



**UNIVERSIDAD OPARIN S. C.**

CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8794

PLAN 25 AÑO 76

LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN  
NEUROLINGÜÍSTICA EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA  
LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS QUE  
CURSAN EL TERCER GRADO DE PREESCOLAR

**T E S I S**

QUE PARA OPTENER EL TÍTULO  
DE:

**LICENCIADA EN PSICOLOGIA**

**P R E S E N T A :**

**MARIA DE LOURDES CAMARILLO BUSTOS**



**ECATEPEC, ESTADO DE MEXICO**

**2008**



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 esta 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.

## DEDICATORIAS

### A MIS PADRES:

Te dedico este trabajo a ti papá y a ti mamá en primer lugar por haberme dado la vida, que es el mejor regalo que pueden ofrecerme, en segundo por darme la herencia más valiosa que hay en la vida que es la escuela y que gracias a sus enseñanzas, consejos y apoyo es que hoy logro concluir una etapa más en la vida a pesar de las dificultades que se presentaron en el camino. Yo sé que con esto ustedes estarán felices, pues se ven realizados como padres y les agradezco de corazón que estén conmigo porque se que son los mejores que existen, quiero que sepan que los amo y que toda la vida estaré agradecida por los bellos regalos que me ofrecen cada día.

Gracias a los dos por confiar en mí.

### A MI HERMANO:

Por haberme dado ánimos para terminar este trabajo que por algún tiempo postergué, porque confió en que lo lograría, porque juntos hemos compartido muchas cosas tanto buenas como malas y porque te quiero mucho.

Gracias 'manto'.

### A MI ABUELITO MIGUEL:

Por haberme dado momentos felices en mi vida sobre todo en mi infancia y por hacer de mi papá lo que es ahora, y aunque ya no estés entre nosotros, estas en mi corazón y eso nadie lo borra, te habría gustado tener esto para leerlo pues tu pasión era leer pero se que de alguna manera sabes que esto es tuyo también gracias por haber existido y por ser mi abuelito, te quiero.

Gracias.

A ERIKA:

Quiero dedicarte mi trabajo porque desde que te conocí me has enseñado infinidad de cosas, tanto académicas como a nivel personal, y por asesorarme en la realización de esta investigación. Quiero que sepas también que te admiro porque me has demostrado que todos alguna vez en la vida nos podemos derrumbar pero sobre todo que siempre hay una salida o una luz en la oscuridad, eso me ha hecho crecer como no te imaginas y eso te hace aun más grande ante mis ojos, espero poder algún día llegar a ser tan buena psicóloga como tú.

Mil gracias.

A ARGENTINA:

Escribo estas líneas especialmente para ti, para agradecerte el apoyo brindado, por ser mi amiga y por estar ahí cuando te necesite sabes que esto es reciproco y que puedes contar de la misma manera conmigo.

Gracias.

A LUISILLO:

Te dedico mi trabajo porque desde el principio estuviste conmigo apoyándome, desde ir a investigar hasta a desvelarte conmigo y eso lo valoro mucho y la manera que encontré para agradecerte es mediante estas líneas. Sabes que eres alguien especial en mi vida y que para mi es muy importante que estés siempre ahí para apoyarme.

Gracias amor.

Creo que no soy muy expresiva pero espero que con esto entiendan que todos fueron una parte fundamental que me permitió elaborar este proyecto tan importante en mi vida, gracias a todos, los quiero mucho.

Lulú

## EN PAZ

*Artifex vitae artifex sui*

Muy cerca de mi ocaso, yo te bendigo, Vida,  
porque nunca me diste ni esperanza fallida,  
ni trabajos injustos, ni pena inmerecida;

Porque veo al final de mi rudo camino  
que yo fui el arquitecto de mi propio destino;  
que si extraje las mieles o la hiel de las cosas,  
fue porque en ellas puse hiel o mieles sabrosas:  
cuando planté rosales coseché siempre rosas.

...Cierto, a mis lozanías va a seguir el invierno:  
¡mas tú no me dijiste que mayo fuese eterno!

Hallé sin duda largas las noches de mis penas;  
mas no me prometiste tan sólo noches buenas;  
y en cambio tuve algunas santamente serenas...

Amé, fui amado, el sol acarició mi faz.  
¡Vida, nada me debes! ¡Vida, estamos en paz!

Amado Nervo.



## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO 1. DESARROLLO PSICOLOGICO DEL NIÑO DE 5 A 8 AÑOS.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 5 A 6 AÑOS (NIÑEZ TEMPRANA).....</b>	<b>12</b>
1.1.1 BIOLÓGICO / FÍSICO / MOTOR.....	12
1.1.2 DESARROLLO COGNOSCITIVO / INTELECTUAL.....	15
1.1.3 SOCIOCULTURAL.....	22
<b>1.2 EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 6 A 8 AÑOS (NIÑEZ INTERMEDIA).....</b>	<b>28</b>
1.2.1 BIOLÓGICO / FÍSICO / MOTOR.....	29
1.2.2 DESARROLLO COGNITIVO / INTELECTUAL.....	31
1.2.3 SOCIOCULTURAL.....	36
<b>CAPÍTULO 2. PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA.....</b>	<b>39</b>
<b>2.1 ANTECEDENTES.....</b>	<b>40</b>
2.2.1 MAPA MENTAL.....	43
2.2.2 SISTEMAS REPRESENTACIONALES.....	46
2.2.3 SUBMODALIDADES.....	48
2.2.4 CLAVES DE ACCESO.....	49
2.2.5 COMUNICACIÓN.....	50
2.2.6 LA INTENCIÓN POSITIVA DE LOS COMPORTAMIENTOS.....	51
2.2.7 LAS PERSONAS POSEEN LOS RECURSOS NECESARIOS PARA LOGRAR LO QUE DESEAN.....	52
2.2.8 NO HAY FRACASO, SOLO RETROALIMENTACIÓN.....	53
2.2.9 NIVELES LÓGICOS.....	54
<b>CAPÍTULO 3. LA LECTO-ESCRITURA.....</b>	<b>56</b>
<b>3.1 LECTURA DEFINICIÓN Y OBJETIVO.....</b>	<b>57</b>
3.1.1 ¿CÓMO SE DESARROLLA?.....	58
3.1.1.1 Fase logográfica.....	59
3.1.1.2 Fase alfabética.....	59
<b>3.2 ESCRITURA DEFINICIÓN Y OBJETIVO.....</b>	<b>60</b>
3.2.1 ¿CÓMO SE DESARROLLA?.....	61
3.2.2 NIVELES DE ESCRITURA.....	62
3.2.2.1 Nivel 1: Hipótesis presilábica.....	63
3.2.2.2 Nivel 2: Hipótesis silábica.....	64
3.2.2.3 Nivel 3: Hipótesis silábica alfabética.....	64
3.2.2.4 Nivel 4: Hipótesis alfabética.....	65

<b>3.3 EL PAPEL DE LA PSICOMOTRICIDAD.....</b>	<b>65</b>
3.3.1 ASPECTOS PSICOMOTORES.....	70
3.3.1.1 El esquema corporal.....	70
3.3.1.2 Sistema postural.....	72
3.3.1.3 La coordinación manual.....	72
3.3.1.4 La coordinación oculo-manual, ojo-mano o viso-manual.....	73
3.3.1.5 La organización espacial.....	73
3.3.1.6 La respiración.....	75
3.3.1.7 La relajación.....	75
<b>4.PROPUUESTA.....</b>	<b>81</b>
<b>4.1 EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA.....</b>	<b>82</b>
<b>4.2 DESDE EL PUNTO DE VISTA EDUCATIVO.....</b>	<b>82</b>
<b>4.3 EL PAPEL DEL DOCENTE DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA PNL.....</b>	<b>88</b>
<b>4.4 PERFIL DEL DOCENTE.....</b>	<b>94</b>
<b>4.5 LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACION NEUROLINGÜÍSTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA.....</b>	<b>95</b>
<b>4.6 CRONOGRAMA GENERAL DE TRABAJO .....</b>	<b>97</b>
CRONOGRAMA BIMESTRAL (AGOSTO - SEPTIEMBRE).....	98
Cronogramas semanales (Agosto - septiembre).....	99
CRONOGRAMA BIMESTRAL (OCTUBRE - NOVIEMBRE).....	102
Cronogramas semanales (Octubre -Noviembre).....	103
CRONOGRAMA BIMESTRAL (DICIEMBRE -ENERO).....	111
Cronogramas semanales (Diciembre - Enero).....	112
CRONOGRAMA BIMESTRAL (FEBRERO - MARZO).....	119
Cronogramas semanales (Febrero - Marzo).....	120
CRONOGRAMA BIMESTRAL (ABRIL -MAYO).....	126
Cronogramas semanales (Abril - Mayo).....	127
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>134</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>138</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>227</b>



## INTRODUCCIÓN

El niño es una persona en vías de formación con deseos de conocer el mundo que le rodea, poco a poco va incrementando sus habilidades y capacidades permitiendo mostrar así lo que puede o no hacer, todo esto como resultado del crecimiento físico, cognitivo, lingüístico y social que van logrando en cada una de sus etapas de desarrollo.

A lo largo del ciclo vital, el hombre es capaz de adquirir infinidad de conceptos, habilidades y aptitudes; sin embargo en la etapa preescolar el ritmo de aprendizaje es muy acelerado y comienzan a diferenciar una conducta buena de una mala, la expresión de sus sentimientos, sus necesidades, deseos, asimilan normas, reglas y costumbres, además de habilidades motrices tanto gruesas como finas.

El retomar el tema del desarrollo que los niños en edad preescolar manifiestan permite a los facilitadores (llámense psicólogos, pedagogos, educadores o profesores) determinar el nivel de madurez con que cada uno de sus alumnos cuenta hasta el momento, tanto en cuestión personal como académica, y de esta manera delinear las pautas a seguir en el proceso de la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, que es el tema central del presente trabajo.

Cabe mencionar que no depende únicamente del nivel de madurez con el que cada uno de los alumnos cuenta, sino que existen otros factores importantes que pueden facilitar o bloquear dicho proceso, tal es el caso del guía a cargo de grupo y de las capacidades de éste para emplear las herramientas acordes a las necesidades de sus educandos.

Por ello, la flexibilidad de que disponga el docente permite que la comunicación pueda llegar con más fluidez a los alumnos. Independientemente de la conducta que estos demuestren, el docente puede aprender a no juzgar ni valorar negativamente, con la persuasión y retroalimentación que se le haga al alumno.

Penetrando en su mapa mental, el docente puede llegar a entenderlo con más claridad y también ser entendido, así las relaciones interpersonales serán más fluidas y el proceso de enseñanza-aprendizaje más eficiente. Por esta razón la PNL enmarca que es posible aprender con placer y con eficacia cuando se aprende a programar el éxito utilizando recursos para lograr mayores beneficios.

El poder de comunicarse con las personas de manera efectiva permite expandir y enriquecer los modelos del mundo que se tienen según las experiencias personales vividas. Lograrlo tiene un solo objetivo: buscar que la vida sea más rica, satisfactoria y provechosa. En este sentido también se puede lograr un aprendizaje eficaz, aplicando las técnicas de la Programación Neuro-Lingüística (PNL).

De esta manera es como se describe el propósito de este trabajo documental que es lograr el mejoramiento de la calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la comunicación eficaz que debe tener el binomio docente-alumno y que le permitan a este último generar estados mentales estimulantes para el logro de los objetivos. Haciendo de este proceso una enseñanza individualizada aprendiendo a escucharlos y a observarlos.

## **CAPÍTULO 1. DESARROLLO PSICOLOGICO DEL NIÑO DE 5 A 8 AÑOS**

## **1.1 EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 5 A 6 AÑOS (NIÑEZ TEMPRANA)**

Una de las características que definen a la especie humana es su adaptabilidad. El desarrollo del individuo es el resultado de un proceso biológico ligado a factores hereditarios de la especie y de los propios progenitores. Pero esta evolución no es en absoluto ajena a la acción de diversos factores ambientales. La alimentación de la madre durante el embarazo, la nutrición que el niño recibe en los años más decisivos para su crecimiento, la actividad que desarrolla, los estímulos que le motivan, los niveles socioeconómicos de la familia, que determinan estos y otros factores directa o indirectamente, imponen una interacción del organismo con los elementos del entorno.

### **1.1.1 BIOLÓGICO / FÍSICO / MOTOR**

La niñez se ha convertido en una fase tan especial en la vida humana que en la actualidad, vemos a los niños en forma diferente en comparación a los de otras épocas. Concebimos la niñez como una etapa importante y única en la vida de una persona, pues brinda el fundamento necesario para la vida adulta. Se reconoce también que la niñez tiene diferentes periodos en los que se desarrollan destrezas especiales necesarias para realizar nuevas tareas.

El crecimiento físico del individuo es resultado de la genética, la alimentación y las oportunidades de jugar y hacer ejercicio. Los periodos prolongados de desnutrición durante la niñez temprana limita directa e indirectamente el desarrollo cognoscitivo; ya que no se trata de una simple desnutrición, pues se presenta primero una condición de daño cerebral y posteriormente un retraso en el desarrollo cognoscitivo, aminorando las expectativas de los padres en cuanto a la capacidad intelectual del niño.

De los 2 a los 6 años la tasa del crecimiento anual es de 2 kilogramos de peso y casi 7.6 cm. de estatura. Sin embargo, conviene recordar que los niños presentan tasas y aumentos muy variables de crecimiento en la etapa preescolar; y los padres

no deben intentar 'acelerarlo' sobrealimentando a sus hijos ni obligándolos a hacer demasiado ejercicio.

A los 5 años, el cerebro del niño alcanza casi el tamaño del cerebro adulto. Su desarrollo le permite aprender, resolver problemas y utilizar el lenguaje en formar cada vez más compleja. El número infinito de conexiones neuronales que se forman a lo largo de la vida constituyen el fundamento físico del aprendizaje, la memoria y el conocimiento en general.

Las habilidades motoras del niño se mejoran en forma considerable durante el periodo preescolar. Los cambios más impresionantes se concentran en habilidades motoras gruesas como correr, saltar y arrojar objetos. En cambio las habilidades motoras finas como escribir y utilizar los cubiertos se desarrollan lentamente.

Un niño a los 5 años puede brincar con facilidad, caminar con confianza sobre un viga de equilibrio, sostenerse con un pie algunos segundos e imitar algunos pasos de baile; puede arrojar un balón sobre la cabeza y atrapar uno grande si se le lanza, vestirse y desvestirse sin ayuda y utilizar los cubiertos, hacer un nudo simple, a los 6 años por lo general se amarran las agujetas, a pesar de que a algunos les es difícil y piden ayuda.

A partir de los 5 años el niño adquiere un mayor control de la actividad corporal general. Su sentido de equilibrio ha madurado, lo que trae como consecuencia que el campo del juego le parezca más seguro y está menos inclinado a tomar precauciones. Salta sin dificultad, puede conservar el equilibrio en puntas de pie durante varios segundos. Muestra mayor precisión y dominio en el manejo de herramientas. Maneja bien el cepillo de dientes y el peine. Sabe lavarse la cara.

Maneja el lápiz con más seguridad y es capaz de dibujar una figura reconocible de un hombre. Sus trazos rectos muestran un progreso en el dominio neuromotor de los siguientes ejes: vertical hacia abajo, horizontal de izquierda a

derecha y oblicuo hacia abajo aunque todavía tiene dificultad para el trazado del rombo (líneas oblicuas).

Cuando hace el dibujo de un hombre, muestra diferenciación en las partes corporales dando el aspecto de una figura terminada desde la cabeza hasta los pies. Ante el dibujo de una figura humana incompleta, el niño es capaz de agregarle ojos y orejas.

Puede insertar sucesivamente una serie de cajas unas dentro de otras, realizando juicios prácticos respecto al orden de orientación y sucesión, es capaz de guardar sus juguetes en forma ordenada. Durante la niñez temprana, las áreas sensorial y motriz de la corteza están más desarrolladas que antes, permitiendo que los niños hagan más de lo que quieren hacer. Sus huesos y músculos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor permitiéndoles correr, saltar, trepar más alto, rápido y mejor.

A la edad de 5 años pueden descender con facilidad las escaleras alternando los pies. Cabe mencionar que los niños varían en su capacidad de adaptación, dependiendo de su patrón genético y de las oportunidades de que dispongan para aprender y poner en práctica sus destrezas motrices. Pueden arrancar, girar y detenerse de manera efectiva en los juegos, saltar con impulso distancias de entre 70 cm y 90 cm, pueden avanzar saltando en un pie hasta una distancia de entre 4.8 m. Las destrezas de motricidad fina, como amarrarse los cordones de los zapatos, cortar con tijeras, dibujar y pintar involucran la coordinación ojo-mano, lo que permite que los niños sean más responsables de su cuidado personal.

Cabe mencionar que “a medida en que los niños desarrollan ambos tipos de destrezas motrices (fina y gruesa), los niños en edad preescolar unen continuamente las actividades que ya tenían con las que van adquiriendo, para producir

capacidades más complejas. Estas combinaciones de destrezas se conocen como sistemas de acción.”<sup>1</sup>

A esta edad los niños son ligeramente más fuertes que las niñas y tienen un poco más de músculo. Sin embargo, las niñas suelen sobrepasar a los varones en las destrezas de motricidad gruesa que incluyen la coordinación de extremidades tales como jugar a los títeres, zapatear, hacer equilibrio y saltar en un pie y atrapar una pelota. Los niños también tienden a tener excelentes resultados en tareas que requieren la coordinación de los músculos pequeños.

A los 6 años empiezan a tener una cintura más estrecha que los hombros y la cadera; por lo tanto, es bastante parecido a los adultos. El desarrollo físico y motor tienen una influencia notable en el desarrollo social del niño ya que los juegos son un medio importante de socialización.

A los 5 años ya es capaz de trepar a los árboles. Muestra mayor independencia y aprende a vestirse y desvestirse. Disfruta del sentirse útil y hacerse cargo de pequeñas responsabilidades como llevar un objeto de un lugar a otro. Conforme incrementa su desarrollo puede realizar actividades como poner la mesa, servir agua o levantar sus cosas. A medida que el niño va dominando este tipo de habilidades, se vale por sí mismo y realiza sus labores diarias, esto se debe a que posee una comprensión más aguda del mundo y de su propia identidad.

### **1.1.2 DESARROLLO COGNOSCITIVO / INTELECTUAL**

Un niño a esta edad puede discernir mejor los números. Tiene sentido del tiempo, lo que demuestra porque sigue la trama de un cuento, es capaz de programar un juego para el día siguiente. Prefiere la realidad a la fantasía. Se expresa con frases correctas y determinadas.

---

<sup>1</sup> PAPALIA .Psicología del desarrollo. 8ª ed., Mc. Graw Hill, Bogotá. 2001, p.356.

Usa toda clase de oraciones y el vocabulario se ha enriquecido mucho. Sus preguntas son más complejas y estructuradas, es capaz de plantear su respuesta el mismo. Distingue la mano derecha de la izquierda en su propia persona, pero no en los demás. Antes de empezar a pintar, ya tiene en mente una idea más clara de lo que va a hacer. Puede empezar a leer y escribir. Está llegando a la fase final del periodo de la niñez temprana y se prepara para pasar a la etapa escolar o infancia intermedia.

En la construcción de su mundo, un niño usa esquemas. “Un esquema es un concepto o marco de referencia que existe en la mente del individuo para organizar e interpretar la información. El interés de Piaget en los esquemas se enfoca en cómo el niño organiza y encuentra sentido a sus experiencias diarias.”<sup>2</sup>

Piaget dijo que dos procesos son los responsables de como el niño usa y adapta sus esquemas: la asimilación y la acomodación. La asimilación ocurre cuando un niño incorpora un nuevo conocimiento al ya existente. Esto es, en la asimilación, los niños incorporan la información del medio ambiente a un esquema. La acomodación ocurre cuando un niño se ajusta a la nueva información. Esto es los niños ajustan sus esquemas al entorno.<sup>3</sup>

Piaget describe el desarrollo cognoscitivo a partir de etapas discretas por las que avanzan los niños en la comprensión del mundo y considera a la mente como un participante activo en el proceso de aprendizaje. Las cuales son las siguientes:

\* **Etapa Sensoriomotora:** Que va de los 0 a los 2 años en esta el niño descubre el mundo observando, tomando las cosas con las manos, llevándoselas a la boca o por medio de otras acciones. Su inteligencia se basa en los sentidos y en el movimiento corporal, comenzando con los reflejos simples que dan origen a conductas voluntarias más complejas.

---

<sup>2</sup> SANTROCK .Psicología de la educación. ed., Mc. Graw Hill, México. 2001, p.54.

<sup>3</sup> PIAGET cit, en SANTROCK .Psicología de la educación. ed., Mc. Graw Hill, México. 2001, p.54.



**\*Etapa Preoperacional:** Jean Piaget denominó la niñez temprana como la etapa preoperacional. Es la segunda etapa importante del desarrollo cognoscitivo que va de los 2 años y termina a los 7 aproximadamente; los niños se vuelven poco a poco más sofisticados en el uso que hacen del pensamiento simbólico, aunque de acuerdo con Piaget no pueden pensar de forma lógica sino hasta la etapa de las operaciones concretas en la niñez intermedia.<sup>4</sup>

En esta etapa los niños crean su propia realidad mediante la experimentación; son como pequeños científicos que se esfuerzan por entender cómo funciona el mundo. Exploran el ambiente y comprenden la nueva información sobre la base de su nivel y modos actuales de conocer. Cuando se encuentran con algo desconocido, lo asimilan, adecuan su pensamiento para incorporarlo.

La etapa preoperacional se divide en dos partes: El periodo preconceptual que va de los 2 a los 4 años aproximadamente y el periodo intuitivo o de transición que va desde los 5 a los 7 años. El periodo preconceptual se caracteriza por un aumento en el uso y la complejidad de símbolos y del juego simbólico. Antes el pensamiento del niño se limitaba al ambiente físico inmediato. Ahora los símbolos le permiten pensar en cosas que no están presentes al momento. Su pensamiento es egocéntrico; "...es decir tiene dificultades para considerar el punto de vista de otra persona y a menudo se comporta como si todo el mundo estuviera mirándole con sus propios ojos y su propia manera de percibir, y como si fuera causa de todos los sucesos importantes".<sup>5</sup>

El periodo intuitivo o de transición comienza hacia los 5 años de edad. Aquí el niño comienza a distinguir la realidad de la fantasía y a entender la causalidad prescindiendo de normas sociales. Comprende muchos puntos de vista y los conceptos relacionales, si bien no puede realizar muchas de las operaciones mentales básicas. Aunque el pensamiento racional se perfecciona en este periodo, el

---

<sup>4</sup> *Ibíd.*, p. 55.

<sup>5</sup> PAPANIA *.Psicología.* , Mc. Graw Hill, México. 2000, p.440.

niño también está dispuesto a recurrir al pensamiento mágico para explicar las cosas.

Es decir, un niño de entre 4 a 6 años sabe que un adulto no puede transformarse en niño y que la gente no puede atravesar los objetos sólidos, la mayoría de los pequeños de esta edad cambiará de opinión si un adulto narra un cuento como si fuera verdadero.

Entre los adelantos cognoscitivos de la etapa preoperacional identificados por Piaget y por otros investigadores están: la función simbólica, la comprensión de identidades, la comprensión causa y efecto, la capacidad para clasificar y la comprensión de números.

La ausencia de claves sensoriales o motrices caracteriza la función simbólica que es la capacidad para usar símbolos o representaciones mentales (palabras, números, imágenes) a los cuales una persona les ha asignado un significado. Tener símbolos para las cosas ayuda a los niños a pensar en ellas y en sus cualidades, a recordarlas y a hablar de ellas sin tenerlas físicamente presentes. El desarrollo del pensamiento simbólico hace posible otros avances importantes.

La función simbólica se muestra en los niños a través de la imitación diferida, el lenguaje y el juego simbólico. La imitación diferida es la repetición de una actividad observada, después de que ha pasado un tiempo. En el juego simbólico los niños hacen que un objeto represente algo más. Puede usar gestos para expresar una secuencia de acontecimientos como viajar en automóvil. La capacidad de emplear números para representar una cantidad es otra aplicación de la representación simbólica, lo mismo que la adquisición de las destrezas para el dibujo y la expresión artística que comienza durante la etapa preoperacional.

El mundo se vuelve más ordenado y predecible cuando los niños desarrollan un mejor sentimiento de las identidades: el concepto de que las personas y muchas cosas son básicamente las mismas, incluso si cambian de forma, tamaño o apariencia. Este entendimiento se encuentra en la base del autoconcepto que empieza a surgir.

Las persistentes preguntas de ¿por qué? De los niños pequeños muestran que ahora puede relacionar causa y efecto no solo con respecto a las ocurrencias específicas en el ambiente físico si no en contextos sociales más complejos, los pequeños se vuelven más competentes en la clasificación o agrupación de objetos, personas y sucesos en categorías, con base en similitudes y diferencias. A la edad de 4 años muchos niños pueden clasificar de acuerdo con dos criterios, tales como color y forma.

A medida que usan su capacidad para clasificar, con el fin de ordenar muchos aspectos de sus vidas, organizan a la gente en categorías como 'buena', 'mala', amigo, no amigo, etc.; por lo tanto, la clasificación es una capacidad cognoscitiva con implicaciones sociales y emocionales.

El entendimiento de los conceptos básicos de números parece comenzar en la infancia. De acuerdo con algunas investigaciones, en la niñez temprana, los niños reconocen cinco principios de conteo:

- **Principio de 1 a 1:** al contar solo se dice la palabra que corresponde a un número para cada ítem que se cuenta (1, 2,3).
- **Principio de orden estable:** se dicen los números en un orden establecido (1,2,3 y no 3.2.1).
- **Principio de irrelevancia del orden:** se puede comenzar a contar desde cualquier ítem de un grupo y el total será el mismo.
- **Principio de cardinalidad:** el nombre del último número que se menciona es el número total de artículos que se contaron.
- **Principio de abstracción:** se puede contar cualquier clase de cosas. <sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> PAPALIA Psicología del desarrollo. 8ª ed., Ed. McGraw-Hill, Argentina, 2001, p. 369.

Este conocimiento cuantitativo parece ser universal, aunque se desarrolla a diferente ritmo, dependiendo de la importancia que el hecho de contar tenga para una familia o cultura en particular y cuanta instrucción brinden los padres y maestros o los programas de televisión educativa.

Aunque la niñez temprana es una época de logros cognoscitivos significativos, Piaget encontró limitaciones importantes en el pensamiento preoperacional, con respecto a lo que los niños pueden hacer cuando llegan a la etapa de las operaciones concretas en la niñez intermedia. Algunas de esas limitaciones son:

- **Centración:** según la teoría de Piaget, el pensamiento de los niños preoperacionales suele concentrarse sólo en un aspecto o dimensión del objeto o la situación y excluye los otros.
  - **Descentrar:** en la terminología de Piaget, es pensar simultáneamente acerca de diferentes aspectos de una situación; característica del pensamiento operacional.
  - **Conservación:** es la conciencia de que dos objetos que son iguales de acuerdo con determinada medida (longitud, peso, cantidad) permanecen iguales a pesar de la alteración perceptual (p. Ej. Cambio de forma) siempre que no se haya agregado o quitado nada de ninguno de los objetos. Los niños en la etapa preoperacional no pueden considerar la altura y el ancho al mismo tiempo. Dado que se centran en un mismo aspecto, no pueden pensar de manera lógica.
  - **Irreversibilidad:** esta es una limitación en el pensamiento preoperacional que equivale a no entender que una operación se puede realizar en dos o más direcciones o formas. Los niños en esta etapa suelen pensar como si
-

estuvieran viendo una película con una serie de cuadros estáticos: ellos se concentran en estados sucesivos y no reconocen la transformación de un estado al otro.<sup>7</sup>

Los niños en la etapa preoperacional razonan por transducción. Ellos ven una situación como la base de otra que con frecuencia ocurre casi al mismo tiempo, tenga o no una relación lógica (Ej. Yo fui malo y por eso mis papás se divorcian).

*Egocentrismos:* es la incapacidad de ver las cosas desde el punto de vista de los demás, es decir, verlas únicamente desde el punto de vista propio.

**Etapa de las Operaciones Concretas:** Es la tercera etapa del desarrollo cognitivo de Piaget; va desde los 7 hasta los 11 años de edad. El pensamiento operacional concreto incluye el uso de operaciones. El razonamiento lógico reemplaza al razonamiento intuitivo, pero sólo en situaciones concretas. Las destrezas de calificación están presentes, pero los problemas abstractos resultan difíciles.

**Etapa de Operaciones Formales:** Es la cuarta y última etapa, se presenta alrededor de los 11 a 15 años de edad. En ésta los individuos van más allá del razonamiento acerca de experiencias concretas y piensan en forma más abstracta, idealista y lógica.

### *Lenguaje*

En los niños de entre 5 y 6 años el lenguaje va a quedar prácticamente estructurado. Los preescolares demuestran una sorprendente comprensión de las reglas con que se conjugan los verbos y se forman los plurales y posesivos. Lo cual se manifiesta ante la tendencia a sobrerregular (es la generalización de los principios complejos del lenguaje) las palabras. Si bien antes utilizaban los verbos irregulares que oían ahora aplican las reglas de inflexión (doblar) a todos los verbos. Emplean

---

<sup>7</sup> PIAGET cit. en CRAIG. Desarrollo Psicológico. 8ª ed., Prentice Hall, México. 2001, p.213.

construcciones como 'cabo' en lugar de 'quepo', 'rompido' en vez de 'roto' y 'vide' en lugar de 'vi'. A esta edad el niño posee un vocabulario de más de 2000 palabras que es capaz de aplicar con bastante soltura y precisión; además puede construir frases u oraciones subordinadas y condicionales manera correcta.

En el transcurso de estos dos años van a tener lugar dos hechos trascendentales que darán un impulso definitivo a este proceso de maduración verbal, el inicio de la escolarización y el proceso de socialización.<sup>8</sup>

### **1.1.3 SOCIOCULTURAL**

Existen teorías que se enfocan al desarrollo socioemocional infantil; tal es el caso de la Teoría Ecológica de Bronfenbrenner y la Teoría de Erikson del ciclo de la vida, las cuales se explican a continuación:

***Teoría Ecológica de Bronfenbrenner:*** esta teoría se enfoca en los contextos sociales en los que el niño se desenvuelve así como en las personas que influyen en su desarrollo. Considera cinco sistemas ambientales que van desde las interacciones interpersonales cercanas hasta la influencia basada en la cultura; llama a los cinco sistemas como: microsistema, mesosistema, exosistema, macrosistema y cronosistema.

El microsistema es el escenario donde el individuo pasa la mayor parte de su tiempo como pueden ser la familia, la escuela y los vecinos. Para Bronfenbrenner el individuo interactúa en forma recíproca con otros y a su vez ayuda a construir esos escenarios.

---

<sup>8</sup> Pedagogía y Psicología Infantil Tomo II., Cultural, Madrid. 2005, p. 172

El mesosistema involucra vínculos entre microsistemas, como por ejemplo las conexiones entre las experiencias familiares y las escolares y entre familia y pares.

El exosistema actúa cuando las experiencias en un escenario; influyen en lo que los alumnos y maestros experimentan en el contexto inmediato donde tomar decisiones pueden beneficiar o perjudicar el desarrollo de los niños, como por ejemplo, los comités supervisores de escuelas y parques en una comunidad contribuyen a determinar la calidad de escuelas, parques, instalaciones recreativas y bibliotecas.

El macrosistema involucra a la cultura en la que alumnos y maestros viven, aquí se incluyen tanto valores como costumbres de la sociedad. Un punto muy importante es la cultura ya que ésta incluye los roles que desempeña el grupo étnico y los factores socioeconómicos en el desarrollo infantil.

El cronosistema se refiere a las condiciones sociohistóricas del desarrollo de los alumnos.

En la Teoría Ecológica de Bronfenbrenner se manejan tres contextos sociales en los que el niño pasa gran parte de su tiempo y que influyen en su desarrollo, estos son: familia, pares y escuelas; los cuales se explican a continuación.

### ***I. Familia:***

Los niños pueden crecer en diversos tipos de familias ya sea con padres que nutren, crían y apoyan a sus hijos o por el contrario con padres que los ignoran y tratan con dureza. Existen además los niños que experimentan el divorcio de sus padres, otros tantos viven en familias no divorciadas, algunos otros que viven en familias reconstruidas, con padres que trabajan todo el día, otros en pobreza y existen también las familias que económicamente hablando se encuentran estables. Algunos tienen hermanos y otros no, etc. Sin embargo, todas estas circunstancias afectan el desarrollo del niño e influyen en los alumnos dentro y fuera del aula.

Diana Baumrind cree que los padres no deben ser punitivos ni huraños. Más bien, deben desarrollar reglas para que los niños las cumplan, siendo al mismo tiempo apoyadores y nutridores. Opina además que los estilos de crianza pueden clasificarse en cuatro tipos principales los cuales se explican a continuación.

✓ *Paternal Autoritario:*

Es restrictivo y punitivo. Este tipo de padres exhortan a sus hijos a que los obedezcan y respeten; establecen límites y controles firmes y hay poco intercambio verbal. Y las consecuencias son que los niños son retraídos, temerosos, dependientes, mal humorados, e irritables.

✓ *Paternal Autoritativo:*

Aquí el padre impulsa a los niños a ser independientes, pero aun impone límites y controles sobre sus acciones; además permite la negociación verbal y los padres son cálidos y apoyan a sus hijos. Los hijos con este tipo de padres tienden a comportarse socialmente de manera adecuada, son independientes, se llevan bien con sus compañeros y tienen una buena autoestima. Desde el punto de vista de Baumrind este es el tipo de padres ideal.

✓ *Paternal Indiferente:*

Ejercen la paternidad de manera permisiva es decir, no se involucran en la vida de sus hijos. Por lo que estos tienen la sensación que todo en la vida de sus padres tiene mayor importancia que ellos mismos. Generalmente estos niños se comportan de manera inadecuada socialmente, no manejan bien la independencia y no están motivados hacia el logro.

✓ *Paternal Permisivo:*

Este es un estilo en el que los padres se encuentran muy involucrados con sus hijos, pero les imponen pocos límites o restricciones sobre su comportamiento.



Lo que trae como resultado niños que no controlan su comportamiento. Este tipo de padres no toma en cuenta el desarrollo del niño.<sup>9</sup>

Por último cabe mencionar que los efectos de estilos de crianza pueden variar de una cultura a otra por lo que no se puede decir que son universales.

## **II. Pares:**

En el contexto del desarrollo infantil, los pares son los niños de aproximadamente la misma edad o nivel de madurez. La interacción con los pares es muy importante ya que proporciona una fuente de información y comparación acerca del mundo fuera de la familia, además de que es importante para tener un desarrollo normal y una salud mental positiva en la adultez.

Existen cuatro categorías de pares las cuales se describirán a continuación:

- NIÑOS POPULARES: Los cuales son frecuentemente considerados como los mejores amigos y rara vez les son antipáticos a sus pares.
- NIÑOS DESCUIDADOS: Rara vez son considerados como los mejores amigos, pero no le son antipáticos a sus pares.
- NIÑOS RECHAZADOS: Rara vez son considerados como los mejores amigos y frecuentemente les son antipáticos a sus pares.
- NIÑOS CONTROVERSIALES: Con frecuencia son el mejor amigo de alguien, pero al mismo tiempo sus pares los consideran antipáticos.<sup>10</sup>

Existe además un factor que contribuye a determinar las categorías de los pares y se denomina *Amistad*, ésta proporciona otros beneficios:

---

<sup>9</sup> DIANA BAUMRIND cit. en Psicología de la educación Mc Graw-Hill, Mexico D.F. 2002, p. 95

- *Compañía*: da a los niños un compañero familiar, alguien que desea pasar el tiempo con ellos y con quien se reúnen para realizar actividades de colaboración.
- *Apoyo físico*: la amistad proporciona recursos y asistencia en tiempos de necesidad.
- *Apoyo del ego*: la amistad ayuda a los niños a sentir que son capaces y valiosos.
- *Intimidad / afecto*: la amistad proporciona al niño calidez, confianza y cercanía en sus relaciones con otros. En esta relación los niños se sienten cómodos y confiados para compartir información personal y privada.

En la escuela primaria, los grupos de pares se conforman principalmente por pares del mismo sexo. En donde los grupos masculinos enseñan unos a otros el comportamiento requerido y lo refuerzan de manera estacita. Las niñas por su lado, transmiten la cultura femenina y se juntan en grupos exclusivos de niñas.

### **III. Escuelas**

En la escuela, los niños pasan muchos años como miembros de una pequeña sociedad que ejerce una enorme influencia en su desarrollo socioemocional. El escenario de la infancia temprana es un ambiente protegido cuyos límites los marca el salón de clases. En este escenario los niños interactúan con uno o dos maestros, por lo general de sexo femenino.

En la escuela primaria, el salón sigue siendo el contexto principal. Sin embargo, se percibe más como una unidad social en comparación con el contexto de la infancia. El maestro simboliza la autoridad, y es quien establece el clima dentro del salón de clases.

Es importante considerar un interés especial en la educación adecuada al desarrollo, la cual se basa en conocimiento del desarrollo Típico de los niños dentro

de un periodo, así como la unicidad del niño. La asociación para la educación de niños pequeños ha impulsado a las escuelas a que adopten prácticas adecuadas al desarrollo. Dichas recomendaciones se enfocan en niños de hasta 8 años de edad.

Los niños pequeños que asisten a clases adaptadas al desarrollo, probablemente estén menos estresados, más motivados, sean más sociables, con mejores hábitos de trabajo, más creativos, con mejores destrezas de lenguaje comparado con niños que asisten a clases en donde no reconocen el desarrollo.

Otra de las teorías que hablan sobre el desarrollo del individuo es la *Teoría de Erikson del ciclo de la vida*: Esta teoría presenta un despliegue del ciclo de la vida de las personas en ocho etapas. Cada etapa consiste en una tarea de desarrollo que confronta al individuo en una crisis la cual, según Erikson no es catastrófica. Mientras más éxito tenga el individuo en resolver la crisis será más sano psicológicamente. Dichas etapas son:

- *Confianza versus desconfianza*: Ocurre en el primer año de vida.
- *Autonomía versus vergüenza y duda*: Ocurre entre el primero y tercer año de vida.
- *Iniciativa versus culpa*: Es la tercera etapa psicosocial de Erikson. Corresponde a la infancia temprana que van de los 3 a los 6 años de edad aproximadamente. Los niños exploran el mundo por sí mismos. Descubre cómo funciona y la manera de influir en él. Para ellos, contiene personas y cosas reales e imaginarias. Si sus exploraciones y actividades suelen ser eficaces, aprenden a tratar con las cosas y con las personas en forma constructiva y aprenden el sentido de la iniciativa. Pero si se les critica o se les castiga en forma excesiva, aprenden a sentirse culpables de sus actos.
- *Laboriosidad versus inferioridad*: Corresponde a los años de la escuela primaria, es decir, de los 6 a los 12 años aproximadamente. Aquí los niños

adquieren numerosas habilidades en la escuela, el hogar y el mundo exterior. Según Erikson, la comparación con los compañeros es cada vez más importante. El peligro de esta edad es el desarrollo de sentimientos de inferioridad, incompetencia e improductividad.

- *Identidad versus confusión del rol*: Corresponde a los años de la adolescencia.
- *Intimidad versus aislamiento*: Corresponde a los años de la adultez temprana (a los 20 a los 39 años).
- *Productividad versus estancamiento*: Corresponde a los años de la adultez media que va de los 40 a los 65 años.
- *Integridad versus desesperación*: Es la etapa que corresponde a los últimos años de la adultez de los 65, a la muerte.

Se puede decir, como conclusión, que los niños absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan. Van viviendo un proceso de identificación con otras personas; generalmente con el padre del mismo sexo. Se produce así en estos años, un proceso de tipificación sexual en el cual los niños van captando mensajes de la sociedad acerca de cómo se deben diferenciar niños y niñas. Los niños son recompensados por comportamientos de estereotipos del género (masculino o femenino) al que pertenecen, que los padres creen apropiados, y son castigados por comportamientos inapropiados. Al mismo tiempo que el niño va aprendiendo a través de la obediencia y el castigo, aprende a evaluar de acuerdo a las consecuencias y va formando sus primeros criterios morales.

## **1.2 EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 6 A 8 AÑOS (NIÑEZ INTERMEDIA)**

El niño a esta edad va a vivir temporalmente una etapa de reflexión. Los momentos que permanece en calma, poniendo orden en sus impresiones y ajeno a toda realidad exterior, le son probablemente tan necesarios y provechosos como los períodos de acción. Tardará escasamente un año en iniciar una nueva etapa expansiva, pero aun entonces su capacidad para analizar las reacciones de los demás, su curiosidad, la atención con que sigue las conversaciones de los adultos y

otras conductas típicas de los ocho años, darán fe de los cuantiosos e importantes avances que en las últimas etapas de su maduración se han acumulado.

### **1.2.1 BIOLÓGICO / FÍSICO / MOTOR**

Durante estos años, las habilidades motrices de los niños suelen mejorar continuamente. Los chicos son cada vez más fuertes, rápidos y con mejor coordinación, y encuentran gran placer en poner a prueba su cuerpo y a las nuevas destrezas que han aprendido. La longitud de los huesos aumenta a medida que el cuerpo se alarga y se ensancha. Los niños y niñas aprenden a andar en bicicleta, patinar y a practicar deportes que requieren una adecuada coordinación, como voleibol, básquetbol y tenis.

Cerca del 10% del juego libre en la edad escolar está formado por el juego rudo, una actividad vigorosa que incluye lucha, golpes y con frecuencia acompañados de risas y gritos. La cantidad de juego rudo, por lo general, disminuye entre las edades de 7 y 11 años cuando los niños empiezan a participar en juegos con reglas.

A los 6 años las niñas tienen más destreza en la precisión del movimiento; los niños son superiores en acciones de fuerza menos compleja, pueden saltar, hacer lanzamientos con avance y desplazamiento apropiado del peso. A los 7 años pueden hacer equilibrio en un pie sin mirar, pueden caminar sobre vigas de equilibrio de 5 cm. de ancho, pueden saltar y brincar en un pie con precisión, dentro de pequeños cuadrados; pueden realizar con precisión ejercicios a manera de títeres. A los 8 años tienen una presión de agarre de 12 lb.

El número de juegos en que participan ambos sexos a esta edad es el máximo; pueden realizar saltos rítmicos alternando los pies, en una secuencia de 2-2, 2-3, ò 3-3. Las niñas pueden lanzar una bola pequeña a una distancia de 12 metros.

Aproximadamente a los 6 años, el desarrollo físico disminuyó en su ritmo. Desde los 6 hasta los 12 años el escolar crece en estatura un promedio de 2 ½ cm por año.

A partir de los 6 o 7 años el niño pierde sus dientes primarios o de leche. Cuando nacen los primeros dientes permanentes, parecen demasiado grandes para su boca hasta que se compensan con el crecimiento facial. Dos características perceptibles de la niñez media son la sonrisa desdentada del niño de 6 años y la mueca del dientón de 8 años.

Después de los 6 meses de edad, los depósitos de grasa disminuyen de manera gradual hasta los 6 u 8 años; esta reducción es más marcada en los varones.

En ambos sexos aumentan la longitud, el grosor y el ancho de los músculos. La fuerza de varones y mujeres es similar durante la niñez media.

Entre los 6 y 8 años, el sistema nervioso central pasa por un crecimiento rápido; a los 8 años tiene 90% de su tamaño adulto. El desarrollo del cerebro en este periodo produce un funcionamiento más eficaz, sobre todo en los lóbulos frontales aumenta un poco por la constante ramificación de las neuronas denominado como proceso de mielinización. Además, la lateralización de los hemisferios es más notoria en la etapa escolar. Maduran la estructura y la función del cuerpo calloso que es conjunto de axones que conectan los dos hemisferios cerebrales. Haya o no una relación directa, es el tiempo en que los niños suelen realizar la transición a la etapa de las operaciones concretas.

*Las habilidades motoras finas* también se desarrollan rápidamente en la niñez temprana. Las educadoras ayudan a lograr el aprendizaje de la lectoescritura cuando hacen que el niño dibuje, pinte, corte y modele con arcilla. A continuación se describen algunas de estas:

El niño descubre así cómo trazar el círculo, después el cuadrado y luego el triángulo. Cada forma creciente de complejidad exige mayor coordinación entre mano y ojo, coordinación que a su vez favorece la capacidad de escribir. “La relación mano y ojo es aquella que produce imágenes de naturalezas distintas, la mano se independiza de su par, mientras que el ojo sólo lo logra a costa de una alteración. La independencia y autonomía de las funciones de la mano son una señal de la acabada maduración del organismo. En forma opuesta, el ojo, cuando madura, adquiere visión binocular, es decir, que necesita de los dos ojos. En escritura, el ojo no mira la mano, se fija en el trazo, mira la letra, y es necesario que así sea. En este sentido, lo visual lo conjuga con lo manual, con lo que produce la mano, o sea, lo viso-gestual.”<sup>11</sup>

La mayor parte de las habilidades motoras finas necesarias para la escritura se adquieren de los 6 a los 7 años de edad, aunque algunos niños normales no pueden dibujar un rombo ni dominar las formas de muchas letras antes de los 8 años de edad.

### **1.2.2 DESARROLLO COGNITIVO / INTELECTUAL**

Como consecuencia del desarrollo intelectual, los escolares se dedican a juegos que implican el ajuste a reglas, como los de naipes, hasta otros que tengan reglas muy complejas como el ajedrez. En esta etapa se desarrolla la organización perceptual. Esto se refleja en diferentes actividades como leer, comprender los elementos matemáticos, los trabajos de artes plásticas; es una percepción más rápida, así como también más organizada.

En la mayoría de las culturas, gran parte del desarrollo cognoscitivo se realiza en el salón de clases a partir de los 5 o 7 años de edad. A esas edades muchas habilidades cognoscitivas, lingüísticas y perceptual – motoras maduran e interactúan en formas que facilitan el aprendizaje y lo hacen más eficaz.

El lenguaje asume formas convencionales, ya que manejan la mayoría de las reglas gramaticales básicas, fundamentalmente por el uso. El desarrollo de las

---

<sup>11</sup> CALMELS. El cuerpo en la escritura. 2ª ed., Novedades Educativas, Argentina. 2001, p. 22-23

estructuras lingüísticas es de un modo general alrededor de los 8 años; sin embargo, el desarrollo completo se alcanza en la adolescencia, ya que esta etapa se caracteriza por el enriquecimiento del vocabulario.

El proceso de aprendizaje constituye el acontecimiento más sorprendente para el escolar. El aprendizaje de reglas es un rasgo dominante: aprende reglas fonéticas en la lectura, reglas de suma, resta, multiplicación y división en el cálculo; reglas ortográficas en la escritura; etc. Al principio las olvida, deforma, pero luego logra ajustarlas.

En la teoría de Piaget, el periodo comprendido entre los 5 y 7 años marca la transición del pensamiento preoperacional al de las operaciones concretas; el pensamiento es menos intuitivo y egocéntrico y se vuelve más lógico. El pensamiento comienza a ser reversible, flexible y mucho más complejo.

Ahora el niño percibe más de un aspecto en un objeto y puede servirse de la lógica para conciliar las diferencias. Puede evaluar relaciones causales, si tiene frente así el objeto o situación concreta y sí puede ver los cambios a medida que ocurren.

La transición del pensamiento preoperacional al de las operaciones concretas no ocurre de la noche a la mañana. Se requieren muchos años de experiencia en la manipulación y aprendizaje de los objetos y materiales del entorno. De acuerdo con Piaget, el niño aprende el pensamiento operacional casi sin ayuda. Conforme explora el ambiente físico, se hace preguntas y encuentra las respuestas, va aprendiendo formas de pensamiento más complejas y refinadas.

Gronlund comenta que la Teoría de Piaget abarca el aprendizaje como un componente más de desarrollo cognoscitivo. El niño aprende de manera activa y elabora sus teorías personales acerca de cómo funciona el mundo, además de tener la motivación para modificarlas cuando la información no encaja en ellas. Los niños



adquieren confianza cuando dominan los problemas y descubren los principios: aprenden haciendo - como el adulto.<sup>12</sup> citado en Craig pp. 284.

Los niños entre 7 y 12 años, pueden realizar muchas tareas a un nivel más alto que el que alcanzaban en la etapa preoperacional. Entienden mejor la diferencia entre fantasía y realidad, aspectos de clasificación, relaciones lógicas, causa y efecto, conceptos espaciales y conservación y pueden manejar mejor los números dichos conceptos explican a continuación:

### ***Distinguir entre fantasía y realidad***

Desaparece el animismo las cosas ya no le parece que están vivas y el niño distingue perfectamente entre los cuentos, las leyendas y la realidad.

### ***Clasificación***

Puede organizar los objetos en categorías de color, forma, tamaño, etc. cada vez más abstractas.

### ***Razonamiento inductivo y deductivo***

La capacidad para clasificar hace posible que los niños piensen en forma lógica. La deducción comienza con un enunciado general acerca de una clase de personas, animales, objetos o eventos y se aplica a los miembros particulares de una clase. La inducción comienza con una observación particular y llega a conclusiones generales.

### ***Causa y efecto***

Esta habilidad permite dar un juicio acerca de las acciones o conductas realizadas (causa) y tener conciencia de las consecuencias que ocasionarán sus acciones (efecto); la cual aumenta durante la niñez intermedia.

---

<sup>12</sup> Gronlund cit. en CRAIG, Desarrollo Psicológico. 8ª ed. México, Mc. Graw Hill, 2001 p. 284.

### ***Seriación e inferencia transitiva***

Los niños demuestran que entienden la seriación cuando pueden organizar objetos en una serie colocándolos en orden adecuado con una o más dimensiones, como peso o color.

Entre los 4 y 5 años, los niños pueden elegir la más larga y la más corta. Entre los 5 y 6 años pueden organizar las demás fichas mediante ensayo y error. Finalmente entre los 7 y 8 años, pueden diferenciar a la vista las relaciones entre las fichas, escogiendo la más corta, luego la siguiente y así sucesivamente hasta llegar a la más larga.

La inferencia transitiva es la capacidad para reconocer una relación entre dos objetos conociendo la relación de cada uno de ellos con un tercero, también se desarrolla en la niñez intermedia.

### ***Razonamiento espacial***

Los niños entre 6 y 7 años pueden entender mejor, visualizar y usar las relaciones espaciales. Ellos conciben mejor cual es la distancia de un lugar a otro, cuánto les tomará llegar allá y pueden recordar la ruta y los puntos de identificación a lo largo del camino.

Aunque niños de 6 años pueden buscar y encontrar objetos ocultos, por lo general no dan indicadores bien organizados para encontrarlos.

### ***Conservación***

Es la capacidad para reconocer que la cantidad de algo sigue siendo la misma, aunque el material se le dé otra forma, en tanto no se le añada ni se le quite nada. Las pruebas sobre conservación manejan atributos como número, sustancia, longitud, área, peso y volumen.

Entre los 7 y 8 años, los niños pueden resolver problemas que incluyen conservación de sustancia. Sin embargo, en tareas sobre la conservación de peso no suelen dar las respuestas correctas sino hasta los 9 o 10 años.

En tareas que incluyen la conservación del volumen, las respuestas correctas son raras antes de los 12 años. Piaget denominó esta inconsistencia en el desarrollo de diferentes tipos de conservación como *decalage horizontal* que es la incapacidad de un niño para transferir el aprendizaje acerca de un tipo de conservación a otros tipos, debido a que domina diferentes clases de tareas de conservación a distintas edades.

### ***Números y matemáticas***

Los avances cognoscitivos descritos ayudan a los niños a manejar la aritmética. Su mayor capacidad cognoscitiva para manipular símbolos, entender inclusión de clase y seriación, y apreciar conceptos como reversibilidad permiten hacer cálculos.

A la edad de 6 o 7 años, pueden contar mentalmente. También aprenden a contar en serie: para sumar  $5 + 3$  ellos empiezan contando hasta cinco y luego siguen 6, 7 y 8 para agregar 3. También pueden invertir los números, comenzando con 3 y sumándole 5.

Se pueden necesitar de 2 a 3 años o más para que los chicos logren realizar una operación similar para la resta; sin embargo, a la edad de 9 años los niños pueden aumentar el número más pequeño o quitar del más grande para obtener la respuesta.

### ***Lenguaje***

El habla manifiesta o el lenguaje externo es una forma primaria de actividad verbal; sin embargo, a esta edad el lenguaje adopta una forma interna y abreviada. En este proceso de internalización las palabras y frases se esquematizan cada vez

más, y el niño va abandonando la actividad verbal manifiesta que ha acompañado todos sus juegos y acciones en los primeros años de su aprendizaje lingüístico. Con este nuevo lenguaje interno el niño puede recuperar mentalmente aquellas experiencias pretéritas aplicables a problemas o tareas actuales. Es una herramienta del pensamiento. En este período han alcanzado prácticamente la forma de hablar de los adultos.

### **1.2.3 SOCIOCULTURAL**

La etapa escolar también está marcada en el área social por un cambio importante. En este período existe un gran aumento de las relaciones interpersonales del niño; los grupos de amistad se caracterizan por ser del mismo sexo. Entre los escolares pequeños (6 y 7 años), hay mayor énfasis en la cooperación mutua, lo que implica dar y tomar, pero que todavía está al servicio de intereses propios (nos hacemos favores). En los escolares mayores (8 a 10 años), la amistad se caracteriza por relaciones más íntimas, mutuamente compartidas, en las que hay una relación de compromiso, y que en ocasiones se vuelven posesivas y demandan exclusividad.

El grupo de pares, en los escolares, comienza a tener una centralidad cada vez mayor para el niño, ya que es en la interacción con ellos donde descubren sus aptitudes y es con ellos con quienes va a medir sus cualidades y su valor como persona, lo que va a permitir el desarrollo de su autoconcepto y de su autoestima.

Las opiniones de sus compañeros acerca de sí mismo, por primera vez en la vida del niño, van a tener peso en su imagen personal.

El intercambio con los compañeros permite al niño poder confrontar sus opiniones, sentimientos y actitudes, ayudándole a examinar críticamente los valores que ha aceptado previamente como incuestionables de sus padres, y así ir decidiendo cuáles conservará y cuáles descartará. Por otro lado, este mayor contacto con otros niños les da la oportunidad de aprender cómo ajustar sus necesidades y deseos a los de otras personas, cuándo ceder y cuándo permanecer firme.

El aspecto negativo en este ámbito es que los niños de esta edad son muy susceptibles a las presiones para actuar de acuerdo con los pares. En términos generales, la relación con los pares, contrapesa la influencia de los padres, abriendo nuevas perspectivas y liberando a los niños para que puedan hacer juicios independientes.

Existe consenso en que el logro de relaciones positivas con pares y la aceptación por parte de ellos, no son sólo importantes socialmente para los niños sino también dan un pronóstico acerca de su ajuste social y escolar posterior. Con respecto a los padres, el niño va aumentando su nivel de independencia y distancia, como consecuencia de su madurez física, cognitiva y afectiva. El tiempo destinado por los padres a cuidar a los niños entre 6 y 12 años es menos de la mitad de lo que ocupan cuando son preescolares.

Sin embargo, los padres siguen siendo figuras muy importantes; los niños se dirigen a ellos en busca de afecto, guía, vínculos confiables y duraderos, afirmación de su competencia y valor como personas.

Progresivamente, se va tendiendo a una corregulación de la conducta del niño, entre él y sus padres. Éstos realizan una supervisión general en el control, y el hijo realiza un control constante. La eficiencia de esta regulación está determinada por la claridad de la comunicación entre padres e hijos, las reglas claras, sistemáticas y consistentes.

Los profesores comienzan en este período a tener una mayor importancia, se convierten en sustitutos de los padres en el colegio; sin embargo, el valor que le asignen al niño va a estar dado por la demostración de sus capacidades. Los profesores imparten valores y transmiten las expectativas sociales al niño y a través de su actitud hacia él colabora en el desarrollo de su autoestima.

Se ha demostrado que aquellos profesores que muestran confianza en la capacidad del niño, incentivan el trabajo y el desarrollo de potencialidades en el niño, a la vez que favorecen un autoconcepto y una autoestima positivos.

Otro elemento del área social es el juego. El rol del juego es dar oportunidades de aprendizaje. En él, el niño puede ir ganando confianza en su habilidad para hacer una variedad de cosas, entra en contacto con el grupo de pares y se relaciona con ellos, aprendiendo a aceptar y respetar normas.

El juego ofrece modos socialmente aceptables de competir, sacar energía reprimida y actuar en forma agresiva. Durante este período, hay dos tipos de juegos que predominan:

- *Juego de roles*: (6-7 años) tiene un argumento que representa una situación de la vida real. Se caracteriza por ser colectivo, tener una secuencia ordenada y una duración temporal mayor. Hay una coordinación de puntos de vista, lo que implica una cooperación. El simbolismo aquí se transforma en colectivo y luego en socializado, es una transición entre el juego simbólico y el de reglas.
- *Juego de reglas*: (8-11 años) implica respeto a la cooperación social y a las normas, existiendo sanción cuando ellas se transgreden. Este juego es el que va a persistir en la adultez.<sup>13</sup>

La socialización del niño se realiza en la escuela en una forma espontánea; ya que uno de los fines de la escuela, es prepararlo para la vida y para la sociedad en la que le toca vivir. Este ingreso a la escuela está asociado con aprender a desligarse de los mayores, para llegar a ser una persona independiente.

---

<sup>13</sup> Enrique Palladito. Psicología evolutiva. Buenos Aires, Lumen, 1998 p. 147.



## **CAPÍTULO 2. PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA**

### **2.1 ANTECEDENTES**



En los primeros años de la década de los setenta, dos hombres curiosos, el doctor en informática y en aquel entonces estudiante de Psicología de la Universidad de Santa Cruz en California, Richard Bandler y el lingüista y profesor de lengua de la misma universidad, John Grinder, se preguntaron si sería posible detectar de qué manera se conducían las personas que eran reconocidas por su eficacia y habilidad en los campos de su actuación específica, y si se podría transformar esta información en herramienta práctica para que pudiera ser aplicada por otra persona en cualquier área, de esta manera fue como emprendieron un trabajo conjunto de investigación, que poco tiempo después les llevaría al desarrollo inicial de la Programación Neurolingüística (PNL), como posteriormente se le bautizó.

Animados por esta idea conformaron un equipo multidisciplinario y se pusieron a trabajar durante varios años, filmando y estudiando a los mejores comunicadores del mundo, a aquellos que sobresalían de forma excelente en su profesión en todas las ramas de las ciencias, las artes y los negocios.

El trabajo les llevó a estudiar a los tres miembros más significativos del momento en el campo de la psicoterapia: Fritz Perls, creador de la terapia Gestalt, Virginia Satir, la máxima exponente de la terapia familiar y del psicodrama, y el gran maestro de la época en el campo de la hipnoterapia, Milton H. Erickson. El trabajo de estos autores se explica brevemente a continuación.

La Gestal es una psicoterapia perteneciente a la corriente humanista, que tuvo su origen en Estados Unidos en los '60, y cuyo fundador y figura emblemática fue el psiquiatra [Fritz Perls](#).

Perls toma los planteamientos de diversas disciplinas psicológicas y filosóficas, y las integra en una práctica terapéutica basada en la concepción de un organismo total (mente y cuerpo como un conjunto integrado) que se relaciona con un medio ambiente originalmente de manera sana, y cuyo principal objetivo es alcanzar su autorrealización o madurez, entendida como el desarrollo de sus potencialidades a través de su independencia del entorno.

El objetivo de esta terapia es, por tanto, ayudar a la persona a obtener una mayor independencia (libertad, responsabilidad) en sus acciones, y enfrentarla a los bloqueos que le impiden desarrollarse con naturalidad.

Para lograr este objetivo, la Terapia gestáltica pone en práctica lo experiencial (darse cuenta, ensayar nuevas formas de enfrentar los problemas) por sobre la explicación racional o interpretación de los conflictos psicológicos.

Virginia Satir está considerada por muchos como una de las figuras más importantes en los métodos modernos de la Terapia Sistémica Familiar. “Los objetivos de la terapia de Virginia Satir son desarrollar la salud en vez de eliminar los síntomas, y transformar la energía atrapada en la patología individual o familiar en objetivos útiles. Hace referencia a este enfoque como el Modelo del Proceso de Validación Humana”.<sup>1</sup>

El trabajo de Milton H. Erickson consiste en el uso del lenguaje de manera metafórica. Es decir, es una forma de usar el lenguaje para inducir y mantener el trance a nivel inconsciente, con el fin de poder contactar y amplificar recursos de la personalidad. El trance es como una lente de aumento que reconecta la persona con la fuente más profunda de sus recursos, produciendo un estado en el que está altamente motivada para cambiar el foco de su atención del estado problema al estado de solución.

La hipnosis es una forma de construir oraciones corrientes con eliminaciones, distorsiones y generalizaciones. El oyente debe llenar los detalles y buscar activa e inconscientemente el significado de lo que oye, a partir de su propia experiencia.

El resultado dio nacimiento a la Programación Neurolingüística (PNL), como un acercamiento nuevo, diferente al arte de la comunicación y el desarrollo de la excelencia personal.

---

<sup>1</sup> SATIR. Terapia Familiar Paso a Paso. 2ª ed., Pax, México. 2002, p. 179

El nombre de Programación Neurolingüística tiene el siguiente significado:

**Programación:** programar es organizar de forma eficiente los componentes de un sistema para lograr el resultado adecuado.

**Neuro:** Por que todo comportamiento es el resultado de procesos neurológicos.

**Lingüística:** Ya que los procesos neurológicos son expresados mediante un lenguaje ya sea verbal o corporal.

Por lo tanto, la PNL nos permite ordenar los componentes de nuestro pensamiento y organizar nuestra experiencia de tal forma que a través de los procesos neurológicos, logremos producir los comportamientos adecuados a los objetivos que queremos alcanzar.<sup>2</sup>

La Programación Neurolingüística tiene como bases ciertos principios; los cuales son más flexibles que las leyes aplicables a las ciencias físicas y, por lo tanto, dichos principios deberán considerarse útiles más no verdaderos.

### **2.2.1 MAPA MENTAL**

También conocido como 'El mapa no es el territorio' es una presuposición que la PNL ha tomado de Noam Chomsky, cuya gramática

---

<sup>2</sup> BERTOLOTTI. Programación Neurolingüística Desarrollo Personal, Diana, México. 1997, p. 9 - 10

transformacional revolucionó nuestra visión del lenguaje como de una representación de la manera de funcionar del cerebro.

Aunque comúnmente creemos que todos los seres humanos seleccionamos las palabras con el mismo criterio para transmitir nuestros pensamientos, en realidad son elegidas de acuerdo a ciertas características por las que interpretamos nuestro acontecer en la vida.

Por medio de los sentidos exploramos y delimitamos el mundo exterior. Dado que el mundo es una infinidad de posibles impresiones sensibles, sólo somos capaces de percibir una pequeña parte de él. Esta porción de la realidad es filtrada después por nuestra experiencia única, cultura, lenguaje, creencias, valores, intereses y suposiciones.

Con el auxilio de estos filtros el mundo exterior cobra un sentido particular en cada individuo. Cada uno vive una realidad única, construida por sus propias impresiones sensibles y experiencias individuales de la vida, y actuamos de acuerdo a lo que percibimos. Este es nuestro modelo personal del mundo.

La PNL afirma que el mapa no es el territorio que describe, porque hacemos caso de aquellos aspectos del mundo que nos interesan e ignoramos otros. Extraemos de la realidad nuestra interpretación y construimos nuestro mapa personal. El mapa es una cosa, y la parte del mundo que representa es otra, sin embargo, necesitamos el mapa para saber hacia dónde vamos.

Bandler y Grinder en *The Structure of Magic I*, citan del libro *The Philosophy of As de H. Vaihiger el siguiente párrafo*: “Deberá tenerse presente que el objetivo del mundo de las ideas como totalidad, no es el retrato de la realidad, sino mas bien el instrumento con el cual encontrar más fácilmente nuestro camino por el mundo”.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Bandler y Grinder Cit. en Perez, El vuelo del ave Fénix, Pax, México, 1994, p14.

Cabe mencionar que existen diferentes mapas del mismo territorio, sin embargo, esto permite comprender al mismo tiempo las percepciones de otras personas evitando así el desperdicio de tiempo y esfuerzo en la mala comunicación y por lo tanto, favoreciendo a una comunicación adecuada. Para hacer un mapa del territorio se necesita hacer uso de herramientas especiales 'preguntas'. Aunque el mapa no es precisamente el territorio que representa, es correcto ya que tiene una estructura semejante al territorio, lo que demuestra su utilidad.

Bandler y Grinder proponen que existen tres tipos de restricciones: neurológicas, sociales e individuales.

**Las restricciones neurológicas** se relacionan con los límites fisiológicos naturales de los canales perceptuales del ser humano (umbrales). Los filtros neurológicos son más o menos los mismos para todos los seres humanos.

**Las restricciones sociolingüísticas**, se refieren a todas aquellas limitaciones que la cultura establece a sus miembros. Los filtros que las comunidades sociolingüísticas establecen en sus integrantes, provocan desde el inicio crear una percepción del mundo distinta a la de otros lugares.

La tercera restricción se refiere a las **limitaciones individuales**. Y son el resultado de la historia personal de cada individuo. Los filtros que cada persona adopta para representar y crear su mundo, constituyen el conjunto de percepciones, ideas, creencias, valores, emociones y normas de comportamiento, que hacen que cada ser humano sea diferente.<sup>4</sup>

Bandler y Grinder identifican tres mecanismos generales que hacen que se enriquezca o empobrezca el modelo de las personas: la generalización, la eliminación y la distorsión.

---

<sup>4</sup> Idíd., p. 21

Para los creadores de la PNL *la generalización* es el proceso a través del cual algunos elementos o trozos del modelo de la persona que se desprenden de la experiencia original, llegan a presentar la categoría total de la experiencia, es sólo un caso particular.

El proceso de *eliminación* es aquel mediante el cual ponemos atención solamente a ciertas dimensiones de nuestra experiencia, al mismo tiempo que excluimos otras.

La *distorsión* se presenta cuando, a partir de ciertos elementos sensoriales de nuestra experiencia, cambiamos la percepción de ella. Se reinterpretan los músculos sensoriales; viendo, oyendo, oliendo, saboreando y sintiendo algo que no está en la experiencia.<sup>5</sup>

Federico Pérez agrega un elemento más a los tres mencionados anteriormente y se trata de la disociación: es el proceso a través del cual nuestra atención se orienta de la realidad externa hacia el mapa interno. Existen diversos grados de disociación, según los sentidos que están involucrados y el foco específico en donde está nuestra atención.

Cuando una persona está totalmente disociada no es consciente de la realidad exterior; no ve, escucha, huele, saborea, no siente lo que acontece en su entorno. Pierde la conciencia. Es importante mencionar que la disociación es un mecanismo utilizado en la hipnosis ericksoniana.

## **2.2.2 SISTEMAS REPRESENTACIONALES**

La Programación Neurolingüística entiende que la información es procesada a través de los 5 sentidos y afirma también que el ser humano selecciona, de entre todos, el preferido el cual se transforma en un filtro preferencial siendo éste el que procesa la información de manera interna y la retransmite al exterior.

---

<sup>5</sup> *Ibíd.*, p. 25

El sentido o filtro preferencial, además de percibir el entorno sirve para explicar las experiencias vividas y construir un modelo del mundo. En PNL se les denomina de esta manera ya que por medio de ellos se representa la experiencia.

Existen tres sistemas representacionales básicos los cuales se explican a continuación:

- **V: Visual:** Este sistema implica la capacidad de recordar imágenes vistas con anterioridad y la posibilidad de crear otras nuevas, así como de transformar las ya vistas.
- **A: Auditivo:** Es la capacidad de recordar palabras y sonidos escuchados con anterioridad así como de formar nuevos.
- **K: Kinestésico:** En éste se incluyen las sensaciones corporales, táctiles viscerales y las propioceptivas (sensaciones de movimiento de los músculos, por ej. Las emociones, los sabores y los olores).<sup>6</sup>

Una manera de poder identificar los sistemas de representación es por medio de los predicados definidos por la PNL como los elementos del lenguaje, mediante los cuales se manifiesta el sistema representacional preferido por cada ser humano.

Algunos predicados de los sistemas de representación son los siguientes:

Visual	Auditivo	Kinestésico
Ver Mirar Imagen Imaginar	Oír Escuchar Sonido Decirse a uno	Sentir Tocar Lo que se coge Ponerse uno mismo

<sup>6</sup> Anné Linden. Ejercitar la mente. PNL para una vida mejor. Barcelona, Paidós, 1999 p. 55.

Simetría Ver con los mismos ojos Brillante Vistas Luminoso Claro Nítido Destello/ relámpago Turbio Penetrante Deslumbrante Enfocar Vislumbrar Sombra Borroso Ciego	mismo Armonía Sintonizar Atronador Sonidos Alto Claro Amplificado Trueno Palmada Interferencia Buen oído Estruendoso Susurrar Eco Débil Vacío Sordo	Equilibrio Estar unidos Crispante Vibraciones Duro Marcado Liso Puñetazo Rugoso / desigual Intuitivo Pesado Seguir los pasos Rozar Huella Blando sin textura Mudo
---	--	--

### 2.2.3 SUBMODALIDADES

Son todas aquellas características o cualidades que giran alrededor de, los canales de comunicación, ya sea el visual, el auditivo o el cinestésico, lo que nos lleva a tener una mayor precisión en la comunicación de aquello que vimos, escuchamos o sentimos. Las submodalidades son las piezas que conforman los sentidos, cómo se componen cada imagen, sonido o sensación.<sup>7</sup>

Existe gran cantidad de detalles que se pueden resaltar para poder describir una imagen.

VISUALES	AUDITIVAS	CINESTÉSICAS
- Asociado o disociado - Color	- Mono o estéreo - Palabras o sonidos	- Localización - Intensidad

<sup>7</sup> GÓMEZ. Optimicemos la educación con PNL Programación Neurolingüística: su aplicación practica en el trabajo docente. 2ª ed. Trillas, México . 2004, p. 79.

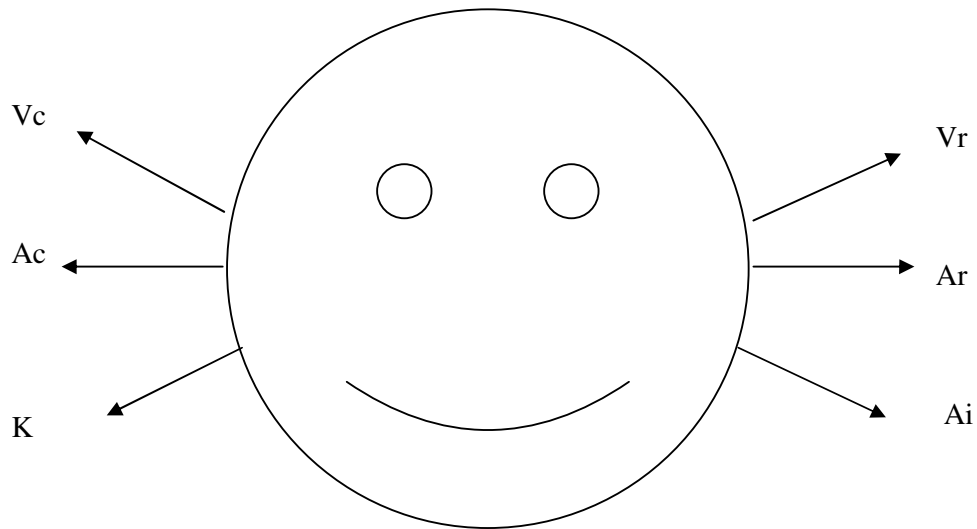


- Enmarcado o sin límites	- Volumen	- Presión (Fuerte o débil)
- Profundidad	- Tono	- Extensión
- Localización	- Timbre	- Textura
- Distancia	- Localización del sonido	- Peso
- Brillo	- Distancia de la fuente del sonido	- Temperatura
- Contraste	- Duración	- Duración
- Claridad	- Continuidad o discontinuidad	- Forma
- Movimiento	- Velocidad	
- Velocidad	- Claridad	
- Número (imagen dividida o imágenes múltiples)		
- Tamaño		

#### **2.2.4 CLAVES DE ACCESO**

Bandler y Grinder, en su investigación sobre la excelencia en la comunicación humana, prestaron especial atención a los movimientos involuntarios de los ojos y descubrieron que éstos proveen pistas acerca de cómo las personas organizan su pensamiento, denominándoles claves de acceso oculares.

Todos los seres humanos mueven inconscientemente los ojos al pensar y al hablar para buscar alguna información en el cerebro. El siguiente esquema muestra el significado de las claves de acceso.



- **Vr.-** Visual recordado: ver imágenes vistas anteriormente y de manera en que se vieron.
- **Vc.-** Visual construido: ver imágenes y cosas nunca vistas anteriormente
- **Ar.-** Auditivo recordado: recordar palabras o sonidos estructurados antes
- **Ac.-** Auditivo construido: escuchar palabras o sonidos no oídos antes
- **K.-** Sensaciones kinestésicas: incluyen las emociones, sensaciones táctiles, viscerales, sabores, olores y propioceptivas
- **Ai.-** Auditivo interno: Es la modalidad que se emplea cuando se habla con uno mismo, es decir, en diálogo interno.

## 2.2.5 COMUNICACIÓN

Comunicación es el proceso donde la acción o experiencia de una persona o animal y la acción y experiencia de otra u otras se da en forma coordinada. La PNL considera que existen dos formas de comunicación:

- *Interna:* que está constituida por las cosas que nos representamos, decimos y sentimos.

- *Externa*: la que se establece con los demás por medio de palabras, expresiones del rostro, posturas corporales y ademanes.

Ambos tipos de comunicación generan conductas en los individuos. Conducta: son todas aquellas representaciones sensoriales que una persona experimenta y expresa. Ante esta definición la PNL diferencia dos niveles de conducta los cuales son:

- Macroconducta: Incluye fenómenos observables fácilmente, como hablar, pelear, marearse, etc.
- Microconducta: incluye fenómenos más sutiles aunque igualmente importantes, como el ritmo cardiaco, tono de voz, cambios de coloración en la piel, etc.<sup>8</sup>

La observación precisa de estos cambios es muy importante en el proceso de la comunicación y se le denomina *Calibrar*.

Para calibrar es necesario observar las variaciones neurofisiológicas que se pueden producir. Es decir, es la habilidad de distinguir las señales sensoriales y reconocer su significado en las muy particulares estrategias conectivas de cada persona. Una vez lograda efectivamente la acción de calibrar, se puede llegar a un estado de relación o empatía a la que se le denomina *rapport* que significa intercambiar digital y analógicamente los mapas que se tienen del mundo.

Una comunicación efectiva se da cuando se intercambia con otra persona alguna porción de las representaciones internas. Al escuchar se puede calibrar el ritmo con el que se habla, los tonos, volúmenes, los predicados más utilizados, los silencios y otros sonidos.

---

<sup>8</sup> Harry Alder. Programación Neuro Lingüística. La nueva ciencia de la excelencia personal. Mexico, EDAF, 2004 p. 137.

La PNL utiliza el metamodelo del lenguaje para detectar las distorsiones en la que incurre la gente al querer comunicarse, por medio de tres grupos llamados: omisiones, distorsiones y generalizaciones. El metamodelo es una técnica que facilita clarificar lo que se dice y facilita el comprender lo que se quiere decir.

## **2.2.6 LA INTENCIÓN POSITIVA DE LOS COMPORTAMIENTOS**

La Programación Neurolingüística asegura que todo comportamiento tiene una intención positiva y esta intención no es una explicación es la motivación de una conducta a favor de la persona que la realiza, independientemente de las consecuencias negativas. La intención positiva hace las cosas más fáciles y permite tomar conciencia de muchos detalles de las relaciones que de otro modo quedarían en el inconsciente.

## **2.2.7 LAS PERSONAS POSEEN LOS RECURSOS NECESARIOS PARA LOGRAR LO QUE DESEAN**

El *recurso* es un estado generado por experiencias positivas del pasado que podemos recuperar y traer al presente para la obtención de un objetivo determinado.<sup>9</sup>

La PNL descubrió la forma en la que los recursos que están en el inconsciente de la persona puedan estar a su disposición para ser utilizados en el momento en que los necesite. Y esto es por medio del anclaje o ancla. Un ancla es un estímulo sensorial apareado a un determinado estado; puede ser una palabra, una frase, un contacto, algo que se puede ver, oír, tocar, oler o saborear. El anclaje tiene cuatro elementos que son:

---

<sup>9</sup> Richard Bandler. Tiempo para cambiar. México, khaos, 2002 p. 181.

- 1) *Intensidad del estado*: para que un ancla funcione adecuadamente, la persona debe estar en un estado congruente, con intervención de todo su organismo, en el momento en el que se suministra el estímulo.
- 2) *Sincronización*: está consiste en presentar el estímulo en el momento culminante de la experiencia.
- 3) *Exclusividad del estímulo*: es decir, que el estímulo elegido sea una señal diferenciada e inconfundible.
- 4) *Repetición del estímulo*: repetir exactamente la señal diferenciada e inconfundible con la que se ancló.<sup>10</sup>

El estímulo que dispara automáticamente estas vivencias es a lo que se le denomina anclaje, y logra que se genere un estado específico en cualquier situación y momento sin necesidad de pensarlo. Si esa vivencia que se recupera es positiva, se le llama recurso.

## **2.2.8 NO HAY FRACASO, SOLO RETROALIMENTACIÓN**

Cuando las cosas no salen del modo en que fueron planteadas, por lo general se piensa que se ha fracasado; sin embargo ante esta situación la PNL dice que lo que sucede no es ni bueno ni malo, sino simplemente información, la cual puede ser utilizada para mejorar. Por lo que para la PNL se considera como retroalimentación. Utilizó la información, o la retroalimentación, para mejorar.

Ésta es una distinción importante, ya que la sensación de fracaso (un aspecto de nuestro mapa personal, no la realidad), y la autoimagen más baja que crea, siempre afectará nuestro comportamiento de manera adversa.

---

<sup>10</sup> Federico Pérez, El vuelo del ave Fénix. Pax, México, 1994, p 41.

El fracaso, o un nivel más bajo de logro, se convierte en un objetivo subconsciente autorealizable. Cuando el concepto mismo de fracaso se elimina de su mapa mental y se abren todo tipo de posibilidades nuevas.

La retroalimentación, es la información que conseguimos extraer de la experiencia. Más que una ganancia, es como una cosecha de experiencia. Es una nueva forma de ver las cosas, sacando provecho de lo que fue mal antes para asegurarnos de que no nos pasará esta vez.

La habilidad de aprender a partir de los errores es uno de los recursos más valiosos que una persona puede tener. Permite dar el siguiente caso y evita quedarse estancado. Cuando convertimos el fracaso en retroalimentación en lugar de llevarnos a un callejón sin salida, nos puede llevar a un nuevo camino.

### **2.2.9 NIVELES LÓGICOS**

Los niveles lógicos son los diferentes grados o niveles mentales que existen en los seres humanos. Nos brindan un marco para organizar y recoger información, de modo que se pueda identificar mejor el lugar dónde intervenir para realizar el cambio deseado.

Existen seis niveles lógicos y a continuación se mencionan:

- Primer nivel: Entorno (dónde, cuándo, con quién). Es el contexto externo. Es el lugar donde nos hallamos y realizamos las acciones y reacciones, los momentos en que las realizamos las acciones y reacciones, los momentos en que las realizamos y con quienes las relacionamos.
- Segundo nivel: Comportamiento (qué). Son las acciones específicas, son conductas tanto operativas como anómalas.

- Tercer nivel: Capacidades (cómo). Son las competencias y aptitudes que utilizamos para adquirir y poner en práctica nuestros comportamientos. Son las habilidades generales, estrategias de pensamiento y destrezas físicas. Son aptitudes básicas (capacidad de hablar y caminar) y aprendidas (matemáticas, deportes). Son conductas que, por reiteradas, llegan a ser automáticas y habituales, se pueden repetir en forma sistemática. En este nivel es en donde la PNL opera más frecuentemente.
- Cuarto nivel: Creencias y valores (por qué). Una creencia es una afirmación que consideramos verdadera consciente o inconscientemente. Es todo aquello que creemos verdadero e importante para nosotros. Determinan lo que podemos o no podemos hacer. Nos prueban que algo es fácil o difícil, posible o imposible, etc. (si crees que puedes o si crees que no puedes, estás en lo cierto).
- Quinto nivel: Identidad (quién soy): Es el núcleo interior donde estoy siendo, en la unidad y coherencia, la esencia de las convicciones, creencias y valores que definen quiénes somos y cuál es nuestra misión o función en la vida.
- Sexto nivel: Espiritualidad (qué o quién más): Es aquello que me parece que está por encima de mí, es lo que nos conecta con los demás y creemos, rebasa nuestra propia identidad, es el espacio interno en que nos relacionamos con lo sublime o con la parte más profunda de nosotros mismos, nuestra esencia.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> GÓMEZ. Optimicemos la educación con PNL Programación Neurolingüística: su aplicación practica en el trabajo docente., 2ª ed. Trillas, México. 2004, p. 64.

## **CAPÍTULO 3. LA LECTO-ESCRITURA**

### **3.1 LECTURA DEFINICIÓN Y OBJETIVO:**



La escolaridad es una de las etapas en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje es de especial interés ya que es cuando se marcan las pautas que definen la calidad en el resultado de la lectura y la escritura.

Leer es un acto individual que implica la transformación de signos para la comprensión. Es decir, es la actividad caracterizada por la traducción de símbolos o letras en palabras y frases que tienen significado para una persona. Una vez descifrado el símbolo se pasa a reproducirlo; leer ha sido y sigue siendo la posibilidad de viajar a mundos diferentes y de experimentar circunstancias que de otra manera no podría vivenciar.<sup>1</sup>

El objetivo de la lectura es hacer posible comprender los materiales escritos, evaluarlos y usarlos para nuestras necesidades.

Para leer hay que seguir una secuencia de caracteres colocados en un orden particular. Por ejemplo, el español fluye de izquierda a derecha, el hebreo de derecha a izquierda y el chino de arriba abajo; el lector debe conocer el modelo y usarlo de forma apropiada. Por regla general, el lector ve los símbolos en una página, transmitiendo esa imagen desde el ojo al cerebro, pero leer puede también ser realizado mediante el tacto, como en el sistema Braille, un método de impresión diseñado para personas ciegas que utilizan un punzón para escribir.

La lectura sobresale entre todos los logros escolares que son fundamentales para el éxito, tanto en la escuela como en la vida. La lectura es la más importante de las capacidades que se adquieren.

Cuando el educando adquiere la capacidad para leer, se vuelve mucho más independiente y autosuficiente, entre otras cosas. Ésta le permite tener acceso a acervos del conocimiento. Los niños que saben leer son capaces de averiguar todo género de cosas, y de obtener distintos tipos de información,

---

<sup>1</sup> CLEMENTE. La enseñanza de la lectura, enfoque psicolingüístico y sociocultural..., Pirámide, Madrid. 1999, p. 38,39.

inaccesibles para los que no saben leer. Aprender a leer es un logro enorme para todo niño o adulto. El niño tiene que reunir diversas capacidades adquiridas a fin de resolver las exigencias cambiantes de las tareas de lectura.

### **3.1.3 ¿CÓMO SE DESARROLLA?**

La lectura es una sofisticación del lenguaje hablado ya que el aprender a leer necesita de la maduración del sistema nervioso central. El niño de entre 5 y 6 años puede llegar a comprender los diferentes símbolos y combinarlos con sus diferentes juegos

La lectura envuelve muchas actividades tales como la combinación de letras para formar palabras, combinación de palabras para formar frases y combinación de frases para organizar un cuento. Para que el desarrollo del proceso lector se dé es necesario involucrar los sentidos en equilibrio para que permitan realizar los movimientos oculares de forma armónica, manejar el cuerpo para una buena postura e integrar la audición al sistema lector.

Existe un desfase temporal entre la lectura visual y su oralización, y es ésta particularidad la que le permite a la mente comprender lo que se ve y elegir la entonación adecuada, las pautas y los silencios que necesita cualquier texto.

Cada niño atraviesa por una serie de etapas o niveles de comprensión de la lengua escrita. Varios investigadores han señalado que existen esencialmente dos fases en el desarrollo de la lectura de palabras. A esas fases Ehri las denomina fase logográfica y fase alfabética las cuales se explican a continuación:

#### **❖ Fase logográfica**

Se ha estimado que de los dos a los seis años de edad el niño adquiere de seis a 10 palabras al día. El significado que el niño le proporciona a cada palabra no siempre coincide con el que utiliza el adulto ya que el niño suele

utilizar una sola palabra para designar un suceso en su totalidad y hace uso de esta herramienta nuevamente cuando se inicia en el aprendizaje de la lectoescritura. Así, en la fase logográfica, como lo indica su nombre (logos, palabras; grafía, escritura), el niño lee la palabra en forma global sin dividirla en sus componentes.

Al principio, el niño que habla castellano lee de esa manera las palabras que conoce. El niño inicialmente analiza las palabras en forma global. También utiliza el contexto para determinar el significado una palabra. Durante esta fase, el niño es capaz de leer etiquetas de productos familiares, como 'leche', 'Pepsi-cola', o carteles en la calle, como 'alto', 'supermercado' y 'farmacia'. En la fase logográfica, el niño no es capaz de leer palabras que no le sean familiares si ellas no están ubicadas en el contexto propio que le permitan inferir su significado. Parece ser que durante esta etapa el niño no distingue el dibujo de la escritura como formas diferentes de representación. Esa estrategia de lectura es limitada. Si se le presentan con frecuencia textos y oportunidades de lectura, llegará a comprender que es necesario prestar atención a la escritura.

#### ❖ **Fase alfabética.**

El lenguaje puede segmentarse en unidades más pequeña que la oración o la palabra. Para dividir el lenguaje se requiere, primero, darnos cuenta de que está formado por palabras, luego por sílabas, y por último por sonidos cuya representación son las letras. Semejante aprendizaje requiere que tomemos conciencia de la naturaleza de nuestro lenguaje. Este hecho es lo que conocemos con el nombre de metalingüismo.

Una vez que el niño descubre que el lenguaje se puede dividir en diferentes partes, abandona poco a poco la estrategia de leer palabras globalmente y comienza a analizar las palabras silábicamente. Más tarde empezará a analizar el texto a partir de las letras.

Las primeras letras que conoce el niño son las que figuran en su nombre, debido a que son las más significativas para él. El desarrollo del

vocabulario en el lenguaje oral es de esencial importancia para la lectura, debido a que es mucho más fácil pronunciar en voz alta una palabra si ésta es conocida y además el conocer el significado de la palabra le ayuda al niño a anticipar lo que narra el texto.

### **3.2 ESCRITURA DEFINICIÓN Y OBJETIVO**

La escritura tiene su definición propia y su procedimiento. Escribir es: representar palabras o ideas por medio de signos y más especialmente la lengua hablada por medio de letras; figurar el pensamiento por medio de signos convencionales.<sup>2</sup>

La escritura la escritura es la pintura de la voz, es el resultado del aprendizaje de la lectura, o sea, el reconocimiento de las letras: signos, símbolos, representaciones, entre otros. Es decir, cuando el niño conoce y reconoce los signos y símbolos, procede a expresar en forma escrita. Plasmando con su mano de tinta a papel. Para escribir necesariamente, debe tener una coordinación de motricidad fina; sensorio – motora, en la coordinación de sus sentidos; visomotora, la coordinación específica entre su visión – táctil.

#### **3.2.3 ¿CÓMO SE DESARROLLA?**

La escritura como la lectura es una habilidad que exige un buen desarrollo madurativo, con una buena integración sensorial. Es importante tener en cuenta dos aspectos para analizar la escritura que son el aspecto técnico y la escritura comunicativa los cuales se explican a continuación:

- **Aspecto técnico**

---

<sup>2</sup> José Manuel Lara Diccionario Enciclopédico Larousse. México, Planeta, 1992 p. 858.

En este se analiza la coordinación, la habilidad para la ejecución, la gramática y la ortografía.

Ante un problema de escritura, una grafía desorganizada, mala letra y problemas de ortografía, se debe revisar cómo ha sido su desarrollo, cuál es el nivel de maduración de su esquema corporal, su especialidad, su motricidad gruesa y la coordinación visomotriz.

- **La escritura como función comunicativa**

Si se da la suficiente motivación, se logra que el niño se interese en conocer y descifrar los textos a los que se encuentre, el niño puede utilizar la escritura como un medio para organizar el pensamiento. Ya que al pretender escribir un tema se debe rehacer una y otra vez antes de obtener el trabajo final.

De acuerdo con la forma de aprendizaje, las personas forman su mundo, el cual transmiten a través de la escritura, en la que expresan los diferentes enfoques de interiorización del conocimiento. Si a cada uno se le respeta su forma y más bien se analiza el trabajo en equipo, se da la motivación de estrategias diferentes para el desarrollo de esta habilidad.

Al igual que en la lectura, la escritura requiere que el niño posea una madurez intelectual que le permita manejar las letras como símbolos y dominar también la estructura temporal – espacial necesaria para la codificación y la decodificación.

En la infancia, la escritura está en vías de formación, sigue un modelo caligráfico escolar de una manera más o menos fiel, de ahí que sea tan importante la buena caligrafía del maestro. El niño es un gran imitador que además sabe distinguir por intuición las formas bellas o armoniosas de las que no lo son. Por esa razón el docente debe comenzar a encauzar, en él, un juicio crítico y estético.

Los métodos actuales de la enseñanza de la lengua sostienen que, para obtener resultados más rápidos, los alumnos deben dar sus primeros pasos en el aprendizaje de la lecto-escritura utilizando el abecedario en imprenta, primero, mayúscula y luego, minúscula.

Los antecedentes para la adquisición de la escritura están en el manejo adecuado del pulgar e índice; si estos dedos tiene torpeza por falta de estimulación, la escritura resulta una tarea muy difícil. Es importante tener en cuenta que toda práctica de escritura debe realizarse primero en pizarrón pues la direccionalidad y lateralidad es más natural, ya que ésta proporciona mayor facilidad para el movimiento libre y para la coordinación.

### **3.2.2 NIVELES DE ESCRITURA**

Los niños se enfrentan con el sistema de escritura, desde muy pequeños y ésta presente en el medio que les rodea.

El Nivel Inicial debería cumplir la función de facilitarle a los niños, que no tuvieron adultos alfabetizados alrededor, obtener información básica para colaborar en la puesta en marcha del proceso de conceptualización acerca de las características, el valor y la función de la lectura y escritura.

Emilia Ferreiro es reconocida internacionalmente por sus contribuciones a la comprensión del proceso evolutivo de adquisición de la lengua escrita y distingue cuatro niveles de escritura en los niños los cuales se explican a continuación:

#### **❖ Nivel 1: Hipótesis presilábica**

En esta etapa el niño no logra diferenciar entre lo que es el dibujo y lo que es un trazo de escritura. Se da entre los tres y cuatro años.

Se divide en cuatro niveles:

- 1) Escritura unigráfica en donde un solo signo sirve para decir todo.

- 2) Escritura sin control de cantidad, es cuando el niño comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro hasta que se acaba la hoja y sólo puede ser leída por el autor.
- 3) Escritura no diferenciada o fija, donde utiliza tres signos únicamente para escribir cualquier palabra.
- 4) Escritura diferencial, aquí el niño comienza a utilizar trazos diferentes para escribir cada cosa, aunque no forma aún palabras concretas.<sup>3</sup>

En general, el tipo de escrituras en este nivel se puede manifestar en los niños como se muestra a continuación; realizando una reproducción de rasgos que constituyen una forma básica de escritura, ya sea esta cursiva o de imprenta. Si es cursiva se pueden encontrar grafismos ligados entre sí.



Si, en cambio, trata de imitar a la letra de imprenta los grafismos se encuentran separados, y se combinan líneas rectas y curvas.



#### ❖ Nivel 2: Hipótesis silábica

Cuándo el niño comienza a poner correspondencia entre el lenguaje hablado y el escrito, surge la etapa silábica.

En esta etapa comienza a conocer algunos sonidos y comienza a utilizar un signo por sílaba a lo que se le denomina correspondencia grafía – sílaba, como se maneja en el siguiente ejemplo: Marcela Escalante combinará su nombre y apellido de la siguiente manera.

---

<sup>3</sup> Pedagogía y Psicología. España, Cultural, 2005, p. 154.

MRA

= Marcela

EMR

= Escalante

### ❖ Nivel 3: Hipótesis silábica alfabética

En este periodo algunas letras poseen valor silábico sonoro y otras no y puede omitir letras al escribir una palabra ya que en ocasiones el niño trata de dar un valor sonoro a cada una de las letras que componen una escritura, pero en ese intento divide a la palabra en sílabas y cada letra vale por una sílaba.

*M = me*

*A = sa*

Y en lugar de escribir pelota, puede escribir peota, o en vez de casa puede escribir kza. En esta etapa, que se da entre los cuatro y los cinco años, se produce un conflicto cognitivo entre la cantidad mínima de caracteres y la hipótesis silábica en aquellas palabras bisílabas.

### ❖ Nivel 4: Hipótesis alfabética

Después de un período de investigación entre el nombre de la sílaba y la representación fonética de las letras se da el nivel cuatro. En donde el niño ya puede otorgar un fonema para cada grafismo y a partir de ese momento afrontará solamente problemas de ortografía.

## 3.3 EL PAPEL DE LA PSICOMOTRICIDAD

El desarrollo de la psicomotricidad en los procesos de lectura y escritura es de suma importancia, es por ello que a continuación se mencionan algunos aspectos:

La psicomotricidad es la técnica o el conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo,



utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica, cuyo objetivo es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.<sup>4</sup>

La meta del desarrollo psicomotor es el control del propio cuerpo para sacar de él todas las posibilidades de acción y expresión que a cada uno le sean posibles.

Las leyes fundamentales del desarrollo psicomotor son:

- Ley céfalo – caudal.

Significa que en el desarrollo se controlan antes las partes del cuerpo más próximas a la cabeza, extendiéndose el control hacia abajo. Por ejemplo, el niño sostiene la cabeza antes de ser capaz de mantenerse sentado.

- Ley próximo – distal.

Significa que se controlan antes las partes que están más cerca del eje corporal, que aquellas que están más alejadas de dicho eje. Así la articulación del hombro se controla antes que la del codo, que a su vez se controla antes que la de la muñeca, que a su vez se controla antes que las de los dedos.<sup>5</sup>

La evolución psicomotriz del niño va a determinar en gran medida el aprendizaje de la lectura y escritura, teniendo en cuenta siempre que dicha evolución ocurre desde el nacimiento y que necesita pasar por ciertas etapas o niveles hasta lograr el objetivo deseado, una educación integral. Tal es el caso que para fijar la atención necesita el dominio del cuerpo y la inhibición voluntaria.

Para escribir se requiere de hábitos motores y psicomotores tales como ver, recordar y transcribir de izquierda a derecha. Es por esta razón que a

---

<sup>4</sup> JIMENEZ. Psicomotricidad, teoría y programación. Escuela Española, España . 1995, p. 79.

<sup>5</sup> José Jiménez, e Isabel Jiménez Psicomotricidad Teoría y programación. España, Escuela Española, 1995, p.24.

continuación se explican brevemente los cambios evolutivos que presentan los niños en sus primeros años los cuales repercuten en los próximos.

### **Niñez temprana de 1 a 3 años de edad**

Entre el primer y el segundo cumpleaños, los niños:

- Son enérgicos, activos y curiosos.
- Son un poco egoístas.
- Les gusta imitar los sonidos y las acciones de otras personas (por ejemplo, al repetir las palabras que sus padres y otras personas dicen y al fingir ayudar en los quehaceres domésticos con los adultos).
- Quieren ser independientes y hacer las cosas por sí mismos.
- Tienen una duración de atención muy corta sino están involucrados en una actividad que les interesa.
- Exploran variaciones con sus destrezas físicas (por ejemplo, intentando caminar hacia atrás).
- Comienzan a ver en qué son parecidos o diferentes que otros niños.
- Juegan solos o con otros niños.
- Incrementan sus vocabularios de 2 o 3 palabras a más o menos 250 y comprenden cada vez más lo que la gente les dice.
- Piden que sus padres y otras personas les lean en voz alta, solicitando frecuentemente sus libros o cuentos favoritos.
- Fingen leer y escribir de la manera que ven a sus padres y otras personas hacerlo.

Entre el segundo y el tercer cumpleaños, los niños

- Son más conscientes de otras personas.
- Son más conscientes de sus propios sentimientos y pensamientos.
- Suelen ser tercos y a veces hacen rabietas.
- Pueden caminar, correr, saltar, brincar, rodar y trepar.

- Incrementan su vocabulario de 250 a 1,000 palabras en el transcurso del año.
- Pueden hablar en oraciones cortas de 2, 3 o 4 palabras.
- Comienzan a escoger sus cuentos y libros favoritos para leer en voz alta.
- Comienzan a contar.
- Comienzan a prestar atención a la escritura, como las letras de sus nombres.
- Comienzan a distinguir entre los dibujos y la escritura.
- Comienzan a hacer garabatos, marcando símbolos que parecen letras.<sup>6</sup>

Algunas cosas que necesitan los niños en esta edad para desarrollar sus habilidades:

Los niños entre 1 y 2 años requieren de:

- Oportunidades para tomar sus propias decisiones: ¿Quieres usar la taza roja o la azul?
- Límites claros y razonables.
- Oportunidades para utilizar los músculos mayores en los brazos y las piernas.
- Oportunidades para utilizar los músculos menores para manipular objetos pequeños, tales como piezas de rompecabezas y juegos para amontonar.
- Actividades que les permitan tocar, probar, oler, escuchar y ver cosas nuevas.
- Oportunidades para aprender sobre las "causas y efectos" -- las cosas que causan que otras cosas sucedan (por ejemplo, los bloques se caen cuando se apilan demasiado alto).
- Oportunidades para desarrollar y practicar sus destrezas de lenguaje.

---

<sup>6</sup> Pedagogía y Psicología Infantil Tomo I. España, Cultural, 2005, p. 189.

- Oportunidades para jugar con y aprender sobre las letras del abecedario y los números.
- Oportunidades para aprender sobre los libros y la escritura.

Los niños entre los 2 y 3 años requieren oportunidades para:

- Desarrollar la dexteridad manual (por ejemplo, cómo agarrar los crayones y lápices, cómo armar un rompecabezas o hacer un collar de cuentas.
- Hacer más cosas por sí mismos, cómo vestirse solos.
- Hablar, cantar y desarrollar su lenguaje.
- Jugar con otros niños y desarrollar sus destrezas sociales.
- Experimentar con nuevas formas de mover sus cuerpos.
- Aprender más sobre la escritura y los libros y cómo funcionan.
- Hacer cosas que les ayuden a incrementar su vocabulario y su conocimiento, y que les ayuden a aprender más sobre el mundo; por ejemplo, salir a caminar y visitar bibliotecas, museos, restaurantes, parques y zoológicos.

Los niños en edad preescolar (3 a 5 años) pueden desarrollar lo siguiente:

Entre el tercer y cuarto cumpleaños, los niños:

- Comienzan a jugar con otros niños, no solo al lado de ellos.
- Son más capaces de tomar turnos y compartir y comienzan a comprender que las otras personas tienen sentimientos y derechos.
- Son cada vez más independientes y se pueden vestir casi sin ayuda.
- Pueden desarrollar temores (Mami, hay un monstruo debajo de mi cama.) y pueden tener amiguitos imaginarios.

- Tienen más control de sus músculos mayores y les encanta correr, saltar, brincar con dos pies, agarrar una pelota, subir y bajar escaleras y bailar cuando oyen música.
- Tienen mayor control de sus músculos menores que los niños más pequeños, lo cual se ve claramente en sus dibujos y garabatos.
- Pueden clasificar las cosas que se parecen o no se parecen.
- Pueden reconocer los números.
- Les gusta el humor ridículo, las adivinanzas y las bromas.
- Entienden y pueden seguir instrucciones verbales,
- Pueden utilizar nuevas palabras y formar oraciones más largas,
- Son conscientes de los sonidos que riman en las palabras.
- Pueden intentar leer, tratando de llamar la atención y demostrando orgullo por sus logros,
- Pueden reconocer la escritura que les rodea en letreros o logotipos.
- Saben que cada letra del abecedario tiene un nombre y pueden identificar por los menos 10 letras del abecedario, en particular las que forman parte de su nombre y escriben o garabatean mensajes.

Los niños entre los 3 y 4 años de edad necesitan oportunidades para

- Jugar con otros niños para que puedan aprender a escuchar, tomar turnos y compartir.
- Desarrollar mayor coordinación física, por ejemplo, saltando con ambos pies.
- Desarrollar sus habilidades de lenguaje más a través de libros, juegos, cantos, ciencias, matemáticas y actividades artísticas.
- Desarrollar más destrezas de autonomía, por ejemplo, aprendiendo a vestirse o desvestirse solos.
- Contar y medir.
- Participar activamente con los adultos en la lectura en voz alta.

- Explorar el abecedario la escritura e intentar escribir mensajes.<sup>7</sup>

### 3.3.1 ASPECTOS PSICOMOTORES

Al principio del capítulo se mencionó que para desarrollar la lectura y la escritura se necesita de un buen desarrollo psicomotor, a continuación se definen algunos conceptos que propician el desarrollo de este proceso.

✓ **El esquema corporal:**

Es "...el conocimiento inmediato de nuestro propio cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y, sobre todo, de su relación con el espacio y los objetos que le rodean...".<sup>8</sup>

Las secuelas de una deficiente estructuración del esquema corporal se pueden manifestar de la siguiente manera: en perspectivas, motrices personales y sociales.

- En el plano *perspectivo*:

Deficiencia en la estructuración espacio-temporal, ya que es el propio cuerpo el primer punto de referencia en la percepción y en el que se funda la relación con los demás y con las cosas. Para el alumno esta estructuración es importantísima, pues de ella va a depender sus posibilidades de orientación, las cuales inciden directamente sobre el aprendizaje de la lectoescritura.

Los problemas más frecuentes son: Confusión de letras en las que invierte la orientación:

Derecha-izquierda:	b	d
	p	q
	d	p

---

<sup>7</sup> Pedagogía y Psicología Infantil Tomo II, España, Cultural, 2005, p. 71.

<sup>8</sup> José Jiménez, e Isabel Jiménez Psicomotricidad Teoría y programación. España, Escuela Española, 1995, p.23.

Arriba-abajo:	n	u
Inversión de letras:	el	le
	al	la
	se	es
Inversión de sílabas:	azul	mar
	mar	azul

Aumento de letras en palabras u omisión de algunas.

- En el área *motriz*:

La importancia del esquema corporal es fundamental, pues sin él el niño será incapaz de organizar los esquemas motores de los que parten las acciones más usuales.

- A nivel *personal y social*:

Como consecuencia de lo anterior, el niño suele recibir la amonestación de los profesores y las reconvenciones en casa con tal prodigalidad que acaban agriando su carácter y le hacen sufrir continuos cambios en su estado anímico.

Una integración idónea vendrá facilitada por el desarrollo del sistema postural, la coordinación dinámica global y segmentaría, la afirmación de la lateralidad, la percepción del espacio, el tiempo, el ritmo y de la respiración; todos estos conceptos se explican a continuación.

- ✓ **Sistema postural:**

Está constituido por el conjunto de informaciones proporcionadas por la postura y el equilibrio. La postura es la posición que adopta el cuerpo en situación de comunicación (gesto expresivo) y de aprendizaje.

El equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre el eje corporal y el eje de gravedad.

✓ **La coordinación manual:**

La coordinación motriz gruesa es la capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos con objeto de realizar unos determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc.

La coordinación motriz fina es la capacidad para utilizar los pequeños músculos para realizar movimientos muy específicos: arrugar la frente, cerrar los ojos, guiñar, apretar los labios, mover los dedos de los pies, cerrar un puño, teclear, recortar y todos aquellos que requieren la participación de nuestras manos y dedos.

La escritura es ante todo un aprendizaje motor. Antes de que el niño comience con el aprendizaje de la lectoescritura. El trabajo psicomotor tendrá por objetivo dar al niño una motricidad espontánea, coordinada y rítmica. "...La mano es, en el cuerpo, el instrumento inigualable, privilegiado, que interviene siempre y cuyas posibilidades deben acrecentarse al máximo. Los músculos de la mano tienen, a nivel del cerebro, a una representación cortical relativamente mucho más importante que los otros músculos del cuerpo...".<sup>9</sup>

✓ **La coordinación oculo-manual, ojo-mano o viso-manual:**

Se entiende, en principio, como una relación entre el ojo y la mano, que podemos definir como la capacidad que posee un individuo para utilizar simultáneamente las manos y la vista con objeto de realizar una tarea o

---

<sup>9</sup> Daniel Calmels. El cuerpo en la escritura. Argentina, Novedades Educativas, 2002 p. 22.



actividad, por ejemplo: coser, dibujar, alcanzar una pelota al duelo, escribir, peinarse, etc.

✓ **La organización espacial:**

Esta se halla íntimamente relacionada con el esquema corporal, de ahí que, para evitar interpretaciones erróneas o confusiones, creamos necesario establecer bien sus diferencias.

Según Piaget, la adquisición del espacio se da en tres etapas:

*1. El espacio topológico:*

Va desde el nacimiento hasta los tres años. En principio se limita al campo visual y las posibilidades motrices del niño. Al andar el espacio se amplía, se desenvuelve en él y capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles. Predominan los tamaños y las formas y se orienta en función de sus necesidades.

*2. El espacio euclidiano:*

Entre los tres y siete años se va consolidando el esquema corporal favorecen las relaciones espaciales y adquiriendo las nociones de:

- Tamaño: grande, pequeño, mediano.
- Dirección: a, hasta, desde, aquí.
- Situación: dentro, fuera, encima, debajo.
- Orientación: derecha, izquierda, arriba, abajo, delante, detrás.

*3. Espacio racional:*

Después de los siete años el espacio se concibe como un esquema general del pensamiento fundamentándose en la representación mental de la derecha e izquierda.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> José Jiménez, e Isabel Jiménez Psicomotricidad Teoría y programación. España, Escuela Española, 1995, p.109.

La estructuración espacial se configura en tres grandes periodos que son:

1. Los objetos se sitúan aisladamente en relación con el yo.
2. Se relacionan varios objetos a través de un procedimiento de direcciones fijas (relaciones subjetivas).
3. Se interrelacionan varios objetos sin que el yo sea necesariamente el punto de referencia. La estructuración espacial se alcanza en este periodo e intervienen de forma espacial los conceptos de distancia y orientación. A partir de ella es cuando se adquiere la noción del tiempo.<sup>11</sup>

La incorrecta apreciación de distancias acarrea también problemas de lectura: como pueden ver en estas líneas, entre las letras se dan unos espacios entre las palabras un espacio mayor:

Como por ejemplo:

<i>En lugar de leer</i>	<i>Puede leer:</i>
Ana va por el campo	Anavaporelcampo

Leyendo una sucesión de sílabas sin sentido se hacen imposible la comprensión del texto. Similares problemas se dan en la escritura, ya sea confundiendo la direccionalidad de las grafías o uniendo y separando arbitrariamente, letras, sílabas y palabras.

✓ **La respiración:**

El acto de absorber el aire y expelerlo para mantener las funciones vitales de la sangre es lo que normalmente entendemos por respiración. Es, por consiguiente, una función vital del organismo que se desarrolla en dos fundamentales momentos:

---

<sup>11</sup> *Ibíd.*, P. 110.

- La inspiración, o tiempo durante el cual el aire penetra a través de las fosas nasales de modo regular y rítmico pasando a los pulmones y,
- La espiración, o momento en el que el aire emergen de los pulmones y se expulsado por vía bucal o nasal.<sup>12</sup>

✓ **La relajación:**

Es esa sensación de descanso o reposo que un cuerpo posee cuando no existe ninguna clase de tensión y la mente se libera del estrés, la ansiedad o de preocupaciones que pueden perturbar al sujeto.

Se pueden distinguir dos tipos de relajación: global o total y analítica o segmentaría.

La global pretende alcanzar el relajamiento simultáneo de todas las partes del cuerpo, algo que resulta verdaderamente laborioso y difícil si con anterioridad no se ha trabajado.

La relajación analítica o segmentaría consiste en la adquisición de la conciencia de las sensaciones de tensión y distensión perfectamente localizado en una o varias partes del cuerpo.

Este tipo de relajación es la indicada para el aprendizaje de la escritura, pues mediante ella se logrará la independización de los miembros superiores - hombro, brazo, muñeca, mano, dedos-, condiciones indispensables para todo ejercicio de coordinación y, como es obvio, para el trazado de la grafía.

La preparación para el aprendizaje se traduce en lo que el niño puede aprender. Normalmente los niños deberían preparar su herramientas para un aprendizaje específico, antes de enfrentarse a el.

El niño debe obtener la preparación para el aprendizaje por sí mismo en las oportunidades que propicia el adulto para su desarrollo. Recordemos que es necesario establecer cimientos para el aprendizaje abstracto y si estas

---

<sup>12</sup> *Ibíd.*, p. 39.

bases no están instaladas será necesario regresar a los fundamentos sea cual sea la edad.

La preparación (pre-requisitos) para el aprendizaje no depende de la edad cronológica; ya que un niño puede tener ocho años de edad y no contar con los pre-requisitos para el aprendizaje. La madurez o la preparación para aprender se forman por la estimulación recibida aunada por la evolución natural del cerebro. Es por ello que continuación se hablará de la concentración y la memoria ya que estos contribuyen en el aprovechamiento que un niño puede o no tener en la escuela.

- **Concentración:**

Es la habilidad y el deseo de mantener el interés durante cierto tiempo; mediante la inversión de tiempo y energía personal. Según Faith y Cecil Clark existen algunas condiciones que permiten la concentración. Estas son:

1. La atención puede ser mantenida por más tiempo cuando la capacidades personales son equivalentes con el reto que representa la actividad.
2. La atención se incrementa si contamos con retroalimentación inmediata; cuando la persona puede conocer el efecto de su inversión de tiempo y energía es más factible que haya atención.
3. Cuando ya se involucró la atención en una actividad, se pierde la distinción entre lo que se está haciendo y por qué se está haciendo.
4. La atención se incrementa cuando existe la sensación de control potencial sobre la actividad que se está realizando, porque genera una experiencia de éxito adelantado.<sup>13</sup>

Para lograr una adecuada concentración, el estilo de aprendizaje debe ser respetado y apoyado.

- **Memoria:**

---

<sup>13</sup> BLANCO. Hay más dentro de ti, el universo de la inteligencia. Ger, México. 1997, p.294-295.

Recordar es haber realizado adecuadamente tres cosas: la adquisición, la retención y la recuperación de la información.

En el cerebro existen dos regiones que la consolidan. El tálamo, que interviene en la conducta emocional; y el hipocampo que es el que mantiene la temperatura corporal, regula los sueños y las emociones. Estas dos regiones proveen de energía y ayudan a crear recuerdos duraderos, de largo plazo, en la corteza cerebral.

Al memorizar se hacen nuevas redes de conexiones neuronales. En el cerebro se liberan y se transfieren neurotransmisores entre las neuronas y estas generan impulsos eléctricos, aumentando el número de sinapsis (unión entre neuronas).

Existen varios tipos de memoria los cuales serán explicados a continuación:

- *Memoria a corto plazo:*

Depende de la actividad electroquímica de las neuronas estimuladas, la información dura entre 10 y 20 segundos. Es vital para cualquier actividad que requiere del pensamiento consciente, como por ejemplo el comprender una frase.

- *Memoria a largo plazo:*

Podemos captar siete piezas de información simultáneamente entre números, imágenes o palabras, luego el cerebro las integra automáticamente.

La memoria de corto plazo se convierte en memoria de largo plazo cuando la persona se concentra, repite una y otra vez, por el factor sorpresa o cuando se involucran emociones.

- *Memoria Sensorial:*

Depende de la información que viene de los sentidos (olfato, vista, tacto, gusto y oído), el estímulo sensorial dura sólo una fracción de segundo antes de

ser reemplazado por el siguiente. La capacidad de almacenar sensorialmente es ilimitada.

La memoria sensorial; es una de las primeras etapas a través de las cuales pasa la información y no podemos ejercer un gran control sobre su modo de funcionamiento.

La memoria sensorial se convierte en memoria a largo plazo cuando se usa la imaginación, asociación, repetición, revisión y localización, conceptos que a continuación serán explicados.

- ***Imaginación:***

Es la capacidad para transformar la nueva información que recibe el cerebro en nuevas imágenes que se puedan retener en la mente.

- ***Asociación:***

Es ligar dos elementos diferentes; es decir, conectar la nueva información con lo que ya se conoce.

Para almacenar la información en la memoria puede asociarse con las experiencias, vivencias, imágenes, sonidos y sensaciones propias. Las asociaciones que una persona puede hacer reflejan el modo en como cada quien organiza la información en su cerebro.

- ***Repetición y revisión:***

Para memorizar es necesario repetir y revisar de vez en cuando a intervalos regulares, es necesario practicar, ensayar, tener listas varias rutas de asociación, y usar la imaginación.

Puede utilizar las seis reglas de oro:

Una vez que se tiene en el cerebro la información que se quiere memorizar se deben repetir y revisar los puntos más importantes en los siguientes intervalos.

- 1.- Después de cinco minutos
- 2.- En una hora
- 3.- Al día siguiente
- 4.- En una semana
- 5.- En dos semanas
- 6.- En un mes

- **Localización:**

Es cuando se reconoce con el ojo interno los lugares donde se ha estado. Por ejemplo, al recordar una dirección, se describe localizando lugares de referencia, que están próximos a la dirección.<sup>14</sup>

El relajamiento y la oxigenación del cerebro son factores claves para la memorización y el movimiento físico es una buena forma para elevar la calidad de tales factores. Para recordar es necesario emplear el humor, la exageración, uso de elementos ridículos, colores, figuras; la habilidad para formar imágenes mentales es vital para la buena memoria. Una vez mencionados los elementos que se involucran en el proceso de la lectura y la escritura se puede seguir con la presentación y desarrollo de la propuesta, que surge como resultado de las investigaciones en varios libros.

---

<sup>14</sup> Luz Maria Ibarra. Mapeando con Luz Ma. Mexico, Garnik, 2002. 29.

## **4. PROPUESTA**



## 4.1 EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA

Existe una persona importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje que no puede dejarse de lado en el desarrollo de este trabajo, se trata del profesor que es el encargado del grupo y que tiene en sus manos una responsabilidad (los alumnos), durante un ciclo escolar.

Uno de los objetivos más valorados y perseguidos dentro de la educación a través de las épocas es *la de enseñar a los alumnos a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender*. Sin embargo, en la actualidad parece que los planes de estudio de todos los niveles educativos promueven precisamente aprendices altamente dependientes de la situación instruccional, con muchos o pocos conocimientos conceptuales sobre distintos temas disciplinares, pero con pocas herramientas o instrumentos cognitivos que les sirvan para enfrentar por sí mismos nuevas situaciones de aprendizaje pertenecientes a distintos dominios, y les sean útiles ante las más diversas situaciones <sup>1</sup>

## 4.2 DESDE EL PUNTO DE VISTA EDUCATIVO

A continuación se muestra como ha visto la SEP el papel de profesor:

- Según el Programa de Educación Preescolar de 1992, maneja la relación del docente con los niños y sus padres de la siguiente manera:

En el jardín de niños el docente, es quien marca normas, valores sociales y vínculos efectivos para los niños. El aprendizaje y desarrollo de un niño no puede

---

<sup>1</sup> DIAZ. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo 2ª ed. Mc Graw Hill, México. 2002, p. 233.

entenderse sino a partir del tipo de relaciones que tiene con las personas con quien vive.

El docente tiene que ver con propias expresiones y comentarios mientras los niños realizan sus juegos y actividades y también, en relación con los resultados de los mismos, es decir, cómo lo hicieron y cómo les quedó. Así mismo, debe apreciar la creatividad que haya desplegado al realizar formar y expresiones diversas con un sentido personal, tipo y original.

Su propósito es favorecer el desarrollo del niño, a partir de considerar sus características en este periodo de vida.

También es importante que el maestro escuche lo que los padres dicen, lo que esperan y piensan de su niño; qué piensan y esperan de la escuela y del propio docente. Todo esto le puede orientar en su visión sobre el niño. En general el docente deberá propiciar un clima de confianza y afecto entre la escuela, niños, y padres, y convertirse en un constante interlocutor en ellos.<sup>2</sup>

- Según el Programa de Educación Preescolar de 2004, habla sobre el papel del docente de la siguiente manera:

La intervención docente, según los rasgos que adopte, puede ser eficaz, retadora y estimulante para el aprendizaje o, en el extremo, puede ser ineficaz, rutinaria y desalentadora.

El mejoramiento del proceso y de los resultados educativos requiere que la reflexión constante de la educadora para revisar críticamente sus decisiones respecto al proceso educativo, las formas en que promueve (o no) el trabajo de los niños y la cooperación entre ellos, así como las concepciones que sustentan su intervención en el aula.

---

<sup>2</sup> Programa de Educación Preescolar. México, SEP, 1992, p. 65.

Los compromisos de los educadores son múltiples y muy variados y representan todas las prioridades en el desarrollo integral del estudiante:

- Fomentar la curiosidad, el amor por aprender y el orgullo que siente por un trabajo, de manera que los niños se conviertan en buscadores activos del conocimiento y en individuos deseosos de aprender durante toda su vida.
- Educar niños con confianza en sí mismos, para que puedan aprender a enfrentar los retos de un mundo que está cambiando rápidamente. Enseñarles los conceptos de honradez y respeto, para que puedan contribuir a su familia y a la sociedad.
- Ofrecer oportunidades a los estudiantes para que aprendan y apliquen sus conocimientos en situaciones cotidianas, para que desarrollen buenos hábitos de trabajo y de estudio, y se preparen a hacer la transmisión al mundo del adulto.<sup>3</sup>

Para que el profesor pueda realizar mejor su trabajo debe detenerse a reflexionar no sólo en su desempeño como docente, sino en cómo aprende el alumno tomando en cuenta los procesos internos que lo llevan a aprender en forma significativa y en qué puede hacer para propiciar este aprendizaje.

El trabajo cotidiano de profesor es hacer posible el aprendizaje de sus alumnos así como provocar dinámicas y situaciones en las que pueda darse el proceso de aprender en los alumnos. El reto de éste será lograr que aquellos sean capaces de darle sentido a su conocimiento para que pueda ser utilizado para sus propios fines, y no sólo para fines escolares.<sup>4</sup>

Para lograr lo anterior, los profesores deben diseñar las estrategias que permitan potenciar el aprendizaje de los alumnos. El papel del profesor es

---

<sup>3</sup> Programa de Educación Preescolar. México, SEP, 2004, p. 119.

<sup>4</sup> Virginia González. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. México. Pax, 2001 p. 1.

fundamental para el alumno, ya que no sólo tiene que seguir e interpretar los procesos de aprendizaje del alumno, sino que también debe modificar sus propias estructuras de conocimiento, condiciones indispensables para facilitar este nuevo enfoque en la relación enseñanza y aprendizaje.

El desarrollo del trabajo durante el ciclo escolar requiere de un ambiente en el que las niñas y los niños se sientan seguros, respetados y con apoyo para manifestar con confianza y libertad sus preocupaciones, dudas, sentimientos e ideas. Del mismo modo, debe asumir y comprender nuevas reglas para la convivencia y el trabajo, varias de ellas distintas a las que se practican en el ambiente familiar.

En el establecimiento del ambiente en el aula es importante considerar los siguientes elementos:

La confianza en la maestra del grupo. Un clima efectivo requiere que las niñas y los niños perciban que su maestra es paciente, tolerante, que los escucha, los apoya, los anima y los estimula, que pueden contar con ellas para estar seguros y resolver los conflictos que enfrentan. Especial cuidado debe presentarse a quienes se mantienen aislados de sus compañeros y quienes se integran por primera vez al grupo.

En un ambiente que proporcione al mismo tiempo seguridad y estímulo, y en el cual los alumnos puedan adquirir las actitudes y las percepciones sobre sí mismos y sobre el sentido del trabajo académico que se encuentran es la base de todo aprendizaje valioso, será más factible que los niños adquieran valores y actitudes que pondrán en práctica en toda actividad y en toda forma de participación escolar. Este sentido de propósito, cuando es alentado por la maestra y compartido con los niños, convierte al grupo en una comunidad de aprendizaje.

Al docente se le han asignado diversos roles: el de transmisor de conocimientos, el de animador, el de supervisor o guía del proceso de aprendizaje, e incluso el de investigador educativo, por ello el docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento.

Se puede afirmar que los significados adquiridos explícitamente durante la formación profesional, como los usos prácticos que resultan de experiencias continuas en el aula configuran los ejes de la práctica pedagógica del profesor. La práctica docente se encontrará fuertemente influida por la trayectoria de vida del profesor, el contexto socioeducativo donde se desenvuelva, el proyecto curricular en el que se ubique, las opciones pedagógicas que conozca o se le exijan, así como las condiciones bajo las que se encuentre en la institución escolar.

Enseñar no es sólo proporcionar información, sino ayudar a aprender, y para ello el docente debe tener un buen conocimiento de sus alumnos: cuáles son sus ideas previas, qué son capaces de aprender en un momento determinado, su estilo de aprendizaje, los motivos intrínsecos y extrínsecos que los animan o desalientan, sus hábitos de trabajo, las actitudes y valores que manifiestan frente al estudio concreto de cada tema. La clase no puede ser ya una situación unidireccional, sino interactiva, donde el manejo de la relación con el alumno y de los alumnos entre sí forme parte de la calidad de la docencia misma.

Aunque es innegable que el propósito central de la intervención educativa es que los alumnos se conviertan en aprendices exitosos, así como en pensadores críticos y planificadores activos de su propio aprendizaje, la realidad es que esto sólo será posible si lo permite el tipo de experiencia interpersonal en que se vea inmerso el alumno. Uno de los roles más importantes que cubre el docente es favorecer en el educando el desarrollo y mantenimiento de una serie de estrategias cognitivas a través de situaciones de experiencia interpersonal instruccional.

De esta manera, en la formación de un docente se requiere habilitarlo en el manejo de una serie de estrategias (de aprendizaje, instrucción, motivacionales y manejo de grupo) flexibles y adaptables a las diferencias de sus alumnos y al contexto de su clase, de tal forma que pueda inducir (mediante ejercicios, demostraciones, pistas para pensar y retroalimentación) la citada transferencia de responsabilidad hasta lograr el límite superior de ejecución que se busca. Por ello no puede prescribirse desde afuera 'el método' de enseñanza que debe seguir el profesor; no hay una vía única para promover el aprendizaje, y es necesario que el docente mediante un proceso de reflexión sobre el contexto y características de su clase, decida qué es conveniente hacer en cada caso. Esto significa que en la interacción educativa no hay sólo una asistencia del profesor al alumno, sino ambos gestionan de manera conjunta la enseñanza y el aprendizaje en un proceso de participación guiada.

Siguiendo a Rogoff existen cinco principios generales que caracterizan las situaciones de enseñanza – aprendizaje, donde ocurre un proceso de participación guiada con la intervención del profesor:

1. Se proporciona al alumno un puente entre la información de que dispone (sus conocimientos previos) y el nuevo conocimiento.
2. Se ofrece una estructura de conjunto para el desarrollo de la actividad o la realización de la tarea.
3. Se traspasa de forma progresiva el control y la responsabilidad del profesor hacia el alumno.
4. Se manifiesta una intervención activa de parte del docente y del alumno.
5. Aparecen de manera explícita e implícita las formas de interacción habituales entre docentes/adultos y alumnos/menores, las cuales no son simétricas dado el papel que desempeña el profesor como tutor del proceso.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Reina Caldera. "El Enfoque Cognitivo de la Escritura y sus Consecuencias Metodológicas en la Escuela," Educere Enero – Marzo, 2003, p. 368.

### **4.3 EL PAPEL DEL DOCENTE DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA PNL**

En base al programa que en esta tesis se plantea se requiere que el profesor se comprometa realmente con su misión de educar cubriendo las características que a continuación se presentan:

- Invitando a los profesores en primer lugar a dejar, a cada persona que encuentre, en estado de excelencia, reconociendo lo que vale, aumentando su autoestima, respetando su talento e impulsándola a ser mejor cada día, a través de la palabra.

- Se invita también a ser flexible, humilde, a tener más alternativas de percepción, aceptando la riqueza que regalan los demás, para seguir adentrándose en el funcionamiento del propio cerebro y en el de los demás.

- El rol del docente no es en este caso el de un operario o técnico que aplica sin más los planes, programas o metodologías pensadas por otros, sino que se convierte en un profesional reflexivo que rescata su autonomía intelectual.

De este modo, la calidad del aprendizaje depende en gran medida de la habilidad del docente para adaptar su demostración y descripción a las necesidades cambiantes del alumno. Para lograr lo anterior se requiere motivar de forma convincente al alumno y ofrecerle experiencias educativas pertinentes, estableciéndose una relación de enseñanza – recíproca dinámica y autorreguladora.

La función del docente es, por lo tanto, engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que la función de profesor no se limita a crear condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, sino que debe orientar y guiar explícitamente dicha actividad mediante la PNL la cual es un modelo que permite a las personas estructurar sus experiencias individuales de la vida. Es una manera de

pensar y organizar la fantástica y hermosa complejidad del pensamiento y de la comunicación.

La PNL representa una actitud de la mente y una forma de ser, es práctica; es un conjunto de modelos habilidades y técnicas para pensar y actuar en forma efectiva, pretende incrementar las opciones de respuesta, ser útil y así mejorar la calidad de nuestra vida.

Tenemos que aprender 'gozando' el aprendizaje, utilizando simultáneamente la mente lógica, el cuerpo y la mente creadora, en otras palabras, el cerebro y el cuerpo integralmente.

La función que tienen los profesores, facilitadores y capacitadores es que los alumnos aprendan a aprender, utilizando al máximo sus capacidades, desarrollando el potencial con el que cada uno cuenta y fortaleciendo aquellas áreas que requieran.

Los maestros tienen la obligación de generar creencias que faciliten el aprendizaje de los alumnos y de acercarlos a la búsqueda continua por saber más. Recordando que la calidad de los pensamientos determina la calidad de los resultados, por lo que es importante hacer del aprendizaje algo fácil y divertido.

Con esta propuesta el profesor trabajará más preparando la clase, los materiales y los ejercicios que cuando está con sus alumnos, pues ahí es donde ellos descubrirán el conocimiento.

Cuando haya algo que corregir, se debe hacer poniendo atención en lo positivo sin descalificar o hacer sentir mal a aquel que cometió el error o que no entendió el contenido del tema o ejercicio. Recuerde que, nunca se fracasa, solo se obtiene resultados.



Por medio de los sentidos, nuestro cerebro va representando las imágenes, sonidos y sensaciones que captó. Lo más importante es percibir el mundo exterior involucrando el mayor número posible, así el aprendizaje será más fácil. Un maestro debe ser experto en facilitar a sus alumnos una experiencia rica sensorialmente.

Además el maestro necesita dirigirse a cada uno de sus alumnos en base a su idioma ya que esto le permite integrar de manera más fácil y eficiente los aprendizajes en sus alumnos

El cerebro regularmente se identifica con el de alguien que habla el mismo idioma ya sea en imágenes (visual), sonidos (Auditivo) o sensaciones (kinestésico), lo que permite que la comunicación fluya fácilmente.

El secreto consiste en tres pasos:

1. Descubrir en que idioma las personas comunican sus representaciones.
2. Parafrasear, es decir, repetir los mismos vocablos de la persona en un mismo idioma.
3. Usar palabras conectoras para agregar lo que quieras comunicar en el idioma que se elija (visual, auditivo, kinestésico).<sup>6</sup>

Ejemplo:

Persona A:

- Ojalá que veas claro lo que haces.

Persona B parafraseando y agregando:

- Si, ya veo claro lo que hago **y** quisiera decirte algo importante también...

---

<sup>6</sup> Luz Maria Ibarra. Aprende fácilmente con tus imágenes, sonidos y sensaciones. México. Garnik, 2003 p. 49.

Si te acostumbras a parafrasear y luego agregar lo que quieres decir, podrás construir una mejor comunicación con los demás durante el aprendizaje. Las siguientes palabras pueden usarse como palabras conectoras: (y, también, además, añadiendo a esto, así que). En cambio las siguientes palabras borran lo dicho anteriormente: (pero, aunque, sin embargo, no obstante, a excepción de)

Cuando la personas se relacionan inconscientemente empatan el lenguaje corporal, acomodan sus cuerpos a la misma postura, los ademanes, la respiración; y es como si fueran uno con el otro, como si ya no fueran dos sino uno. Al empatar el lenguaje corporal, se crean lazos neurológicos, se establece un clima de confianza y de armonía, se propicia una relación cordial y profunda.

Otras de las características de debe tener un profesor se enumeran a continuación:

- Comienza accedando excelencia

Antes de comenzar la clase, se debe recordar todas la veces que se ha tenido éxito como maestro. Al iniciar la clase, se debe recordar a los alumnos todas las veces que han sido excelentes en sus aprendizajes, deben reconocer los aciertos, hablar con la verdad, así sentirán confianza.

- La clase se puede empezar con preguntas.

El profesor debe interesarse por tus alumnos. Las preguntas abren la curiosidad en el alumno; si las haces con idioma visual, auditivo o de sensación, se conectará el cerebro integralmente y el proceso de aprendizaje será divertido.

- Se deben utilizar palabras que inviten

Para que tus alumnos te presten atención utiliza estas palabras mientras... pueden... cuando... como si...

Ejemplo:

**Mientras** terminan de cerrar sus cuadernos **pueden** ponerme atención; **cuando** guarden silencio les contaré una historia, **como si** fuera la historia más hermosa del mundo,

- Es importante descansar el cerebro

El cerebro necesita descansar cada dos horas, con actividades diferentes mientras aprende. Procura darles 10 minutos de descanso. Evita el exceso.

- Se debe energizar a los alumnos.

Utilizando música para revitalizar el cerebro de Mozart como: La sinfonía No. 40, Concierto para violín No. 3, Cuarteto de cuerdas No. 22. Realizar ejercicios de Gimnasia cerebral como: 'el espantado' 'l Bostezo enérgico' y 'El Elefante', realice un paseo, cante, deje la silla donde está, procure cambiar a sus alumnos de postura cada 20 minutos, caminen por el salón.

- La congruencia es importante.

Que tus palabras vayan de acuerdo a lo que haces, es decir, que tu pensamiento corresponda con lo que vives y predicas, si alguien te dice que no corresponde tómallo en cuenta y corrígete, da ejemplo con tu vida.

- Vive valores morales.

Transmite los valores morales en tu actuar cotidiano, vive desde tu interior la hermosa y valiente misión de educar. Y recuerda que: **Educar es amar.**

- Añade tu iniciativa, novedad y cambio

Si vas a presentar una clase elige un forma creativa de presentarla, por ejemplo disfrázate, empieza con algo diferente, trae algún objeto físicamente para realizar tu presentación, mueve tu cuerpo para lograr la máxima atención, cambia el ambiente del salón de clases, cambia a tus alumnos de lugar y si se pueden mover la bancas en 'circulo' o en 'herradura', o sentarse en el suelo.

- Procure decorar su salón para el éxito.

Dibujando letreros con afirmaciones motivadoras que impulsen el éxito: Tú haces la diferencia. Tú eres único. Comparte tus talentos. Gracias por existir. Puedes más.

- Estimula con aromas.

El buen olor en el aula es esencial, los olores que alertan al cerebro son: canela, limón, pimienta y albahaca. Los olores que relajan y calman al cerebro son vainilla, lavanda, manzanilla, naranja y rosas.

-Fomenta la investigación

Procura dejar investigaciones sobre temas que les interesen a tus alumnos y que forman parte de su vida cotidiana que entrevisten, que hagan encuestas, que visiten lugares y que presenten al grupo sus trabajos.

- Incorpora el movimiento.

Puedes utilizar algunos ejercicios de Gimnasia Cerebral para facilitar el aprendizaje a través del movimiento, también puedes bailar.

- Fomenta la amistad.

Que tus alumnos se respeten, trabajen en equipo, se apoyen y compartan sus aprendizajes con amistad.

Si lo veo,  
Lo recuerdo...  
Si lo veo y lo escucho,  
Lo asimilo...  
Y si lo veo, lo escucho y lo practico,  
Lo aprendo para siempre.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> IBARRA. Aprende fácilmente con tus imágenes, sonidos y sensaciones 4ª ed. Garnik, México. 2003, p. 28.

#### 4.4 PERFIL DEL DOCENTE

En base a los puntos tratados en este capítulo se puede llegar a concluir que para la aplicación de la propuesta presentada en el presente trabajo el profesor debe cubrir con las siguientes condiciones como individuo para lograr los objetivos planteados, las cuales se desglosan a continuación:

- ✓ Tener conocimientos de las herramientas que brinda la PNL y saber ponerlas en práctica dentro del aula.
- ✓ Sin resistencia al cambio
- ✓ Perceptivo
- ✓ Que conozca bien a sus alumnos, y ponga énfasis en ellos para que aprendan a aprender.
- ✓ Que sea congruente, es decir que su lenguaje oral y corporal coincidan.
- ✓ Que tenga conocimientos de cómo generar estrategias variadas de aprendizaje enfocándose al tipo de lenguaje de cada uno de sus alumnos, para incrementar las opciones de respuesta ante alguna situación.
- ✓ Estar al día, es decir que se actualice constantemente, en cuanto a información y a tecnología o herramientas que puedan colaborar con el logro de los objetivos.
- ✓ Que el objetivo primordial sea el alumno, involucrándolo para que emplee sus herramientas, las mejore y adquiera nuevas

#### **4.5 LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACION NEUROLINGÜÍSTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA.**

La siguiente propuesta tiene como fin obtener el desarrollo armónico e integral en alumnos de tercer grado de preescolar de escuelas privadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura, utilizando la Programación Neurolingüística como una herramienta facilitadora en la adquisición de dicho proceso.

Propone una planeación anual, desglosada en bimestres y posteriormente en periodos semanales lo que permite tener una apreciación clara del trabajo que se puede llevar a cabo durante el ciclo escolar, las planeaciones semanales a su vez pueden ser organizadas por los profesores al frente de un grupo de acuerdo a los horarios y tiempos a los que estén sujetos. Es importante señalar que en el desglose de actividades se recomienda realizar sesiones de 50 minutos aproximadamente, considerando que existen otras actividades que dentro de jardín de niños se manejan, tal es el caso de matemáticas, danza, inglés, sólo por mencionar algunas ya que estas pueden variar según los objetivos a alcanzar de cada institución educativa.

Por otra parte, y como se menciona anteriormente, se sugiere que cada sesión de trabajo se desarrolle en un tiempo de 50 minutos, de los cuales se dediquen de 10 a 15 minutos exclusivamente a preparar el terreno y a los alumnos, centrando su atención y motivándolos a adentrarse por medio de ejercicios motrices, de relajación, metáforas, cantos, gimnasia cerebral, juegos y actividades atractivas que permitan proceso de adquisición de lectoescritura. Un ambiente relajado, incluso festivo, permitirá que el alumno se sienta tranquilo y su disposición hacia el aprendizaje sea mejor.

Puesto que estos ejercicios contribuyen a la adquisición del proceso de la lectoescritura se agrega en los anexos una lista de ejercicios que los profesores pueden poner en práctica. Dichos ejercicios explicarán el tiempo de duración, las reglas o lineamientos a seguir, así como el material necesario para cada uno de ellos o en su defecto, algunos ejemplos de cómo podrían ser elaborados por los mismos.

Es conveniente realizar una evaluación individual para identificar las habilidades (motoras e intelectuales) y conocimientos previos con que cada alumno cuenta; este permite al profesor determinar un punto de partida enfocado a las necesidades de cada uno y encaminarlas al desarrollo de habilidades como imaginación, memoria, razonamiento, creatividad, atención, concentración y destrezas de lectoescritura para lograr una educación integral. En los anexos se agrega también un formato de evaluación para realizar el diagnóstico.

Dentro del salón de clases se pretende que el profesor sea el facilitador y guía de los alumnos a lo largo del ciclo escolar y para que sea adecuada su labor se recomienda que el tamaño del grupo oscile entre los 10 y 15 niños, teniendo la preparación y conocimiento adecuado en el área.

Propone formatos de evaluación por bimestre para poder determinar los avances en los niños con los que se está trabajando. Y, por último, sugiere bibliografías en las que se pueden apoyar para ampliar las actividades y seguir reforzando los conocimientos.

## CRONOGRAMA GENERAL DE TRABAJO

BIMESTRE	TEMA
Agosto - Septiembre	Durante este periodo se pretende que los niños y profesor se acoplen y establezcan reglas para que el trabajo en conjunto sea integral en todas sus formas. Este tiempo servirá para que el profesor identifique las claves de acceso (visual, auditivo y kinestésico) y el nivel de conocimientos con que cuentan los alumnos. Enseñar la respiración. Aplicar anclas tanto en el aula como en los alumnos, reconocer el mapa de cada uno de los integrantes del grupo.
Octubre - Noviembre	Implementar dentro del trabajo diario las herramientas de PNL (Anclas, mapas mentales y metáforas enfocados a los tres sistemas de representación). Trabajar con vocales para reafirmarlas además de las consonantes M, m, S, s, T, t, L, l, R, r, P, p.
Diciembre - Enero	Implementar dentro del trabajo diario las herramientas de PNL (Anclas, mapas mentales y metáforas enfocados a los tres sistemas de representación enfocados a los tres sistemas de representación). Identificación de las siguientes consonantes: N, n, C, c, D, d. Repaso de conocimientos adquiridos hasta el momento y presentación de las consonantes V, v, F, f, B, b, J, j.
Febrero - Marzo	Implementar dentro del trabajo diario las herramientas de PNL (Anclas, mapas mentales y metáforas enfocados a los tres sistemas de representación). Conocer las consonantes ñ, G, g, H, h, Q, q, Ch, ch, Ll, ll, Y, y, K, k, Z, z, X, x, W, w.
Abril - Mayo	Implementar dentro del trabajo diario las herramientas de PNL (Anclas, mapas mentales y metáforas enfocados a los tres sistemas de representación) Consonantes compuestas (tr, br, gr, pr, dr, fr, cl, fl, gl, pl, bl, cr).
Junio	Repaso de conocimiento global.



### Cronograma bimestral (Agosto- Septiembre)

BIMESTRE	TIEMPO ESTIMADO DE DURACIÓN	OBJETIVO
Agosto- Septiembre	6 Semanas	<ul style="list-style-type: none"><li>* Que el maestro identifique las claves de acceso, sistemas representacionales en cada uno de los alumnos.</li> <li>* Que el profesor elabore un diagnóstico individual de sus alumnos utilizando la observación, entrevistas a padres y pruebas que permitan evaluar al niño durante este periodo de trabajo, para tener un punto de partida.</li> <li>* Que el niño haga uso de las herramientas de Programación Neurolingüística (como lo son las anclas, claves de acceso, respiración, relajación) que serán implementadas por el profesor en el trabajo diario.</li> <li>* Que el alumno comunique estados de ánimo (como felicidad, tristeza, enojo), sentimientos (miedo, alegría, angustia) emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</li> <li>* Lograr que el niño utilice el lenguaje oral para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</li></ul>

### Cronogramas semanales (Agosto-Septiembre)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	TEMA	ACTIVIDADES																								
<p>* Que el alumno comunique estados de ánimo (felicidad, tristeza, enojo.), sentimientos (miedo, alegría, angustia) y emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para conocer los recursos de cada uno de sus alumnos.</p>	2 Semanas	Yo y mis compañeros de colegio	<p>Cada niño se presentará diciendo su nombre y mencionando cuál es su juego y juguete favorito.</p> <p>Posteriormente se les dará una tarjeta con su nombre escrito (servirá de apoyo visual); posteriormente cada uno mencionará su nombre y un objeto cuya letra inicial sea la última letra que se encuentra en su nombre.</p> <p>Contar diversos cuentos relacionados con el tema de la integración de los alumnos al colegio. La profesora debe buscarlos e incluso inventarlos.</p> <p>Trabajar con los ejercicios que se mencionan a continuación.</p> <p>Nota: Dichas actividades se encuentran en el anexo, debe checar el número del ejercicio así como la página ahí encontrará todas las especificaciones para cada uno.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Ejer. N°</th> <th style="text-align: left;">Nombre</th> <th style="text-align: left;">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Haz lo que te dijo</td> <td>139</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Observa, escucha y relata</td> <td>139</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Robot</td> <td>140</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Emociones y aprendizaje</td> <td>141</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Exploración visual</td> <td>141</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Exploración de los sistemas representacionales</td> <td>142</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Diagnóstico</td> <td>143</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	1	Haz lo que te dijo	139	2	Observa, escucha y relata	139	3	Robot	140	4	Emociones y aprendizaje	141	5	Exploración visual	141	6	Exploración de los sistemas representacionales	142	7	Diagnóstico	143
Ejer. N°	Nombre	Pág.																									
1	Haz lo que te dijo	139																									
2	Observa, escucha y relata	139																									
3	Robot	140																									
4	Emociones y aprendizaje	141																									
5	Exploración visual	141																									
6	Exploración de los sistemas representacionales	142																									
7	Diagnóstico	143																									

<p>* Que el niño utilice el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</p>			<p>Realizar un recorrido tanto la profesora como los alumnos por todas las instalaciones del kinder.</p>																								
<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p>	<p><b>DURACIÓN</b></p>	<p><b>TEMA</b></p>	<p><b>ACTIVIDADES</b></p>																								
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para trabajar con los recursos de cada uno de sus alumnos.</p>	<p>2 Semanas</p>	<p>Mi colegio</p>	<p>Cada alumno propondrá una regla para el cuidado de dichas instalaciones y áreas de la escuela como baños, juegos, salón, patio, etc.)</p> <p>Definir roles por medio del juego de los acordeones. <b>11 **</b></p> <p>Dentro del salón de clases se creará y llevará a la práctica el reglamento interno del salón. Tomando en cuenta los derechos y obligaciones de los niños.</p> <p>Realizar una obra teatral para que expresen sus sentimientos y realicen una reflexión. Acerca del tema.</p> <p>Trabajar con los siguientes ejercicios (Ver anexo)</p> <table border="1" data-bbox="909 1024 1399 1446"> <thead> <tr> <th>Ejer. N°</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>Observa, escucha y relata</td> <td>139</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Robot</td> <td>140</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>Añade y di</td> <td>147</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>Botones cerebrales</td> <td>148</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>¿De cuántas formas puedes hacerlo con límites?</td> <td>148</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>Acordeones</td> <td>149</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>Gateo Cruzado</td> <td>150</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	2	Observa, escucha y relata	139	3	Robot	140	8	Añade y di	147	9	Botones cerebrales	148	10	¿De cuántas formas puedes hacerlo con límites?	148	11	Acordeones	149	12	Gateo Cruzado	150
Ejer. N°	Nombre	Pág.																									
2	Observa, escucha y relata	139																									
3	Robot	140																									
8	Añade y di	147																									
9	Botones cerebrales	148																									
10	¿De cuántas formas puedes hacerlo con límites?	148																									
11	Acordeones	149																									
12	Gateo Cruzado	150																									

<p>* Que el alumno comunique estados de ánimo (felicidad, tristeza, enojo), sentimientos (miedo, alegría, angustia) emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración.</p>	<p>2 Semanas</p>	<p>Mi familia</p>	<p>La profesora hablará sobre el concepto y tipos de familias que puede haber, mediante un cuento inventará (Familias con ambos padres, sólo mamá, sólo papá, hijo único, varios hijos, tomando en cuenta el tipo de familias de los alumnos que integran al grupo).</p> <p>Cada niño hablará brevemente de su familia. Dirá ¿Como esta conformada?</p> <p>Se platicará con los padres de familia para que apoyen la tarea con una exposición de ¿cómo es mi familia? Se pueden apoyar de guiñoles, fotografías, carteles o el material que los padres deseen.</p> <p>Cada niño llevará a la clase una fotografía de su familia y por equipos identificarán diferencias y similitudes entre sus familias.</p> <p>Se realizará intercambio de roles por medio de una representación que ellos mismos realizarán.</p> <p>Se hablará de los miembros que forman una familia y se utilizará el juego de ¿Quién es quién? 13 **</p> <p>Cantar la canción de la familia 14 **</p> <p>Trabajar con los siguientes ejercicios (Ver anexo).</p> <table border="1" data-bbox="917 1249 1388 1495"> <thead> <tr> <th>Ejer. N°</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9</td> <td>Botones cerebrales</td> <td>148</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>¿Quién es quien?</td> <td>150</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>Canción de la familia</td> <td>151</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>El espantado</td> <td>152</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>Tensar y distensar</td> <td>152</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	9	Botones cerebrales	148	13	¿Quién es quien?	150	14	Canción de la familia	151	15	El espantado	152	16	Tensar y distensar	152
Ejer. N°	Nombre	Pág.																			
9	Botones cerebrales	148																			
13	¿Quién es quien?	150																			
14	Canción de la familia	151																			
15	El espantado	152																			
16	Tensar y distensar	152																			

### Cronograma bimestral (Octubre – Noviembre)

BIMESTRE	TIEMPO ESTIMADO DE DURACIÓN	OBJETIVO
Octubre- Noviembre	8 Semanas	<ul style="list-style-type: none"><li>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración.</li><li>* Que el alumno comunique estados de ánimo (felicidad, tristeza, enojo), sentimientos (miedo, alegría, angustia) emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</li><li>* Que el alumno conozca diversos portadores de texto e identifique para qué sirven.</li><li>* Que el niño conozca algunas características y funciones propias de los textos literarios.</li><li>* Que el niño identifique algunas características del sistema de escritura (Vocales, y las consonantes: M, m, S, s, T, t, L, l, R, r, P, p).</li></ul>

### Cronograma semanal (Octubre - Noviembre)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	TEMA	ACTIVIDADES
<p>* Que el alumno comunique estados de ánimo (felicidad, tristeza, enojo), sentimientos (miedo, alegría, angustia) emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración.</p>	<p>2 Semanas</p>	<p>Mi cuerpo</p>	<p>Se iniciará el trabajo con la pared letrada, presentándole a cada alumno su nombre en una tarjeta, después se revolverán y cada quien encontrará su nombre y lo pegarán en un lugar específico de la pared. Posteriormente se les entregará otra tarjeta con su nombre y la pegarán en la parte trasera de su silla. Esta actividad se realizará diario, pero la profesora cambiará de lugar los nombres, con el objetivo de que el niño lo visualicé e identifique.</p> <p>Dividir cada uno de los nombres de los alumnos en letras para que identifiquen las vocales que cada uno tiene.</p> <p>Hacer una recopilación de revistas, periódicos, libros, cuentos que puedan ser recortados, cada alumno proporcionará una a la clase y será elección de cada niño la que lleve.</p> <p>La profesora preguntará a los alumnos si les gustaría trabajar con alguno de los textos y explicará cuál es la función de cada uno, así como el tipo de información que se obtiene de estos. Leer un artículo de cada uno de los diversos tipos de texto que llevaron a la clase para que los alumnos puedan hacer la diferencia entre cada uno de sus contenidos.</p> <p>Formar equipos, elegirán un tipo de texto con el cual trabajarán y con recortes extraídos de ese material crearán un nuevo texto, (puede ser su nombre, alguna palabra, o lo que ellos deseen).</p>

Continuación

		<p>En el patio se esconderán tarjetas con vocales tanto mayúsculas como minúsculas en diversas formas (A, a, A, a, A, a, etc.) para que los niños las encuentren y tracen en el piso con gises de colores y por último realizar la clasificación de cada vocal que aunque con diversas formas sigue siendo la misma vocal.</p> <p>Realizar el trazo de vocales primero con punteado y posteriormente sin el.</p> <p>Armar un rompecabezas del tamaño de un papel bond del cuerpo humano con el nombre de cada una de sus partes. (Grupal).</p> <p>Posteriormente se realizará la misma actividad, pero con un rompecabezas individual tamaño carta, para que el niño visualice el nombre de cada parte que forma el cuerpo y encierre las vocales que encuentre.</p> <p>Por grupo se creará una revista que hable sobre los cuidados del cuerpo, por medio de recortes que se obtendrán de los diversos portadores de texto que los niños conocen.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="919 1230 1003 1255">Ejer. N°</th> <th data-bbox="1127 1230 1224 1255">Nombre</th> <th data-bbox="1338 1230 1386 1255">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="948 1293 971 1318">17</td> <td data-bbox="1029 1276 1305 1339">Canciones relacionadas con el cuerpo</td> <td data-bbox="1344 1310 1386 1335">152</td> </tr> <tr> <td data-bbox="948 1360 971 1386">18</td> <td data-bbox="1029 1348 1321 1411">Mayúsculas y minúsculas ( Solo con vocales)</td> <td data-bbox="1344 1381 1386 1407">153</td> </tr> <tr> <td data-bbox="948 1474 971 1499">19</td> <td data-bbox="1029 1419 1321 1558">Realizar ejercicios motrices finos de maduración para iniciar el trazo en libreta de las vocales.</td> <td data-bbox="1344 1474 1386 1558">154 a 164</td> </tr> <tr> <td data-bbox="948 1579 971 1604">20</td> <td data-bbox="1029 1575 1240 1600">Esquema corporal</td> <td data-bbox="1344 1583 1386 1608">165</td> </tr> <tr> <td data-bbox="948 1629 971 1654">21</td> <td data-bbox="1029 1629 1110 1654">Nudos</td> <td data-bbox="1344 1638 1386 1663">167</td> </tr> <tr> <td data-bbox="948 1696 971 1722">22</td> <td data-bbox="1029 1680 1321 1743">Cuatro ejercicios para los ojos</td> <td data-bbox="1344 1713 1386 1738">167</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	17	Canciones relacionadas con el cuerpo	152	18	Mayúsculas y minúsculas ( Solo con vocales)	153	19	Realizar ejercicios motrices finos de maduración para iniciar el trazo en libreta de las vocales.	154 a 164	20	Esquema corporal	165	21	Nudos	167	22	Cuatro ejercicios para los ojos	167
Ejer. N°	Nombre	Pág.																					
17	Canciones relacionadas con el cuerpo	152																					
18	Mayúsculas y minúsculas ( Solo con vocales)	153																					
19	Realizar ejercicios motrices finos de maduración para iniciar el trazo en libreta de las vocales.	154 a 164																					
20	Esquema corporal	165																					
21	Nudos	167																					
22	Cuatro ejercicios para los ojos	167																					

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES									
<p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante M, m, formando palabras sencillas.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Se realizará la presentación de la consonante “M, m” con un cuento inventado por la profesora cuya característica principal debe ser que la mayoría de sus palabras tengan la consonante “M, m” las cuales se escribirán en el pizarrón.</p> <p>Dibujar en el patio un par de consonantes “M, m” con gis aproximadamente de 1.5 m. que el alumno recorrerá caminando por el contorno cuando indique la maestra al detener la música, ya sea mayúscula o minúscula.</p> <p>La profesora, por medio de dibujos que inicien con “M, m”, creará un memorama para que los niños jueguen de manera grupal.</p> <p>Unir las sílabas (ma, me, mi, mo, mu) al dibujo cuyo nombre inicie con la sílaba correspondiente. 23 **</p> <p>Formar palabras con las sílabas (ma, me, mi, mo, mu) escribirlas y leerlas en el pizarrón.</p> <table border="1" data-bbox="899 1352 1382 1493"> <thead> <tr> <th>Ejer. N°</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>23**</td> <td>Una sílaba según corresponda</td> <td>169</td> </tr> <tr> <td>24</td> <td>Ochitos acostados</td> <td>170</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	23**	Una sílaba según corresponda	169	24	Ochitos acostados	170
Ejer. N°	Nombre	Pág.									
23**	Una sílaba según corresponda	169									
24	Ochitos acostados	170									



OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES															
<p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante S, s, formando palabras sencillas.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Realizar la presentación de la consonante mediante la caja mágica, la cual consiste en meter objetos a una caja cuyo nombre inicie con el sonido de la consonante a aprender, para que al sacar los objetos los niños digan el nombre que cada objeto y la maestra escribirá en el pizarrón la palabra.</p> <p>Se les leerá una poesía y los alumnos identificarán palabras que inicien con (M, S). La maestra buscará el texto.</p> <p>Recortar palabras que inicien con la consonante “S” y de manera grupal formar una historia.</p> <p>La profesora realizará una lotería con las sílabas (sa, se, si, so, su) para jugar entre todo el grupo.</p> <p>Simular el trazo de la consonante “S” en el aire, posteriormente trazar en el piso con gises la consonante S, S jugando a hacer víboras.</p> <table border="1" data-bbox="899 1255 1393 1509"> <thead> <tr> <th>Ejer. Nº</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>25</td> <td>Ochitos con el dedo</td> <td>171</td> </tr> <tr> <td>26</td> <td>Las “As” son “as”</td> <td>171</td> </tr> <tr> <td>27</td> <td>El telegrama</td> <td>172</td> </tr> <tr> <td>28</td> <td>Sopa de letras con las consonantes (M y S).</td> <td>173</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	25	Ochitos con el dedo	171	26	Las “As” son “as”	171	27	El telegrama	172	28	Sopa de letras con las consonantes (M y S).	173
Ejer. Nº	Nombre	Pág.															
25	Ochitos con el dedo	171															
26	Las “As” son “as”	171															
27	El telegrama	172															
28	Sopa de letras con las consonantes (M y S).	173															

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES									
<p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante T, t, formando palabras sencillas.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Escucharán a la profesora decir trabalenguas con la letra “T, t” y los repetirán posteriormente. Pegar en el pizarrón la letra “T y t” hechas de foamy por la profesora.</p> <p>A cada alumno se le entregarán los trabalenguas por escrito y de manera individual buscarán y encerrarán la consonante “T, t” en su hoja con colores.</p> <p>Observarán cada uno su nombre y descubrirán si alguno tiene la consonante “T, t” de no ser así la agregarán a su nombre y la pronunciarán para identificar cómo cambia su nombre al colocar otra letra.</p> <p>Buscar en el salón objetos cuyo nombre contenga la consonante “T, t” y escribir la palabra en el pizarrón, para encerrar con algún color la letra.</p> <p>La profesora contará un cuento y al finalizar preguntará si escucharon alguna palabra con las consonantes (M, S, T).</p> <p>Reunir distintos tipos de envolturas, pegarlas en el pizarrón para observar cuáles tienen las consonantes ya conocidas hasta el momento y tacharlas con un marcador.</p> <p>Realizar un dictado de 10 palabras que tengan las consonantes vistas hasta el momento.</p> <table border="1" data-bbox="899 1444 1365 1564"> <thead> <tr> <th>Ejer. N°</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>29</td> <td>Trabalenguas</td> <td>173</td> </tr> <tr> <td>30</td> <td>El elefante</td> <td>174</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	29	Trabalenguas	173	30	El elefante	174
Ejer. N°	Nombre	Pág.									
29	Trabalenguas	173									
30	El elefante	174									

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																					
<p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante L, l, formando palabras sencillas.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Realizar la presentación de la consonante “L, l” mediante la siguiente actividad: Escribir en hojas de colores palabras que inicien con la letra a presentar (una palabra por hoja) y recórtalas la letra (L), pega la palabra incompleta en el pizarrón, esconder las (L) recortadas en el salón y pedirles a los alumnos que busquen letras en el salón y pegarlas en el pizarrón para completar la palabra.</p> <p>Recortar cinco objetos que inicien con la consonante “L, l” y escribirles su nombre.</p> <p>Utilizar los siguientes ejercicios:</p> <table data-bbox="899 1031 1365 1352"> <thead> <tr> <th data-bbox="899 1031 1003 1062">Ejer. N°</th> <th data-bbox="1003 1031 1295 1062">Nombre</th> <th data-bbox="1295 1031 1365 1062">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="927 1073 959 1094">31</td> <td data-bbox="1013 1073 1154 1094">El Peter Pan</td> <td data-bbox="1312 1073 1360 1094">175</td> </tr> <tr> <td data-bbox="927 1119 959 1140">32</td> <td data-bbox="1013 1119 1133 1140">El Pinocho</td> <td data-bbox="1312 1119 1360 1140">175</td> </tr> <tr> <td data-bbox="927 1165 959 1186">33</td> <td data-bbox="1013 1165 1230 1186">Recuerda las letras</td> <td data-bbox="1312 1165 1360 1186">176</td> </tr> <tr> <td data-bbox="927 1211 959 1232">34</td> <td data-bbox="1013 1211 1235 1232">Izquierda y derecha</td> <td data-bbox="1312 1211 1360 1232">177</td> </tr> <tr> <td data-bbox="927 1257 959 1278">35</td> <td data-bbox="1013 1257 1122 1278">Equilibrio</td> <td data-bbox="1312 1257 1360 1278">178</td> </tr> <tr> <td data-bbox="927 1304 959 1325">36</td> <td data-bbox="1013 1293 1211 1352">Colorear el dibujo según el código</td> <td data-bbox="1312 1314 1360 1335">179</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	31	El Peter Pan	175	32	El Pinocho	175	33	Recuerda las letras	176	34	Izquierda y derecha	177	35	Equilibrio	178	36	Colorear el dibujo según el código	179
Ejer. N°	Nombre	Pág.																					
31	El Peter Pan	175																					
32	El Pinocho	175																					
33	Recuerda las letras	176																					
34	Izquierda y derecha	177																					
35	Equilibrio	178																					
36	Colorear el dibujo según el código	179																					

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																								
<p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante R, r formando palabras sencillas.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Realizar la presentación de la consonante “R, r” con el ejercicio número 38 que está en el anexo. (Figura oculta)</p> <p>Realizar un dictado de 5 enunciados con palabras de que tengan las consonantes vistas hasta el momento.</p> <p>Cantar la canción de los ratoncitos 43 **</p> <p>Escribir 5 palabras con la letra r la cual deberá ir con color (el que los niños elijan) y el resto con lápiz.</p> <p>Utilizar los siguientes ejercicios:</p> <table border="1" data-bbox="899 1003 1393 1413"> <thead> <tr> <th>Ejer. N°</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>37</td> <td>El juego de los paquetes</td> <td>180</td> </tr> <tr> <td>38</td> <td>Figura oculta</td> <td>181</td> </tr> <tr> <td>39</td> <td>Domino</td> <td>182</td> </tr> <tr> <td>40</td> <td>Dibujos y palabras</td> <td>182</td> </tr> <tr> <td>41</td> <td>En la barca llevo un cargamento de...</td> <td>183</td> </tr> <tr> <td>42</td> <td>Sopa de letras</td> <td>183</td> </tr> <tr> <td>43**</td> <td>Canción de los ratoncitos</td> <td>184</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	37	El juego de los paquetes	180	38	Figura oculta	181	39	Domino	182	40	Dibujos y palabras	182	41	En la barca llevo un cargamento de...	183	42	Sopa de letras	183	43**	Canción de los ratoncitos	184
Ejer. N°	Nombre	Pág.																								
37	El juego de los paquetes	180																								
38	Figura oculta	181																								
39	Domino	182																								
40	Dibujos y palabras	182																								
41	En la barca llevo un cargamento de...	183																								
42	Sopa de letras	183																								
43**	Canción de los ratoncitos	184																								

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																		
<p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante P, p formando palabras sencillas.</p> <p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Se iniciará el trabajo con la pared letrada, pegando tarjetas con nombres de objetos que inicien con la letra "P", después se revolverán y cada quien tomará una tarjeta. La profesora deberá hacer preguntas acerca de las letras que conforman las palabras e intentarán leer su tarjeta (deben identificar la letra que no conocen "P" y moldearla con plastilina).</p> <p>Utilizar los siguientes ejercicios:</p> <table border="1" data-bbox="901 840 1388 1123"> <thead> <tr> <th data-bbox="901 840 998 871">Ejer. N°</th> <th data-bbox="998 840 1299 871">Nombre</th> <th data-bbox="1299 840 1388 871">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="901 892 998 924">44</td> <td data-bbox="998 892 1299 924">Grito energético</td> <td data-bbox="1299 892 1388 924">184</td> </tr> <tr> <td data-bbox="901 934 998 966">45</td> <td data-bbox="998 934 1299 966">Bostezo energético</td> <td data-bbox="1299 934 1388 966">184</td> </tr> <tr> <td data-bbox="901 976 998 1008">46</td> <td data-bbox="998 976 1299 1008">El perrito</td> <td data-bbox="1299 976 1388 1008">185</td> </tr> <tr> <td data-bbox="901 1018 998 1050">47</td> <td data-bbox="998 1018 1299 1050">Coctel de letras</td> <td data-bbox="1299 1018 1388 1050">186</td> </tr> <tr> <td data-bbox="901 1060 998 1092">48</td> <td data-bbox="998 1060 1299 1092">Crucigrama</td> <td data-bbox="1299 1060 1388 1092">187</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	44	Grito energético	184	45	Bostezo energético	184	46	El perrito	185	47	Coctel de letras	186	48	Crucigrama	187
Ejer. N°	Nombre	Pág.																		
44	Grito energético	184																		
45	Bostezo energético	184																		
46	El perrito	185																		
47	Coctel de letras	186																		
48	Crucigrama	187																		

### Cronograma bimestral (Diciembre - Enero)

MES	TIEMPO ESTIMADO DE DURACIÓN	OBJETIVO
Diciembre-Enero	6 Semanas	<ul style="list-style-type: none"><li>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración.</li><li>* Que el alumno comunique estados de ánimo (como felicidad, tristeza, enojo), sentimientos (miedo, alegría, angustia) emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</li><li>* Que el alumno conozca diversos portadores de texto e identifique para qué sirven.</li><li>* Que el niño conozca algunas características y funciones propias de los textos literarios.</li><li>* Que el niño identifique algunas características del sistema de escritura (Consonants N, n, C, c, D, d. V, v, S, s, B, b, J, j).</li></ul>

### Cronograma semanal (Diciembre-Enero)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																		
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante N, n formando palabras sencillas.</p>	1 Semana	<p>Presentar la letra con una marioneta referente a la navidad ya que se acerca la fecha y la palabra navidad inicia con la letra a ver en esta semana.</p> <p>Que el niño observe las cosas que están a su alrededor ya sea dentro o fuera del salón e identificará si alguna tiene en su nombre la consonante "N, n".</p> <p>Utilizar los siguientes ejercicios:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Ejer. Nº</th> <th style="text-align: left;">Nombre</th> <th style="text-align: left;">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td>Botones cerebrales</td> <td style="text-align: right;">148</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">12</td> <td>Gateo cruzado</td> <td style="text-align: right;">150</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">49</td> <td>Coordinación viso-manual</td> <td style="text-align: right;">188</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">50</td> <td>Rompecabezas</td> <td style="text-align: right;">190</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">41</td> <td>Las diez diferencias</td> <td style="text-align: right;">190</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	9	Botones cerebrales	148	12	Gateo cruzado	150	49	Coordinación viso-manual	188	50	Rompecabezas	190	41	Las diez diferencias	190
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																		
9	Botones cerebrales	148																		
12	Gateo cruzado	150																		
49	Coordinación viso-manual	188																		
50	Rompecabezas	190																		
41	Las diez diferencias	190																		

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES															
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante C, c formando palabras sencillas.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>La profesora presentará la letra con un cuento que ella misma elaborara.</p> <p>Esconder en el patio tantos objetos como sea el número de alumnos, dichos objetos deben de tener en su nombre la consonante “C, c”. Cada alumno buscará un objeto y una vez encontrado escribirá su nombre en el piso con gises de colores.</p> <p>Utilizar los siguientes ejercicios:</p> <table border="1" data-bbox="901 871 1388 1207"> <thead> <tr> <th>Ejer. N°</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>46</td> <td>El perrito</td> <td>185</td> </tr> <tr> <td>52</td> <td>Juegos de correspondencia letra – sonido</td> <td>191</td> </tr> <tr> <td>53</td> <td>Encolados</td> <td>191</td> </tr> <tr> <td>54</td> <td>¿Qué palabra no rima?</td> <td>192</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	46	El perrito	185	52	Juegos de correspondencia letra – sonido	191	53	Encolados	191	54	¿Qué palabra no rima?	192
Ejer. N°	Nombre	Pág.															
46	El perrito	185															
52	Juegos de correspondencia letra – sonido	191															
53	Encolados	191															
54	¿Qué palabra no rima?	192															



OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																											
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante D, d formando palabras sencillas.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>La profesora pegará la nueva letra en el pizarrón y cada alumno tendrá una tapa de caja de zapatos con arena y con su dedo realizará el trazo de la letra sobre la arena, una vez que hayan terminado todos la maestra dirá cómo se llama la letra.</p> <p>Utilizar los siguientes ejercicios:</p> <table border="1" data-bbox="899 785 1365 1390"> <thead> <tr> <th data-bbox="899 785 1019 821">Ejer. N°</th> <th data-bbox="1019 785 1305 821">Nombre</th> <th data-bbox="1305 785 1365 821">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="899 821 1019 877">21</td> <td data-bbox="1019 821 1305 877">Nudos</td> <td data-bbox="1305 821 1365 877">167</td> </tr> <tr> <td data-bbox="899 877 1019 934">22</td> <td data-bbox="1019 877 1305 934">Cuatro ejercicios para los ojos</td> <td data-bbox="1305 877 1365 934">167</td> </tr> <tr> <td data-bbox="899 934 1019 991">55</td> <td data-bbox="1019 934 1305 991">Estructuración espacio temporal</td> <td data-bbox="1305 934 1365 991">192</td> </tr> <tr> <td data-bbox="899 991 1019 1047">56</td> <td data-bbox="1019 991 1305 1047">¿Qué palabra tiene ese sonido?</td> <td data-bbox="1305 991 1365 1047">196</td> </tr> <tr> <td data-bbox="899 1047 1019 1104">57</td> <td data-bbox="1019 1047 1305 1104">Dibujos y palabras</td> <td data-bbox="1305 1047 1365 1104">196</td> </tr> <tr> <td data-bbox="899 1104 1019 1161">58</td> <td data-bbox="1019 1104 1305 1161">¿Cuál es la nueva palabra?</td> <td data-bbox="1305 1104 1365 1161">196</td> </tr> <tr> <td data-bbox="899 1161 1019 1218">59</td> <td data-bbox="1019 1161 1305 1218">Juego de las cintas</td> <td data-bbox="1305 1161 1365 1218">197</td> </tr> <tr> <td data-bbox="899 1218 1019 1390">60</td> <td data-bbox="1019 1218 1305 1390">Juego de completar figuras.</td> <td data-bbox="1305 1218 1365 1390">197</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	21	Nudos	167	22	Cuatro ejercicios para los ojos	167	55	Estructuración espacio temporal	192	56	¿Qué palabra tiene ese sonido?	196	57	Dibujos y palabras	196	58	¿Cuál es la nueva palabra?	196	59	Juego de las cintas	197	60	Juego de completar figuras.	197
Ejer. N°	Nombre	Pág.																											
21	Nudos	167																											
22	Cuatro ejercicios para los ojos	167																											
55	Estructuración espacio temporal	192																											
56	¿Qué palabra tiene ese sonido?	196																											
57	Dibujos y palabras	196																											
58	¿Cuál es la nueva palabra?	196																											
59	Juego de las cintas	197																											
60	Juego de completar figuras.	197																											

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																					
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante V, v formando palabras sencillas.</p>	1 Semana	<p>La profesora realizará un memorama con las consonantes vistas hasta el momento y agregando la que se va a ver (V, v). Los niños jugarán con el memorama y deberán identificar la nueva letra.</p> <p>Realiza un dictado de 10 palabras con las consonantes vistas hasta el momento.</p> <p>Utilizar los siguientes ejercicios:</p> <table border="1" data-bbox="889 785 1388 1224"> <thead> <tr> <th data-bbox="889 785 1003 821">Ejer. Nº</th> <th data-bbox="1003 785 1305 821">Nombre</th> <th data-bbox="1305 785 1388 821">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="889 821 1003 877">24</td> <td data-bbox="1003 821 1305 877">Ochitos acostados</td> <td data-bbox="1305 821 1388 877">170</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 877 1003 934">25</td> <td data-bbox="1003 877 1305 934">Ochitos con el dedo</td> <td data-bbox="1305 877 1388 934">171</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 934 1003 1010">55</td> <td data-bbox="1003 934 1305 1010">Estructuración espacio temporal</td> <td data-bbox="1305 934 1388 1010">192</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1010 1003 1085">61</td> <td data-bbox="1003 1010 1305 1085">Decir, encontrar y repetir</td> <td data-bbox="1305 1010 1388 1085">198</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1085 1003 1142">62</td> <td data-bbox="1003 1085 1305 1142">Sopa de letras</td> <td data-bbox="1305 1085 1388 1142">198</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1142 1003 1224">63</td> <td data-bbox="1003 1142 1305 1224">Crucigrama</td> <td data-bbox="1305 1142 1388 1224">199</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	24	Ochitos acostados	170	25	Ochitos con el dedo	171	55	Estructuración espacio temporal	192	61	Decir, encontrar y repetir	198	62	Sopa de letras	198	63	Crucigrama	199
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																					
24	Ochitos acostados	170																					
25	Ochitos con el dedo	171																					
55	Estructuración espacio temporal	192																					
61	Decir, encontrar y repetir	198																					
62	Sopa de letras	198																					
63	Crucigrama	199																					

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																											
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante F, f formando palabras sencillas.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Cantar la canción de la foca Ramona **</p> <p>Esconder por todo el salón las letras ya conocidas e incluyendo la “F, f”; los niños las buscarán y con mímica representarán un animal cuyo nombre tenga la letra que encontró y los demás deberán de adivinar de que letra se trata.</p> <table border="1" data-bbox="885 714 1396 1302"> <thead> <tr> <th data-bbox="885 714 998 756">Ejer. Nº</th> <th data-bbox="998 714 1291 756">Nombre</th> <th data-bbox="1291 714 1396 756">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="885 756 998 808">11</td> <td data-bbox="998 756 1291 808">Acordeones</td> <td data-bbox="1291 756 1396 808">149</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 808 998 861">30</td> <td data-bbox="998 808 1291 861">El elefante</td> <td data-bbox="1291 808 1396 861">174</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 861 998 913">31</td> <td data-bbox="998 861 1291 913">Peter Pan</td> <td data-bbox="1291 861 1396 913">175</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 913 998 966">37</td> <td data-bbox="998 913 1291 966">Juego de los paquetes</td> <td data-bbox="1291 913 1396 966">180</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 966 998 1018">64</td> <td data-bbox="998 966 1291 1018">La foca Ramona</td> <td data-bbox="1291 966 1396 1018">199</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 1018 998 1071">65</td> <td data-bbox="998 1018 1291 1071">Estructuración espacial</td> <td data-bbox="1291 1018 1396 1071">200</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 1071 998 1123">66</td> <td data-bbox="998 1071 1291 1123">Une las palabras iguales</td> <td data-bbox="1291 1071 1396 1123">201</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 1123 998 1176">67</td> <td data-bbox="998 1123 1291 1176">Sopa de letras</td> <td data-bbox="1291 1123 1396 1176">202</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	11	Acordeones	149	30	El elefante	174	31	Peter Pan	175	37	Juego de los paquetes	180	64	La foca Ramona	199	65	Estructuración espacial	200	66	Une las palabras iguales	201	67	Sopa de letras	202
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																											
11	Acordeones	149																											
30	El elefante	174																											
31	Peter Pan	175																											
37	Juego de los paquetes	180																											
64	La foca Ramona	199																											
65	Estructuración espacial	200																											
66	Une las palabras iguales	201																											
67	Sopa de letras	202																											

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																								
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante B, b formando palabras sencillas.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>La profesora llevará a la clase un burrito del material que desee y le pondrá el nombre de inventado, pero con la consonante “B, b”. Escribirán en el pizarrón el nombre del burrito remarcando la letra nueva de otro color, y posteriormente jugarán a pegarle la cola al burro.</p> <table border="1" data-bbox="889 793 1388 1306"> <thead> <tr> <th data-bbox="889 793 1003 825">Ejer. Nº</th> <th data-bbox="1003 793 1307 825">Nombre</th> <th data-bbox="1307 793 1388 825">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="889 846 1003 877">1</td> <td data-bbox="1003 846 1307 877">Haz lo que te dijo</td> <td data-bbox="1307 846 1388 877">139</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 898 1003 930">8</td> <td data-bbox="1003 898 1307 930">Añade y di</td> <td data-bbox="1307 898 1388 930">147</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 951 1003 982">18</td> <td data-bbox="1003 951 1307 982">Mayúsculas y minúsculas</td> <td data-bbox="1307 951 1388 982">153</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1003 1003 1035">32</td> <td data-bbox="1003 1003 1307 1035">El Pinocho</td> <td data-bbox="1307 1003 1388 1035">175</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1056 1003 1087">44</td> <td data-bbox="1003 1056 1307 1087">Grito energético</td> <td data-bbox="1307 1056 1388 1087">184</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1108 1003 1140">68</td> <td data-bbox="1003 1108 1307 1140">Recuerda las letras</td> <td data-bbox="1307 1108 1388 1140">202</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1161 1003 1192">69</td> <td data-bbox="1003 1161 1307 1192">Sopa de letras</td> <td data-bbox="1307 1161 1388 1192">203</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	1	Haz lo que te dijo	139	8	Añade y di	147	18	Mayúsculas y minúsculas	153	32	El Pinocho	175	44	Grito energético	184	68	Recuerda las letras	202	69	Sopa de letras	203
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																								
1	Haz lo que te dijo	139																								
8	Añade y di	147																								
18	Mayúsculas y minúsculas	153																								
32	El Pinocho	175																								
44	Grito energético	184																								
68	Recuerda las letras	202																								
69	Sopa de letras	203																								

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																					
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos en sus alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante J, j formando palabras sencillas.</p>	1 Semana	<p>La profesora llevará a la clase una muñeca, cuyo nombre será “Juanita Jijó”, la maestra mostrara la nueva letra a aprender y posteriormente les leerá la siguiente estrofa.</p> <p style="text-align: center;">Yo soy Juanita Jijó si me haces cosquillas me rió así jijijijiji y rojita rijita yo me pondré Jijijijiji,</p> <p>Posteriormente se les entregará a cada alumno la estrofa por escrito y ellos deberán identificar y encerrar con un color todas las “J, j” que encuentren.</p> <table border="1" data-bbox="885 966 1396 1407"> <thead> <tr> <th>Ejer. N°</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>26</td> <td>Las “AS” son “as”</td> <td>171</td> </tr> <tr> <td>34</td> <td>Izquierda y derecha</td> <td>177</td> </tr> <tr> <td>45</td> <td>Bostezo energético</td> <td>184</td> </tr> <tr> <td>46</td> <td>El perrito</td> <td>185</td> </tr> <tr> <td>47</td> <td>Cóctel de letras</td> <td>186</td> </tr> <tr> <td>70</td> <td>Tipos de letras</td> <td>203</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	26	Las “AS” son “as”	171	34	Izquierda y derecha	177	45	Bostezo energético	184	46	El perrito	185	47	Cóctel de letras	186	70	Tipos de letras	203
Ejer. N°	Nombre	Pág.																					
26	Las “AS” son “as”	171																					
34	Izquierda y derecha	177																					
45	Bostezo energético	184																					
46	El perrito	185																					
47	Cóctel de letras	186																					
70	Tipos de letras	203																					

### Cronograma bimestral (Febrero-Marzo)

BIMESTRE	TIEMPO ESTIMADO DE DURACIÓN	OBJETIVO
Febrero - marzo	7 Semanas	<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración.</p> <p>* Que el alumno comunique estados de ánimo (felicidad, tristeza, enojo), sentimientos (miedo, alegría, angustia) emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</p> <p>* Que el niño identifique algunas características del sistema de escritura (Consonantes ñ, G, g, H, h, Q, q, Ch, ch, Ll, ll, Y, y, K, k, Z, z, X, x, W, w.</p>

### Cronograma semanal (Febrero - Marzo)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES															
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para permitir al alumno la construcción de sus aprendizajes.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente la consonante ñ, formando palabras sencillas.</p>	1 Semana	<p>Con masa cada niño hará las figuras que la maestra indique (las palabras deben de tener la consonante ñ) como por ejemplo: Moño, leña, uña, piñata, muñeca, los niños deberán identificar el sonido de la nueva letra a ver.</p> <p>La maestra mostrará con la masa de qué letra se trata y la moldearán con la masa, posteriormente escribirán en ella el nombre de los objetos que moldearon.</p> <p>Realizar un dictado de 10 palabras</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Ejer. Nº</th> <th style="text-align: left;">Nombre</th> <th style="text-align: right;">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">30</td> <td>El elefante</td> <td style="text-align: right;">174</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">32</td> <td>El pinocho</td> <td style="text-align: right;">175</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">52</td> <td>Juegos de correspondencia letra – sonido</td> <td style="text-align: right;">191</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">71</td> <td>Esquema corporal</td> <td style="text-align: right;">204</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	30	El elefante	174	32	El pinocho	175	52	Juegos de correspondencia letra – sonido	191	71	Esquema corporal	204
Ejer. Nº	Nombre	Pág.															
30	El elefante	174															
32	El pinocho	175															
52	Juegos de correspondencia letra – sonido	191															
71	Esquema corporal	204															

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																								
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para permitir al alumno la construcción de sus aprendizajes.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes G, g y H, h, formando palabras sencillas.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>La profesora pegará en el pizarrón letreros con palabras que contengan las consonantes “g y h” las cuales leerán los alumnos, posteriormente con esas palabras y el siguiente título “El gato Humberto” inventarán un cuento complementándolo con dibujos que irán realizando según inventen el cuento.</p> <p>Realizar un dictado de 5 enunciados</p> <table border="1" data-bbox="889 793 1393 1314"> <thead> <tr> <th data-bbox="889 793 1003 825">Ejer. Nº</th> <th data-bbox="1003 793 1304 825">Nombre</th> <th data-bbox="1304 793 1393 825">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="889 846 1003 888">25</td> <td data-bbox="1003 846 1304 888">Ochitos con el dedo</td> <td data-bbox="1304 846 1393 888">171</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 909 1003 951">37</td> <td data-bbox="1003 909 1304 951">El juego de los paquetes</td> <td data-bbox="1304 909 1393 951">180</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 972 1003 1014">45</td> <td data-bbox="1003 972 1304 1014">Bostezo energético</td> <td data-bbox="1304 972 1393 1014">184</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1035 1003 1077">50</td> <td data-bbox="1003 1035 1304 1077">El rompecabezas</td> <td data-bbox="1304 1035 1393 1077">190</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1098 1003 1140">51</td> <td data-bbox="1003 1098 1304 1140">Las diez diferencias</td> <td data-bbox="1304 1098 1393 1140">190</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1161 1003 1203">72</td> <td data-bbox="1003 1161 1304 1203">Respiración</td> <td data-bbox="1304 1161 1393 1203">206</td> </tr> <tr> <td data-bbox="889 1224 1003 1266">73</td> <td data-bbox="1003 1224 1304 1266">Crucigrama</td> <td data-bbox="1304 1224 1393 1266">207</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	25	Ochitos con el dedo	171	37	El juego de los paquetes	180	45	Bostezo energético	184	50	El rompecabezas	190	51	Las diez diferencias	190	72	Respiración	206	73	Crucigrama	207
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																								
25	Ochitos con el dedo	171																								
37	El juego de los paquetes	180																								
45	Bostezo energético	184																								
50	El rompecabezas	190																								
51	Las diez diferencias	190																								
72	Respiración	206																								
73	Crucigrama	207																								



OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																								
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para permitir al alumno la construcción de sus aprendizajes.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes Q, q y Ch, ch, formando palabras sencillas.</p>	1 Semana	<p>La profesora inventará una manera diferente para presentar las consonantes “q y ch”</p> <p>Realizar un dictado de un párrafo de tres renglones utilizando las consonantes vistas en esta semana y las ya vistas anteriormente.</p> <table border="1" data-bbox="880 716 1398 1241"> <thead> <tr> <th data-bbox="880 716 1003 751">Ejer. N°</th> <th data-bbox="1003 716 1305 751">Nombre</th> <th data-bbox="1305 716 1398 751">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="880 772 1003 808">39</td> <td data-bbox="1003 772 1305 808">Dominó</td> <td data-bbox="1305 772 1398 808">182</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 829 1003 865">41</td> <td data-bbox="1003 829 1305 865">En la barca llevo un cargamento de....</td> <td data-bbox="1305 829 1398 865">183</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 886 1003 921">44</td> <td data-bbox="1003 886 1305 921">Grito energético</td> <td data-bbox="1305 886 1398 921">184</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 942 1003 978">46</td> <td data-bbox="1003 942 1305 978">El perrito</td> <td data-bbox="1305 942 1398 978">185</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 999 1003 1035">56</td> <td data-bbox="1003 999 1305 1035">¿Qué palabra tiene este sonido?</td> <td data-bbox="1305 999 1398 1035">196</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1056 1003 1092">57</td> <td data-bbox="1003 1056 1305 1092">Dibujos y palabras</td> <td data-bbox="1305 1056 1398 1092">196</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1113 1003 1148">74</td> <td data-bbox="1003 1113 1305 1148">Encadenados</td> <td data-bbox="1305 1113 1398 1148">208</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	39	Dominó	182	41	En la barca llevo un cargamento de....	183	44	Grito energético	184	46	El perrito	185	56	¿Qué palabra tiene este sonido?	196	57	Dibujos y palabras	196	74	Encadenados	208
Ejer. N°	Nombre	Pág.																								
39	Dominó	182																								
41	En la barca llevo un cargamento de....	183																								
44	Grito energético	184																								
46	El perrito	185																								
56	¿Qué palabra tiene este sonido?	196																								
57	Dibujos y palabras	196																								
74	Encadenados	208																								

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES															
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para permitir al alumno la construcción de sus aprendizajes.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes Ll, ll y Y, y, formando palabras sencillas.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Se iniciará el trabajo con la pared letrada, presentándoles a los alumnos una serie de tarjetas con palabras escritas con ambas consonantes “Ll, y” después se revolverán y cada quien tomará la que desee y la colocarán en su mesa, entonces la maestra dirá cómo se llaman las nuevas consonantes e inventarán un enunciado con la palabra que eligieron.</p> <p>En el patio se esconderán tarjetas con las consonantes tanto mayúsculas como minúsculas en diversas formas colores y tamaños para que los niños las encuentren y tracen en el piso con gises de colores y por último realizar la clasificación de cada consonante y que observen que aunque con diversas formas sigue siendo la misma.</p> <p>La maestra creará una lotería para que jueguen los niños utilizando las dos consonantes combinadas con las vocales. (lla, lle, li, llo, llu; ya, ye. yi, yo, yu.</p> <table border="1" data-bbox="889 1228 1393 1528"> <thead> <tr> <th>Ejer. Nº</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>18</td> <td>Mayúsculas y minúsculas</td> <td>153</td> </tr> <tr> <td>21</td> <td>Nudos</td> <td>167</td> </tr> <tr> <td>22</td> <td>Cuatro ejercicios para los ojos</td> <td>167</td> </tr> <tr> <td>75</td> <td>Coordinación manual</td> <td>208</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	18	Mayúsculas y minúsculas	153	21	Nudos	167	22	Cuatro ejercicios para los ojos	167	75	Coordinación manual	208
Ejer. Nº	Nombre	Pág.															
18	Mayúsculas y minúsculas	153															
21	Nudos	167															
22	Cuatro ejercicios para los ojos	167															
75	Coordinación manual	208															

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																		
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para permitir al alumno la construcción de sus aprendizajes.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes K, k, Z, z, formando palabras sencillas.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>Se realizará la presentación de las consonantes con un cuento inventado por la profesora cuya característica principal debe ser que la mayoría de sus palabras tengan las consonantes “k, z” las cuales se escribirán en el pizarrón.</p> <p>Dibujar en el patio un par de consonantes “K, k, Z, z” con gis aproximadamente de 1.5 m. que el alumno recorrerá gateando por el contorno.</p> <p>La profesora por medio de dibujos que inicien con ambas consonantes, creará un memorama para que los niños jueguen de manera grupal.</p> <p>Formar palabras con las consonantes y vocales vistas hasta el momento, escribirlas y leerlas en el pizarrón.</p> <table border="1" data-bbox="885 1102 1388 1533"> <thead> <tr> <th>Ejer. N°</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>25</td> <td>Ochitos con el dedo</td> <td>171</td> </tr> <tr> <td>26</td> <td>Las “As” son las “as”</td> <td>171</td> </tr> <tr> <td>27</td> <td>Imitación de sonidos</td> <td>172</td> </tr> <tr> <td>28</td> <td>Sopa de letras con las consonantes (K, z)</td> <td>173</td> </tr> <tr> <td>76</td> <td>Memorama</td> <td>213</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	25	Ochitos con el dedo	171	26	Las “As” son las “as”	171	27	Imitación de sonidos	172	28	Sopa de letras con las consonantes (K, z)	173	76	Memorama	213
Ejer. N°	Nombre	Pág.																		
25	Ochitos con el dedo	171																		
26	Las “As” son las “as”	171																		
27	Imitación de sonidos	172																		
28	Sopa de letras con las consonantes (K, z)	173																		
76	Memorama	213																		

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																								
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para permitir al alumno la construcción de sus aprendizajes.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes X, x , W, w, formando palabras sencillas.</p>	1 Semana	<p>Realizar la presentación de las consonantes mediante la caja mágica, la cual consiste en meter objetos a una caja cuyo nombre inicie con el sonido de la consonante a aprender, para que al sacar los objetos los niños digan el nombre que cada objeto y la maestra escribirá en el pizarrón la palabra.</p> <p>Recortar palabras que tengan las consonantes "X, W" pegarlas en una hoja blanca y leerlas.</p> <table border="1" data-bbox="885 840 1388 1344"> <thead> <tr> <th>Ejer. Nº</th> <th>Nombre</th> <th>Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15</td> <td>El espantado</td> <td>151</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>Tensar y distensar</td> <td>152</td> </tr> <tr> <td>77</td> <td>División de palabras</td> <td>216</td> </tr> <tr> <td>78</td> <td>Contemos fonemas</td> <td>216</td> </tr> <tr> <td>79</td> <td>Unión de fonemas</td> <td>217</td> </tr> <tr> <td>80</td> <td>Eliminación de fonemas</td> <td>217</td> </tr> <tr> <td>81</td> <td>¿Cuál le falta?</td> <td>217</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	15	El espantado	151	16	Tensar y distensar	152	77	División de palabras	216	78	Contemos fonemas	216	79	Unión de fonemas	217	80	Eliminación de fonemas	217	81	¿Cuál le falta?	217
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																								
15	El espantado	151																								
16	Tensar y distensar	152																								
77	División de palabras	216																								
78	Contemos fonemas	216																								
79	Unión de fonemas	217																								
80	Eliminación de fonemas	217																								
81	¿Cuál le falta?	217																								

### Cronograma bimestral (Abril-Mayo)

MES	TIEMPO ESTIMADO DE DURACIÓN	OBJETIVO
Abril-Mayo	6 Semanas	<ul style="list-style-type: none"><li>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para permitir al alumno la construcción de sus aprendizajes.</li><li>* Que el alumno comunique estados de ánimo (felicidad, tristeza, enojo), sentimientos (miedo, alegría, angustia) emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</li><li>* Que el alumno conozca diversos portadores de texto e identifique para qué sirven.</li><li>* Que el niño conozca algunas características y funciones propias de los textos literarios.</li><li>* Que el niño identifique algunas características del sistema de escritura (Consonantes compuestas (tr, br, gr, pr, dr, fr, cl, fl, gl, pl, bl, cr)).</li></ul>

### Cronograma semanal (Abril – Mayo)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																					
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos de los alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes compuestas “ tr, tl” formando palabras.</p>	1 Semana	<p>Realizar la presentación con una actividad de figura fondo. ** 82 En esta actividad los niños deberán encontrar lo que esta oculto (consonantes compuestas que van a ver).</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Ejer. Nº</th> <th style="text-align: left;">Nombre</th> <th style="text-align: right;">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">49</td> <td>Coordinación viso – manual</td> <td style="text-align: right;">188</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">50</td> <td>Rompecabezas (con enunciados)</td> <td style="text-align: right;">190</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">80</td> <td>Eliminación de fonemas</td> <td style="text-align: right;">217</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">82**</td> <td>Figura fondo</td> <td style="text-align: right;">218</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">83</td> <td>Ejercicio de atención 1 “A, B, C”</td> <td style="text-align: right;">218</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">84</td> <td>Tripas de gato con ambas consonantes</td> <td style="text-align: right;">219</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	49	Coordinación viso – manual	188	50	Rompecabezas (con enunciados)	190	80	Eliminación de fonemas	217	82**	Figura fondo	218	83	Ejercicio de atención 1 “A, B, C”	218	84	Tripas de gato con ambas consonantes	219
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																					
49	Coordinación viso – manual	188																					
50	Rompecabezas (con enunciados)	190																					
80	Eliminación de fonemas	217																					
82**	Figura fondo	218																					
83	Ejercicio de atención 1 “A, B, C”	218																					
84	Tripas de gato con ambas consonantes	219																					

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																					
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos de los alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes compuestas "br, bl" formando palabras.</p>	1 Semana	<p>Realizar la presentación de las consonantes compuestas con la siguiente actividad: Ilumina del dibujo sólo las partes que tienen un punto y descubre lo que esta oculto. 85 ** La profesora explicará de qué consonantes se trata, e emitirán su sonido.</p> <table border="1" data-bbox="880 743 1398 1283"> <thead> <tr> <th data-bbox="880 743 1003 785">Ejer. Nº</th> <th data-bbox="1003 743 1305 785">Nombre</th> <th data-bbox="1305 743 1398 785">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="880 785 1003 869">12</td> <td data-bbox="1003 785 1305 869">Gateo cruzado</td> <td data-bbox="1305 785 1398 869">150</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 869 1003 953">33</td> <td data-bbox="1003 869 1305 953">Recuerda las letras</td> <td data-bbox="1305 869 1398 953">176</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 953 1003 1037">47</td> <td data-bbox="1003 953 1305 1037">Cóctel de letras</td> <td data-bbox="1305 953 1398 1037">186</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1037 1003 1121">65</td> <td data-bbox="1003 1037 1305 1121">Estructuración espacial</td> <td data-bbox="1305 1037 1398 1121">200</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1121 1003 1205">85**</td> <td data-bbox="1003 1121 1305 1205">Figura oculta</td> <td data-bbox="1305 1121 1398 1205">220</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1205 1003 1283">86</td> <td data-bbox="1003 1205 1305 1283">Ejercicio de atención 2</td> <td data-bbox="1305 1205 1398 1283">220</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	12	Gateo cruzado	150	33	Recuerda las letras	176	47	Cóctel de letras	186	65	Estructuración espacial	200	85**	Figura oculta	220	86	Ejercicio de atención 2	220
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																					
12	Gateo cruzado	150																					
33	Recuerda las letras	176																					
47	Cóctel de letras	186																					
65	Estructuración espacial	200																					
85**	Figura oculta	220																					
86	Ejercicio de atención 2	220																					

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																					
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos de los alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráficamente y fonéticamente las consonantes compuestas “gr, gl” formando palabras.</p>	1 Semana	<p>La profesora realizará la presentación de las consonantes con una marioneta.</p> <p>Realiza la siguiente actividad con cada una de las consonantes nuevas; observa la consonante compuesta y une con una línea con cada una de las vocales y lee cada sílaba, posteriormente une la sílaba con el dibujo que le corresponda. 87 **</p> <table border="1" data-bbox="880 745 1398 1283"> <thead> <tr> <th data-bbox="880 745 1015 787">Ejer. N°</th> <th data-bbox="1015 745 1307 787">Nombre</th> <th data-bbox="1307 745 1398 787">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="880 787 1015 871">16</td> <td data-bbox="1015 787 1307 871">Tensor, distensar</td> <td data-bbox="1307 787 1398 871">152</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 871 1015 955">18</td> <td data-bbox="1015 871 1307 955">Mayúsculas y minúsculas</td> <td data-bbox="1307 871 1398 955">153</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 955 1015 1039">33</td> <td data-bbox="1015 955 1307 1039">Recuerda las letras</td> <td data-bbox="1307 955 1398 1039">176</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1039 1015 1123">40</td> <td data-bbox="1015 1039 1307 1123">Dibujos y palabras</td> <td data-bbox="1307 1039 1398 1123">182</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1123 1015 1207">87**</td> <td data-bbox="1015 1123 1307 1207">Une con vocales y dibujos</td> <td data-bbox="1307 1123 1398 1207">221</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1207 1015 1283">88</td> <td data-bbox="1015 1207 1307 1283">Sopa de letras</td> <td data-bbox="1307 1207 1398 1283">222</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	16	Tensor, distensar	152	18	Mayúsculas y minúsculas	153	33	Recuerda las letras	176	40	Dibujos y palabras	182	87**	Une con vocales y dibujos	221	88	Sopa de letras	222
Ejer. N°	Nombre	Pág.																					
16	Tensor, distensar	152																					
18	Mayúsculas y minúsculas	153																					
33	Recuerda las letras	176																					
40	Dibujos y palabras	182																					
87**	Une con vocales y dibujos	221																					
88	Sopa de letras	222																					



OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																					
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos de los alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes compuestas “pr, pl” formando palabras.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>La profesora iniciará escribiendo las letras nuevas en el pizarrón, posteriormente, de las siguientes listas de palabras escribe las letras que faltan del lado izquierdo <b>pr</b> y del lado derecho <b>pl</b>, una vez realizado esto lee las palabras y tacha la que está escrita correctamente y por último colorea el dibujo. 89 **</p> <p>Moldea con plastilina las consonantes compuestas que acabas de ver.</p> <table border="1" data-bbox="885 840 1396 1375"> <thead> <tr> <th data-bbox="885 840 998 882">Ejer. Nº</th> <th data-bbox="998 840 1299 882">Nombre</th> <th data-bbox="1299 840 1396 882">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="885 913 998 955">12</td> <td data-bbox="998 913 1299 955">Gateo cruzado</td> <td data-bbox="1299 913 1396 955">150</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 997 998 1039">39</td> <td data-bbox="998 997 1299 1039">Dominó</td> <td data-bbox="1299 997 1396 1039">182</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 1081 998 1123">77</td> <td data-bbox="998 1081 1299 1123">División de palabras</td> <td data-bbox="1299 1081 1396 1123">216</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 1165 998 1207">80</td> <td data-bbox="998 1165 1299 1207">Elimina fonemas</td> <td data-bbox="1299 1165 1396 1207">217</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 1249 998 1291">83</td> <td data-bbox="998 1249 1299 1291">Ejercicio de atención 1 “A, B, C”</td> <td data-bbox="1299 1249 1396 1291">218</td> </tr> <tr> <td data-bbox="885 1333 998 1375">89**</td> <td data-bbox="998 1333 1299 1375">Coloca las letras que faltan</td> <td data-bbox="1299 1333 1396 1375">223</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	12	Gateo cruzado	150	39	Dominó	182	77	División de palabras	216	80	Elimina fonemas	217	83	Ejercicio de atención 1 “A, B, C”	218	89**	Coloca las letras que faltan	223
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																					
12	Gateo cruzado	150																					
39	Dominó	182																					
77	División de palabras	216																					
80	Elimina fonemas	217																					
83	Ejercicio de atención 1 “A, B, C”	218																					
89**	Coloca las letras que faltan	223																					

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																								
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos de los alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráficamente y fonéticamente las consonantes compuestas "gr" formando palabras.</p>	1 Semana	<p>Realizar la presentación de la consonante con la caja mágica. Realizar el trazo de las consonantes con gises de colores en el patio.</p> <table border="1" data-bbox="880 655 1398 1266"> <thead> <tr> <th data-bbox="880 655 1003 695">Ejer. Nº</th> <th data-bbox="1003 655 1305 695">Nombre</th> <th data-bbox="1305 655 1398 695">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="880 726 1003 766">30</td> <td data-bbox="1003 726 1305 766">El elefante</td> <td data-bbox="1305 726 1398 766">174</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 814 1003 854">31</td> <td data-bbox="1003 814 1305 854">Peter Pan</td> <td data-bbox="1305 814 1398 854">175</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 890 1003 930">37</td> <td data-bbox="1003 890 1305 930">Juego de los paquetes</td> <td data-bbox="1305 890 1398 930">180</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 972 1003 1012">53</td> <td data-bbox="1003 972 1305 1012">Encolados</td> <td data-bbox="1305 972 1398 1012">191</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1054 1003 1094">54</td> <td data-bbox="1003 1054 1305 1094">¿Qué palabra no rima?</td> <td data-bbox="1305 1054 1398 1094">192</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1136 1003 1176">58</td> <td data-bbox="1003 1136 1305 1176">¿Cuál es la nueva palabra?</td> <td data-bbox="1305 1136 1398 1176">196</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1211 1003 1251">90</td> <td data-bbox="1003 1211 1305 1251">Colorea según el código</td> <td data-bbox="1305 1211 1398 1251">224</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. Nº	Nombre	Pág.	30	El elefante	174	31	Peter Pan	175	37	Juego de los paquetes	180	53	Encolados	191	54	¿Qué palabra no rima?	192	58	¿Cuál es la nueva palabra?	196	90	Colorea según el código	224
Ejer. Nº	Nombre	Pág.																								
30	El elefante	174																								
31	Peter Pan	175																								
37	Juego de los paquetes	180																								
53	Encolados	191																								
54	¿Qué palabra no rima?	192																								
58	¿Cuál es la nueva palabra?	196																								
90	Colorea según el código	224																								

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																		
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos de los alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráficamente y fonéticamente las consonantes compuestas “ fr, fl ” formando palabras,</p>	1 Semana	<p>La profesora debe elegir la manera en que va a presentar las consonantes compuestas que se van a conocer.</p> <p>Utilizar canciones (las que ella elija) que hagan referencia a las letras, invitará a sus alumnos a que las canten y si es posible a que las bailen.</p> <table border="1" data-bbox="880 751 1398 1207"> <thead> <tr> <th data-bbox="880 751 1015 793">Ejer. N°</th> <th data-bbox="1015 751 1307 793">Nombre</th> <th data-bbox="1307 751 1398 793">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="880 793 1015 877">22</td> <td data-bbox="1015 793 1307 877">Cuatro ejercicios para los ojos</td> <td data-bbox="1307 793 1398 877">167</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 877 1015 961">41</td> <td data-bbox="1015 877 1307 961">La barca lleva un cargamento de....</td> <td data-bbox="1307 877 1398 961">183</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 961 1015 1045">49</td> <td data-bbox="1015 961 1307 1045">Coordinación viso – manual</td> <td data-bbox="1307 961 1398 1045">188</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1045 1015 1129">86</td> <td data-bbox="1015 1045 1307 1129">Ejercicio de atención 2</td> <td data-bbox="1307 1045 1398 1129">220</td> </tr> <tr> <td data-bbox="880 1129 1015 1207">91</td> <td data-bbox="1015 1129 1307 1207">Rompecabezas pero, con una lectura.</td> <td data-bbox="1307 1129 1398 1207">225</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	22	Cuatro ejercicios para los ojos	167	41	La barca lleva un cargamento de....	183	49	Coordinación viso – manual	188	86	Ejercicio de atención 2	220	91	Rompecabezas pero, con una lectura.	225
Ejer. N°	Nombre	Pág.																		
22	Cuatro ejercicios para los ojos	167																		
41	La barca lleva un cargamento de....	183																		
49	Coordinación viso – manual	188																		
86	Ejercicio de atención 2	220																		
91	Rompecabezas pero, con una lectura.	225																		

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DURACIÓN	ACTIVIDADES																		
<p>* Que el facilitador implemente en su trabajo diario mapas mentales, sistemas de representación, submodalidades, claves de acceso, anclas y calibración para incrementar los recursos de los alumnos.</p> <p>* Que el alumno identifique algunas características del sistema de escritura y trabaje con diversos portadores de texto.</p> <p>* Que el niño reconozca gráfica y fonéticamente las consonantes compuestas “cr, cl” formando palabras.</p>	<p>1 Semana</p>	<p>La profesora inventará un cuento para presentar las últimas consonantes compuestas, elegirá 1 o 2 ejercicios de gimnasia cerebral.</p> <p>Realizar copias de pizarrón a cuaderno.</p> <p>Realizar lecturas de 5 renglones.</p> <table border="1" data-bbox="893 735 1380 1302"> <thead> <tr> <th data-bbox="893 735 1006 787">Ejer. N°</th> <th data-bbox="1006 735 1299 787">Nombre</th> <th data-bbox="1299 735 1380 787">Pág.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="893 787 1006 892">52</td> <td data-bbox="1006 787 1299 892">Juegos de correspondencia letra – sonido</td> <td data-bbox="1299 787 1380 892">191</td> </tr> <tr> <td data-bbox="893 892 1006 976">92</td> <td data-bbox="1006 892 1299 976">Memorama</td> <td data-bbox="1299 892 1380 976">225</td> </tr> <tr> <td data-bbox="893 976 1006 1144">93</td> <td data-bbox="1006 976 1299 1144">Identifica en la hoja las sílabas que te indique la profesora y enciérralas con colores.</td> <td data-bbox="1299 976 1380 1144">225</td> </tr> <tr> <td data-bbox="893 1144 1006 1228">94</td> <td data-bbox="1006 1144 1299 1228">Sopa de letras</td> <td data-bbox="1299 1144 1380 1228">226</td> </tr> <tr> <td data-bbox="893 1228 1006 1302">95</td> <td data-bbox="1006 1228 1299 1302">Colorea según el código</td> <td data-bbox="1299 1228 1380 1302">226</td> </tr> </tbody> </table>	Ejer. N°	Nombre	Pág.	52	Juegos de correspondencia letra – sonido	191	92	Memorama	225	93	Identifica en la hoja las sílabas que te indique la profesora y enciérralas con colores.	225	94	Sopa de letras	226	95	Colorea según el código	226
Ejer. N°	Nombre	Pág.																		
52	Juegos de correspondencia letra – sonido	191																		
92	Memorama	225																		
93	Identifica en la hoja las sílabas que te indique la profesora y enciérralas con colores.	225																		
94	Sopa de letras	226																		
95	Colorea según el código	226																		

## **CONCLUSIONES**

## CONCLUSIONES

La niñez y cada una de las etapas de desarrollo son importantes y únicas en la vida de cada persona, es la etapa en que se forman los cimientos para la vida adulta. A la edad de 5 a 6 años el cerebro alcanza casi el tamaño del cerebro adulto y las conexiones neuronales que se forman construyen las bases del aprendizaje la memoria y el conocimiento en general así mismo la motricidad tanto fina como gruesa se mejora de modo considerable en esta etapa.

Dentro de esta investigación el retomar el tema del desarrollo psicológico en los niños de cinco a seis años es importante ya que es en la niñez donde inician los procesos de adquisición de la lectura y la escritura; es de relevancia mencionar que, no porque a esta edad el proceso no se desarrolle sea sinónimo de fracaso o quiera decir que ya no se logró ya que hay que tomar en cuenta que el ritmo de aprendizaje de cada persona es diferente, al igual que los canales por los que accesa la información. El periodo de adquisición puede ir desde los 5 a los 8 años, es por ello que en el desarrollo del primer capítulo se habla del desarrollo del niño en este rango de edad.

Una vez que se conoce el desarrollo y los procesos por los que atraviesa un niño en esta edad es importante hablar sobre lo que refieren los autores retomados, en este caso me refiero a Piaget que es considerado un pilar en cuanto a la investigación referente al tema y que nos habla sobre los procesos cognitivos, y Bronfenbrenner quien habla sobre los contextos sociales que influyen en el desarrollo.

Para poder desarrollar en el niño las habilidades de lectura y escritura de una manera innovadora se requiere que el facilitador cuente con los conocimientos y la disposición para acceder en sus alumnos la información y tener presente que cada estilo de aprendizaje con que cuentan los niños, para que sea entendida y comprendida.

Además de las etapas de desarrollo, para realizar este trabajo de investigación se abordó el tema de la Programación Neurolingüística (PNL) ya que esta permite implementar estrategias para facilitar el aprendizaje, la PNL permite ordenar los componentes del pensamiento y organizar la experiencia mediante procesos neurológicos ya que permite lograr comportamientos adecuados a los que se pretenden alcanzar, sus creadores Richard Bandler y Jonh Glinder se basaron en los trabajos de Perls, Satir y Erickson cuyos trabajos se centran en la gestal, terapia familiar y la hipnosis respectivamente y es así como surge la Programación Neurolingüística.

Las personas aprenden mediante los sentidos y para la PNL son denominados sistemas representacionales, identifica tres y cada persona tiene uno que predomina entre los demás, mediante el lenguaje verbal y no verbal se pueden percibir, una vez que los profesores logran reconocer estos en sus alumnos y lo combinan con sus conocimientos sobre el desarrollo del niño les permite crear estrategias de enseñanza para cualquier tema facilitando al mismo tiempo el incremento de herramientas en los alumnos tales como atención, memoria, concentración, observación y análisis.

En la etapa escolar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura es primordial, en escuelas privadas, y es precisamente aquí donde se centra la propuesta que se plantea en la presente investigación.

Al igual que los niños pasan por etapas de desarrollo, la lectura y la escritura tiene etapas y el cómo se pase por ellas marcará la calidad de dichos procesos, cabe recordar que la psicomotricidad gruesa y fina son importantes y no debe dejarse de lado.

La propuesta aquí planteada retoma todos los puntos mencionados hasta el momento sólo falta mencionar al encargado de llevar a la practica la propuesta y me refiero al profesor, guía o facilitador que es quien está al frente del grupo y que mediante sus habilidades creativas, de imaginación, motivación y el empeño que éste ponga al realizar su trabajo es la fuente para lograr el objetivo planteado.

Con todo lo expuesto anteriormente se logró crear un programa que permite desarrollar en los niños las habilidades de lectoescritura implementando los recursos que cada uno tiene. Brindando una nueva alternativa en las maneras de enseñanza – aprendizaje en la lectura y la escritura a escuelas particulares de nivel preescolar.

La propuesta muestra nuevas alternativas de trabajo a nivel preescolar, ofreciendo un esquema detallado de cómo trabajar con los niños teniendo en cuenta que las personas que lo quieran aplicar deben estar preparadas tanto en teoría como en práctica para poder llevarlo a emplearlo en el aula, toma en cuenta las características de los alumnos la cual podrá ser aplicable en grupos pequeños de 10 a 15 personas para poder cubrir las necesidades de cada alumno y brindar así una educación de calidad y a la vanguardia ya que actualmente el uso de la PNL es útil y funcional en esta área.



## **ANEXOS**

## **EJERCICIOS**

### **1.- HAZ LO QUE TE DIGO:**

Este juego permite estimular la comunicación a través del lenguaje, la comprensión del lenguaje y el lenguaje expresivo.

Material: Silla, mesa, pelota, aro, cuerda.

Descripción: Se coloca cada uno de los materiales formando una línea. Un niño "director" describe en secuencia, lo que un niño ejecutante debe hacer, por ejemplo, sentarse una vez en la silla, pasar por debajo de la mesa, saltar dentro del aro, etc. Otro observador determina si las instrucciones que el director dio se han llevado a cabo correctamente. El niño que ejecute correctamente las instrucciones dará las nuevas indicaciones a seguir.

Variaciones: Se puede formar una cadena de niños y el primero da las instrucciones susurrándolas a un segundo; éste a un tercero y así sucesivamente hasta que el último niño se la repite al ejecutante. El evaluador determinará la exactitud del resultado final comparándolo con las primeras instrucciones dadas. Además se pueden introducir variaciones de tiempo.

### **2.- OBSERVA ESCUCHA Y RELATA:**

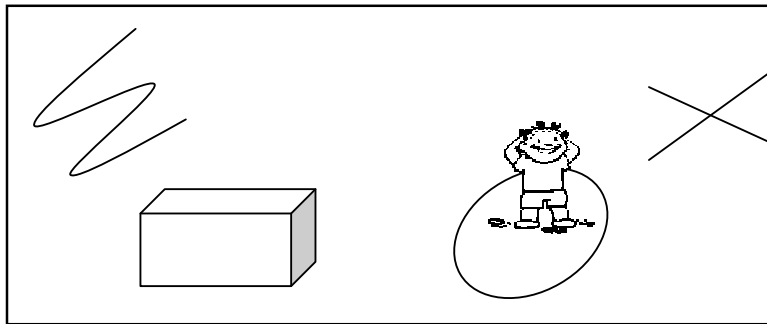
Este juego permite estimular la capacidad de observación, comunicación verbal y la memoria visual y auditiva a corto plazo.

Material: Tela adhesiva, cajas, pelotas, aros, cuerdas, llantas.

Descripción: Coloque las figuras en el piso como se muestra en el dibujo. Haga que los niños se sienten en parejas, uno observando las figuras y el otro

dándoles la espalda. El demostrador realizará una secuencia con una o más de las figuras.

Los niños que pueden ver las figuras deben narrar al compañero de espaldas lo que el demostrador realizó para que lo repitan y corroboren si su comunicación es o no la adecuada. Quienes mejor expliquen y representen la secuencia formarán la nueva secuencia a seguir.



### **3.- ROBOT:**

Este juego permite promover la destreza auditiva, comprensión del lenguaje, memoria visual y auditiva a corto plazo, y capacidad para seguir instrucciones.

Material: Silla, mesa, pelota, aro, cuerda, etc.

Descripción: Se designa a cinco niños como narradores, robot, un tercero que tiene que escuchar al narrador, pero que no debe ver al robot, un cuarto que no pueda escuchar al narrador ni ver al robot y un quinto que no puede escuchar al narrador. El narrador primero pide al robot que haga una serie de movimientos con todo su cuerpo. Los numerosos problemas pueden surgir si se presentan a los niños, por ejemplo:

Se pide al robot que repita los movimientos en orden.  
Que el robot cuente lo que hizo al niño que ni veía ni oía.  
Que el niño que sólo oía repita la secuencia.

Variaciones: El robot puede ser un animal que anda en el bosque haciendo todo tipo de actividades que se irán complicando cada vez más.

#### **4.- EMOCIONES Y APRENDIZAJE:**

Modo de aplicación: Individual

Material: Música clásica

Instrucciones: Recuerda una situación en la que aprendiste algo. Cuando la tengas determinada cierra los ojos, y trata de volver mentalmente a ese momento como si estuvieras volviéndolo a vivir. Después abre los ojos y responde verbalmente a estas preguntas:

- a) ¿Por decisión de quién inició el aprendizaje?
- b) ¿Cuál era su estado emocional?
- c) ¿Cómo describirías el resultado?

Identificar cuáles son las emociones que permiten y dificultan el aprendizaje en base a la propia experiencia.

#### **5.- EXPLORACIÓN VISUAL:**

Modo de aplicación: Individual o en grupo

Material: Fotografías

Instrucciones:

- 1.-Se entrega una fotografía a cada participante.

- 2.- Cada participante se cubrirá un ojo con la palma de la mano.
- 3.- Prestara atención a la foto durante 20/30 segundos fijándose en cada detalle.
- 4.- Pasado este tiempo se fijará la mirada en un punto mas o menos central de la fotografía (procurar que el ojo permanezca fijo en el punto). Se prestara atención a la fotografía como al ojo tapado
- 5.- Continuar el ejercicio siendo consciente de las variaciones que ocurren en la percepción de la fotografía. En el momento en el que se empiecen a observar estas variaciones ya no es necesario que el ojo permanezca fijo.

## **6.- EXPLORACIÓN DE LOS SISTEMAS REPRESENTACIONALES:**

Modo de aplicación: Individual o en grupo

Material: Un cuaderno

Instrucciones:

- 1.- Cada participante se ubica cómodamente con su cuaderno.
- 2.- El guía les indica que recorran con la mirada el ambiente en el que se encuentran durante un minuto. Cuando el guía indica el cumplimiento del plazo, los participantes dibujan una sola vez, sin mirar, solo recordando, y durante un minuto, una lista de seres, cosas, colores y todo aquello que hubieran percibido en el recorrido.
- 3.- El guía indica a los participantes que cierren los ojos y realicen una exploración táctil y auditiva del ambiente. Transcurridos dos minutos les pide que finalicen la explotación.
- 4.- Los exploradores regresan a sus lugares y, durante dos minutos y sin detenerse, hacen dos de sus percepciones táctiles y auditivas.
- 5.- Una vez que terminen, los exploradores comparan las listas.

## **7.- FORMATO DE DIAGNÓSTICO:**

### **I.- FICHA DE IDENTIFICACIÓN**

Nombre del alumno \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento \_\_\_\_\_

Lugar de nacimiento: \_\_\_\_\_

Escolaridad (especificar si es el primer grado que cursa o ha cursado algún otro grado). \_\_\_\_\_

Nombre de la escuela: \_\_\_\_\_.

Fecha (En que se elabora el diagnóstico): \_\_\_\_\_.

### **II.- DESCRIPCIÓN DEL NIÑO (A)**

En este apartado debe describirse al alumno de manera biopsicosociocultural. Plasmar una breve reseña que permita conocer al niño en su ambiente escolar y de los comportamientos que adopta en ésta.

### **III.- DATOS DE LOS PADRES**

Madre

Nombre:

\_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Escolaridad: \_\_\_\_\_

Ocupación: \_\_\_\_\_

Padre

Nombre:

\_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Escolaridad: \_\_\_\_\_

Ocupación: \_\_\_\_\_

#### IV.- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En esta sección se enumeran las pruebas que forman la batería para poder evaluar a cada alumno.

- Entrevista con padres de familia.
  
- PRUEBA BEERY - BUKTENICA DEL DESARROLLO DE LA INTEGRACIÓN VISOMOTRIZ (VMI), Beery, Keith Editorial Manual Moderno.

Las capacidades de los niños para copiar formas geométricas se correlacionan de manera significativa con sus logros académicos. La VMI se visualizó como una promesa de ayuda a los niños: un instrumento que identifica debilidades y fortalezas como una base para remediar, e incluso prevenir, muchos de los problemas de aprendizaje y conducta.

Objetivo: Identificar de manera temprana a los niños con necesidades especiales mediante la evaluación del grado al que ellos pueden integrar sus habilidades visuales y motrices.

Características: Es una prueba de percepción visual que consta de una secuencia de formas geométricas -en grado ascendente de complejidad- para copiarse en lápiz y papel, que permiten evaluar la integración viso motriz de los examinados desde los 3 hasta los 17 años 11 meses de edad.

Incluye dos pruebas suplementarias: Percepción Visual y Coordinación Motriz, las cuales pueden aplicarse de manera independiente.

La VMI es considerada como la prueba más válida y más investigada en su tipo.

Aplicación: Individual, colectiva.

Tiempo: 10' a 15'

- EVALUACIÓN DE PRECURRENTES INSTRUMENTALES PARA LA ADQUISICIÓN DE LA LECTOESCRITURA. Fuentes, Teresa Ed. Manual Moderno,

Leer y escribir son actos complejos y distintivamente humanos. Casi todo el aprendizaje, tanto formal como cotidiano, está ligado a la lectura y escritura.

Objetivo: identificar la situación del niño respecto a las habilidades que pueden facilitarle la adquisición de la lectura y la escritura.

Características: Permite evaluar siete precurrentes básicas para el aprendizaje de la lectoescritura y ofrece, además, ejercicios idóneos conducentes a la obtención de las siguientes habilidades: Articulación de palabras, Imitación vocal, Discriminación visual, Expresión oral, Expresión gráfica, Trazo de líneas e Imitación gráfica de secuencias de líneas. Este instrumento se aplica a niños de 2º. y 3º. de Jardín de Niños, así como a aquellos que están por ingresar al 1º. de educación Primaria.

Aplicación: Individual (evaluación), Grupal (ejercitación).

Tiempo: 45'

- ESCALA DE INTELIGENCIA PARA LOS NIVELES PREESCOLAR Y PRIMARIO. (WPPSI-Español), Wechsler, David Manual Moderno.

Objetivo: Evaluación de las habilidades intelectuales de niños de 3 años 10 meses 16 días, hasta 6 años 6 meses.

Características: Esta prueba es una extensión del WISC y a su vez una escala separada que consta de las siguientes subpruebas: Verbales (Información, Vocabulario, Aritmética, Semejanzas, Comprensión, Frases -complementaria-) y de Ejecución (Casa de los animales, Figuras incompletas, Laberintos, Diseños geométricos, Diseño con prismas).



Es de gran utilidad para la evaluación y detección temprana de problemas de desarrollo, aprendizaje, emocionales o de cualquier otra índole, que afecten su funcionamiento global.

Aplicación: Individual.

Tiempo: 1 hora.

- TEST GESTÁLTICO VASOMOTOR DE LAURETTA BENDER

Objetivo: Evaluación de la función Gestáltica en niños de 3 a 11 años.

Características: Consta de 9 tarjetas con figuras impresas. Su aplicación debe hacerse de manera individual. Permite evaluar el nivel de Maduración de la percepción viso motriz, nivel intelectual, problemas de rendimiento escolar, disfunción cerebral mínima y problemas emocionales.

- MÉTODO DE EVALUACIÓN DE LA PERCEPCIÓN VISUAL, MARIANNE FROSTIG, MANUAL MODERNO.

Objetivo: Explorar el desarrollo de la percepción visual en niños de 3 a 7 años.

Características: Esta conformada por cinco pruebas; I) Coordinación motora de los ojos, II) Discernimiento de figuras, III) Constancia de forma, IV) Posición en el espacio y V) Relaciones espaciales.

Esta prueba permite identificar niños con necesidades de entrenamiento perceptivo espacial.

## V.- DATOS OBTENIDOS DE LA ENTREVISTA

En este apartado puede agregarse el formato de la entrevista o hacer una redacción de los datos que se obtuvieron.

## VI.- RESULTADOS DE LAS PRUEBAS QUE CONFORMAN LA BATERÍA

Describir los resultados de manera cuantitativa de las pruebas aplicadas, mediante tablas que permitan una visualización clara y rápida.

## VII.- INFORME

De toda la información obtenida se selecciona lo más relevante y por medio de una redacción se integra todo.

## VIII.- CONCLUSIONES

Describir cuáles son las principales dificultades que presenta el alumno y que pueden afectar en el proceso educativo.

## IX.- RECOMENDACIONES

Una vez determinadas las necesidades del alumno se puede iniciar el proceso de enseñanza de la lectoescritura a partir de la implementación de la PNL.

## **8.- AÑADE Y DI**

Modo de aplicación: Colectiva

Material: Conforme se necesite en el juego

Descripción:

Comenzando con un simple movimiento, un niño muestra una acción, con o sin ningún implemento, mientras un segundo niño observa. El último tratara de describir verbalmente lo que ocurre. Esto continua hasta que finalmente el primer niño comienza un juego simple con un tercero, el tercero nuevamente tratara de describir verbalmente lo que ocurrió.

## **9.- BOTONES CEREBRALES**

Modo de aplicación: Individual o colectiva

Material: Música barroca (60 tiempos)

Pasos:

- 1.- Piernas moderadamente abiertas
- 2.- La mano izquierda sobre el ombligo presionándolo
- 3.- Los dedos índice y pulgar de la mano derecha presionan las arterias carótidas (las que van del corazón al cerebro) que están en el cuello; coloca los dedos restantes entre la primera y segunda costilla, al corazón.
- 4.- La lengua, apoyada en el paladar.
- 5.- Usa música

Beneficios:

- 1.- Normaliza la presión sanguínea
- 2.- Despierta el cerebro
- 3.- Estabiliza una presión normal de sangre al cerebro
- 4.- Alerta el sistema vestibular (equilibrio)
- 5.- Aumenta la atención cerebral

## **10.- ¿DE CUÁNTAS FORMAS PUEDES HACERLO CON LÍMITES?**

Modo de aplicación: Individual o colectiva

Material: Aros, pelotas, cuerdas, varas, colchoneta.

Descripción:

El propósito es moldear gradualmente la conducta relativa a criterios específicos, es decir, obtener respuestas que no sean completamente divergentes sino que contengan un ligero grado de convergencia.

Ejemplos: ¿Podrías encontrar alguna forma de moverte sobre el colchón hacia atrás? ¿Podrías lograr algunos movimientos hacia atrás con tu mano y pie izquierdos o derechos? ¿Podrían encontrar alguna manera de brincar dentro del aro con un solo pie? ¿O con una manera variada de girar? ¿Puedes lanzar una pelota lanzándola usando sólo la mano izquierda, o con la palma de tu mano abierta?

## **11.- ACORDEONES**

Modo de aplicación: Individual o colectiva

Material: Una hoja de papel

Instrucciones:

- 1.- Cada uno dispone de una hoja de papel
- 2.- El profesor formula una pregunta ¿Quién?
- 3.- Cada alumno debe responder en su hoja (Escrito o dibujado)
- 4.- Se dobla la parte escrita hacia atrás y se pasa el papel al compañero de la derecha.
- 5.- El profesor formula otra pregunta ¿Cómo es?
- 6.- Cada alumno responde a esta pregunta en la hoja que ha recibido del compañero de su izquierda (sin leer o ver lo que hizo).
- 7.- Se dobla otra vez la parte escrita de la hoja y lo pasamos nuevamente
- 8.- El profesor formula otra pregunta ¿Qué hace?
- 9.- Se contesta y se hace lo mismo en las demás preguntas que son: ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Cuándo? Y ¿Por qué?

Variantes: Siguiendo el mismo esquema se puede explicar una historia, siguiendo estos pasos:

- 1.- Artículo y adjetivo masculino Ej. (Terrible y feroz)
- 2.- Nombre masculino (un nombre propio, profesión, conocido o personaje)
- 3.- Se encontró.... "Artículo y adjetivo"
- 4.- Nombre de mujer
- 5.- Lugar de encuentro

- 6.- ¿Qué hacen?
- 7.- El le dice
- 8.- Y ella le responde
- 9.- Final de la historia\_ Conclusión.

## **12.- GATEO CRUZADO**

Pasos:

- 1.- Los movimientos del gateo cruzado deben efectuarse como en cámara lenta.
- 2.- En posición de firme toca con el codo derecho (doblado tu brazo) la rodilla izquierda (levantando y tocando tu pierna).
- 3.- Regresa a la postura inicial
- 4.- Con el codo izquierdo toca la rodilla derecha lentamente
- 5.- Regresa a la posición inicial

Beneficios:

- Ambos hemisferios cerebrales se activan y comunican
- Facilita el balance de la activación nerviosa
- Se forman más redes nerviosas
- Prepara el cerebro para un mayor nivel de razonamiento
- Es excelente para activar el funcionamiento mente/cuerpo antes de llevar a cabo actividades físicas como el deporte o bailar.

## **13.- ¿QUIÉN ES QUIÉN?**

Modo de aplicación: Colectiva o grupos pequeños

Descripción:

Se trata de adivinar un personaje conocido por todos los alumnos de la clase (ya sea un artista, caricatura, personaje, profesor, compañero, oficios, animales, nombre de cuentos, revistas o películas).

Cada alumno formulará preguntas a quien ha escogido el personaje a adivinar con el fin de descubrirlo.

Se puede limitar el número de preguntas (10 o 12).

Las respuestas solamente pueden ser: sí, no o cuantitativos (poco, mucho, bastante)

#### **14.- CANCIÓN DE LA FAMILIA**

La familia es cariño

La familia es amor

Que me hace muy feliz

Las hay de muchos tamaños

Ninguna es igual

La mía me gusta así

Oh sí

La mía me gusta así

#### **15.- EL ESPANTADO**

Pasos:

1.- Las piernas moderadamente abiertas

2.- Abrir totalmente los dedos de las manos y de los pies hasta sentir un poquito de dolor.

3.- Sobre la punta de los pies estirar los brazos hacia arriba lo más alto que pueda.

4.- Al estar muy estirado, toma aire y guárdalo durante diez segundos, estirándote más y echando tu cabeza hacia atrás.

5.-A los diez segundos expulsa el aire con un pequeño grito y afloja hasta abajo tus brazos y tu cuerpo, como si te dejaras caer.

Beneficios:

- Las terminaciones nerviosas de las manos y los pies se abren alertando al sistema nervioso.

- Permite que circule una nueva corriente eléctrica en el sistema nervioso.
- Prepara al organismo para una mejor respuesta de aprendizaje
- Maneja el estrés y relaja todo el cuerpo.

## **16.- TENSAR Y DISTENSAR**

Pasos:

- 1.- Practica este ejercicio de preferencia en una silla, en una postura cómoda, con la columna recta y sin cruzar las piernas.
- 2.- Tensa los músculos de los pies, junta los talones, luego las pantorrillas, tensa la parte superior de las piernas.
- 3.- Tensa los glúteos, el estómago, el pecho, los hombros.
- 4.-Aprieta los puños, tensa tus manos, tus brazos crúzalos.
- 5.- Tensa los músculos del cuello, aprieta tus mandíbulas, tensa el rostro, cerrando tus ojos, frunciendo el ceño, hasta el cuero cabelludo.
- 6.- Una vez que esté todo tu cuerpo esta en tensión, toma aire, rétenlo diez segundos y mientras cuenta hasta el máximo todo el cuerpo.
- 7.- Después de diez segundos exhala el aire aflojando totalmente el cuerpo.

Beneficios:

- Logra la atención cerebral
- Provoca una alerta en el sistema nervioso
- Maneja el estrés
- Mayor concentración

## **17.- CANCIÓN DEL CUERPO**

Se debe ir tocando la parte del cuerpo que indica la canción.

\* Cabeza, hombros, rodillas y pies (2 veces)

Brazos, orejas y nariz

Cabeza, hombros, rodillas y pies

## **18.- MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS**

Modo de aplicación: colectiva

Material: Cuadrículas de letras mayúsculas y minúsculas como lo muestra la ilustración, tarjetas de cada una de las letras del abecedario en mayúsculas y minúsculas.

Ejemplo de cuadrículas

n	b	h	a	f	g	p
t	c	l	j	x	y	w
k	i	m	q	e	s	L
a	n	o	x	s	r	d

Descripción: Los niños pueden jugar a “encuentra la letra” y buscar todas las formas de una letra dada, como la D. Se les animará a que escriban todas las formas de la muestra en el pizarrón, que salten sobre todas las formas de la misma letra en las cuadrículas, y que las encuentren en las tarjetas.

Se pedirá a los niños que, usando su cuerpo, se acuesten o se paren en un colchón y que imiten las formas mayúsculas y minúsculas de una letra. Los niños observadores intentarán leer estas letras. Para formarlas pueden usar las extremidades, el tronco, las manos, los dedos, etc.

Usando el área del piso, un niño recorrerá la forma de la letra escrita. Los observadores tratarán de adivinar la letra escrita y de buscar otras formas de la misma letra en las cuadrículas o en la pila de tarjetas.

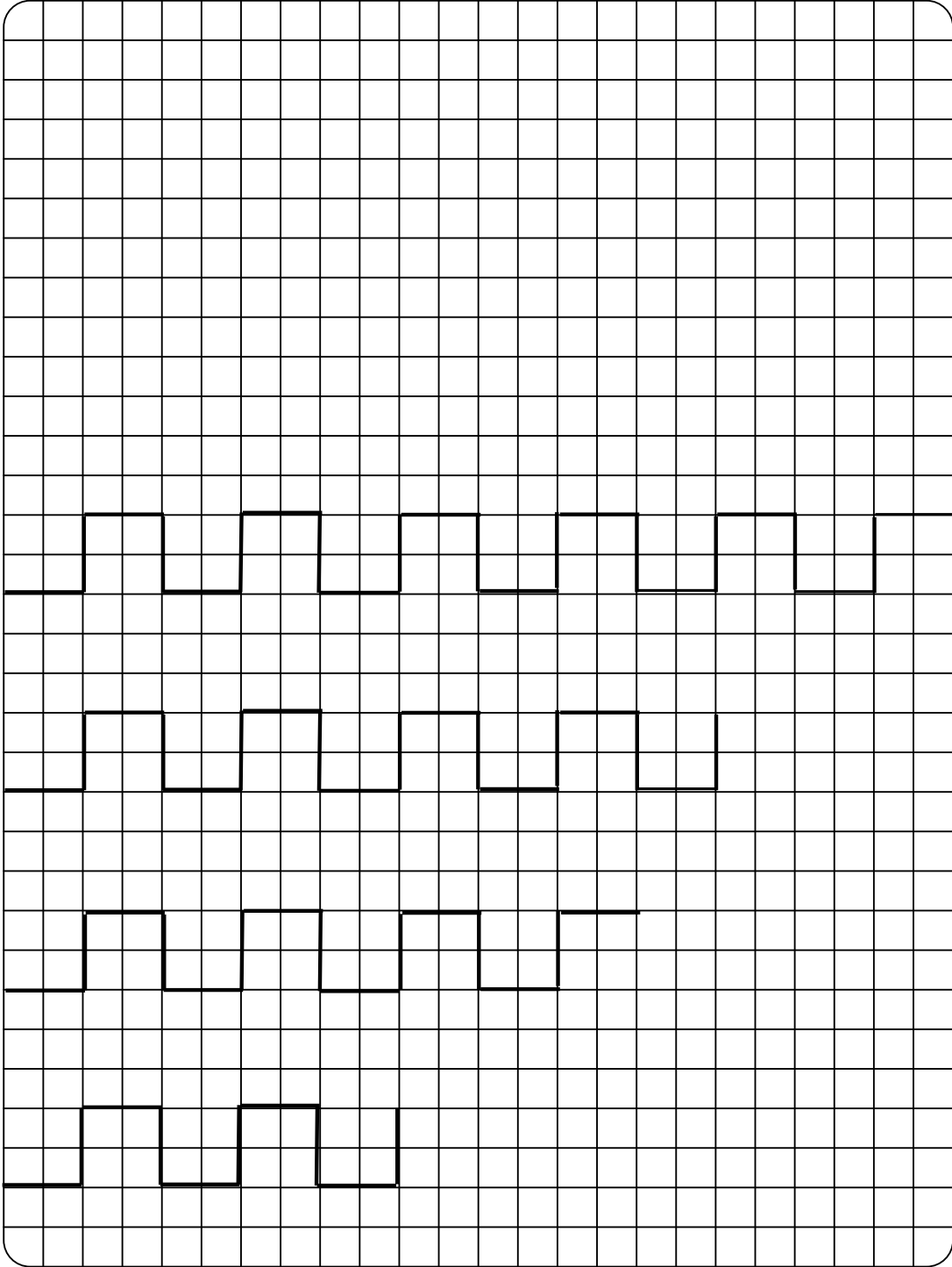


## 19.- EJERCICIOS DE MADURACIÓN PARA INICIAR TRABAJO EN LIBRETA

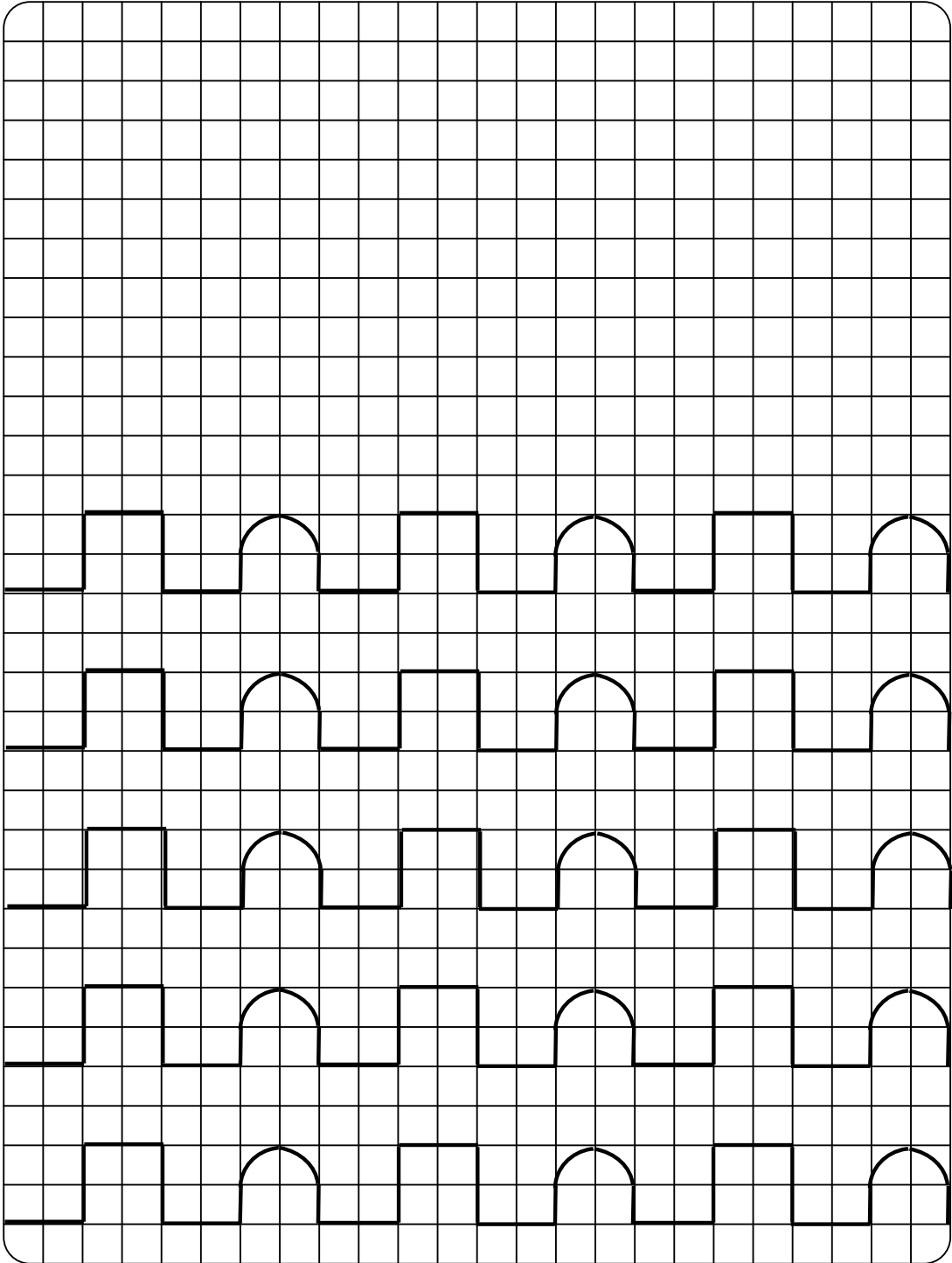
--

A large grid for handwriting practice. The grid consists of 20 columns and 25 rows. The top 15 rows are empty. The bottom 5 rows each contain a horizontal line of scalloped shapes (resembling a series of connected semi-circles) that span across the grid. Each scalloped line starts with a small arrow pointing to the right, indicating the direction of the stroke.

Blank header box



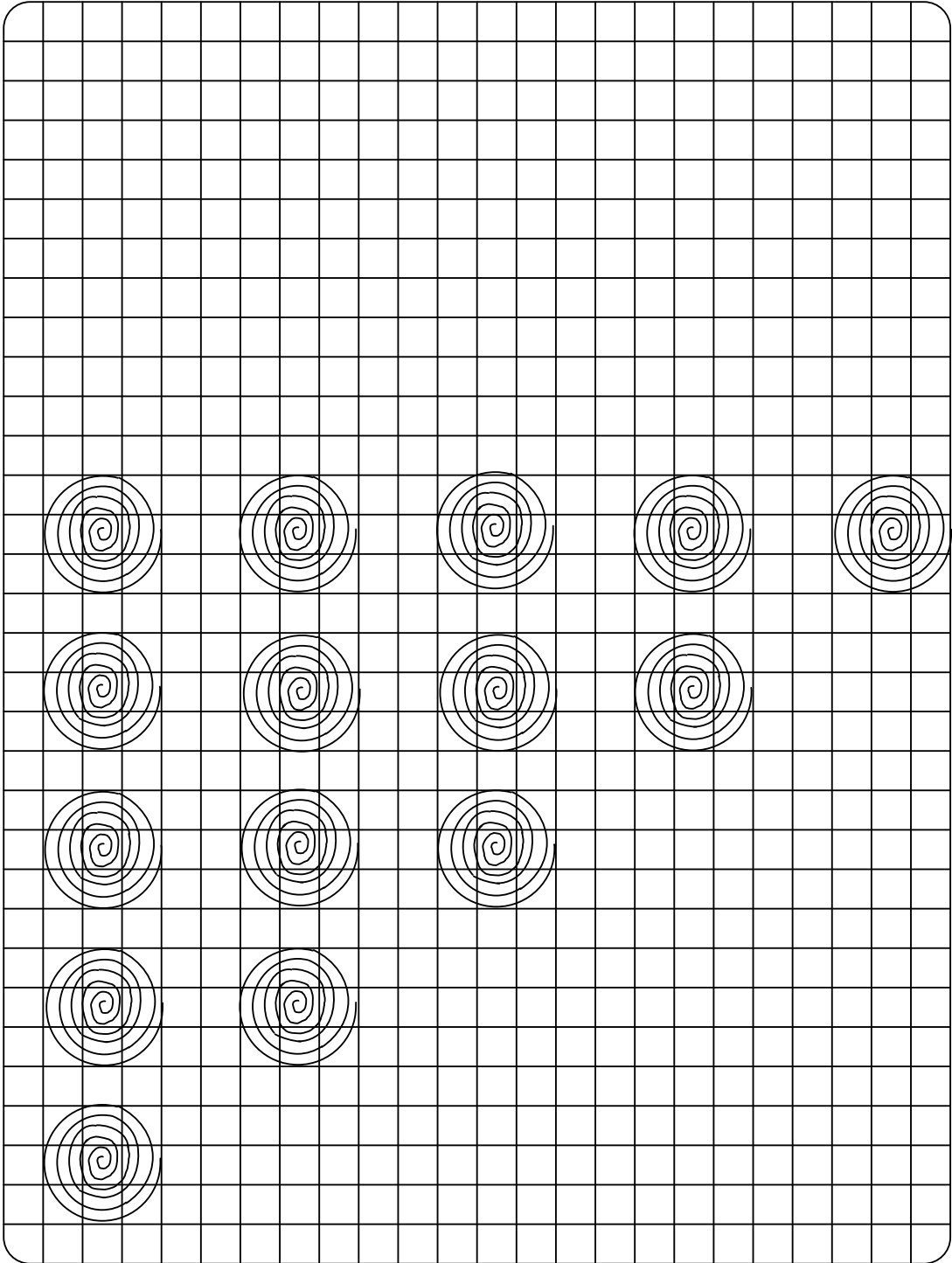
Blank rounded rectangular box for writing.



Blank header box.

Large grid area containing a pattern of circles with arrows, arranged in a 5x5 grid. Each circle contains a smaller concentric circle with an arrow pointing clockwise. The circles are arranged in a regular grid pattern.

Blank header box



Blank header box

The grid contains the following elements:

- Row 1: A series of four zigzag lines, each consisting of two parallel diagonal lines meeting at a point.
- Row 2: Two pairs of horizontal, slightly curved lines, resembling eyes or simple faces.
- Row 3: Two pairs of simple, upward-curving lines, resembling a smile or a simple 'u' shape.
- Row 4: Two large circles and two small circles, arranged in pairs.
- Row 5: Three spiral patterns, each consisting of several concentric, slightly offset circles.
- Row 6: A square followed by a triangle.

Blank handwriting practice line.

Handwriting practice sheet with multiple horizontal lines. The sheet contains four rows of cursive 'e' characters, decreasing in size from top to bottom. The first row contains ten 'e's, the second row contains six, the third row contains four, and the fourth row contains two. The remaining lines are blank for practice.

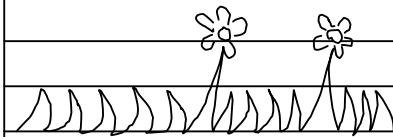
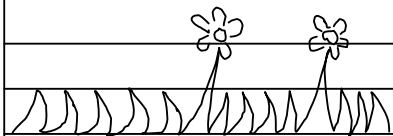
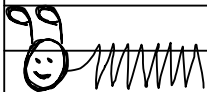
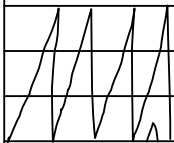
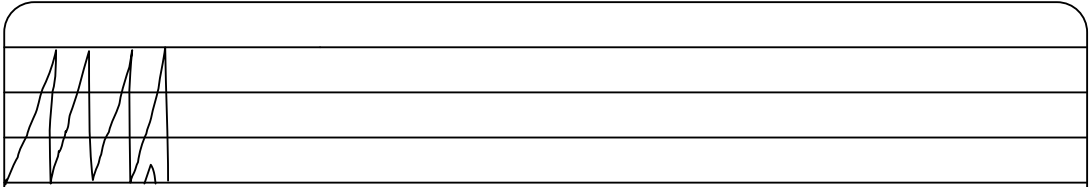
Blank rounded rectangular box.

Lined writing area with four examples of cursive handwriting:

- Example 1: A single cursive letter 'o' on the first line.
- Example 2: A series of connected cursive loops on the second line.
- Example 3: A series of connected cursive loops on the third line.
- Example 4: A series of connected cursive loops on the fourth line.



Blank lined writing area.



Blank writing line.

Handwriting practice area with multiple horizontal lines. It contains five rows of fish illustrations:

- Row 1: Large fish, small fish, large fish, small fish, large fish.
- Row 2: Large fish, small fish, large fish, small fish.
- Row 3: Large fish, small fish, large fish.
- Row 4: Large fish, small fish.
- Row 5: Large fish, small fish.

Blank rounded rectangular box.

Lined writing area containing cursive handwriting practice:

- Handwritten cursive 'm'.
- Handwritten cursive 'l' repeated.
- Handwritten cursive 'e'.
- Handwritten cursive 'M' and 'm'.
- Handwritten cursive '8' and 'oo'.

## **20.- ESQUEMA CORPORAL**

A).- Objetivo: Localizar e identificar en sí mismo y en los demás sin ningún error: cabeza, cuello, pecho, espalda y cintura.

Procedimiento:

- El profesor se tocará su cabeza y su cuello al mismo tiempo que nombra dichas partes. A continuación se estimulará a los alumnos para que lo imiten.
  - Hacer lo mismo con el pecho la espalda y la cintura.
  - Acariciarse con los ojos cerrados
- a) La cabeza
  - b) El cuello
  - c) El pecho
  - d) La espalda
  - e) La cintura

Juego:

- Buscarse una pareja y colocarse uno frente a otro.
- Intentar tocar la cabeza, el cuello, el pecho, la espalda o la cintura del compañero.
- El primero que consiga tocar las cinco partes al otro es el ganador.

Representación:

Con un pañuelo realizar lo que dice el siguiente cuento.

Me coloco en la cabeza el pañuelo

¡Qué cara!

He cogido frío en la garganta

Por eso mi mama en el cuello el pañuelo me planta.

Ahora me lo pongo en el cuello como corbata

¡Cualquiera lo aguanta!

Mi amigo mucho ha sudado  
Así que con el pañuelo la espalda le he limpiado.  
Me lo cuelgo de la cintura  
¡Vaya que locura!

B).- Canción del Chivirivirin

Meter la mano, sacar la mano, sacar la mano (2 veces)

Sacúdela con el Chivirivirin de la media vuelta paran paran pan pan uh.

Repetir con las partes del cuerpo que elijan los niños.

C).- Objetivo: Localizar e identificar en sí mismo y en los demás los brazos, los codos, los antebrazos, las muñecas y las manos utilizando saquitos de arena.

Procedimiento:

- Sopesar el saco (con una y con otra mano)
- Coger el saco con la mano derecha y pasárselo por el brazo izquierdo.
- Repetir a la inversa.
- Colocarse el saquito encima de: codos, antebrazos y muñecas.
- Ponerse por parejas. Uno le tocará al otro con el saquito las partes del cuerpo que el profesor indique, repetir la actividad intercambiando los papeles.

Juego:

- Colocarse en línea de salida con un saco encima de cada antebrazo.
- A la señal del profesor salir lo más deprisa que se pueda.
- Si se cae alguno de los saquitos se empieza de nuevo.
- Campeón el primero que llegue.

## **21.- NUDOS**

Pasos:

- 1.- Cruza tus pies, en equilibrio.
- 2.- Estira tus brazos hacia el frente, separados uno del otro.
- 3.- Coloca las palmas de tus manos hacia afuera y los pulgares apuntando hacia abajo.
- 4.- Entrelaza tus manos llevándolas hacia tu pecho y pon tus hombros hacia abajo.
- 5.- Mientras mantienes esta posición apoya tu lengua arriba en la zona media de tu paladar.
- 6.- Usa como fondo musical algún tema de: "Naturaleza Musical"

Beneficios:

- Efecto integrativo en el cerebro.
- Activa conscientemente la corteza tanto sensorial como motora de cada hemisferio cerebral.
- Apoyar la lengua en el paladar provoca que el cerebro esté atento.
- Conecta las emociones en el sistema límbico cerebral.
- Da una perspectiva integrativa para aprender y responder más efectivamente.
- Disminuye niveles de estrés refocalizando los aprendizajes.

## **22.- CUATRO EJERCICIOS PARA LOS OJOS**

Pasos:

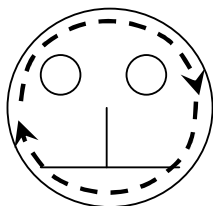
- 1.- Ejecuta en orden el movimiento de los ojos.
- 2.- Repite cada movimiento tres veces.
- 3.- Debes terminar cada movimiento donde se inicia.
- 4.- Usa como fondo musical: "Mozart para Aprender Mejor" (Selección: Música para Estimular la Creatividad).

Beneficios:

- Ayuda a la visualización.
- Conecta el cerebro integralmente.
- Enriquece las representaciones cerebrales.
- Activa las terminaciones neuronales y alerta el sistema nervioso.
- Estimula la creatividad.

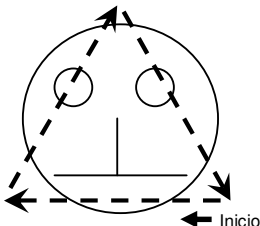
Nota: Efectúe estos ejercicios como si estuviera detrás de las flechas.

### Movimiento 1



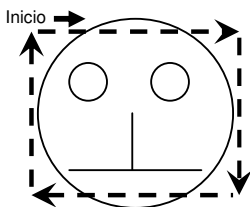
Mueve los ojos en círculos por la derecha hacia arriba y a la izquierda, como marca la flecha (3 veces).

### Movimiento 2



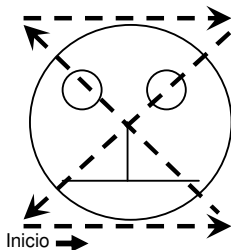
Mueve los ojos formando un triángulo; pon atención en dónde inicia el movimiento (3 veces).

### Movimiento 3



Mueve los ojos formando un cuadrado (3 veces).

### Movimiento 4



Mueve los ojos formando una X (3 veces).

23.- UNE LAS SÍLABAS CON EL DIBUJO QUE LE CORRESPONDA

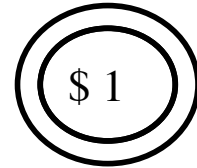
**ma**



**me**



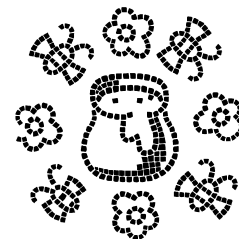
**mi**



**mo**



**mu**





## **24.- OCHITOS ACOSTADOS**

Pasos:

- 1.- Utilice una hoja grande de papel y un lápiz; pega la hoja en la pared al nivel de tus ojos.
- 2.- Dibuja un ocho acostado ( OO ) empezando por el centro (donde se cruzan las líneas) y de ahí hacia arriba a la derecha.
- 3.- Cada vez que muevas tu mano el ojo debe seguir ese movimiento; si tu ojo tiende a ir más rápido que tu mano aumenta la velocidad de esta; lo importante es que tu ojo siga a tu mano y no la pierda de vista.
- 4.- Repite tres veces este movimiento sobre el mismo ocho que dibujaste inicialmente.
- 5.- Usando tu ocho inicial cambia a la dirección contraria (abajo a la izquierda).
- 6.- Repite tres veces este movimiento.
- 7.- Usa: "Música para Aprender Mejor" (Selección: Música para Revitalizar el Cerebro)

### BENEFICIOS

- Mejora la comunicación escrita.
- Establece el ritmo y fluidez necesarios para una buena coordinación mano/ojo.
- Estimula los músculos de la mano, brazos y hombro, y facilita el proceso de visión.
- Ayuda a la integración colateral del pensamiento (conexión de ambos hemisferios cerebrales).
- Favorece el que las ideas fluyan fácilmente.

## **25.- OCHITOS CON EL DEDO**

### PASOS

- 1.- Utiliza el dedo pulgar derecho (o izquierdo) con el brazo ligeramente estirado.
- 2.- Mantén la cabeza sin movimiento y mueve sólo los ojos.
- 3.- Sigue con tus ojos tu dedo pulgar mientras dibujas un ocho acostado (OO); empieza hacia arriba a la derecha.
- 4.- El centro del ocho (OO) debe quedar frente a tu rostro.
- 5.- Repite el ejercicio tres veces.
- 6.- Ahora haz el ocho hacia el lado izquierdo y repítelo tres veces.
- 7.- Cambia de brazo y repite el ejercicio exactamente igual.
- 8.- Usa: "Música para Aprender Mejor", Selección: Música para Revitalizar el Cerebro.

### Beneficios:

- Mejora la coordinación mano/ojo.
- Logra una máxima activación muscular.
- Fortalece los músculos externos de los ojos.
- Asiste el desarrollo de redes neuronales y a la mielinización del área frontal del ojo.
- Provoca que el ojo tenga un fino rastreo motor de las imágenes.
- Dispone los patrones para una alineación de la coordinación ojo/mano.
- Si acaso llegan a doler los ojos es como si hubieran hecho muchas sentadillas con ellos y los músculos que los sostienen estuvieran un poco débiles aún.
- Maneja el estrés después de haber realizado una tarea o estudio pesado.

## **26.- LAS "AS" SON "AS"...**

Modo de aplicación: colectiva

Material: Cuadrícula con letras mayúsculas, tarjetas de letras minúsculas y pizarrón.

Descripción: El maestro dirá palabras de dos o tres sílabas que los alumnos deben descomponer para descubrir sus sílabas, en la cuadrícula los niños brincan en las letras de la primera sílaba y continúan brincando hasta formar la última sílaba.

Se forman a los niños en dos filas haciendo dos equipos de relevos; un niño de cada equipo tiene que correr hasta una pila de letras después de haber oído o visto una palabra con el fin de ser el primero en colocar las letras que formarán la sílaba correcta.

Con la cuadrícula del suelo, se pide a los niños que brinquen sobre la letra o letras que den a una palabra su sonido inicial (ejemplo B inicial en brinca).

Modificaciones:

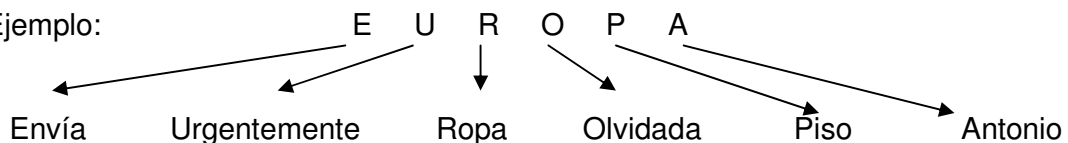
Los niños se forman en equipos, habrá un “maestro”, un evaluador y uno o más “brincadores” para dividir la palabra en sílabas.

Se dan al niño las sílabas de una palabra desordenada y se le pide que las acomode correctamente para formar una palabra. O también, que busque otras formas de acomodar esos mismos sonidos para formar una nueva palabra.

## **27.- EL TELEGRAMA**

Descripción: se trata de redactar un telegrama a partir de las letras de una palabra cualquiera.

Ejemplo:



Modificaciones:

Se pueden elaborar telegramas o frases a partir de palabras recortadas de revistas o periódicos.

### **28.- SOPA DE LETRAS**

Encuentra en la sopa de letras la siguiente lista de palabras.

Masa

Mesa

Misa

Musí

Mamá

Mes

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

### **29.- TRABALENGUAS**

A) Tres tristes tigres,

Tragaban trigo en tres tristes trastos

Sentados un en trigal

Sentados un en trigal

Tres tristes tigres.

Tragaban trigo tres tristes tigres.

B) Camarón, caramelo, camarón, caramelo.

Camarón, caramelo, camarón, caramelo,

Camarón, caramelo, camarón, caramelo.

### **30.- EL ELEFANTE**

Pasos:

- 1.- Recarga el oído derecho sobre el hombro derecho y deja caer el brazo.
- 2.- Mantén la cabeza apoyando tu oreja en el hombro.
- 3.- Extiende bien tu brazo derecho como si fueras a recoger algo del suelo.
- 4.- Relaja tus rodillas, abre tus piernas y flexiona tu cadera.
- 5.- Dibuja, con todo tu brazo y con la cabeza tres ochos acostados en el suelo empezando por la derecha.
- 6.- Permite que tus ojos sigan el movimiento de tu brazo y que el centro del ocho quede frente a ti.
- 7.- Si tu ojo va más rápido que tu brazo y tu cabeza, disminuye la velocidad de tu ojo.
- 8.- Repite el ejercicio en la dirección contraria tres veces.
- 9.- Cambia de posición, ahora con el brazo izquierdo y apoyando tu cabeza en el hombro izquierdo.
- 10.- Dibuja tres ochos a la derecha y luego tres a la izquierda.
- 11.- Usa como fondo musical "Mozart para Aprender Mejor" (Selección: Música para estimular la inteligencia).

Beneficios:

- Mejora la coordinación mano/ojo.
- Integra la actividad cerebral.
- Activa todas las áreas del sistema mente / cuerpo de una manera balanceada.
- Logra una máxima activación muscular.
- Activa el sistema vestibular (donde se encuentra el equilibrio) y el oído.
- Beneficia a quienes han padecido infecciones crónicas de oído.
- Reestablece las redes nerviosas dañadas durante esas infecciones.
- Activa el lóbulo temporal del cerebro (donde está la audición), junto con el lóbulo occipital (donde se encuentra la visión).
- Mejora la atención.

### **31.- EL PETER PAN**

Pasos:

- 1.- Toma ambas orejas por las puntas.
- 2.- Tira hacia arriba y un poco hacia atrás.
- 3.- Mantenlas así por espacio de veinte segundos.
- 4.- Descarga brevemente.
- 5.- Repite el ejercicio tres veces.

Beneficios:

- Despierta todo el mecanismo de la audición.
- Asiste a la memoria.
- Enlaza el lóbulo temporal del cerebro y el sistema límbico (donde se encuentra la memoria).
- Si necesitas recordar algo, haz este ejercicio y notarás el resultado: en algunas personas es inmediato, en otras saltará la información a la mente en cuestión de segundos.

### **32.- EL PINOCHO**

Pasos:

- 1.- Inhala aire por la nariz y frótala rápidamente diez veces.
- 2.- Exhala ya sin frotarla.
- 3.- Repite el ejercicio cinco veces más.
- 4.- Cada vez que lo hagas nota si el aire que tomas entra por ambas fosas nasales.

Beneficios:

- Activa e incrementa la memoria.
- Integra ambos hemisferios cerebrales.
- Centra la atención cerebral.
- Ayuda a la concentración.

### **33.- RECUERDA LAS LETRAS**

Modo de aplicación: individual o colectiva.

Material: Espejo, pelotas, cuerdas, pizarrón.

Descripción:

Se pone la letra en el pizarrón, minúscula o mayúscula. Los observadores usaran el material para tratar de imitar la forma de las letras.

El movimiento podrá hacerse frente al espejo para rectificarlo La forma de la letra también incluye movimientos que semejen su diseño o el estatismo para imitar su inmovilidad. Las pelotas y las cuerdas sirven para hacer el travesaño de la T, o el punto de la i.

Los observadores reconocerán la letra porque además el demostrador la pronuncia y los hace repetir el sonido.

Modificaciones:

Las letras se formarán en un plano vertical u horizontal, acostados sobre el piso o de pie. Para su diseño tendrán la posibilidad de emplear el tronco del cuerpo y los miembros, o los miembros y los dedos.

Primero harán el intento frente a un espejo formando todas las letras del alfabeto en orden.

Posteriormente se pronuncia la letra y luego se ejecuta. Más de un tipo de letra por sonido es posible. Se pueden ir introduciendo combinaciones de letras para formar palabras con varios niños.

Para concentrar más las prácticas se dividen las letras de acuerdo a su forma – curvadas como la (S, C, O; combinadas [curvadas y rectas]: Q, G, B, P, R, etc., y (exclusivamente rectas): K, L, I, T, Y, etc. (Cabe plantear si la U es una letra curvada o combinada).

### **34.- IZQUIERDA Y DERECHA**

Modo de aplicación: colectiva.

Material: Cuadrículas, aros y tarjetas con palabras impresas.

Descripción:

Se hace un número de juegos de izquierda-derecha con los niños: encontrar las partes derecha e izquierda del cuerpo, después colocar objetos a la derecha o izquierda del cuerpo, volver a ubicar la izquierda y la derecha del cuerpo en relación con el espacio (ejemplo acuéstate sobre tu lado derecho ò recarga tu lado izquierdo contra la pared, etc.).

Una vez llevadas a cabo estas tareas correctamente, se pedirá a los niños que brinquen en la línea izquierda de las letras sobre la cuadrícula, después en la línea derecha. Ahora, de frente a un pizarrón encontrar el lado izquierdo de éste, después el derecho.

Hacer lo mismo con un papel, un libro, o línea dibujada.

Ahora se colocan las letras frente a ellos en el pizarrón, algunos orientados correctamente en relación al sistema de referencia izquierda-derecha, otro a la inversa. Se les pide que brinquen en las letras de la cuadrícula que estén colocadas incorrectamente.



Modificaciones:

Se jugarán relevos con el objeto de ver qué equipo puede componer una oración con palabras individuales escritas en tarjetas.

Un niño sostiene una pila de tarjetas con letras, algunas de las cuales estarán al revés. El niño intentará acoplarlas correctamente con las letras de las cuadrículas saltando sobre ellas. Cuando se encuentre una letra al revés en la tarjeta, se le pedirá que la aparte para más tarde escribirla en el pizarrón correctamente.

### **35.- EQUILIBRIO**

A) Juego

- Distribuirse en dos grupos y colocarse en una fila india cada uno. Enfrente de las mismas, a unos 6m. colocar una silla.

- A la señal del profesor saldrá el primero de cada grupo, se sienta y se coloca un saquito encima de la cabeza procurando que no se le caiga hasta que llegue el segundo compañero. Si se le cae tiene que volver a empezar. No se puede salir hasta que el niño o niña anterior ya está colocada en la posición que se ha indicado. Gana el equipo que termine primero.

B) A por el brujo:

- Al profesor hará de brujo la primera vez. Este, el brujo, tendrá que ir con el trapeador marcando un camino por el suelo. Este camino ha de tener curvas y rectas.

- Todos se colocan en fila india y deben:

Caminar y correr tras el brujo hasta tocarle el primer niño de la fila.

Éste será ahora el brujo y el que ha sido el brujo pasará a la cola de la fila.

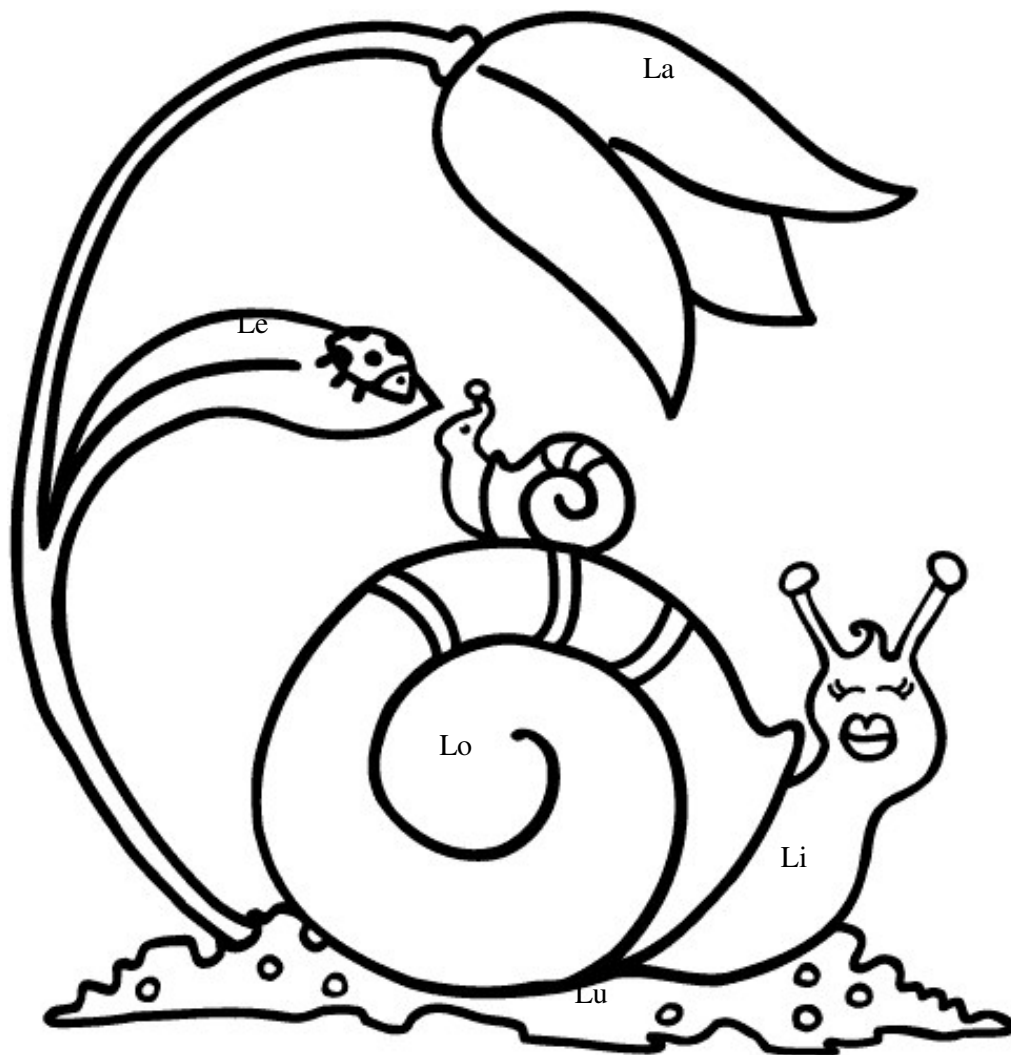
¡Ojo! No salirse ni de la fila ni del camino que ha marcado el brujo.

C) Juego: Indiana Jones en peligro

- Marcar con un gis en el suelo un círculo de 3m. de diámetro
- Un niño o niña será Indiana Jones: tendrá que colocarse en el centro del círculo
- Los demás tratarán de tocar con sus "serpientes" (zigzagueando las cuerdas) los pies de Indiana.
- Nadie puede tocar el interior del pozo, sólo las serpientes.

**36.- COLOREA EL DIBUJO SEGÚN EL CÓDIGO**

La: rosa Le: verde Li: rojo Lo: café Lu: amarillo



### **37.- EL JUEGO DE LOS PAQUETES**

Consiste en encontrar, en un tiempo límite (el tiempo que el profesor indique), la mayor cantidad de palabras que reúnan determinadas características. Se trata de encontrar el mayor número posible de palabras que tengan un determinado sonido, grafía o sílaba. Este juego puede aplicarse por equipos o de manera individual.

Ejemplo:

Sonido ( T )	Tamal Tambor Tortuga Tela Tabla
Grafía Diptongo (ue)	Fuego Huevo Luego Nuevo Pueblo
Silaba Lu	Lunes Luna Luneta Luciérnaga Luz

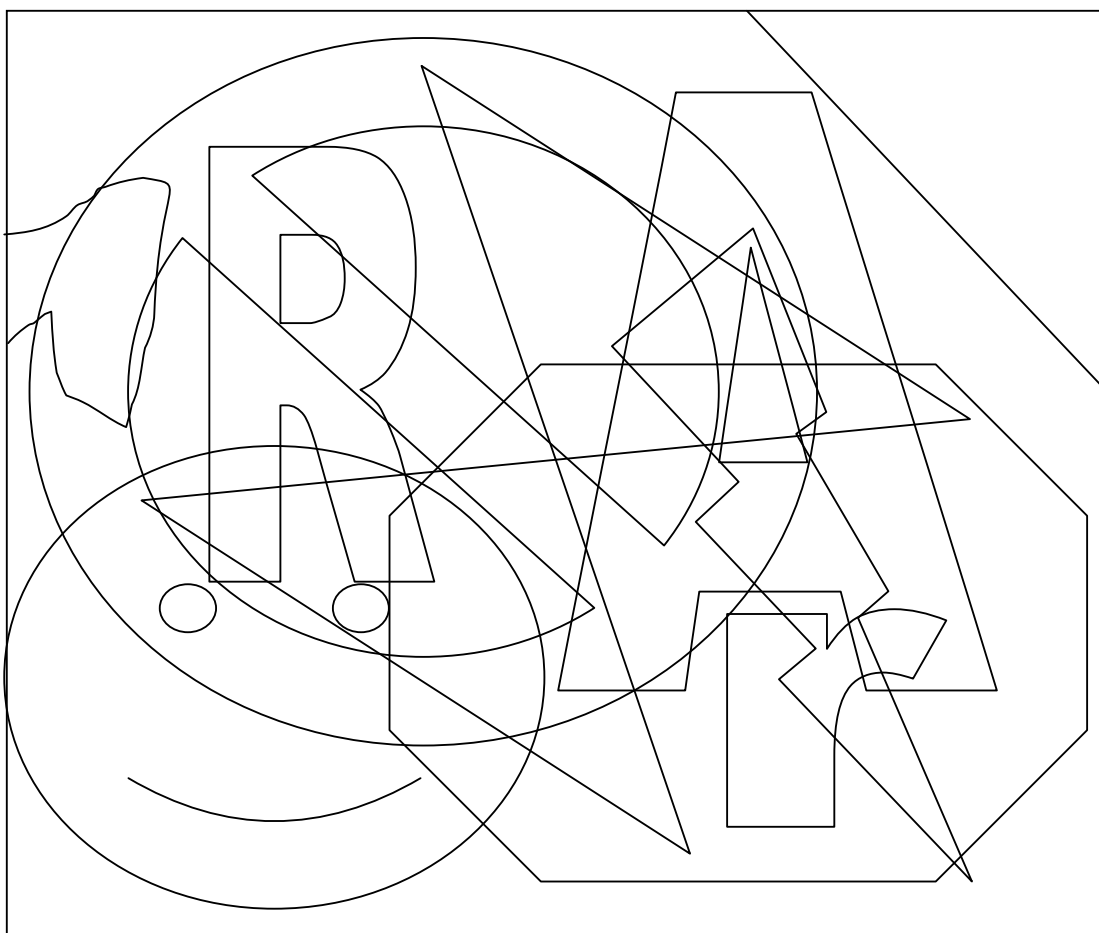
Variantes:

Se pueden pedir que se encuentren palabras que:

- a) Acaben con un sonido o grafía determinada.  
Ej. "O" oso
- b) Contengan una consonante compuesta.  
Ej. "Tr" Trabajo
- c) Que tengan un número determinado de grafías o sílabas  
Ej. 5 Grafías "hueso"  
Bisílabas "dado"
- d) Contengan una determinada letra no importando la posición que ocupe en la palabra. Ej. "b" caballo

### **38.- FIGURA OCULTA**

Observa detenidamente el dibujo y encontrarás una nueva letra (no vocal) tanto en mayúscula como en minúscula cuando la encuentres coloréala con color azul.

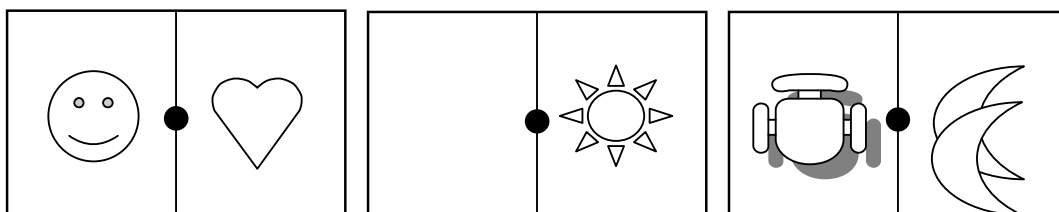


### **39.- DOMINÓ**

Material: Tarjetas similares a las del domino, divididas por la mitad y con un dibujo de un objeto a cada lado.

Seguir el mismo procedimiento del juego de dominó. Se reparten las tarjetas equitativamente entre los jugadores. La maestra coloca la primera tarjeta. Otra tarjeta puede colocarse en la mesa si el objeto representado en el dibujo comienza con el mismo sonido que el dibujo de la tarjeta. Si, por ejemplo, un niño colocó la tarjeta con los dibujos manzana – sol, el siguiente puede colocar, después del dibujo del sol, una tarjeta silla – luna.

Ejemplo:



### **40.- DIBUJOS Y PALABRAS**

Materiales: dibujos o recortes de revistas que representan animales y personas.

El maestro coloca el dibujo clave en la parte superior del pizarrón y varios dibujos más en la parte inferior. Luego le dice a los niños: “Vamos a nombrar los dibujos que tenemos aquí abajo. Si alguno empieza igual que el dibujo clave, entonteces lo pondremos en la misma línea que el dibujo clave”.

#### **41.- EN LA BARCA LLEVO UN CARGAMENTO DE....**

Material: ninguno.

Se pide a los niños que se sienten formando un círculo. El maestro selecciona un sonido específico. Luego comienza el juego diciendo: “En la barca llevo un cargamento de..... (Por ejemplo, tomates). El niño que se encuentra sentado a su derecha debe continuar buscando una palabra que comience con el mismo sonido designado por el maestro. Siguiendo el ejemplo anterior: “En la barca llevo un cargamento de tazas”.

Se prosigue con los demás niños del círculo hasta que cada quien haya tenido su turno.

#### **42.- SOPA DE LETRAS**

Encuentra en la sopa de letras la siguiente lista de palabras.

Risa  
Romeo  
Rima  
Rumor  
Remar  
Rico  
Roma  
Rita

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

### **43.- CANCIÓN DE LOS RATONCITOS.**

Se puede repetir varias veces y uno o dos niños serán los gatos que perseguirán a los ratones.

Cinco ratoncitos de colita gris  
Mueven las orejas  
Mueven la nariz  
Un, dos, tres y cuatro corren al rincón  
Porque ahí viene el gato a comer ¡Ratón!

### **44.- EL GRITO ENERGÉTICO**

Pasos:

- 1.- Abriendo la boca todo lo que puedas, grita muy fuerte: “¡AAAHHHHHHHHH!
- 2.- Grita durante un minuto con todas tus fuerzas.

Beneficios:

- Activa todo el sistema nervioso, en especial el auditivo.
- Permite que fluyan emociones atoradas.
- Incrementa la capacidad respiratoria.
- Provoca una alerta total en todo el cuerpo.
- Disminuye notablemente el estrés.

### **45.- EL BOSTEZO ENERGÉTICO**

Pasos:

- 1.- Ambas manos tocan las juntas de la mandíbula.
- 2.- Bosteza profundamente.

3.- Mientras con tus dedos masajea suavemente, hacia delante y hacia atrás, las juntas de tu mandíbula.

Beneficios:

- Oxigena el cerebro de una manera profunda.
- Relaja toda el área facial disponiéndola para recibir información sensorial con mayor eficacia.
- Estimula y activa los grandes nervios craneales localizados en las juntas de la mandíbula.
- Activa todos los músculos de la cara, ojos y boca, ayudando a una mejor masticación y vocalización.
- Activa la verbalización y comunicación.
- Ayuda a la lectura.
- Mejora las funciones nerviosas hacia y desde los ojos, los músculos faciales y la boca.

#### **46.- EL PERRITO**

Pasos:

1.- Con una mano estira el cuero de tu cuello, por la parte de atrás, sostenlo durante diez segundos con fuerza y suéltalo tres segundos.

2.- Repite el ejercicio unas cinco veces.

Beneficios:

- El fluido cerebroespinal corre más adecuadamente hacia el cerebro
- Disminuye el estrés.
- Aumenta la intención cerebral.
- Circulan las conexiones eléctricas de la medula espinal.



## **47.- CÓCTEL DE LETRAS**

Se trata de combinar las letras de una palabra en el orden que se quiera, de forma que aparezcan vocablos nuevos.

Ejemplo: almacenar

Combinaciones: alma, cena, mar, rama, rana, cama, crema, ala, lema, lanera.

Variantes:

A) A partir de cada letra de la palabra tienen que buscarse otras palabras nuevas:

Ejemplo:

A	=	árbol
L	=	lima
M	=	montaña
A	=	alerta
C	=	coche
E	=	elefante
N	=	noticia
A	=	antiguo
R	=	rodear

**48.- CRUCIGRAMA**

Observa los dibujos y escribe su nombre en la dirección que te indique la flecha. Recuerda que es una letra por cuadro.

					P	A	T	O	
	P	A	L	O	M	A			
E							L		
L							E		
O			P	A	S	T	E	L	
T			I			A		U	
A			E					P	
			S	A	P	O		A	

## **49.- COORDINACIÓN VISO-MANUAL**

**A) Objetivo:** Seguir con la vista los movimientos circulares de una tira de papel higiénico de 1m. de larga realizados a un metro de distancia.

**Juego:** (el profesor tendrá la tira de papel en la mano)

- Colocarse todos en hilera frente al profesor.
- Dar un salto cuando el profesor mueva la tira hacia arriba.
- Sentarse cuando la mueva hacia abajo.
- Correr hacia un lado u otro según la dirección de la tira de papel.
- El profesor irá aumentando la velocidad en los cambios de dirección
- El que se equivoque quedará fuera del juego.

**B) Objetivo:** Lanzar aros por el suelo siguiendo caminos rectos y curvos y caminar por el recorrido del aro.

**Juego:**

Colocarse todos en línea de salida

Disparar con fuerza el aro al oír la señal.

Gana el que consiga que su aro recorra el trozo más grande sin que se caiga.

**C) Objetivo:** Recibir con las dos manos una pelota imaginaria, representada por los puños de un compañero, que ha sido lanzado a 1,5 m. de distancia.

Procedimiento:

- 1.- Levantas las manos y moverlas hacia adelante y hacia atrás.
- 2.- Chocar la mano derecha de uno contra la de otros compañeros. Repetir con la izquierda.
- 3.- Colocarse por parejas frente a frente. Lanzarse una pelota imaginaria:
  - \* Los puños del que lanza harán de pelota.
  - \* El otro parará con sus palmas los puños del compañero; puños que llegarán desde distintos puntos cada vez a mayor velocidad. Repetir la actividad cambiando los papeles.
- 4.- Colocarse en hilera todos mirando al profesor (situado a 1,5 m. de distancia). Éste tendrá en sus manos una pelota mediana imaginaria.

- a) El profesor dirá “pelota para...” y el nombre de un alumno o alumna.
- b) Se dirigirá caminando con rapidez hacia el niño elegido con la pelota en las manos.
- c) El alumno que la recibe parará los puños del profesor, recogerá la pelota y después la lanzará de nuevo.

**Juego:**

El profesor traza con un gis en el suelo un círculo de alrededor de 3 m. de diámetro.

Todos los alumnos menos dos se colocan dentro del círculo.

Los dos niños de fuera tratarán de tocar con sus puños a los que hay dentro. Estos intentarán esquivarles.

El alumno que sea tocado saldrá fuera y hará lo mismo que sus dos compañeros.

Continuar hasta que quede sólo un niño dentro. Éste será el ganador.

**D) Objetivo:** Recibir con las dos manos una pelota mediana lanzada a 1,5 m. de distancia.

Procedimiento:

1.- Lanzar la pelota hacia arriba con las dos manos y recogerla antes de que llegue al suelo.

2.- Levantar la pelota con la mano y dejarla caer sobre la otra.

3.- Colocarse en círculos de tres en tres, a un paso de distancia de un compañero a otro, y coger una pelota para cada trío:

\* Un miembro del grupo recoge la pelota con las dos manos, levanta los brazos y la suelta en las manos del compañero que tenga a la derecha. Éste hará lo mismo que el primero y el tercero igual.

\* Repetir aumentando la velocidad hasta que la pelota haya dado cinco vueltas.

4.- Repetir la actividad anterior distanciándose un poco más (dando un paso hacia atrás).

5.- Formar un círculo todos los compañeros con una separación de 1,5 m. entre uno y otro.

Realiza el ejercicio anterior, pero esta vez la pelota ha de dar un bote al ser lanzada de un niño a otro.

Juego: Se necesita un CD de música.

Todos en círculo se irán pasando la pelota mientras suene la música.

Cuando ésta se pare el niño o niña que tenga la pelota en las manos en ese momento quedará eliminado.

## **50.- EL ROMPECABEZAS**

Dar a los alumnos las palabras de una frase o enunciado escritas en hojas de colores, para que realicen la ordenación de éstas lo más rápido posible.

Variantes:

A) Se puede repartir un enunciado por pareja para que lo ordenen y de manera grupal armar un texto con esas frases.

B) Las frases a reconstruir pueden ser la respuesta a una pregunta previamente formulada.

C) Se pueden dar algunos textos ordenados y sus respectivos titulares ordenados y deberán poner el nombre adecuado a cada texto de manera ordenada.

## **51.- LAS 10 DIFERENCIAS**

Se necesitarán dibujos aparentemente iguales. Es segundo es la copia del primero, pero el dibujante ha cometido deliberadamente algunos errores o modificaciones. La finalidad del juego es encontrar los errores comparando los dos dibujos.

Las diferencias deben ser muy claras para evitar confusiones. Los profesores las pueden elaborar o bien obtenerse de revistas y periódicos.

Variantes:

En algunas lecturas no mayores de cinco renglones pueden invertirse la posición de algunas letras como lo por ejemplo "p" por "q" "d" por "b", etc. y el niño deberá encontrar las palabras mal escritas.

Aquí se presentan algunos ejercicios a continuación:

## **52.- JUEGOS DE CORRESPONDENCIA LETRA – SONIDO**

A) Formación de parejas.

Materiales: dos conjuntos de tarjetas, uno de ellos con las letras y el otro con dibujos de objetos que comiencen con diferentes sonidos del alfabeto.

Los Jugadores deben aparear la tarjeta con dibujo con la tarjeta que tiene letra inicial del nombre del dibujo.

El jugador que logre aparear mayor número de tarjetas gana el juego.

B) La estrella de la fortuna:

Materiales: Una rueda de cartulina con todas las letras.

En cada turno, el jugador le da la vuelta a la rueda buscando una letra. Luego, el jugador debe decir una palabra que empiece con esa letra.

C) Lotería:

Materiales: Tarjetas similares a las que se utilizan en la lotería, pero con letras. Se utilizan frijoles o semillas para marcar.

El juego sigue el mismo procedimiento que la lotería. El maestro dice en voz alta una palabra; los jugadores deben determinar si la letra inicial de la palabra es la que aparece en su tarjeta.

## **53.- ENCOLADOS (COLLAGES)**

Materiales: revistas para recortar.

El maestro le pide a los niños que recorten de revistas, objetos que comiencen con una determinada letra o sonido. Luego se pegan los objetos en una cartulina para formar un collage.

#### **54.- ¿QUÉ PALABRA NO RIMA?**

Materiales: una lista de palabras que riman.

El maestro lee una serie de palabras que riman y otra en la que no riman. Los niños deben indicar con una palmada la palabra que no rima.

Ejemplos:

- Tapa, mapa, papa, pato, capa,
- Canción, mansión, palo, decisión, Asunción.
- Gato, pato, rato, dato, tapa.
- Ojo, piojo, rojo, dijo, mojo.
- Jarro, mango, carro, tarro, barro.

#### **55.- ESTRUCTURACIÓN ESPACIO TEMPORAL**

**Objetivo:** Desplazarse de distintas formas por todo el espacio lenta o rápidamente.

- Buscarse una pareja. Uno de los miembros de la misma será galgo y el otro tortuga.
- Todas las tortugas se colocan en línea de salida. Los galgos en otra línea, situada enfrente a una distancia de 10 m.
- Cada galgo ha de estar situado frente a la tortuga con la que forma pareja.
- A la señal de salida que dé el profesor salen las tortugas (a cuatro patas). Han de llegar hasta su galgo. En ese momento sale éste corriendo hasta el punto de donde partió "Su tortuga".
- Gana la pareja que termine primero.

**Objetivo:** Desplazarse de distintas formas por todo el espacio lenta y rápidamente siguiendo las indicaciones del profesor mediante actividades con globos de colores.

Procedimiento:

1.- Cada niño tomará un globo. Inflarlo. Pasárselo de una mano a otra.

a) Despacio

b) Deprisa

2.- Caminar con el globo entre los muslos:

a) Muy despacio

b) Más rápido cada vez.

3.-Distribuir globos por el suelo

Dar saltos de canguro por toda la sala sin tocar ningún globo:

a) Lentamente

b) Deprisa.

4.- Caminar en cuclillas con el globo en una mano, estirando mucho el brazo como si quisiera tocar el techo con el globo.

### **Juego: Explotando petardos**

- Distribuir todos los globos por el suelo.
- A la señal del profesor empezar a saltar encima de los globos tratando de explotarlos.

**Objetivo:** Desplazarse por caminos curvos y rectos de distintas distancias y a diferentes velocidades.

Procedimiento:

1.- Caminar siguiendo la misma fila de baldosas (tabiques) de una pared a otra.

2.- Hacer un círculo. Empezando por el niño o niña que diga el profesor todos darán una vuelta rodeando el círculo.

a) Caminando muy despacio

b) Corriendo a toda prisa.

3.- En círculo. Todos tomados de las manos girar el círculo en la dirección de que indique el profesor.



- a) Muy despacio.
- b) Muy deprisa.

4.- Dar seis pasos cortos en línea recta desde la pared. Señalar es sitio donde se ha llegado.

5.- Volver desde ese punto a la pared dando tres zancadas grandes.

6.- El profesor trazará en el suelo un camino lleno de curvas. Los niños deberán recorrerlo. (Andando o corriendo, como indique el profesor).

**Juego:** Ratón que te pilla el gato

- Colocarse en círculo. Darse todos las manos y levantarlas formando arcos.
- Elegir a un niño para hacer de gato y otro de ratón. Este puede huir rodeando el círculo o atravesando el mismo. Cuando lo atrape se cambia de ratón y de gato hasta que todos los niños hayan participado.

**Objetivo:** En intervalos de tiempo regulares realizar movimientos repetidos (saltar, caminar, etc.) recorriendo caminos de diferentes formas (rectos y curvos).

Procedimiento:

1.- Contar en voz alta “un, dos tres” y al mismo tiempo dar dos pasos (un, dos) y un salto (tres).

2.- El profesor marcará una línea de salida y otra de llegada a cinco metros de distancia.

Recorrer el camino: a) Saltando con los pies juntos

b) Caminando con pasos cortos y dando un zapatazo cada cinco pasos.

3.- Dar pasos hacia un lado al ritmo que cuente el profesor.

4.- El profesor traza en el suelo un camino con curvas. Recorrerlo:

- a) En cuclillas, poniéndose de pie al oír el pandero.
- b) En forma de punta-talón, dando un salto con los pies juntos cada vez que el profesor dé la señal.

**Objetivo:** En intervalos de tiempos regulares realizar movimientos repetidos recorriendo caminos rectos y curvos mediante actividades con pelotas pequeñas.

Procedimiento:

- 1.- Contar: “Uno, dos, tres, ¡Pum!” Al decir esto hacer botar la pelota una vez.
- 2.- Caminar con la pelota en las manos y lanzarla hacia arriba cuando se oiga el pandero.
- 3.- Por parejas, caminar con la pelota en las manos uno al lado del otro dando grandes zancadas intercambiándosela cada cinco zancadas.
- 4.- Saltar con la pelota entre las rodillas y detenerse al oír la señal del profesor.

**Juego:**

- Distribuir pelotas por toda la sala
- Caminar como robots. Al oír el pandero dar un toque con un pie a una pelota.
- El último en hacerlo queda eliminado.
- Seguir hasta que quede un solo niño.

## **56.- ¿QUÉ PALABRA TIENE ESTE SONIDO?**

El maestro escribe en el pizarrón por ejemplo la palabra “sopa”. Luego lee la palabra lentamente, enfatizando la vocal “o”. Pide entonces a los niños que determinen que palabras, de las que dirá a continuación tienen ese sonido: ropa, papa, rosa, mesa, cosa, loca, sol, luna.

## **57.- DIBUJOS Y PALABRAS**

Materiales: dibujos o recortes de revistas que representan animales y personas.

El maestro coloca el dibujo clave en la parte superior del pizarrón y varios dibujos más en la parte inferior. Luego le dice a los niños: “Vamos a nombrar los dibujos que tenemos aquí abajo. Si alguno empieza igual que el dibujo clave, entonces lo pondremos en la misma línea que el dibujo clave”.

## **58.- ¿CUÁL ES LA NUEVA PALABRA?**

Materiales: pizarrón y gis o plumón.

El maestro escribirá una palabra como “sopa”. Luego borra la “S” y la sustituye por la “r”. Después les indica a los niños que la primera letra ha cambiado y pregunta: ¿Cuál es la nueva palabra? Continúa cambiando la primera letra. Los niños tienen que identificar cuándo se forma una nueva palabra con sentido y cuando no sucede así.

## **59.- EL JUEGO DE LAS CINTAS**

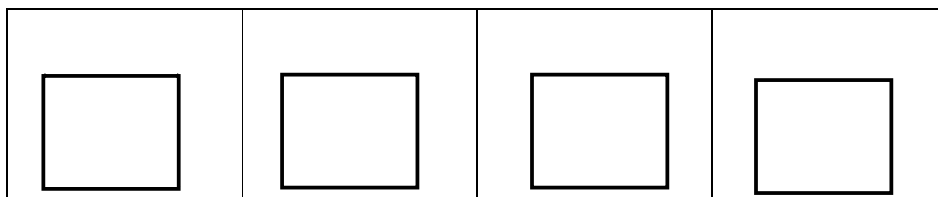
La educadora para este ejercicio tienen una cinta o pañuelo y cada niño tiene también la suya.

La educadora dirá: ahora vamos a hacer una pelota redonda, tomando la cinta con la mano derecha, dar vueltas con la cinta hacia el lado derecho, “vean la pelota: redonda, redonda; cada uno haga su pelota. Ahora somos un árbol y la cinta es la rama de un árbol y el viento la mueve arriba - abajo, arriba – abajo, la mueve el viento. “Ahora tenemos una ventanita”.

Miramos primero con el ojo izquierdo y cerramos el ojo derecho, luego cambiamos de ojo. Es importante tomar en cuenta las ocurrencias de los niños.

## **60.- JUEGO DE COMPLETAR FIGURAS**

Se coloca el modelo y luego varias figuras del mismo diseño para completar el ejemplo:



### **61.- DECIR ENCONTRAR Y REPETIR**

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O

La educadora coloca un cuadro con letras en el suelo, se le dice al niño una letra o figura; de acuerdo a las que sabe, se puede comenzar con 4 o 5 y aumentan progresivamente a medida que se van enseñando. De acuerdo a la letra que se solicitó, el niño debe encontrarla entre dos o más letras, saltar en ella en el cuadro del piso y al mismo tiempo, repetir el nombre de la letra. Posteriormente, se puede jugar por equipos, al principio por parejas y luego se aumenta el número de integrantes por equipo.

### **62.- SOPA DE LETRAS**

Lista de palabras:

Vaca

Vaso

Valeria

Viernes

Vuela

Viejo

Vena

Vuelta

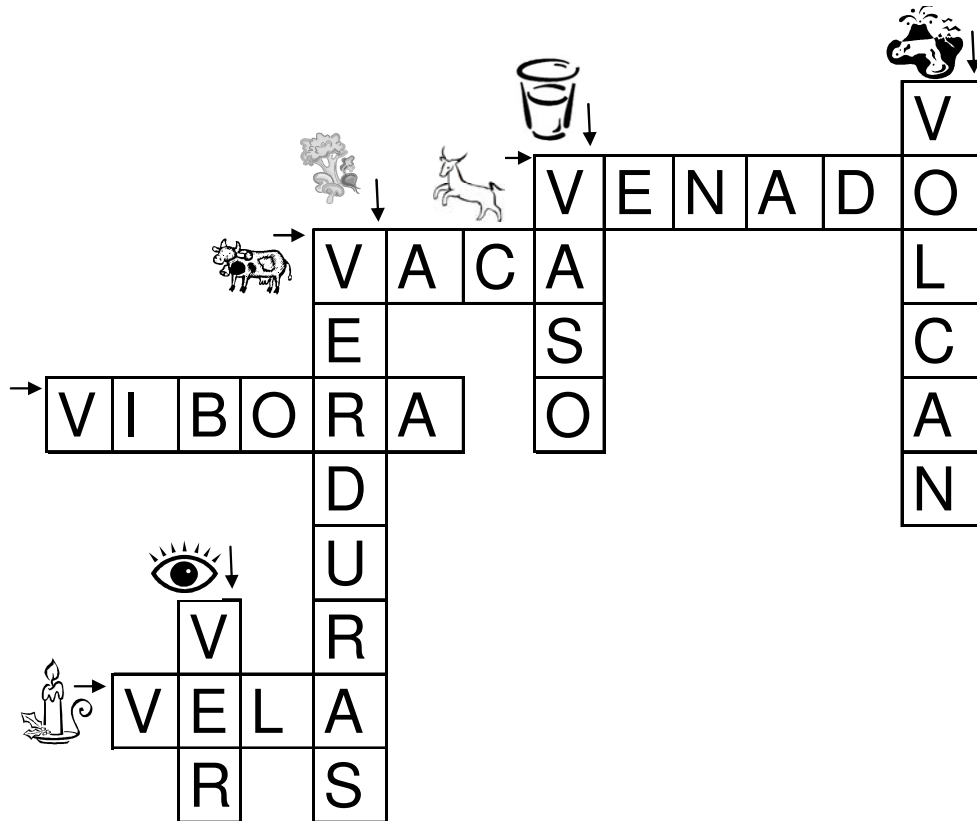
Volante

Violín.

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

### 63.- CRUCIGRAMA

Escucha las preguntas que leerá tu maestra y escribe la respuesta en la rejilla correspondiente. Recuerda que es una letra por cuadro.



### 64.- CANCIÓN “LA FOCA RAMONA”

La foca Ramona  
trabaja en un circo  
tiene una pelota  
así de grandota (con las manos la profesora indica el tamaño)

La avienta hacia arriba (mover las manos)  
la avienta hacia abajo (mover las manos)  
saluda y come pescado.

## **65.- ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL**

Conceptos de: (encima, debajo, delante atrás, cerca, lejos)

### **Juego: El túnel**

- Hacer dos grupos iguales.
- Cada uno hará una fila. Todos de pie con las piernas separadas, las filas han de estar paralelas entre sí.
- Cuando el profesor dé la señal, el primero de cada fila se agachará y pasará lo más deprisa posible por debajo del túnel formado por las piernas de todos los compañeros de su grupo y se colocará al final de la fila.
- Cuando el primero ha llegado al final del túnel saldrá el segundo. Y así sucesivamente hasta que lo hayan hecho todos.
- Gana el grupo que menos tarde.

### **Juego: Competición**

- Distribuir a los alumnos en dos filas iguales, cada uno de los cuales tendrá una pelota.
- Colocarse cada grupo en una fila (a un paso de distancia uno de otro): Todos de pie con las piernas separadas.
- El primero de cada grupo tendrá que pasar con la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros. Una vez que llega al final de la fila pasará la pelota por encima de la cabeza al compañero que tenga adelante y éste al anterior, así hasta que llegue al que ocupe ahora el primer puesto de la fila. Así sucesivamente hasta que todos hayan pasado. Gana el equipo que termine primero.

**66.- UNE LAS PALABRAS IGUALES**

Lee cuidadosamente las palabras de la izquierda. Posteriormente lee las de la derecha y subraya las que son iguales.

foco	loco	foca	foco
falda	alfalfa	falda	falta
fiesta	fiesta	finca	fuelle
fuego	juego	riego	fuego
foca	fleco	foco	foca
fiesta	lista	pista	fiesta
farol	feliz	farol	fácil



**67.- SOPA DE LETRAS CON LA CONSONANTE “F”.**

- Foca
- Ferrocarril
- Foco
- Fuente
- Farol
- Farmacia
- Falda
- Feria
- Fiesta
- Felipe
- Fuego

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

**68.- RECUERDA LAS LETRAS**

Este ejercicio permite desarrollar la memoria a largo plazo con las formas de las letras, sus sonidos y características.

Material: Espejo, pelota, cuerda, pizarrón.

Descripción:

Se pone la letra en el pizarrón, minúscula o mayúscula. Los observadores usaron el material de que se disponga para tratar de imitar la forma de la letra.

El movimiento podrá hacerse frente al espejo para rectificarlo. La forma de la letra también incluye movimientos que semejen su diseño o el estatismo para imitar su inmovilidad. Las pelotas y las cuerdas sirven para hacer el travesaño de la T, o el punto de la i.

Los observadores reconocerán la letra porque además el demostrador la pronuncia y los hace repetir el sonido.

Modificaciones: Para concentrar más las prácticas se dividen las letras de acuerdo a su forma.

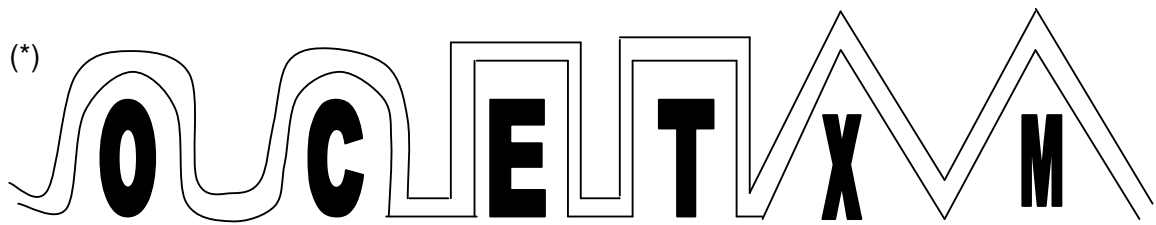
### 69.- SOPA DE LETRAS CON LA CONSONANTE “ B “

	B	A	R	C	O	A	S	E	B	O	M	B	O	N
Barco	Q	E	W	R	Y	T	U	L	U	O	I	P	N	L
Ballena	B	S	E	R	F	D	B	E	B	E	F	G	H	J
Bebe	U	A	D	F	G	H	J	M	N	B	V	V	B	C
Becerro	Z	B	I	L	L	E	T	E	E	A	Z	X	I	X
Billete	O	Q	A	Z	X	S	V	E	D	C	V	F	G	R
Bigote	N	M	N	J	U	Y	T	Y	H	N	B	G	O	T
Borrego	J	K	L	P	O	B	A	L	L	E	N	A	T	G
Bombón	O	P	U	I	L	L	J	U	T	N	G	F	E	A
Buzón	B	G	Y	T	R	F	V	C	S	D	E	X	Q	A
Butaca	B	E	C	E	R	R	O	T	Y	U	I	O	P	A
	Q	H	E	T	Y	R	R	T	G	G	H	J	L	T
	A	S	F	G	H	Y	J	I	U	Z	X	B	M	U
	E	T	E	B	O	R	R	E	G	O	V	C	B	B

### 70.- TIPOS DE LETRAS

Este juego permite desarrollar de manera conciente la forma de las letras así como las categorías en que éstas se pueden colocar de acuerdo a su forma.

Materiales: pizarrón, área de juegos como figuras como las de la ilustración (\*) y tarjetas del abecedario en mayúscula y minúscula.



Descripción: Con el pizarrón se pide a los niños que clasifiquen las letras mayúsculas de acuerdo a su diseño, ejemplo, las que son circulares y continuas (C, O, S); las que tienen líneas inclinadas y rectas (A, K, M, N, V, W, Y, X, Z); las que tienen curvas y rectas, las que tienen sólo líneas verticales u horizontales (E, F, H, I, L, T).

Se pide a los niños que imiten con el cuerpo las formas de cada letra, o que salten dentro del laberinto (\*) de las letras ubicado en el área de juegos.

Modificaciones: De pie y usando sus manos, extremidades, cuerpo, se pide que imiten las diversas letras, o que “caminen” sobre el diseño de las letras en una caja de arena, que dibujen letras grandes y chicas de papel esparcidas sobre el suelo.

## **71.- ESQUEMA CORPORAL**

A) OBJETIVO.- Localizar e identificar en sí mismo y en los demás sin ningún error: cabeza, cuello, pecho, espalda y cintura.

Procedimiento:

- El profesor se tocará su cabeza y su cuello al mismo tiempo que nombra dichas partes. A continuación estimulará a los alumnos y alumnas para que le imiten.
- Hacer lo mismo con el pecho, la espalda y la cintura.
- Acariciarse con los ojos cerrados: cabeza, cuello, pecho, espalda y cintura.
- Colocarse en círculo y tocar las cinco partes mencionadas, según las nombre el profesor, a los compañeros de ambos lados.

Juego:

- Buscarse una pareja y colocarse uno frente a otro.
- Intentar tocar la cabeza, el cuello, el pecho, la espalda o la cintura del compañero.
- El primero que consiga tocar las cinco partes al otro es el ganador.

B) OBJETIVO.- Localizar e identificar en sí mismo y en los demás los brazos, los codos, los antebrazos, las muñecas y las manos utilizando saquitos de arena.

Procedimiento:

- Sopesar el saco: - Con una mano  
Con la otra
- Coger el saco con la mano derecha y pasárselo para la mano izquierda.
- Repetir a la inversa.
- Colocarse el saquito encima de: codos  
Antebrazos  
Muñecas
- Ponerse por parejas. Uno le tocará al otro con el saquito las partes que indique el profesor. Intercambiarse los papeles.
- Pasarse el saco de una mano a otra.

Juego:

- Colocarse en la línea de salida con un saco encima de cada antebrazo.
- A la señal del profesor salir lo más deprisa que se pueda.
- Si se cae alguno de los saquitos se empieza de nuevo.
- Gana el primero que llegue.

## **72.- RESPIRACIÓN**

A) Recitar el siguiente cuento y estimular a los alumnos para que imiten. Cuando se indique llenar la boca de aire y soplarlo con fuerza.

Cuento: *El lobo feroz*

Soy el lobo feroz

Soplando con fuerza haré algo atroz.

Primero intento una casa de paja tirar

¡Uno, dos! Me lleno la boca de aire

Lo expulso y lo consigo ya.

Después me dirijo a una de ladrillos

Y como soy muy pillo

¡Uno, dos! Me lleno la boca de aire

Lo expulso y lo consigo ya.

B) Juego

- Colocarse por parejas uno frente a otro.
- Ponerse una bolita de papel encima de la palma de una mano.
- Tratar de tirar la bolita del compañero a base de soplos.
- Ganará el primero que lo consiga de cada pareja.

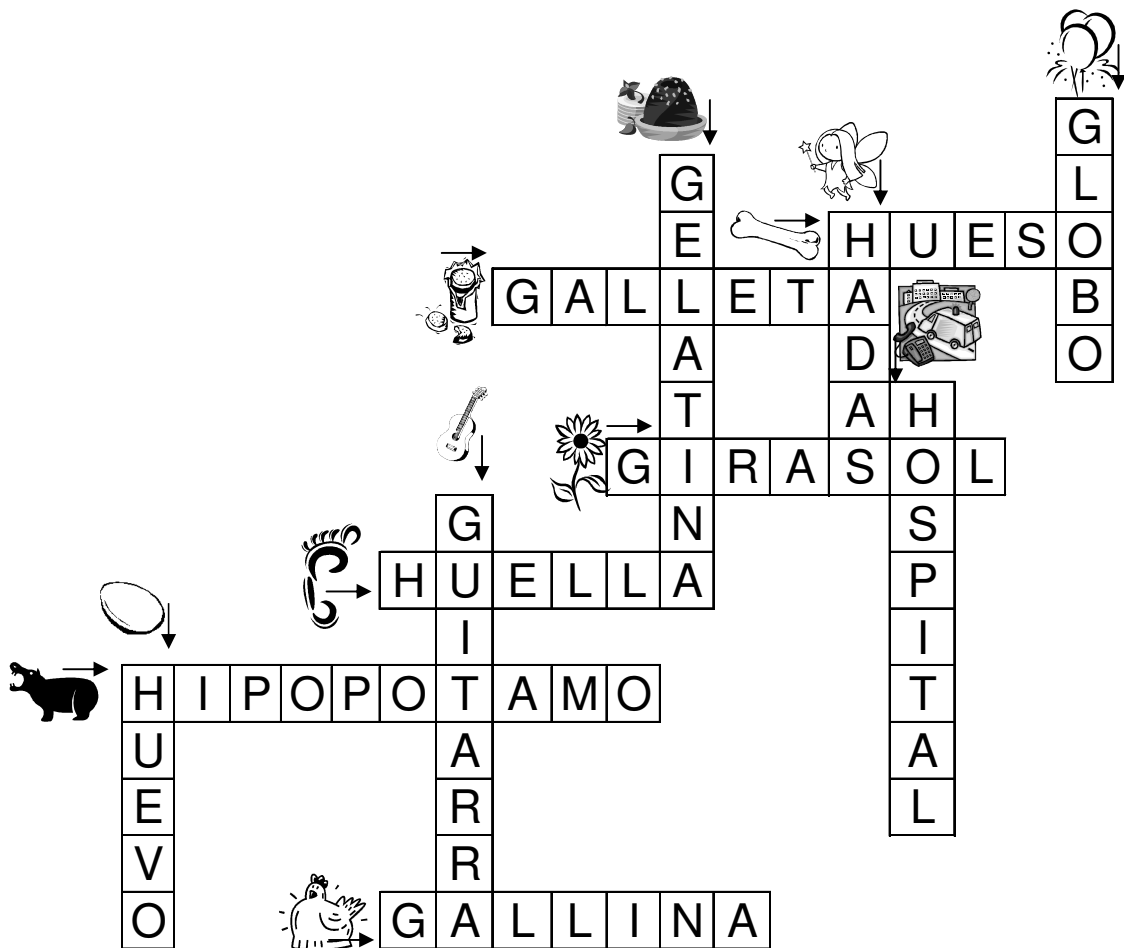
C) Juego – competición

- Trazar una línea en el suelo.
- Situarse todos en la línea de salida con un papelillo en la mano.
- Al oír la señal inspirar profundamente hasta pegar el papelillo a la nariz.
- Ganará el que recorra más espacio sin que se le despegue el papelillo.

D) La fiesta del globo

- Distribuir a los alumnos en dos equipos iguales, globos de un color diferente a cada grupo.
- Al oír la señal del profesor comenzar a inflar los globos. Parar cuando lo indique el maestro.
- Gana el equipo que infle más globos.

**73.- CRUCIGRAMA**



## **74.- ENCADENADOS**

Estos juegos consisten en encadenar palabras o frases a partir de un código previamente establecido. Este código puede ser muy variado y, por lo tanto, se pueden hacer diferentes tipos de encadenados.

Se pueden encadenar palabras que empiecen, contengan o acaben en una grafía o sílaba determinadas.

Ejemplo:

Grafía "Z"	Alumno 1	Alumno 2	Alumno 3
Grafías	zapato	zanahoria	Zorro
Sílabas	cereza	chorizo	Cazuela
Al final	pez	diez	antifaz

## **75.- COORDINACIÓN MANUAL**

A) Objetivo: Realizar circunferencias en el aire con ambos brazos al mismo tiempo en diferentes direcciones.

Procedimiento:

- Levantar los brazos y dejarlos caer:
  - El derecho
  - El izquierdo
  - Los dos a la vez

- De pie, llevar el brazo derecho hasta el hombro izquierdo. Bajarlo. Repetir la actividad con el otro brazo.
  
- Saludar con el brazo derecho:
  - Levantarlo hacia el techo
  - Moverlo de un lado a otro
  
- Repetir con el brazo izquierdo
  
- Colocarse por parejas frente a frente:
  - a) Colocar la palma de la mano derecha de uno contra la izquierda del otro
  
  - b) Mover los brazos (los que tienen las palmas pegadas) haciendo grandes círculos en el aire, como para limpiar un gran espejo.
  
  - c) Repetir las actividades a) y b) con el otro brazo y posteriormente con los dos brazos a la vez.

B) Objetivo: Realizar circunferencias en el aire con aros moviendo los brazos en diferentes direcciones.

#### Procedimiento

**1.-** Tomar el aro con:

- La mano derecha
- La mano izquierda
- Las dos a la vez y moverlo a modo de volante.



**2.-** Columpiar el aro moviendo el brazo que lo sujeta hacia delante y hacia atrás sin soltarlo. Empezar con un balanceo suave e ir subiendo cada vez más arriba y con más fuerza.

- Con el brazo derecho
- Con el brazo izquierdo

**3.-** Lanzar el aro hacia delante, por el suelo, con la mano derecha:

- Llevarlo un poco hacia atrás despegándolo del suelo
- Desplazar hacia delante con fuerza y soltarlo

**4.-** Lanzarlo como en la actividad anterior con la mano izquierda.

**5.-** Por parejas. Colocarse frente a frente.

- Uno toma el aro con una mano, lo levanta con el brazo estirado hacia delante hasta tenerlo a la altura de la cara.

- El compañero estira el brazo derecho hacia el frente y pasa la mano por todo el aro dando una vuelta completa al mismo: primero hacia un lado, luego hacia el otro. Repetir con el brazo izquierdo.

- Repetir el ejercicio anterior intercambiándose los papeles.

**6.-** Agruparse de tres en tres.

- Colocarse dos frente a frente a una distancia de 1,20 m. con los aros levantados a la altura de la cabeza.

- El otro compañero se sitúa en el centro, coloca los brazos en cruz y pasa las dos manos por los aros hacia delante, luego hacia atrás.

- Intercambiarse los papeles hasta haber realizado la parte (B) los tres.

C) Objetivo: Abrir y cerrar las manos alternativamente manteniendo la muñeca inmóvil.

Procedimiento:

1.- Mover los dedos libremente:

- Los de la mano derecha
- Los de la mano izquierda
- Los de las dos a la vez.

2.- Con la mano, la muñeca y el antebrazo derechos apoyados en la mesa:

- Despegar la palma de la mano de la mesa
- Estirar bien los dedos
- Cerrar despacio hasta formar un puño

3.- Repetir el ejercicio con la mano izquierda y posteriormente con las dos manos a la vez.

4.- Con los dos antebrazos, muñeca y manos apoyadas en la mesa:

- Abrir la mano derecha estirando mucho los dedos y al mismo tiempo cerrar la derecha y repetir el ejercicio a la inversa.

D) Objetivo: Golpear sobre una mesa con las puntas de los dedos de forma sucesiva y ordenada empezando por el meñique y viceversa.

Procedimiento:

- 1.- El profesor mostrará a los niños cada uno de los dedos de la mano y al mismo tiempo dirá en voz alta el nombre del mismo: meñique, anular, medio, índice y pulgar.

2.- Levantar la mano derecha con el puño cerrado y:

Estirar el dedo pulgar y decir uno

Estirar el índice y decir dos

Ahora el medio diciendo tres

Seguir con el anular: cuatro

Y por último el meñique: cinco

3.- Apoyar la mano derecha con los dedos estirados sobre la mesa y esconder uno a uno los dedos debajo de la palma en el orden siguiente: meñique, anular, medio, y pulgar.

4.- Repetir la actividad 2 y 3 con la mano izquierda.

5.- Con las puntas de los dedos de la mano derecha apoyadas sobre la mesa golpear la misma.

Dos veces seguidas con el meñique

Dos con el anular

Otras dos con el mayor

Seguir con el índice

Terminar con el pulgar

\* Repetir con los dedos de la mano izquierda.

E).- Objetivo: Golpear sobre bolitas de plastilina con las puntas de los dedos de forma sucesiva y ordenada empezando por el meñique y viceversa.

Procedimiento:

- Hacer 10 bolitas de plastilina
- Aplastar cada bolita con un dedo siguiendo el orden que indique el profesor: desde el meñique hasta el pulgar. Repetir el ejercicio con las dos manos.
- Con la plastilina pegada a las yemas de los dedos: apoyarlas en la mesa poniendo las manos en forma de araña desplazarlas hacia delante y hacia atrás.

**76.- MEMORAMA DE LAS CONSONANTES K y Z.**

Fotocopiar las siguientes fichas, enmascararlas y recordarlas.



**Zapatos**



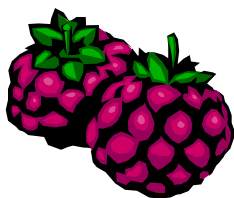
**Zapatos**



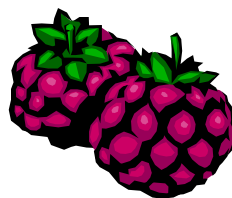
**Zanahoria**



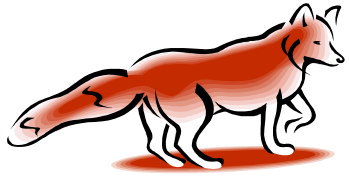
**Zanahoria**



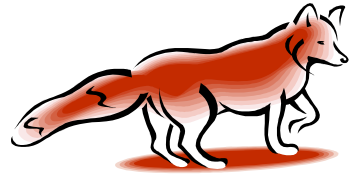
**Zarzamora**



**Zarzamora**



**Zorro**



**Zorro**



**Zapata**



**Zapata**



**Koala**



**Koala**



**Kiosco**



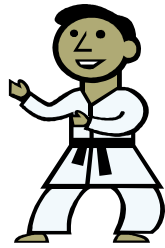
**Kiosco**



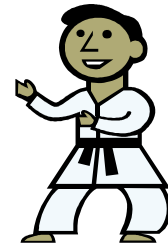
**Kimono**



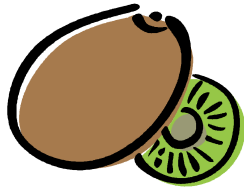
**Kimono**



**Karateka**



**Karateka**



**Kiwi**

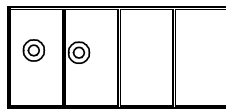
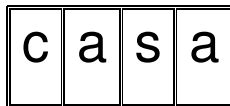


**Kiwi**

## **77.- División de palabras**

El maestro les pide a los niños que identifiquen los sonidos de una palabra. Según sea el nivel de los niños, el maestro puede pedirles que identifiquen fonemas (letras) o sílabas.

Una variante del ejercicio consiste en hacer un dibujo con cuadros para cada sonido de la palabra. Luego se le pide al niño que diga la palabra lentamente, mientras se coloca una ficha en el cuadro correspondiente al sonido que emite. Una vez que se ha proporcionado el modelo, se le pedirá al niño que lo realice en forma independiente.



## **78.- Contemos fonemas**

Contemos cuántos sonidos hay.

El maestro dice una palabra y los niños deben indicar el número de fonemas que hay en ella, sea por medio de una expresión verbal o dando palmadas.

### **79.- Unión de fonemas**

a) Adivina qué palabra es:

El maestro le dice a los niños, por ejemplo: “Voy a decir muy despacio el nombre de un animal. Ustedes tienen que adivinar el nombre del animal”.

b) Adivina qué te voy a regalar:

El maestro les presenta un títere a los niños: “Este es \_\_\_\_\_ (nombre del títere), \_\_\_\_\_ (nombre les trajo unos juguetitos muy lindos, como él habla muy despacito, tienen que prestar mucha atención cuando diga que les va a regalar.

Los niños tienen que adivinar que regalos les va a dar.

### **80.- Eliminación de fonemas**

¿Cómo se dice \_\_\_\_ sin \_\_\_\_?

El profesor dice, por ejemplo: “Di la palabra perro. Ahora dila sin la P”.

### **81.- ¿Cuál le falta?**

El maestro dice, por ejemplo: “Di sapo. Ahora di **apo**.

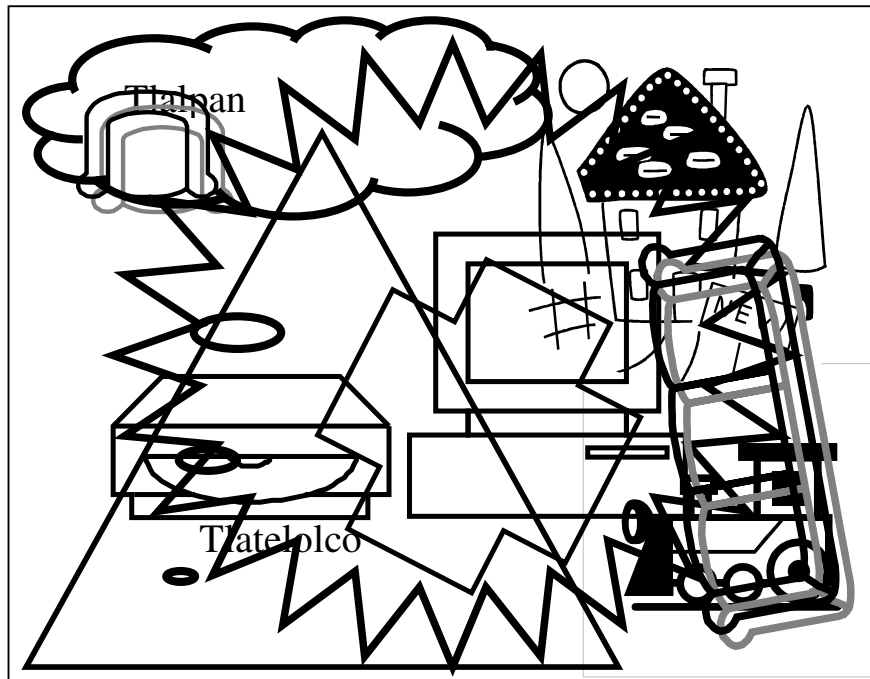
¿Qué letra le falta?

Una variante puede ser la siguiente: escribir palabras incompletas en una hoja en una hoja y el alumno deberá completar con la letra faltante.



### **82.- Figura – fondo Tl, Tr**

Encuentra en el siguiente recuadro dibujos o palabras que inicien con las consonantes compuestas tr y tl enciérralos con un color. (Tlatelolco, Tlalpan, tren, triángulo).



### **83.- Ejercicio de atención 1 “A, B, C”**

Pasos:

- Dibuja un abecedario en mayúsculas y pega tu hoja a nivel de tus ojos.
- Debajo de cada letra coloca las letras “d, i, j”, al azar, que quieren decir: d=derecho, brazo derecho; i= izquierdo, brazo izquierdo, y j = juntos, ambos brazos juntos.
- Escribe estas tres letras en minúsculas cuidando que no esté debajo de la D la d, de la I la i y de la J la j.
- Pega tu hoja en la pared, exactamente al nivel de tu vista.

- Mientras lees en voz alta la letra, “A” te fijas debajo y hay una “d”, entonces sube tu brazo derecho frente a ti y bájalo; si hay una “i” sube tu brazo izquierdo, y si hay una “j”, sube ambos brazos y bájalos; así llegarás a la “Z”.
- Cuando hayas llegado a la “Z”, a buen ritmo, empieza de nuevo el ejercicio, ahora desde la “Z” hasta la “A”.
- Si en el trayecto de la “A” a la “Z” te equivocas, sacúdete y vuelve a empezar, escogiendo tu propio ritmo hasta que llegues.

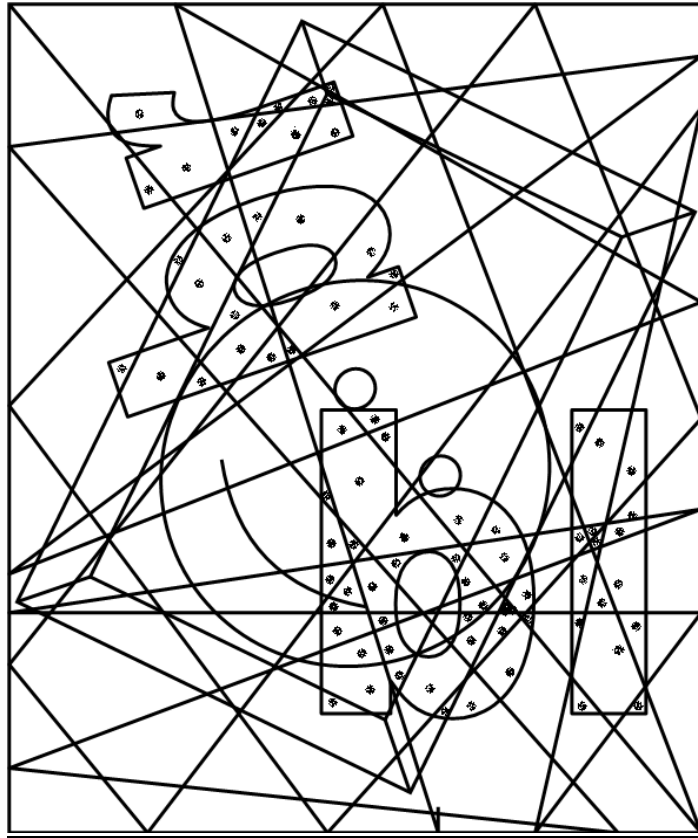
**84.- Tripas de gato “Tr, tl”**

Lee las palabras y une cada una con su par sin tocar ni cruzar ninguna línea entre sí. Utiliza diferentes colores.

Tlapalería		Trabajo
	Triángulo	Tlaxcala
Trueno		Tlaxcala
	Tlacuache	
		Trébol
	Trolebús	
	Tlacoyo	Trueno
		Tlapalería
	Tlacuache	
		Trébol
Triángulo		Trabajo
	Tlacoyo	Trolebús

**85.- Figura oculta.**

Colorea las partes con punto y descubre la figura oculta.



### **86.- Ejercicio de atención 2 “p, q, b, d”**

Pasos:

Escribe en una hoja de papel cuatro letras minúsculas “p, d, q, b” al azar.

Pega tu hoja en la pared a nivel de tus ojos.

Como si estuvieras ante un espejo, cuando veas una “p”, pronuncia la letra, flexiona y levanta tu pierna izquierda.

Si ves una “d”, pronúnciala y mueve tu brazo derecho hacia arriba.

Si ves una “q”, pronúnciala y flexiona y levanta tu pierna derecha.

Si ves una “b”, pronúnciala y mueve tu brazo izquierdo hacia arriba.

Haz el ejercicio a tu propio ritmo; si te equivocas, sacúdete y vuelve a empezar, aumenta la velocidad cuando tú decidas.

Beneficios:

Ayuda a corregir el área sensomotora y el sentido de dirección.

Mejora la coordinación entre vista, oído y sensación.

Alerta al cerebro.

### **87.- Une vocales y dibujos**

Une las consonantes compuestas con cada una de las vocales y con el dibujo que en su nombre tenga la sílaba formada, utiliza varios colores. Lee las palabras.

gr

A
E
I
O
U



g l

A
E
I
O
U



**88.- Sopa de letras con las consonantes compuestas Gr y Gl.**

- Granillo
- Gritar
- Grecia
- Grosella
- Grande
- Gris
- Glaciar
- Globo
- Iglesia
- Iglú
- Gloria
- Glucosa

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

**89.- Coloca las letras que faltan pr, pl.**

Coloca las consonantes "pr o pl" según corresponda sobre las líneas para completar la palabra y realiza su dibujo en el recuadro que le corresponda.

\_\_\_\_ \_ a t a n o



\_\_\_\_ \_ u m a

\_\_\_\_ \_ a n c h a



\_\_\_\_ \_ a y a

\_\_\_\_ \_ o f e s o r





\_\_\_\_\_ i s m a

\_\_\_\_\_ i n c i p e



**90.- Colorea según el código "GR"**

Gra= verde   Gre= carne   Gri= lila   Gro= azul   Gru= amarillo







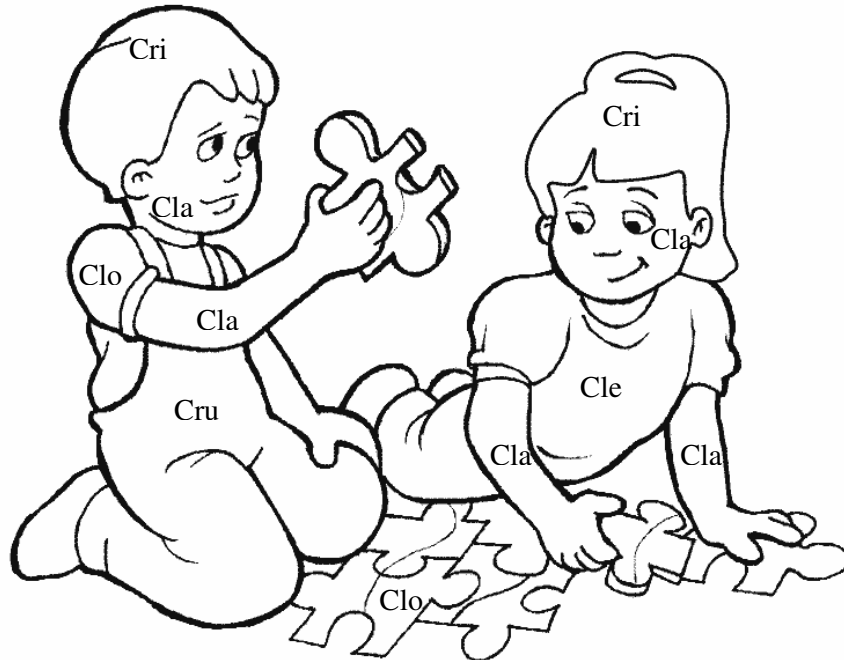
**94.- Sopa de letras cr, cl.**

- Crayola
- Crema
- Cristal
- Croquetas
- Crucero
- Clavo
- Claxon
- Clima
- Cloro
- Clorofila

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

**95.- Colorea según el código.**

Cla=carne    cle= rojo    cri= café    Clo= amarillo    cru= azul



## BIBLIOGRAFÍA

ALDER, Harry. PNL Programación neuro lingüística, La nueva ciencia de la experiencia personal. 8ª ed., Ed. EDAF, España, 2004, 282 pp.

BADIA, Dolors Y Montserrat Vila. Juegos de Expresión Oral y Escrita. 2ª ed. Ed. GRAO, Barcelona, 1997, 115 pp.

BANDLER, Richard. Tiempo de cambiar. Ed. Khaos, México, 2002, 242 pp.

BERRYMAN, Julia C; David Hargreaves; et al. Psicología del desarrollo. Ed. Manual Moderno, México, 1994, 274 pp.

BERTOLOTTO, Gustavo. Programación neurolingüística, Desarrollo personal. Ed. Diana, Mexico, 1995, 128 pp.

BLANCO, Isauro. Hay mas dentro de ti, El universo de la inteligencia. Ed. Ger, Mexico, 1997, 335 pp.

CALMELS, Daniel. El cuerpo en la escritura. 2ª ed., Ed. Novedades Educativas, Argentina, 2002, 138pp.

CARSON, Neil R. Fundamentos de psicología fisiológica. 3ª ed., Ed. Prentice Hall, México, 1996, 527 pp.

CASTAÑEDA, Sandra. Educación, aprendizaje y cognición: Teoría en la práctica. Ed. El Manual Moderno, México, 2004, 598 pp.

CLEMENTA L. Maria y Ana Belén Domínguez Gutiérrez. La Enseñanza de la lectura, enfoque Psicolingüístico y sociocultural. Ed. Pirámide, España, 1999, 182 pp.

COBOS, Pilar. El desarrollo psicomotor y sus alteraciones, Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. 4ª ed.,Ed. Pirámides, España, 1999, 165 pp.

CRAIG J. Grace, Anita Woolfolk E. Manual de Psicología y Desarrollo Educativo Tomo 1. Ed. Prentice Hall, México, 2002, 330 pp.

CRAIG J. Grace, Anita Woolfolk E. Manual de Psicología y Desarrollo Educativo Tomo 2. Ed. Prentice Hall, México, 2002, 403 pp.

CRAIG, Grace, Baucum D. Desarrollo Psicologico. 8ª ed., Ed Mc Graw Hill, México, 2001, 720 pp.

CRATTY, Byant J. Desarrollo Intelectual, juegos activos que lo fomentan. Ed. Pax, México, 2002, 189 pp.

ESQUIVEL Fayne, Cristina Heredia, Emilia Lucio. Psicodiagnòstico clínico del niño. 2ª ed., Ed. Manual Moderno, Mexico, 1999, 294 pp.

FITZGERALD Hiram, Ellen A. Strommen, Jonh Paul M. Psicología del desarrollo, El lactante y el preescolar. 8ª ed., Ed. Manual Moderno, Mexico, 1993, 350 pp.

FRANCO, Ana. Lecturas 3. Ed. SM, México, 2001, 32 pp.

FRIAS, Carolina C. Lectura y escritura sin dificultad. 2ª ed., Ed. Noriega Editores, México, 2000, 135 pp.

GARCIA Juan A., Félix Fernández. Juego y psicomotricidad. 3ª ed., Ed. CEPE, España, 1999, 133 pp.

GARCIA Juan A., Pedro Pablo Berruezo. Psicomotricidad y educación infantil. 6ª ed., Ed. CEPE, España, 2000, 192 pp.

GILLANDERS, Cristina. Aprendizaje de la lectura y la escritura en los años preescolares, Manual del docente. Ed. Trillas, México, 2001, 150 pp.

GOMEZ, Guadalupe. Optimicemos la ecuación con PNL (Programación Neurolingüística), su aplicación práctica en el trabajo docente. 2ª ed., Ed. Trillas, México, 2004, 240 pp.

GONZALEZ, O. Virginia. Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Ed. Pax, México, 2001, 175 pp.

GRINDER John, Richard Bandler. La estructura de la magia II, cambio y congruencia. 3ª ed., Ed. Cuatro Vientos, Santiago de Chile, 1996, 232 pp.

HARRSCH, Catalina. Identidad del Psicologo. 3ª ed. 2ª reimpr., México, 1993, 292 pp.

HENSON Kenneth, Ben F. Eller. Psicología educativa para la enseñanza eficaz. ., Ed. Thomson, México, 2000, 554 pp.

HOWE, Michael J. Psicología del aprendizaje, una guía para el profesor. Ed. Oxford, México, 2000, 165 pp.

IBARRA, Luz Maria. Aprende fácilmente con tus imágenes, sonidos y sensaciones. 4ª ed., Ed. Garnik Ediciones, México, 2003, 158 pp.

IBARRA, Luz Maria. Aprende mejor con gimnasia cerebral. 1., Ed. Garnik Ediciones, México, 2001, 124 pp.

IBARRA, Luz Maria. Mapeando con Luz Maria. Ed. Garnik Ediciones, México, 2002, 47 pp.

JIMENEZ José, Isabel Jiménez. Psicomotricidad, Teoría y programación. Ed. Escuela Española, España, 1995, 149 pp.

LEFRANCOIS, Guy R. El ciclo de la vida. 6ª ed., Ed. Thomson, Mexico, 2001, 337 pp.

LINDEN Annè, Kathrin Perutz. Ejercitar la mente, PNL para una vida mejor. Ed. Paidós, Barcelona, 1999, 382 pp.

LURIA, A. Atención y memoria. Ed. Planeta, México, 1994, 135 pp.

LLORCA, Miguel y Ana Vega Navarro. Psicomotricidad y Globalización del Currículum de Educación Infantil. Ed. Aljibe, Málaga, 1998, 115 pp.

MATLIN Margaret y Hugo J. Foley. Sensación y percepción. 3ª ed. Ed. Pearson Educación, México, 2000, 554 pp.

MORRIS Charles, Albert A. Maisto. Psicología. 10ª ed. Ed. Prentice Hall, México, 2001, 744 pp.

NORMAN, Donal A. El aprendizaje y la memoria. Ed. Alianza, Madrid, 1985, 165 pp.

PALLADINO, Enrique. Psicología evolutiva. Ed. Lumen/Hvmanitas, 1998, Argentina, 205 pp.

PAPALIA Diane, Sally Wendkos, Ruth Duskin. Psicología del desarrollo. 8ª ed., Ed. McGraw-Hill, Argentina, 2001, 837 pp.

PAPALIA Diane, Sally Wendkos, Ruth Duskin. Psicología del desarrollo. 9ª ed., Ed. McGraw-Hill, México, 2004, 427 pp.

PAPALIA Diane, Sally Wendkos. Psicología. ., Ed. Mc Graw Hill, Mexico, 2002, 895 pp.

Pedagogía y Psicología Infantil. Ed. Cultural, España, 2005, 280 pp.

PEREZ, Federico. El vuelo del ave fénix, Aplicaciones de hipnosis ericksoniana y programación neurolingüística. Ed. Pax, México, 1994, 235 pp.

PETRVSKI, A. V. Psicología Evolutiva y Pedagógica. Ed. Asbe, México, 1993, 353 pp.

Programa de Educación Preescolar. SEP, México, 1992, 91 pp.

Programa de Educación Preescolar. SEP, México, 2004, 142 pp.

RAMIREZ, Antonio y Teresa Gómez Cervantes. Aprendizaje escolar: controversias y definiciones. UPN, México, 2000, 93pp.

ROMERO, Norma. Guía de padres tomo 1. Ed. Infantil y Educación, México, 2004, 132 pp.

ROMERO, Norma. Guía de padres tomo 2. Ed. Infantil y Educación, México, 2004, 141 pp.

SANTROCK, John. Psicología de la educación. Ed. McGraw-Hill, Mexico, 2002, 763 pp.

SHUNCK, Dale H. Teorías del aprendizaje. 2<sup>a</sup> ed., Ed. Pearson, México, 1997, 437 pp.

THOUMI, Samira. Técnicas de la motivación infantil 2. Ed. Tercera Generación, México, 2003, 120 pp.

ZAPATA, Oscar A. Juego y Aprendizaje Escolar. Ed. Pax, Bogota, 2002, 156 pp.