



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ZARAGOZA

“TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE, EN NIÑOS DE ETAPA INICIAL, POR MEDIO DE SISTEMAS REPRESENTACIONALES DEL PNL Y GIMNASIA CEREBRAL.”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS PSICOLOGIA

P R E S E N T A:

**MICHELLE CANCINO ZAVALA
HAIRAM MAYTE PEDRAZA GALLARDO**

JURADO DE EXAMEN

**DIRECTOR: LIC. EDUARDO CORTÉS MARTINEZ
ASESOR: DRA. SARA GUADALUPE UNADA ROJAS
ASESOR: LIC. RICARDO MEZA TREJO
SINODAL: MTRO. VICENTE CRUZ SILVA
SINODAL: MTRA. GUADALUPE MENDOZA RODRIGUEZ**



CIUDAD DE MÉXICO

MAYO 2022



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Agradecimientos

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Dedicatorias

Resumen

La presente tesis surgió a partir de la pandemia, se implementaron estrategias para la enseñanza presencial como a distancia, teniendo como propósito dar a conocer a pedagogos y/o psicólogos, estrategias de los Sistemas Representacionales del PNL y material didáctico de la Gimnasia Cerebral, por medio de la técnica del juego, para potenciar el aprendizaje en niños de etapa inicial. Los participantes, psicólogos y/o pedagogos, con un muestreo por conveniencia. Se pretendió el diseño, Investigación - acción, debido a que se basó en una búsqueda autorreflexiva para perfeccionar la lógica y equidad de las prácticas sociales y educativas. La propuesta se conformó por ejercicios de sistemas representacionales del PNL y material didáctico de gimnasia cerebral, dividida en dos partes correspondientemente, así como formatos de evaluación, bitácoras, planeación, reglamentos e instrucciones, por ello se elaboró una capacitación para los psicólogos y/o pedagogos para que se conozca a profundidad y aplique dicha propuesta. Los resultados se verán reflejados en los niños, en las primeras cuatro semanas de su aplicación, ya sea diariamente o cada tercer día, a lo largo del ciclo escolar, por lo que los psicólogos y/o docentes evaluarán mes con mes las habilidades y destrezas de los niños, para detectar los posibles avances y/o deficiencias. Así mismo ambas modalidades de la aplicación, tendrán resultados favorables, siempre y cuando se apliquen y prioricen las necesidades de cada niño. Por ello se resalta el potencial del desarrollo tanto educativo como emocional.

Palabras clave: Técnica de juego, sistemas representacionales, gimnasia cerebral.

Introducción

La educación inicial, es importante durante los primeros años de vida, puesto que, se adquieren las principales herramientas y habilidades en el desarrollo de los niños, tanto a nivel educativo como a nivel personal, esperando que se adquiriera autonomía e independencia, por tanto, cabe resaltar que el ejercicio de gimnasia cerebral por medio de la técnica de juego, potencia el desarrollo en el aprendizaje, así como en lo emocional. La presente propuesta expone estrategias, para potenciar el desarrollo en el aprendizaje, en niños de la etapa inicial (niños de 1 a 3 años de edad), tomando de referencia los sistemas representacionales del PNL, así como ejercicios de la Gimnasia Cerebral. Por tanto, nuestro objetivo principal es que los docentes y/o psicólogos aprendan y enfatizan en la importancia de los sistemas representacionales y la implementación del material didáctico de Gimnasia Cerebral, aplicándolos por medio de la técnica de juego, para potenciar el desarrollo en el aprendizaje de los niños en la etapa inicial.

Cabe mencionar que la técnica de juego, aplicada en las instituciones educativas, tiene como fin ayudar a los estudiantes a alcanzar las competencias adecuadas y deseadas del conocimiento, así como establecer metas personales y desarrollar planes a futuro, (O' Connor 2017). Por tanto la presente propuesta se centra desde la psicología educativa, a través de la técnica de juego, para trabajar conjuntamente educativa y emocionalmente, para lograr un óptimo aprendizaje en los niños, a través de los sistemas representacionales y la gimnasia cerebral, prediciendo resultados favorables en el desarrollo, en el aprendizaje, habilidades y destrezas, así como, la participación, la atención, la memoria, creatividad, resolución de problemas, así como la capacidad del manejo de emociones.

Cabe resaltar que las técnicas desarrolladas en dicha propuesta se trabajan en una triada de manera integral, esto con el fin de obtener mayores beneficios para el niño, no solo educativo sino personal, haciendo de esta propuesta una mejor herramienta en la educación inicial, sin embargo, esto no quiere decir que se omitan las distintas investigaciones que hay

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

de las presentes técnicas. Así mismo la educación inicial es importante durante los primeros años de vida, ya que, se adquieren las principales herramientas y habilidades en el desarrollo de los niños, por ello la presente propuesta ayudará a obtener resultados favorables, debido a que la previa estimulación, por medio de la técnica de juego y la aplicación de ejercicios de Gimnasia Cerebral junto con los sistemas representacionales (PNL) estimulan las conexiones cerebrales en ambos hemisferios, teniendo como beneficios un incremento en las habilidades y destrezas, así como la adquisición y/o fortalecimiento de las habilidades sociales y emocionales de los niños, habilidades motrices y cognitivas (el lenguaje, la creatividad, memoria, participación y la atención).

Por otro lado la presente propuesta se compone por cinco capítulos, de los cuales, los primeros muestran el marco teórico de las tres técnicas, primeramente la técnica de juego, posteriormente programación neurolingüística (PNL) y finalmente Gimnasia cerebral; dentro de su contenido cada una mencionan las teorías, técnicas, modelos y teóricos para describir su significado, uso o aplicación de las mismas, según sea el caso, así mismo se nombran algunas investigaciones que han estudiado las técnicas, tomando de referencia sus objetivos para contrastarlos con la presente propuesta; continuamente el capítulo cuatro hace referencia a la metodología, donde se expone el planteamiento del problema explicando el tema central así como la fundamentación de dicha propuesta, objetivo general que nos menciona el propósito de la propuesta, conjuntamente de los objetivos específicos, también la justificación del porqué se llevó a cabo, la hipótesis, los criterios de inclusión, exclusión y eliminación para los participantes, tanto para los psicólogos y/o pedagogos y para los niños a quienes se les aplique el contenido de la propuesta, además el diseño y alcance del trabajo; posteriormente el quinto capítulo muestra la guía de ejercicios de los sistemas representacionales (auditivo, visual y kinestésico) y el material didáctico de Gimnasia Cerebral, en la que dispone de actividades; además de los diferentes formatos para bitácoras, planeaciones, registro de las actividades y evaluaciones, todos los anteriores mencionados con las instrucciones de cómo se deben llenar y aplicar, además se presentan las

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

instrucciones para los psicólogos y/o pedagogos para llevar a cabo la aplicación de la propuesta, un reglamento para los niños a quienes se les aplique la propuesta; por otra parte se encuentra un “Mural de las emociones” en donde se le da importancia al aprendizaje y reconocimiento de las emociones; por último se muestra la capacitación, la cual está dirigida a los psicólogos y/o pedagogos, con el propósito de que tengan conocimiento de cada apartado de la propuesta, para así llevar a cabo su aplicación. Finalmente se exponen los resultados, discusión de resultados y conclusiones que se obtuvieron de la presente propuesta.

Índice

Resumen	1
Introducción.....	3
Marco teórico	
CAPÍTULO 1 TÉCNICA DE JUEGO	6
1.1 Marco Referencial	6
1.2 Marco Conceptual	6
1.3 Tipos de juego dentro de la etapa inicial (0 a 3 años de edad)	8
1.4 Aportaciones de algunas investigaciones	12
CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA	14
2.1 Marco Referencial	15
2.2 Marco Conceptual	17
2.3 Sistemas Representacionales	18
2.4 Aportaciones de algunas investigaciones	20
CAPÍTULO 3 GIMNASIA CEREBRAL	23
3.1 Marco Referencial	23
3.2 Marco Conceptual	24
3.3 Tipo de Actividades	25
3.4 Aportaciones de algunas investigaciones	28
CAPÍTULO 4 METODOLOGÍA	31
Planteamiento del problema	31
Pregunta de investigación	32
Justificación	32
Definiciones de las categorías	32
Objetivos	33
• Objetivo General	
• Objetivos específicos	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Hipótesis	33
Muestra	33
Muestreo	33
Diseño y alcance	33
Criterios	33
• Criterios de inclusión.....	33
• Criterios de exclusión	34
• Criterio de eliminación	34
Viabilidad	34
CAPÍTULO 5 PROPUESTA	35
5.1 Guía de ejercicios de los Sistemas Representacionales (auditivo, visual y kinestésico)	35
5.2 Material didáctico de Gimnasia Cerebral	79
5.3 Formatos de planeaciones y bitácoras	80
5.3.1 Registro de las actividades semanales	81
5.3.2 Registro de la planeación por día y Descripción de cada una de las actividades de la planeación por día	83
5.3.3 Bitácora semanal	85
5.3.4 Bitácora mensual	86
5.3.5 Ejemplos de cómo llenar adecuadamente los formatos (planeaciones y bitácoras) ...	87
5.4 Formatos de evaluación (presencial y a distancia)	97
5.4.1 Formato de evaluación presencial	98
5.4.2 Formato de evaluación a distancia	100
5.5 Instrucciones para el docente para llevar a cabo las actividades de manera presencial y/o a distancia	103
5.5.1 Instrucciones para el docente de forma presencial	104
5.5.2 Instrucciones para el docente a distancia	104
5.6 Reglamentos de clase (presencial o a distancia)	105
5.6.1 Reglamento de clase presencial	106

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE	10
5.6.2 Reglamento de clase a distancia	107
5.7 El mural de las emociones (presencial o a distancia)	108
5.8 Capacitación para la propuesta dirigida a los psicólogos y pedagogos	112
Resultados	120
Discusión de resultados	121
Conclusiones	123
Glosario	124
Anexos	127
Bibliografía	125

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

CAPÍTULO 1 TÉCNICA DE JUEGO

1.1 Marco referencial

El desarrollo es parte del proceso de maduración que tiene una persona a través de habilidades y destrezas, las cuales se ponen en práctica por medio de actividades lúdicas, para potenciar así el desarrollo, alcanzando un adecuado aprendizaje. Como es el caso en el presente trabajo, tomando de referencia al juego como actividad que ayudará a los niños a favorecer su desarrollo apoyándose de la terapia, lo que se le conoce como terapia de juego.

El juego se hizo presente aproximadamente, en el periodo paleolítico teniendo como primeras manifestaciones las expresiones, acerca de la cultural, la moral, la enseñanza o el derecho, posteriormente en el 4000 a.c. surgieron los primeros juegos de estrategia, interviniendo la inteligencia, las habilidades y la planificación de los jugadores para ganar el juego. En el 3000 a.c en Egipto, existían juguetes como pelotas de arcilla o papiro las cuales estaban llenas de bolitas por lo que emitían un sonido, incluidos también juguetes hechos de madera; en el 2000 a.c. en la India se encontraba el juego de canicas que hoy en día sigue presente.

Culturas como Grecia, Roma, los Mayas y Aztecas, elaboraron juegos de mayor complejidad debido al desarrollo de sus reglas y normas, adquiriendo un mejor desarrollo físico y cognitivo, así mismo estos juegos estaban ligados al ámbito religioso, político y entretenimiento.

Entre los años 1501 a 1600 surgió el pensamiento pedagógico moderno, el juego es primordial en el aprendizaje debido a que es una herramienta pedagógica para un sistema educativo eficaz. A partir de los años 1600 a 1700 surgen las primeras teorías del juego, las principales escuelas pedagógicas y distintos juguetes.

De acuerdo a lo anterior se mantenía una escuela tradicional, ya que el juego no tenía la importancia necesaria dentro de las aulas de clase, esto debido a que los profesores

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

transmitían la información de manera activa siendo los alumnos pasivos. Por ello surge el concepto de la escuela nueva teniendo como representantes a Rousseau, Pestalozzi, y Fröebel entre otros; dicho modelo educativo surgió a finales del siglo XIX, teniendo como objetivo el desarrollo de las capacidades de los niños, permitiendo a los niños explorar y experimentar con su entorno para lograr los objetivos esperados, así mismo se preparan a los niños como sujetos activos de la enseñanza por medio de las técnicas de juego (Calvo, P. & Gómez, M. 2018)

1.2 Marco conceptual

El juego es parte fundamental del aprendizaje, debido a que se convierte en una estrategia que incita la activa participación de los niños en las diferentes actividades. Piaget destacó que gracias al desarrollo del juego se expone el pensamiento, esquemas, la adquisición de estructuras cognitivas (Sánchez, 2000)

El juego aporta los medios adecuados para el desarrollo del aprendizaje, por medio de estímulos lúdicos, este es fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje ya que ayuda a los vínculos sociales, a las capacidades intelectuales y el equilibrio personal. Así mismo el juego desarrolla un papel importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a las actividades lúdicas utilizadas como estrategias, propiciando la participación de los niños (Tamayo, A & Restrepo, J.2016). Blank Griek (citado en Sánchez, 2000) aportó algunos de los beneficios surgidos del juego, los cuales son en el favorecimiento del desarrollo cognitivo, autocontrol, autodominio, el seguimiento de normas y reglas, las estructuras mentales y personalidad de los niños, el lenguaje, parte socioemocional.

Con lo anterior, el desarrollo es parte del proceso de maduración que tiene una persona a través de habilidades y destrezas, las cuales se ponen en práctica por medio de actividades lúdicas, para potenciar así el desarrollo, alcanzando un adecuado aprendizaje. Por consiguiente, el presente trabajo, toma de referencia al juego como estrategia, para que los docentes o psicólogos, favorezcan el desarrollo y aprendizaje de los niños. Debido a que

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

el juego debe ser visto como pieza indispensable para el óptimo crecimiento y aprendizaje.

La Asociación de la Educación Internacional de Niños, menciona que el juego es una conducta dinámica, activa y constructiva, de forma integral y esencial de un crecimiento, desarrollo y aprendizaje saludables en todas las edades, ámbitos y culturas (Isenberg & Quisenberry, 2002 citado en Esquivel, F, 2010).

Se debe tener en cuenta que el juego permite a los niños descubrir, explorar y comprender su entorno por medio de sus habilidades cognitivas, sociales, motrices, de lenguaje o afectivas.

Tomando en cuenta específicamente el juego en la edad inicial, los niños imitan las experiencias de la vida real poniéndolas en práctica junto con sus destrezas sociales, al momento de jugar con otros niños, recurriendo al juego de roles. En el juego de roles los niños aprenden a sustituir objetos por otros, así como diferentes papeles simbólicos, por lo que se desarrolla la imaginación (Esquivel, F, 2010, pág. 62).

Por consiguiente, el juego permite que los niños interactúen con otros niños, aprendiendo a trabajar en equipo y/o aprendiendo a compartir material didáctico, llevándolo dentro y fuera del ámbito educativo; además a través de la imitación los niños pueden mejorar sus habilidades y aprender de otros. Por esta razón, el juego ayuda a los niños a expresar sus emociones y a tener control de las mismas, así mismo reconocer y comprender sus necesidades y/o deseos, así como el de los demás, promoviendo su capacidad empática. De tal forma que, cuando un niño se enfrenta a una situación traumática dentro de su entorno o a nivel interpersonal o intrapersonal, no le permite desarrollarse adecuadamente mermando sus habilidades en ciertas áreas del desarrollo, por ello es ahí la importancia de la técnica de juego para ayudar al niño a mejorar sus habilidades y disminuir la situación traumática, sin embargo muchas de las veces no siempre la técnica de juego interviene en situaciones traumáticas, ya que también está en función para potenciar el aprendizaje, debido a que el lenguaje de los niños es el juego, por tanto facilita el trabajo sin abrumarlos.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

1.3 Tipos de juego dentro de la etapa inicial (0 a 3 años de edad)

Los psicólogos, pedagogos, sociólogos y pediatras coinciden que los niños aprenden por medio del juego ya que es un recurso para el proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo a Antonelli y Salvini (1982) afirman que el juego es parte fundamental para la creatividad y adquisición del conocimiento, así como el despertar de la curiosidad, y motivación por aprender (Palacios, J. s.).

El juego es repetitivo al igual que el aprendizaje, por consiguiente, no son estáticos. Por eso los niños juegan para hacer competencias, experimentar posibilidades, comprobar hipótesis y descubrir nuevos retos, teniendo un aprendizaje más completo (UNICEF, 2018., p.6)

Los niños potencian de manera eficaz su aprendizaje cuando se le permite tener mayor exposición al juego, considerando el tiempo y espacio para que se puedan desarrollar libremente dichas actividades lúdicas.

Así mismo existen distintas formas de jugar como el juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico (UNICEF,2018., p.10).

Jean Piaget describió los principales tipos de juego que se manifiestan cronológicamente en la infancia, por lo que estableció estadios evolutivos ¹, en los que predomina el juego, se manifiestan tres tipos de estadios:

1. Estadio sensoriomotor, se presenta entre los 0 meses y 2 años de edad, prevaleciendo el juego funcional o de ejercicio.
2. Estadio preoperacional, predomina entre los 2 y 6 años de edad, manifestándose el juego simbólico.

¹ Los estadios evolutivos son las distintas etapas del desarrollo por las que pasa el ser humano, por la cual es capaz de realizar distintas acciones

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

3. Estadio de las operaciones concretas, se presenta entre los 6 y 12 años de edad, predominando el juego de reglas.

4. Estadio de las operaciones formales, se presenta en la adolescencia a partir de los 12 años en adelante, donde la inteligencia se presenta a través de la lógica del símbolo relacionados con los objetos abstractos, por tanto, el niño o el adulto tienen la capacidad de razonar de manera hipotética y deductiva.

Con lo antes mencionado, los estadios evolutivos, que se presentan en la etapa inicial son los estadios sensoriomotor y preoperacional (Pecci, M et al 2010, pp. 30).

El juego funcional o de ejercicio aparece dentro de los dos primeros años, consistiendo en repetir una y otra vez una acción para satisfacer una necesidad. Esas acciones se llevan a cabo con o sin objetos, por ejemplo: arrastrarse, gatear, caminar o balancearse, juegos de ejercicio con el propio cuerpo, teniendo control de un espacio a través de los movimientos; morder, chupar, lanzar, golpear o agitar, permite manipular y explorar sensorialmente los objetos, obteniendo así juegos de ejercicio con objetos; los juegos de ejercicio con personas se presentan por medio de acciones como sonreír tocar o esconderse fomentando la interacción social.

A partir del primer mes se presentan los reflejos involuntarios y automáticos², los cuales son útiles para que el niño pueda tener una reacción circular primaria, misma que ayudará al niño a repetir una acción una y otra vez por simple satisfacción y gusto, explorando así su medio a través de movimientos, por tanto el bebé juega con su propio cuerpo por medio de balbuceos, sonrisas, movimientos de manos y cabeza, por lo que es capaz de intentar agarrar un objeto, identificar un sonido y mirar objetos.

Posteriormente de los 4 a 8 meses de edad surge la reacción circular secundaria, en la cual el bebé descubre una conducta que es de su interés, pero sobre su entorno físico y

² Los reflejos son respuestas automáticas del cuerpo ante un estímulo. La diferencia entre los reflejos voluntarios y los reflejos automáticos, es que en los voluntarios se tiene conciencia del movimiento.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

social, así mismo manipula objetos mejorando su coordinación, esa manipulación con objetos pueden ser: dejar caer un objeto para agarrarlo, agacharse para encontrar un objeto en la dirección en la que se cayó. Posteriormente de los 8 a 12 meses, las acciones que realiza el niño ya tienen una intención para llegar a un objetivo, por ejemplo, utiliza un objeto como depósito o contenedor de otros, busca objetos que se encuentren a su vista, le pide a un adulto que haga funcionar algún objeto. Después de los 12 a 18 meses de edad el niño experimenta su entorno, objetos, así mismo imita gestos o movimientos del adulto. Luego de los 18 hasta 24 meses las acciones que el niño realizaba en las anteriores etapas dejan de ser automatizadas, ya que ahora son representadas mentalmente antes de actuar, por ejemplo, el niño es capaz de imitar distintas acciones en ausencia de un objeto, por ejemplo, simulan hablar por teléfono, comer en un plato vacío, entre otras.

Por consiguiente, los beneficios del juego funcional de ejercicio son favorables en el desarrollo sensorial, la coordinación de los movimientos, el desarrollo del equilibrio, la coordinación ojo-mano, la comprensión del mundo, así como la causa y efecto.

Con respecto a lo anterior, se presenta el juego simbólico el cual se manifiesta entre los 2 y 6 años de edad. Este tipo de juego es considerado uno de los más importantes durante la infancia, ya que se basa en simular situaciones, objetos y personajes que no están en el momento del juego.

La evolución del juego simbólico se divide en dos etapas, estos a su vez se dividen en distintos niveles: etapa uno (juego presimbólico) y etapa dos (juego simbólico).

Juego presimbólico

Nivel 1 Categorías presimbólicas (12 a 17 meses): durante este periodo el niño comienza a identificar el uso de los objetos de manera que los asocia con gestos o acciones.

Nivel 2 Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo (16 a 18 meses): realiza las mismas acciones simbólicas anteriores, sin embargo, de forma más detallada, por ejemplo,

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

puede simular que duerme o que come de forma evidente, así mismo utiliza de manera adecuada y tiene control de los objetos.

Juego simbólico

Nivel 1 Integración y descentración (18 y 19 meses): El niño emplea e imita acciones de los adultos permitiendo aplicarlas en acciones conocidas a un objeto o persona, por ejemplo, simula darle de comer a una muñeca o hablar por teléfono, de forma consciente.

Nivel 2 combinación de actores y de juguetes (20 a 22 meses): El niño ejecuta actividades simuladas de una persona u objeto así mismo combina dos juguetes en un juego simulado, por ejemplo, puede poner un muñeco sobre un carrito.

Nivel 3 inicio de secuenciación de acciones o esquemas de acción (22 a 24 meses): sustituye objetos, pero de forma parecida al objeto que está sustituyendo, atribuye sentimiento a un objeto, tiene la capacidad de representar un rol.

Nivel 4 secuenciación de acción y objetos sustitutos (30 a 36 meses): Durante este nivel disminuye el juego de ficción, en este nivel los roles cambian rápidamente, sin embargo, tienen una secuencia en cada conducta, así mismo no son planificadas, resultan de la propia imaginación, los objetos son sustituidos, teniendo el mismo objetivo, por ejemplo, una cama puede ser una caja.

Cabe mencionar que el juego simbólico se relaciona con otros tipos de juego como el juego individual y paralelo, en el juego individual el niño juega solo, sin tomar en cuenta a los demás, haciéndose presente en los primeros años de edad. En el juego paralelo el niño se encuentra rodeado de otros niños, sin embargo, el niño no interactúa con los otros, pero imita las acciones de los otros.

Por otra parte, se expone el juego de reglas, en este tipo de juego, los niños tienen previo conocimiento de lo que le toca realizar. Existen diferencias entre el juego de reglas con los niños más pequeños y los más grandes, por ejemplo, los niños más pequeños juegan sin

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

tomar importancia las acciones de los otros, además de que solo buscan ganar para comenzar de nuevo el juego, por otro lado, los niños más grandes, buscan un objetivo o meta y toman en cuenta las acciones de los demás integrantes del juego. Algunos de los beneficios del juego de reglas son: mayor socialización con otros niños, respetando reglas, aprenden a ganar y a perder, respetan turnos, así como en el aprendizaje, ayudan a potenciar la memoria, atención, reflexión y el lenguaje.

También se muestra el juego de construcción el cual se encuentra en el primer año de vida, el cual se sincroniza con los otros tipos de juego.

Durante el primer año de vida el niño apila juguetes, realizando torres con los mismos, posteriormente intenta armar rompecabezas observando las piezas, después los niños alinear objetos en forma de tren y construyen torres con más piezas, finalmente aproximadamente a los 3 años el niño, intenta representar la realidad, hacer puentes, aviones, casas, demostrando mayor comprensión espacial entre los objetos. Algunos de los beneficios de este tipo de juego son: potencia la creatividad, la coordinación ojo- mano, facilita el juego compartido, mejora la motricidad fina, aumenta la capacidad de atención y concentración (Pecci, M et al 2010).

De acuerdo a lo anterior, es importante tener en cuenta que el papel de los maestros o miembros de la familia, cuando están presentes en el juego, ya que deben guiar y habilitar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; tomando de referencia las herramientas necesarias como la planificación de los materiales para estimular la curiosidad y creatividad de los niños (UNICEF,2018., p.10)

1.4 Aportaciones de algunas investigaciones

En la investigación “El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial”, menciona que al utilizar una encuesta a las maestras y la observación directa a los niños permitió observar datos referentes al juego y su utilización como metodología en el aprendizaje, teniendo como resultado que el juego produce un efecto

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

emocional en el niño, logrando ser fundamental en la participación socialmente activa, por otro lado se debe de considerar que el juego no debe de tomar mucho tiempo ya que podría ser contraproducente, ya que el niño podrían llegar a cansarse y tener resistencia al juego que se le presente, saboteando el aprendizaje; finalmente el juego de lateralidad, se debe considerar para el desarrollo motriz. (Andrade, A. 2020).

Por otra parte la investigación “Logros de niños y niñas de educación inicial mediante el juego con bloques de Lego”, dice que el juego parte importante del desarrollo en la etapa inicial ya que se logra aprender de una forma integral, además de que los niños disfrutaban al jugar, el estudio tuvo como objetivo saber en qué área (socioafectiva, temporal y relaciones espaciales) eran más hábiles los niños, como resultados se obtuvieron mayor actividad socio afectiva, como la relación espacial, aumentado las estrategias, la planeación y predecir resultados (Casadiego, A et al 2021)

En la investigación de “El rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz Aucouturier con niños de Educación Inicial”, menciona que el juego es una herramienta pedagógica, la cual aporta beneficios en las distintas áreas, como la social, emocional psíquica o física y en la psicomotricidad educativa, así mismo aprendiendo a enfrentar diversas situaciones y regular sus emociones. (Figueroa. M. 2019)

En otra investigación “La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el preescolar del grado jardín en el colegio agustiniano norte de Bogotá”, hace énfasis que el aprendizaje a través del juego es un utilizado en la educación y la psicología para que el niño aprenda, así mismo los niños pueden desarrollar habilidades sociales y cognitivas, madurar emocionalmente y adquirir la confianza en sí mismos necesaria para participar en nuevas experiencias y entornos. También el juego le proporciona al aprendizaje un trabajo colaborativo, la resolución de problemas y la práctica (Garzón, A.2019).

De acuerdo a la investigación “El juego como estrategia didáctica en la educación

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

infantil”, resalta que el juego para que se utilice como estrategia en el aprendizaje debe de ser motivacional en el que despierte interés y curiosidad en el niño, por tanto tiene que ser creativo para activar los procesos de pensamiento, así mismo proporcionar los materiales didácticos para la realización del juego, además debe ser estimulante para que el aprendizaje sea significativo, además las maestras deben de estar al pendiente de llevar adecuadamente el desarrollo del juego; los docentes deben de estudiar e investigar sobre los nuevos juegos que van surgiendo para aplicarlos como estrategia dentro del aula (Leyva, A.2011).

De acuerdo a las anteriores investigaciones podemos decir entonces que el juego permite al niño aprender jugando, lo que estimula y potencia a su aprendizaje sin limitaciones y con creatividad.

Por tanto el interés que se establece en la presente propuesta, es que la técnica de juego no solo tenga función a nivel educativo sino también personal, especialmente a nivel emocional, en niños de etapa inicial; para potenciar y cubrir sus necesidades, para ello se pretende trabajar de manera integral con los Sistemas Representacionales del PNL y ejercicios de la Gimnasia Cerebral, beneficiando en el desarrollo, sus capacidades de manera conjunta, como jugar, pensar y hablar al mismo tiempo, así como la identificación de las emociones y fortalecimiento de las relaciones interpersonales, con el fin de que los niños trabajen de manera integral, así mismo ayudando a disminuir las deficiencias e incrementando las habilidades para el aprendizaje.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN NEURO LINGÜÍSTICA

La programación neurolingüística, es vital para el desarrollo de las personas, para alcanzar sus metas y logros tanto a nivel profesional como personal, percibiendo por medio de los sentidos su entorno, permitiendo así la identificación del lenguaje verbal y no verbal, dando paso a una mejor comunicación entre los individuos.

Por ello este apartado expone la importancia de los sistemas representacionales del PNL, para su uso a nivel educativo especialmente en la etapa inicial, siendo así una herramienta de la técnica de juego para la creación y aplicación de actividades que impulsen el óptimo desarrollo en el aprendizaje de los niños. Por tanto, es importante conocer el origen y los principios del PNL para poder así adentrarse a los sistemas representacionales.

De acuerdo a Acosta (2007), los modelos originales de la Programación Neuro Lingüística y su origen se remontan a la década de los 70's, con John Grinder y Richard Bandler, los cuales retomaron a teóricos como Milton Erickson y Fritz Perls, con el objetivo de exponer en su investigación los cambios que existían en el comportamiento de las personas, por medio del lenguaje y la comunicación, en conjunto con intervenciones verbales y no verbales (Gamboa et al, 2018)

Schwarz, A & Schweppe, R. (2009), uno de los objetivos del PNL es corregir las representaciones cognitivas, proporcionando estrategias y habilidades para una adecuada adaptación a las mismas, por lo tanto se guían de los principios básicos del PNL, de los cuales existen diez, el mapa interior es único, el mapa es el que ofrece más de un camino, cada comportamiento tiene una intención positiva, la estructura de la experiencia, todos los problemas tienen solución, todo el mundo posee la fuerza que necesita, el cuerpo y la mente forman parte del mismo sistema, el significado de la comunicación depende del resultado, no existen los fracasos sino las oportunidades, si algo no funciona hay que intentar otra cosa.

Con lo anterior, cinco son los principios básicos, principales en la etapa inicial, a su vez teniendo relación con la técnica de juego

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

- Todos los problemas tienen solución.

Este principio refleja que todos los problemas tienen solución, aunque pueda parecer quimérico en algunas ocasiones, esto sucede debido a que no se tienen los recursos necesarios para percibir al problema como solución y no como obstáculo, por tanto, se requiere una solución concreta que facilite al problema.

- El cuerpo y la mente forman parte del mismo sistema.

Esto quiere decir que se ve al individuo como cuerpo y mente, tomando en cuenta que están conectados ambos sentidos, si hay una afectación emocional repercute al cuerpo, así como inversamente. Por tanto, es importante el cambio de pensamiento.

Cabe mencionar que este principio básico va de la mano con el principio básico de la técnica de juego ecosistémica.

- El significado de la comunicación depende del resultado.

Este principio establece que debe tener una comunicación clara para no caer a una interpretación sesgada por parte del receptor.

- No existen los fracasos sino las oportunidades.

Los fracasos deben ser vistos como oportunidades, permitiendo superarse y avanzar.

- Si algo no funciona hay que intentar otra cosa.

Este principio nos permite reconocer y modificar comportamientos que no son eficaces para lograr una meta u objetivo.

2.1 Marco referencial

Tabla 1. Modelos Originales de la PNL

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre del Modelo Uso	Autor	Uso
Milton de patrones de Lenguaje	Milton Erickson (1901-1980)	Generar en las personas un trance ligero para generar cambios. Se entra en el plano inconsciente, a través de estrategias de doble vínculo, supuestos conversacionales, preguntas ambiguas o lenguaje paradójico para aprender, a través de situaciones que salen de las respuestas obvias.
Cinco claves de comportamiento y personalidad “relaciones humanas en el núcleo familiar que subyacen en otros espacios”	Virginia Satir (1916-1988)	Comunicar a través de diferentes lenguajes, aplacar, culpar, distraer o comunicar funcionalmente, lo cual origina: El aplacador o minusválido: no expresa su opinión, busca aprobación de los demás. El culpable o agresivo: Siempre encuentra los errores de los demás, es dictatorial. El super razonador o políticamente correcto: Correcto, lógicamente en exceso. No muestra sentimientos ni reacciones. El irrelevante o en su nube: No lleva el hilo de las conversaciones, cuando habla o hace algo parece que no comprende la situación. El comunicador

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

		funcional: Comunica sanamente, verifica, comprende, demuestra franqueza y no le teme al interlocutor.
Se analiza el pasado y se centra en el presente. El aquí y el ahora	Fritz Perls (1893-1970)	Centrarse en el presente como elemento clave para el cambio.

Nota: Elaboración propia con base en los postulados de Boyes et al. (2014) citado en Gamboa et al., (2018).

La Programación Neuro Lingüística otorga la identificación de los patrones y la imitación a favor del desarrollo personal u organizativo; Programación y Neurolingüística, se refieren cuando las personas crean patrones y modelos de la realidad a través de una conformación determinada del lenguaje, que se plasman, a nivel físico, en patrones de redes neuronales (O'Connor, J. 2011).

Así mismo Grinder y Bandler, describen la Programación Neurolingüística por partes; Programación: debido a que tenemos programas mentales y patrones de comportamiento, Neuro: porque tenemos la capacidad de activar programas ejecutados por redes neuronales y desactivar otros y Lingüística: por la relevancia que tiene el lenguaje y los metamodelos lingüísticos, que es el sistema de preguntas que dan lugar al alcance del conocimiento a más profundidad de los patrones de una persona (Traveira, I. 2019).

2.2 Marco conceptual

El primer modelo que desarrollaron, Bandler y Grinder fue el Metamodelo, refiriéndose, cuando una persona habla y expresa lo que ha interiorizado.

Por tanto, las personas que tienen mejor habilidad para comunicar, emplean diferentes

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

modelos de PNL, siendo capaces de utilizar de manera aleatoria metáforas visuales, auditivas y/o cinestésicas, facilitando captar la atención de las personas, como creando confianza por medio de gestos y expresiones previamente adoptadas (O'Connor, J. 2011).

Por otro lado, el PNL, ayuda en los procesos de aprendizaje de los niños, desde su autoestima, hasta sus relaciones sociales, aportando estrategias óptimas para la potencialización y mejora del desarrollo en la educación y su aprendizaje (Nazaret Barrio 2017).

Por ello en el PNL, se emplea el término “estilo de aprendizaje”, el cual hace referencia a que cada persona utiliza sus propias estrategias de aprendizaje y estas varían dependiendo de lo que quiera aprender. Por tanto, los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos sirven para estructurar los contenidos, formando o usando conceptos, así como interpretando la información, resolviendo los problemas y seleccionando medios de representación (visual, auditivo y kinestésico).

Cabe mencionar que además en el PNL se encuentran los canales de percepción, que son los primeros conductos para percibir las experiencias, posteriormente la información canalizada se trabaja conjuntamente por los sistemas representacionales para integrar, asimilar y procesar dicha información.

En la siguiente tabla se podrán observar las características fisiológicas principales de los canales de percepción, así como los aprendizajes que obtienen las personas al percibir cierto canal.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Tabla 2. Canales de percepción y características derivadas en el aprendizaje y en el comportamiento de las personas

Canal de percepción	Características fisiológicas	Cómo aprende
Visual	En general, las personas visuales hablan más de prisa, tienen voz más aguda, tienen pocas faltas de ortografía y respiran superficialmente es decir, de forma torácica.	Con estímulos visuales, a través del uso de colores, mapas organizadores de información, diagramas y gráficos en general. Piensa en imágenes, almacena rápidamente información, le gustan las descripciones, imagina la escena, aprende cuando sabe para dónde va. Se le dificulta recordar lo que oye, no le molesta el ruido.
Kinestésico o cinestésico	Hablan más lentamente, tienen voz más grave y respiran por el abdomen. Son hábiles en artes plásticas, teatro y literatura.	A través de representaciones, actividades que impliquen hacer.
Auditivos	Poco hábiles para la ortografía, tienen habilidades para los idiomas y para la música.	Estímulos auditivos diferentes a la voz e instrucciones repetitivas, aprende el paso a paso, no tiene una visión global. Recuerda lo que oye, se distrae con el ruido.

Elaboración propia con base en los postulados de Serrat (2005), Cazau (2005) y Álvarez, Cruz y Camarillo (2014) citado en Gamboa et al., (2018).

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

2.3 Sistemas representacionales

Dentro del PNL se encuentran los sistemas representacionales (visual, auditivo y kinestésico), para manifestar mentalmente la información.

Se utiliza el sistema de representación visual, siempre que se recuerdan imágenes abstractas (como letras y números) y concretas; por otro lado, el sistema de representación auditivo, permite oír en la mente voces, sonidos, música y/o recordar melodías, una conversación o cuando se reconoce la voz de una persona, finalmente cuando se recuerda el sabor de una comida o lo que se siente al escuchar una canción, se utiliza el sistema de representación kinestésico.

Las personas que utilizan el sistema de representación visual tienden a memorizar y procesar con mayor facilidad la información, así mismo establecen relaciones entre diferentes ideas y conceptos, por otro lado, al leer u observar algo inmediatamente visualizan y relacionan.

En el sistema representacional auditivo, las personas suelen recordar información de manera secuencial y ordenada. Por tanto, el sistema está en funcionamiento, cuando se reciben explicaciones orales, se habla y explica al mismo tiempo para sí mismo u otra persona. Cabe mencionar que en el sistema auditivo no se puede relacionar o elaborar conceptos abstractos con la misma facilidad que en el sistema visual, sin embargo, es fundamental en el aprendizaje de idiomas y de la música.

En el sistema de representación kinestésico, las personas procesan la información relacionándola a través de sensaciones y movimientos, por tanto, la mayor parte del tiempo, las personas están en constante movimiento ya sea estirándose, moviendo las manos, pies o manipulando algún objeto libremente.

Desde la perspectiva de De la Parra Paz (2004), las personas que dominan un sistema representacional tienden a diferenciarse por ciertas conductas específicas que ayudan en su

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

aprendizaje.

En el visual, suelen ser ordenados, observadores y tranquilos; también se preocupan por su aspecto y muestran sus emociones en la cara.

En el auditivo, suelen hablar solos, se distraen fácilmente, mueven los labios al leer, tienen facilidad de palabra, no les preocupa especialmente su aspecto, tienen interés por la música, modulan el tono y timbre de voz y expresan sus emociones verbalmente.

En el kinestésico, suelen responder a las muestras físicas de cariño, les gusta explorar y manipular todo, se mueven y gesticulan mucho, teniendo un tono de voz más bajo y expresan sus emociones con movimientos.

Por ello desde la posición de Lindstrom et al, citado en Avendaño, M & Guerrero (s.f)., es necesario implementar estrategias en los sistemas representacionales para potenciar el aprendizaje.

En el sistema representacional visual, es necesario implementar mapas conceptuales, esquemas, mapas mentales, cuadros sinópticos, redes, mapas de ideas, líneas de tiempo, diagramas causa-efecto, diagramas de flujo, cuadros comparativos.

En cambio, en el sistema representacional auditivo, es óptimo llevar a cabo una lectura en voz alta o con lectura sublingual (entre labios, escuchándole levemente), expresar opiniones, así como motivar las respuestas y participaciones orales, apoyarse de recitaciones de poemas o canciones.

Finalmente, en el sistema representacional kinestésico, es funcional el uso de las manos para explorar y manipular los objetos, poner en práctica la teoría, realización de juegos de mesa y/o de memoria.

Cabe mencionar que las personas dominan más uno de los sistemas representacionales, ya que depende de cómo perciben a primera instancia, por medio de su

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

canal perceptivo (visual, auditivo o kinestésico), sin embargo, se puede observar que, en el momento de realizar ciertas actividades, se pueden trabajar al mismo tiempo los tres sistemas representacionales. Como anteriormente se mencionó en De la Parra Paz (2004).

2.4 Aportaciones de algunas investigaciones

En la investigación “La aplicación de las técnicas de PNL (Programación Neurolingüística) enfocada a la enseñanza de una segunda lengua y su influencia en el desarrollo de la destreza speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 9no año de educación básica de la unidad educativa “hispano américa” año lectivo 2014 – 2015 de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”, se tuvo como resultado que la PNL es parte fundamental para la enseñanza, en este caso para una mejor destreza oral del idioma inglés, además de ser un apoyo estratégico en la docencia, teniendo como resultado un mejor rendimiento académico en los alumnos, por tanto el uso de técnicas de PNL como las estrategias representacionales, así como el rapport y el uso de metáforas enriquecen cognitivamente en el aprendizaje y destreza oral del idioma inglés (Chango, L. 2016).

La investigación “Identificación de sistemas representacionales para una innovación de la práctica docente”, se llevó a cabo la aplicación de un cuestionario de nueve preguntas a alumnos de la carrera Médico Cirujano y Homeópata, de primero a décimo grado, en el que se permitió visualizar que tipo de sistema representacional, incidía más en los alumnos así como las técnicas que los docentes aplican al impartir las clases, como resultado se obtuvieron que los alumnos tienen preferencia representacional auditiva a lo largo de los diez semestres, mientras que la preferencia representacional visual disminuye en los últimos cuatro semestres, después de un incremento en el sexto semestre, coincidente con el momento en el que los alumnos inician el ciclo de enseñanza clínica, el sistema representacional kinestésico, por lo que permitió llevar a cabo una planeación de unidades didácticas con el diseño de estrategias tanto de enseñanza como de aprendizaje más específicas para los alumnos, donde los docentes son los principales participantes de

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

impulsar y aplicar dichas estrategias para que los alumnos utilicen de manera conjunta sus sistemas representacionales. Con lo anterior podemos observar que los docentes son fuente principal de motivar e impulsar a los alumnos a llevar a cabo mejores estrategias para su aprendizaje (Gómez, H. & Vargas. s. f).

Otro estudio realizado en Perú por Reyes & Yñigo (2019) “Estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 2084 Trompeteros del distrito de Carabaylo - UGEL 04”, se concluyó que los sistemas representacionales en el PNL, ayudaron en el rendimiento académico, teniendo en cuenta que el sistema representacional visual, obtuvo una correlación positiva con el rendimiento académico de 0,694; siendo el de mayor preferencia debido a que los estudiantes aprenden mejor por medio de carteles, diagramas, videos, etc.; sin embargo los sistemas representacionales son usados por los alumnos aunque el sistema kinestésico es poco usado ya que es más complejo ya que necesitan de constante material didáctico para aplicarlo. De esta manera podemos decir que los sistemas representacionales son fuente del aprendizaje, ya que cada persona usa distintos medios estratégicos para comprender y aprender, en este caso se utiliza más un sistema representacional.

De acuerdo a la investigación “Programación Neurolingüística (PNL) en el salón de clases” los sistemas representacionales pudieron mejorar el sistema de competencias de los estudiantes por medio de la eliminación de miedos, permitiendo integrarlos a su entorno, motivándolos, elevando su autoestima, para tener oportunidades laborales. Por otro lado, la aplicación de PNL, como una estrategia pedagógica enlazada con la didáctica en el salón de clases permitió desarrollar una comunicación de excelencia tanto interpersonal como intrapersonal, debido a la utilización de las técnicas, por lo que propició una mejor comunicación entre maestro y alumno, entre compañeros, la capacidad de pensar en palabras y de utilizar el lenguaje corporal para sostener una buena comunicación (Macancela et al. s. f).

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Finalmente, en la investigación de Avendaño & Guerrero.V (s. f.), “Aplicación de la PNL en estilos de aprendizaje en alumnos de bachillerato”, permitió observar el estilo de enseñanza, incorporando métodos visuales, auditivos y kinestésicos, desarrollando diversas estrategias que pueden ponerlas a prueba y mejorar diariamente al aprender. Por tanto, al diagnosticar el estilo de aprendizaje de cada estudiante, permitió ordenar los componentes de pensamiento y organizar la experiencia, en este sentido la versatilidad cognitiva es posible si cada persona descubre y desarrolla cómo hacer uso de los diferentes medios o canales sensoriales que permiten procesar desde diferentes vías y niveles, aquellos contenidos en los que se tiene interés en aprender.

CAPÍTULO 3 GIMNASIA CEREBRAL

La Gimnasia Cerebral vista desde esta propuesta de trabajo es una herramienta para la técnica de juego, la cual, en conjunto con los sistemas representacionales, trabajarán de manera integral para un óptimo desarrollo en el aprendizaje en niños de etapa inicial.

Uno de los principios de la gimnasia cerebral es la percepción visual, según Mejía (2011), “es la sensación interior de conocimiento aparente que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada en nuestros ojos y la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, asociándolas con experiencias previas a través de este se catan formas, tamaños, colores, movimientos, profundidad” (Chávez, L.,2018).

Así mismo en la percepción visual se encuentran dos factores externos e internos los cuales determinan cómo percibe una persona y el significado que le dé al estímulo visto.

Los factores externos están establecidos por la intensidad, el tamaño, el cambio de las variaciones o movimientos de luz, así la reiteración permite guiar la atención de forma constante la presencia del objeto-estímulo. Por lo contrario, los factores internos, resaltan las motivaciones e intereses, decidiendo si la percepción será selectiva y si la disposición será preparatoria (Mejía, 2011 citado en Chávez, L.,2018).

En relación con lo anterior se refleja en los sistemas representacionales del PNL, debido a que el canal de percepción se contrasta con el factor externo, ya que ambos permiten ver al estímulo en primer instancia, sin atribuirle un significado simbólico, al contrario de los sistemas representacionales (visual, auditivo y kinestésico,) con los factores internos, puesto que estos reciben la información del estímulo visto, por los canales de percepción y los factores externos, determinando un significado simbólico a partir del interés que surge, sin embargo cuando se trabajan interdisciplinariamente potencian con mayor eficiencia el desarrollo en el aprendizaje, así mismo dando pauta un mejor conocimiento de sí mismo y teniendo mejores habilidades.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

3.1 Marco referencial

La gimnasia cerebral o también conocida como aprendizaje acelerado tiene sus indicios con Georgi Lozanov, el cual se dedicó a estudiar las razones que llevan a las personas “genios” a serlo. Pudo observar que el movimiento es fundamental en la estimulación del área sensitiva y motora, que a su vez se refleja en las capacidades físicas y mentales. Por lo que creo, la “sugestopedia” constituida por técnicas de aprendizaje de auto hipnosis donde la principal fuente era la respiración diafragmática y la meditación; por tanto, al hacer uso de las técnicas de la sugestopedia se activan los mecanismos cerebrales que se encuentran la mayor parte inactivos, los cuales son importantes para la memorización a largo plazo (Larrañaga, I.,2007, pág. 15).

Posteriormente en el año de 1969, el doctor Paul Dennison, llevó a cabo investigaciones vinculadas a la neurociencia y corporalidad de un individuo, designando así el nombre de gimnasia mental, que se basa en diferentes movimientos tanto de gimnasia occidental y oriental, como lo son el atletismo, danza moderna, yoga, tai chi, etc; a la vez esta gimnasia cerebral está estrechamente ligada a la Kinesiología, relacionada con la neurología y psicología (Orellana, D. 2010, pág. 9)

Así mismo Dennison,P (1997), menciona que las técnicas de la gimnasia cerebral se dan a partir de los principios kinesiológicos, las cuales tienen como finalidad recuperar las capacidades cerebrales dormidas, rehabilitando así el cerebro para llevar a cabo procesos de aprendizaje, así mismo dichas técnicas ayudan a la recuperación neuronal cuando hay un shock post- traumático, debido a que se aplican especialmente ejercicios de colateralidad que intervienen directamente a estimular las capacidades de ambos hemisferios teniendo como resultado la recuperación de los procesos de autorregulación orgánica en los sistemas del pensamiento.

Continuamente Paúl Mclean, para saber la manera en la que trabaja el cerebro, menciona la teoría del cerebro triuno, en el que explica, que el cerebro se encuentra dividido

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

en tres partes: el reptiliano, el sistema límbico y el neocórtex; el primero se trata de la parte que coordina las reacciones y funciones instintivas(temperatura, ritmo cardiaco etc.), el segundo es el que se encarga de regular la memoria, las emociones , relaciones sociales sexuales, etc., esta aparece en los mamíferos y el último regula la capacidad del entendimiento racional y creativo, donde las funciones a destacar, son la habilidad de inventar, leer, hablar, escribir, etc., . Por tanto, se habla de un equilibrio al tener presente la gimnasia cerebral de todas las dimensiones antes mencionadas. (Orellana, D. 2010, pág. 9-10)

3.2 Marco conceptual

La Gimnasia cerebral, es un conjunto de ejercicios que permiten la conexión del cuerpo con el cerebro, constituyendo una opción óptima para el desarrollo integral de las capacidades emocionales, intelectuales y creativas de los niños y niñas; además la aplicación de la gimnasia cerebral, favorece el nivel educativo, la memoria, la creatividad, habilidades motrices, entre otras, por otro lado ayuda al docente, ya que lo dota de herramientas para impulsar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje.(Orellana, D. 2010, pág. 1)

El cerebro se divide en dos hemisferios el derecho y el izquierdo, el primero regula la imaginación, emociones, habilidades artísticas, entre otros, por otro lado, el hemisferio izquierdo se encarga del orden lógico, las matemáticas, el razonamiento y el lenguaje, verbal o escrito. (Orellana, D. 2010, pág. 19)

La gimnasia cerebral facilita la relación entre ambos hemisferios del cerebro, reforzando los circuitos de comunicación entre neuronas, motivando así la elaboración de respuestas coherentes y creativas, por ende, mejorando los niveles de atención y disminución de estrés en los niños.

Por otro lado, la Gimnasia Cerebral, favorece al desarrollo motor, tanto en niños como adultos, así como en el pensamiento, el lenguaje y la lectura, además de que hay una mayor comunicación entre el cerebro y el cuerpo, disminuyendo el estrés, por otra parte, ayuda a

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

diferentes áreas como a la coordinación y atención, problemas de aprendizaje o emocionales, agilidad en deportes, en la noción rítmica, problemas de comunicación y el comportamiento. Lo más recomendable para la aplicación de ejercicios de Gimnasia Cerebral, es hacerlo durante la mañana, ya que se preparan las funciones cerebrales para recibir y procesar la información a lo largo del día, en el caso de los niños es preferente emplear estas actividades y ejercicios antes de iniciar clases o de tener una evaluación, obteniéndose resultados favorables.

3.3 Tipo de actividades

Desde la perspectiva de Torrealba (2004) citado en Larrañaga (2007) se produce una mejora en el funcionamiento global del cerebro debido a la gimnasia cerebral en las distintas áreas; habilidad en la lectura, escritura, matemáticas, plástica, así como en la memoria, concentración, focalización, coordinación física y equilibrio, habilidad de comunicación y desarrollo lingüístico, desarrollo personal y manejo del estrés.

Por ello para facilitar los procesos de aprendizaje en las instituciones educativas se aplican ejercicios de colateralidad, lectura, escritura, matemáticas o análisis lógico, mejorando y reactivando así las múltiples inteligencias.

-Ejercicios de colateralidad: este tipo de ejercicios activan el cruce de la "línea central", para el uso adecuado de ambos hemisferios cerebrales, estimulando las inteligencias múltiples.

Permanecen dos tipos de ejercicios de colateralidad, gateo cruzado y nudo.

El gateo cruzado es la torsión recíproca de las extremidades inferiores y superiores, cruzando y alternando los movimientos de izquierda y derecha. Desde la perspectiva de Dennison el gateo se recomienda hacerlo lento, mirando los dedos de la mano en movimiento, permitiendo mayor concentración, así como equilibrio al estimular los lóbulos temporales del cerebro donde se procesa el aprendizaje espacio temporal.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Por otra parte, el ejercicio del nudo, permite la concentración y atención en niños que suelen ser dispersos, ya que se activa el área neocórtex del cerebro estimulando las emociones procesadas en el sistema límbico, debido a que procesa la información por medio de los cinco sentidos.

-Ejercicios para facilitar la escritura: siguiendo a Torrealba, este tipo de ejercicios brindan al niño herramientas en sus destrezas en la redacción, construcción gramatical y grafismo.

Se encuentran en este tipo de ejercicios, el ocho acostado, el grito energético y doble garabateo.

El ocho acostado según Orellana, 2010, menciona que sirve para estimular la memoria y comprensión, además de que ayuda a mejorar las habilidades en el reconocimiento de símbolos para decodificar el lenguaje escrito, así como a la percepción de profundidad, de igual forma ayuda a mantener el equilibrio y coordinación.

El ocho acostado u ocho perezoso, desde la perspectiva de Dennison, P. (1997), consiste en dibujar imaginariamente o en papel un 8 de forma horizontal, como el símbolo infinito, utilizando todo el brazo y cruzando en cada lado una línea central imaginaria frente al cuerpo.

Según Ibarra (1997) citado en Larrañaga (2007), menciona que el grito energético es fundamental para ayudar a estimular la creatividad y agilidad al escribir; este ejercicio consiste en agacharse e irse levantando, abrir la boca, subir las cejas y gritar, de esta manera haciendo el grito prolongado hasta exhalar todo el aire.

Finalmente, el ejercicio “doble garabateo” sirve para estimular tanto el hemisferio cerebral izquierdo, como el derecho, por lo que favorece las capacidades artísticas y lógicas, para dibujar, graficar o escribir, además de que ayuda a la coordinación óculo - manual cuando se trata de escribir con ambas manos. El ejercicio de doble garabateo se lleva a cabo

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

utilizando ambas manos, derecha e izquierda para dibujar, a esto se le llama “efecto espejo” (Larrañaga,2007, pág., 24).

-Ejercicios para la mejora de la lectura y comprensión verbal: este tipo de ejercicios ayudan a la estimulación en el área límbica del cerebro, para ello se le recomienda al docente realizar preguntas para comprender la lectura.

Se encuentran cuatro ejercicios dentro de este apartado, ejercicio “p, d, q, b”, ABC con el cuerpo, oreja de elefante y movimientos oculares.

El ejercicio “p, d, q, b”, ayuda especialmente a corregir el área sensoriomotor y sentido de dirección, así como la coordinación entre vista, oído y sensación los cuales son vitales para tener una lectura de análisis. El niño deberá de dibujar en varias hojas las letras en minúsculas “p, d, q, b”, las cuales pegará alrededor del espacio (aula), después con su cuerpo deberá de hacer movimientos con su brazo o pie las letras, repitiendo en voz alta qué letra están representando.

Por otro lado, el ejercicio “ABC”, consta de realizar con el cuerpo distintas letras del abecedario, lo más recomendable es realizar la actividad con una pareja o frente un espejo, de manera que se trabaje la observación y ejecución para intentar adivinar de qué letra se trata. (Larrañaga,2007, pág., 27).

Posteriormente el ejercicio oreja de elefante desde la perspectiva de Orellana, (2010), activa la memoria a corto y largo plazo, además de que mejora la memoria de secuencia como los dígitos. Siguiendo a Torrealba (2004) citado en Larrañaga (2007) menciona que este ejercicio inerva los músculos de la expresión facial, permitiendo la estimulación del sistema vestibular, el cual ayuda al equilibrio y al equilibrio de movimientos de ojo, así como la postura, así mismo estimula los lóbulos, occipital, temporal y frontal.

Según Orellana, (2010) el “ocho acostado”, se realiza con la cabeza pegada a un hombro y el brazo estirado (del mismo lado del hombro), se debe imaginar un ocho acostado;

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

ayuda al equilibrio, favoreciendo a la activación del oído interno y al cerebro para escuchar ya sea del lado izquierdo o derecho.

Por último, el ejercicio de movimientos oculares, se debe realizar con una respiración calmada en coordinación con movimientos de los ojos, al mismo tiempo que se escucha música relajante, para describir figuras, manteniendo un centro fijo, en este caso hablamos del entrecejo.

-Ejercicios para el análisis lógico: este tipo de ejercicios son importantes para estimular la capacidad lógico-matemático, para ello deben de intervenir pulsaciones en la piel en puntos específicos, además se deben de realizar respiraciones diafragmáticas en cuatro tiempos para oxigenar las capacidades neuronales.

Están presentes siete ejercicios; botones de equilibrio, botones de tierra, pinocho, el perrito, la música, la respiración y agua (Orellana,2010, pág. 20).

El ejercicio de los botones de equilibrio, estimula la capacidad de análisis lógico - matemático, la ortografía, el juicio crítico y la toma de decisiones, pero también se estimula el nervio trigémino, el cual activa al lóbulo parietal que ayuda a la coordinación espacio-temporal.

Por otro lado “los botones de tierra” activan los nervios quinto y abdominal menor, ayuda a estimular el lóbulo frontal de los hemisferios izquierdo y derecho, los lóbulos parietales y la protuberancia (Larrañaga,2007, pág., 29).

Siguiendo a Ibarra (1999) otro ejercicio que favorece al incremento de la memoria y la integración de ambos hemisferios es el” Pinocho”, el cual se lleva a cabo frotando la nariz al mismo tiempo que se aguanta el aire, después se exhala sin frotar la nariz y se repite una y otra vez (Larrañaga,2007, pág,30).

Desde la perspectiva de Ibarra (1999) el ejercicio “el perrito”, sirve para la concentración y el análisis. En cambio, desde Torrealba (2004), menciona que además el

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

ejercicio estimula las terminaciones sensitivas de la médula espinal, activando el lóbulo temporal, permitiendo mayor atención cerebral y disminuyendo el estrés. El ejercicio consiste en jalar levemente la piel de la nuca (como agarran las perras a sus cachorros), sosteniendo diez segundos al estirar y tres al soltar, alternando con una respiración calmada diafragmática (Larrañaga,2007, pág,30).

La música en Gimnasia Cerebral se debe escuchar en los primeros 5 minutos alta y lenta con volumen bajo los siguientes 10 minutos, la música alta, activa el sistema límbico del cerebro y las emociones, mientras que la música lenta ayuda al desarrollo del aprendizaje, en este caso se recomienda escuchar música instrumental (Larrañaga,2007, pág,31).

De acuerdo a Zambrano (1988), el ejercicio de la respiración diafragmática es importante, ya que evita mareos y tensiones circulatorias. Se debe de llevar a cabo la respiración en cuatro tiempos y leves pausas, así mismo es importante realizar movimientos solamente del abdomen sin subir o bajar los hombros, contando cuatro para sostener sin aire y reiniciar el ciclo (Larrañaga,2007, pág,31).

El agua es una parte importante en la Gimnasia Cerebral, ya que al sentir suficiente líquido e hidratación en el cuerpo ayuda al proceso de aprendizaje.

3.4 Aportaciones de algunas investigaciones

En la investigación de Camelo & Camargo (2016). “Aportes De La Gimnasia Cerebral Al Desarrollo De La Atención En Estudiantes 2° Grado De Primaria Del Instituto Pedagógico Arturo Ramírez Montufar, De La Universidad Nacional De Colombia, Sede Bogotá”, se realizó un análisis de las conductas y capacidades anteriores a la puesta en marcha de la Gimnasia Cerebral, en torno a la atención, el comportamiento, la atención y las respuestas de los niños. Durante la investigación se trabajó con niños de 2º grado de primaria, para manifestar los aportes de la Gimnasia Cerebral, como resultado los estudiantes mostraron mejor comportamiento, mayor atención y el seguimiento de indicaciones. Además, los profesores expresaron que los estudiantes se mostraron más atentos a las clases, esto influyó en su

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

aprendizaje, ya que muestran más concentración en el salón de clases. Por otro lado, reportaron un cambio positivo en el aula de clase, los niños se mostraron más activos y participativos, además de que su concentración y atención mejoró, también el grupo demostró más independencia y autonomía en el desempeño escolar, incluso su compromiso en las clases y la responsabilidad se vio reflejada en los trabajos. Este cambio permitió un ambiente en el aula más dinámico y ameno.

De acuerdo a Quelal, M. (2016), la investigación “Aplicación de la gimnasia cerebral para desarrollar el aprendizaje cognitivo en niños de 5 a 6 años con Síndrome de Down”, tuvo como objetivo determinar la efectividad de la aplicación de la gimnasia cerebral, como método para el desarrollo de las habilidades cognitivas de estos niños, por lo que se aplicaron tres instrumentos, encuestas para padres de familia, para docentes y una ficha de registro de atención, para las actividades que realizaban los menores, teniendo como resultado que los porcentajes de participación, comunicación y atención mejoraron significativamente, luego de aplicar la gimnasia cerebral en relación, así mismo los periodos de atención aumentaron mejorando cognitivamente. Por tanto, los ejercicios de Gimnasia Cerebral fueron efectivos, ya que 8 de los 10 niños y niñas tuvieron participación activa y cumplieron con las órdenes y normas establecidas, además de que en algún momento ya no presentaron dificultades para realizar los ejercicios paulatinamente, lo ejecutaban motivados bajo las indicaciones del docente. Finalmente se hizo hincapié en el periodo de atención ya que antes los niños solo prestaban atención en promedio de 1 minuto y al finalizar la investigación el tiempo subió de 7 a 15 minutos en el mejor de los casos, permitiendo que los niños, tuvieran mayor concentración, motivación, interés, y aumento en sus formas de comunicación y participación en las actividades propuestas por la docente, desarrollando de esta manera su aprendizaje cognitivo. Por lo que podemos decir que la gimnasia cerebral ayuda en el desarrollo cognitivo tanto en niños sin problemas cognitivos, orgánicos, trastornos, etc., como los que padecen de ello.

En la investigación de Mercado, G. & Menacho, A.(2020), “La gimnasia cerebral en

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

la motricidad y aprendizaje matemático en niños de 5 años de una Institución Educativa Parroquial, 2020”, tuvo como objetivo general, saber el efecto de la Gimnasia Cerebral, se utilizó un instrumento de cotejo, con una prueba de conocimiento, los cuales consistían en resolución de problemas de cantidad, resolución de problemas de forma, movimiento y localización, acompañados de distintas actividades como, en gateo cruzado, la respiración abdominal, botones de equilibrio, botones de espacio, rotación de cuello entre otros. Finalmente se observó que, al implementar el pre y post test del programa de Gimnasia Cerebral, los niños adquirieron una mejora en el aprendizaje matemático, así como un cambio significativo en la superación de necesidades educativas, demostrando así que la Gimnasia Cerebral ayuda a potenciar el aprendizaje en los niños.

En la investigación de Portillo, M. & Morales, C. (2018), “Efectividad de la Gimnasia Cerebral como Estrategia para el Desarrollo de la Comprensión Lectora y la Mejora del Rendimiento Académico, Estudio Realizado Con Estudiantes De Tercero Primaria Del Colegio Las Cinco Vocales, Quinta Samayoa, Zona 7” , en esta investigación se trabajó con niños de tercero primaria, entre 8 y 10 años de edad, del Colegio Las Cinco Vocales, el estudio tuvo como objetivo encontrar la efectividad de la Gimnasia Cerebral, potenciar y mejorar el rendimiento académico de los niños, así como para el desarrollo de la comprensión lectora, para la obtención de datos se implementó un Test de comprensión lingüística progresiva, donde la evaluación se llevó a cabo por test-pretest y la observación. Posteriormente se analizaron los resultados de la prueba, donde se expuso por medio de gráficas y estadísticos descriptivos los datos de los alumnos, destacando que antes y después de la aplicación del programa de Gimnasia Cerebral hubo una diferencia significativa en el rendimiento académico, además de que se demostró en el estudio que hay relación entre la construcción del aprendizaje y procesos neuronales, donde la Gimnasia Cerebral ayudó a potenciar y fortalecer a la aceleración de las habilidades motrices y académicas, la concentración, la memoria , la atención y el aprendizaje.

Desde otra perspectiva, la investigación, “Gimnasia Cerebral para desarrollar la

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

motricidad en escolares. Centro Educativo San Francisco de Asís, 2019”, tuvo como objetivo dar a conocer una nueva técnica educativa a docentes de Cultura Física e incentivar su uso dentro de las Unidades Educativas, así como los beneficios que aporta en el área motriz de los niños y niñas; para ello se utilizó como técnica la observación y como instrumento la escala de apreciación, por lo que el resultado fue favorable ya que la gimnasia cerebral, influyó positivamente en el desarrollo motriz al trabajar los dos hemisferios cerebrales, además de fortalecer el aprendizaje cognitivo en niños y niñas de preescolar (Torres,2019).

Con lo anterior dicho podemos concluir que los ejercicios de la Gimnasia Cerebral son de vital importancia para el mejoramiento de las capacidades visuales, auditivas y kinestésicas, mejorando así la coordinación y concentración, estimulando el desarrollo en el aprendizaje y las habilidades de acción refleja.

CAPÍTULO 4 METODOLOGÍA

Planteamiento del problema

En México a principios del año 2019, del 100% de la etapa básica en educación, el 1.0% pertenece a la etapa inicial, mientras que 18.7% educación preescolar, 54.9% educación primaria y 25.4% educación secundaria. Por otro lado, el 88.6% de los alumnos corresponde al sector público y 11.4% al privado. Posteriormente a principios del año 2020, la educación inicial se encuentra en un 0.7% correspondiendo a 249,302 alumnos, de los cuales 121,716 son niñas, mientras que 127,586 son niños. Sin embargo, el 43% corresponde al sector público, en cambio el 57% al sector privado. Con respecto al personal docente a nivel público hay 5,235 docentes y a nivel privado 3,899 docentes.

Cabe mencionar que, de los 249,302 alumnos, el 7% corresponde a la Ciudad de México y el 1.9% al Estado de México, siendo un total de 8.95 en la zona metropolitana (Dirección General de Planeación, Programación y Estadística Educativa, 2020, p. 18).

Sin embargo, durante el periodo 2020-2021, se vio reflejado en las estadísticas que del 100% de la etapa básica en educación, el 0.8% refleja a la etapa inicial, mientras que el 17.6% educación preescolar, 55.6% educación primaria y 26% educación secundaria. Por consiguiente, se observa un ascenso en la etapa inicial del 0.1%, con ello se puede observar que la etapa inicial se mantiene sobre la misma línea, poniendo a juicio suposiciones de los factores externos como recursos adquisitivos o personal docente. Por otro lado, en la etapa básica, el 44.8% corresponde a alumnos a nivel público y el 55.2% a nivel privado. Por otra parte, a nivel privado cuenta con 3,497 docentes y a nivel público 5,146 docentes (Dirección General de Planeación, Programación y Estadística Educativa, 2021, p. 16).

Con lo anterior, se observa que la educación inicial, es importante durante los primeros años de vida, puesto que, se adquieren las principales herramientas y habilidades en el desarrollo de los niños, tanto a nivel educativo como a nivel personal, esperando que se adquiera autonomía e independencia, a causa de ello, buscarán saciar sus necesidades por medio de ensayo- error, obteniendo así la capacidad de resolución de problemas. Sin

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

embargo, en las cifras mostradas anteriormente se observa un nulo crecimiento en el personal docente.

Reanudando el tema, la previa estimulación, por medio de la técnica de juego, es eficaz, debido a que tendrá como impacto, un incremento en las habilidades y destrezas, así como la adquisición y/o fortalecimiento de las habilidades sociales y emocionales de los niños.

Por otro lado, la aplicación de ejercicios de Gimnasia Cerebral junto con los sistemas representacionales (PNL) estimulan las conexiones cerebrales y ambos hemisferios, potenciando las habilidades motrices, cognitivas (el lenguaje, la creatividad, memoria, participación y la atención).

Cabe resaltar que existen distintos estudios de las anteriores técnicas, enfocados en la educación, para el aprendizaje utilizándolas como estrategias, sin embargo aunque dicha propuesta se pueda utilizar como herramienta para el aprendizaje, la diferencia es que esta trabaja como una triada de manera integral, por tanto su aportación es de mayor utilidad, ya que no solo beneficiara a la parte educativa en el aprendizaje, sino también personal en la parte emocional.

Pregunta de investigación

¿Si los pedagogos y/o psicólogos, llevan a cabo la presente propuesta, desarrollada a partir de los sistemas representacionales del PNL y ejercicios de la Gimnasia cerebral, se puede obtener un mejor desarrollo en el aprendizaje en la etapa inicial, por medio de la técnica de juego?

Justificación

El presente trabajo expone una propuesta centrada en estrategias, a partir de que la educación inicial es escasa, debido a la poca relevancia que se le da, sin embargo, es de suma importancia, ya que aquí surgen las principales habilidades y destrezas en los niños, adquiriendo un mejor aprendizaje, para su futura educación a nivel educativo como emocional y personal. Por ello la importancia de implementar la técnica de juego y aportar las habilidades a pedagogos y/o psicólogos, para potenciar el desarrollo en el aprendizaje en los niños de etapa inicial, teniendo como herramientas principales, los sistemas representacionales del

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

PNL y ejercicios de la Gimnasia Cerebral.

Definiciones de las categorías

-Sistema Representacional Visual: El sistema representacional visual se refiere a todo aquello que se pueda observar, identificar, señalar y descubrir por medio de la vista, a través de objetos, animales, personas, semejantes e iguales, formas y tamaños, imágenes, colores o texturas.

-Sistema Representacional Auditivo: Se le define sistema representacional auditivo a todo aquel sonido que se pueda escuchar, cantar, imitar o identificar, por medio del oído.

-Sistema Representacional kinestésico: Se le define sistema representacional kinestésico a todo aquello que se pueda tocar y sentir con las manos, pies o con las yemas de los dedos, saborear con la lengua y oler con la nariz, por medio de material didáctico como objetos y texturas: semillas (arroz, frijoles, lentejas, pastas crudas), frutas y verduras, papel (china, crepe, higiénico, toallitas, cartón, hojas blancas y de color), plástico (bolsas ziploc), tela, pompones, algodón, limpia pipas, diamantina, pasto, piedras, hojas de árboles y plantas, arena, líquidos(leche, agua, jugo, pintura, resistol blanco, jabón líquido), sólidos (,masa, harina, sal, azúcar, plastilina, silicón frío).

Gimnasia Cerebral: Se refiere aquellas actividades y ejercicios, que estimulan el funcionamiento de ambos hemisferios cerebrales, para el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.

Objetivos

Objetivo general:

Dar a conocer a pedagogos y/o psicólogos, a través de la presente propuesta, diferentes estrategias, de los Sistemas Representacionales del PNL y material didáctico de la Gimnasia Cerebral, por medio de la técnica del juego, para potenciar el aprendizaje en niños de etapa inicial.

Objetivos específicos:

- Crear actividades lúdicas con sistemas representacionales (auditivo, visual y kinestésico) así como material didáctico de ejercicios de gimnasia cerebral,

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

como apoyo estratégico a la docencia, para un óptimo desarrollo en el aprendizaje de los niños.

- Aplicar el formato de las planeaciones, utilizando la guía de los sistemas representacionales y/o ejercicios de la gimnasia cerebral, como parte de la enseñanza de los docentes, en cada una de las asignaturas, para potenciar el aprendizaje de los niños.
- Hacer uso de los registros de evaluación de dicha propuesta, para la observación de los avances o deficiencias, de los niños.
- Emplear una actividad emocional, dentro de las planeaciones para la adquisición del conocimiento y dominio de sus emociones.

Hipótesis

Si los pedagogos o psicólogos utilizan el material didáctico de la gimnasia cerebral, así como las actividades lúdicas de los sistemas representacionales, de dicha propuesta, los niños adquirirán un óptimo desarrollo en el aprendizaje, habilidades y destrezas.

Participantes: Pedagogos y/o psicólogos

Muestreo: Por conveniencia

Diseño: Investigación - acción, se basa en una búsqueda autorreflexiva para perfeccionar la lógica y equidad de las prácticas sociales y educativas, en este caso se pretende que los pedagogos y psicólogos tengan las herramientas necesarias a través de la presente propuesta, para que puedan aplicarla a niños de etapa inicial, ayudando a potenciar el aprendizaje de los niños.

Criterios

Criterios de inclusión para los participantes:

Criterios de inclusión

- Que sean pedagogos o psicólogos.
- Que no presenten ningún síntoma de COVID-19, aquellos que estén interesados en asistir de manera presencial a la capacitación.

Criterios de exclusión:

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

- Que los participantes no sean pedagogos y/o psicólogos
- Que presenten síntomas de COVID-19

Criterios de eliminación:

- Que los participantes no sean pedagogos y psicólogos.
- Que salga positiva la prueba de COVID-19

Criterios de inclusión para la aplicación de la propuesta:

- Que los niños se encuentren en la etapa inicial entre 1 a 3 años de edad.
- Deberán de estar inscritos en una institución como mínimo 6 meses.
- Que no padezcan de algún déficit, trastorno.
- Que no presenten ningún síntoma de COVID-19, aquellos que estén interesados en asistir de manera presencial a la escuela.

Criterios de exclusión:

- Los niños que no entren en la edad correspondiente.
- Que no estén dentro de una institución o tengan como mínimo un periodo de 6 meses.
- Que presenten algún síntoma de COVID-19, los niños que asistan de manera presencial a la escuela.

Criterio de eliminación:

- Que no se cumplan uno o ninguno de los criterios de inclusión.

Viabilidad:

Por tanto, la presente propuesta es viable, debido a que los psicólogos o pedagogos (docentes) pueden tomar de manera presencial o en línea la capacitación para el conocimiento y aplicación de dicha propuesta, así mismo los psicólogos o pedagogos (docentes) pueden aplicar la propuesta en las instituciones, centros de estimulación o a fin de su interés educativo, de manera presencial o virtual a niños de etapa inicial.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

CAPÍTULO 5 PROPUESTA

5.1 Guía de ejercicios de los Sistemas Representacionales (auditivo, visual y kinestésico).

Actividad S.R. VAK	Material	Beneficios de los S.R. VAK en el desarrollo del niño o niña en el aprendizaje.
Los Conejos Saltarines	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes de árboles. -Ramas y piedras. -Una tina grande con agua para simular el lago. -Cañas para pescar. -Imágenes enmicadas de llaves. -Cajas de zapatos. -Zanahorias. 	<p>Esta actividad beneficiará:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cognición Lenguaje Motricidad (fina y gruesa) Socialización Independencia
Los animales escondidos	<ul style="list-style-type: none"> -Figuras de animales de granja, domésticos y salvajes. -Bocina. -Circuito en zig zag trazado en el suelo. 	
Mi cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> -Papel bond pintura. -Plumones. -Diurex. -Circuito hecho con aros y patrón de zig zag. 	
Las posiciones de yoga	<ul style="list-style-type: none"> -Tapete. -Bocina y música relajante. -Fichas con imágenes de yoga. 	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

El florero	<ul style="list-style-type: none"> -Mesa. -Pincel. -Cartulina. -3 pinturas acrílicas. -Diurex. -Circuito de pies en diferente posición (véase en anexo 2). 	
Ponle al Monstruo su cabello	<ul style="list-style-type: none"> -Colador de cocina. -Estambre. -Ojos móviles. -Tijeras. -1 pompón. -Circuito de pies y aros (véase anexo 3.) -Bocina con música. 	
Vamos a recolectar las frutas	<ul style="list-style-type: none"> - 8 aros medianos. - 2 aros grandes. - 4 sillas. - Figuras de pisadas. - 2 árboles de papel Kraft. - Frutas decoradas con texturas (naranjas y manzanas rojas, amarillas y verdes). 	
Nuestra obra de arte	<ul style="list-style-type: none"> -Dibujo de pintor en papel Kraft. -Pintura de diferentes colores. 	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

	-Sellos de esponja (pinceles, boina, paletas, botes de pintura).	
Crece crece cabello	<ul style="list-style-type: none"> -Media de color piel. -Aserrín grueso y fino. -Alpiste. -Ligas de cabello. -Tijeras. -Ojos movibles. -Recortes de bocas. -Bigote y dientes. -Pegamento o silicón frío. -Vasos de unicel. -Cucharas. 	
Descubriendo planetas	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes grandes de planetas. -Bocina. 	
Vamos a la tienda	<ul style="list-style-type: none"> -4 años. -Monedas de cartón -Objetos de plástico o cartón de productos: leche, uvas, cebolla, galletas, jugo, manzana, huevos, zanahoria y naranja. 	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Las arañas traviesas	-6 arañas de pompones de color (naranja, rojo, azul, y moradas). -6 pinzas de madera.	
La gran carrera	-Papel Kraft con huellas y caminos pintados de colores -30 vasos decorados de calabaza, fantasma, araña,	
Los autos de colores	-Dibujo de estacionamiento. -Carros de color: rojo, verde y amarillo. -6 Pinos. -6 pelotas: rojas, amarillas y verdes.	
Los pequeños mecánicos	-Un aro. -2 sillas. -Pelotas con lazo de plástico. -Papel Kraft con líneas pintadas de color azul. -6 llantas de papel de color azul. -6 tuercas amarillas. -6 desarmadores rojos.	
El libro de los animales	-Cuento corto de los animales de la granja.	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Dale de comer a los animales	<ul style="list-style-type: none"> -Animales elaborados con cajas: conejo, cerdo y vaca. -Imágenes de zanahoria, maíz y plantas. -sombrero de “granjero” 	
Recolectando los huevos	<ul style="list-style-type: none"> -9 huevos de colores: rojo, azul y verde. -3 gallinas de color: verde, azul y rojo. -3 conos de huevo. -4 aros. -Aserrín. -9 cubos de “paja”. 	
Zona de Construcción	<ul style="list-style-type: none"> -Cajas forradas de ladrillo Sillas. -Cuerda. 	
No todo es grande, no todo es pequeño	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes pequeñas (árbol, gusano y piña). -Objetos grandes (árbol, piña y gusano). -Video. 	
Las Vocales	<ul style="list-style-type: none"> -Memorama de las vocales. -Imágenes de las vocales. 	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

El cielo Estrellado	<ul style="list-style-type: none"> -Papel Bond blanco. -Pintura color azul y blanca. -Arroz. -3 recipientes grandes (para colocarla pintura y el arroz). -Resistol. -Figuras de estrellas con pegol. -Toallitas o sanitas para que los niños se limpien. 	
Mi amiga la vocal "e"	<ul style="list-style-type: none"> -6 aros. -Utilizar del anexo de las vocales la letra "e" para decorar. 	
Los números	<ul style="list-style-type: none"> -Figuras de los números del 1 al 5 (de preferencia tamaño carta). -No. de juegos de los números del 1 al 5 dependiendo del número de integrantes (de preferencia el tamaño de los números de 10 cm de largo). 	
Tengo cinco amiguitos	<ul style="list-style-type: none"> -Figuras de los números del 1 al 5 (de preferencia tamaño carta). -Utilizar del anexo de "Los números" los números del 1 al 5 que son para decorar. -Semillas (frijoles y arroz). 	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

	<ul style="list-style-type: none"> -Limpia pipas. -Pompones. -Sopa cruda. 	
Números y más números	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar del anexo “Memoramas”, el memorama de los números. 	
Encontrando nuestras manitas	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizar del anexo “Caminitos y laberintos”: el caminito encontrado el corazón amarillo y encontrando el punto azul. -2 plumones de distintos colores. -2 cotonetes o hisopos. -2 tonos de pintura. 	
Derribando a los monstruos	<ul style="list-style-type: none"> -Papel Kraft. -Figuras de pisadas o huellitas. -Cinta de colores (rojo, azul y amarillo). -Una pelota pequeña. 	
Creando mi galletita	<ul style="list-style-type: none"> -50 gr de galletas molidas por niño. -6 cucharadas de leche condensada (lechera). -Chispas de chocolate, lunetas y chochitos. -Bowl grande. -Cuchara grande. 	
La letra A	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizar del anexo “Sopa de letras” la sopa de la letra A-a. 	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

	<ul style="list-style-type: none"> -2 plumones (azul y verde). -Objetos físicamente que empiecen con la letra A. 	
Encontrando las verduras	<ul style="list-style-type: none"> -Ocho aros medianos dos aros grandes cuatro sillas. -Figuras de pisadas o huellitas. -2 árboles de papel Kraft. -Verduras decoradas con texturas. -2 canastas para las verduras (zanahoria, cebolla, lechuga). 	
La excursión a la selva	<ul style="list-style-type: none"> -Cajas con las siguientes texturas y/o materiales: (tierra, hojas secas de árboles, ramitas). 	
El banano de bananas	<ul style="list-style-type: none"> -3 bananas de tamaño, chico, mediano y grande. -Papel bond con un banano dibujado. -Aros y cuerdas. 	
Buscando a los animales de la selva	<ul style="list-style-type: none"> -Lámparas pequeñas de juguete. -Imágenes de animales de la selva. -Bocina con sonidos de animales. 	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Encontrando a los animales de la granja	<ul style="list-style-type: none"> -Sonidos de animales. -Bocina. -Bolsas ziplock con colorante y gel. -Imágenes de animales de granja (cerdo, vaca, oveja, gallina, pollito). -Tapete de huellitas. -3 aros. 	
Limpiemos el bosque	<ul style="list-style-type: none"> -Tela o cobija café, rocas y hojas secas. -Latas y cajas basura, contenedores. 	
Recolectando los huevos de gallina	<ul style="list-style-type: none"> -Cubetas. -Canastas. -Caja grande simulando gallinero. -Huevos. -Figura de una gallina. 	
Pintando al caballo	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes de caballos. - Popotes. -Bolas de unicel. -Tapete de huellitas. -3 aros. 	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

¡Oh no, cuidado con los trastes sucios!	<ul style="list-style-type: none"> -Trastecitos de juguete. -Aros. -Mesa. -Toalla. -Balde de agua. 	
Preparando el desayuno	<ul style="list-style-type: none"> -Manzana en trocitos. -Vaso. -Cubiertos (cuchara y tenedor). -Mesa. -Sillas. -Jugo. -Hule. 	
Dado de emociones	-Material de apoyo Gimnasia Cerebral (Dado de emociones)	
Diccionario de emociones	-Material de apoyo Gimnasia Cerebral	
Cuento de emociones (Pictograma)	-Material de apoyo Gimnasia Cerebral	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Descripción de las actividades

Nombre de la actividad: Los conejos saltarines

Descripción de la actividad: Los conejos saltarines deberán de encontrar sus zanahorias perdidas.

Para ello deberán de pasar por un circuito dividido en tres secciones (el bosque, el lago, y madriguera).

Se tendrá que decorar una parte del aula con imágenes gráficas de árboles y arbustos, además se deberá hacer un circuito en forma de zig zag, con ramas y piedras. Los niños tendrán que pasar por el circuito brincando las ramas y piedras.

Posteriormente se le dirá a los niños, que después de haber superado el camino horripilante, tendrán que pasar por el lago, en el cual tendrán que buscar sus zanahorias, para ello deberán de pescar las llaves que se encuentran en el lago, una vez obtenidas las llaves deberán de buscar las cajas escondidas alrededor del lago, dichas cajas tienen guardadas las zanahorias, para ello deberán de olfatear muy bien para encontrar las cajas una vez encontradas las cajas deberán de abrirlas y tomar las zanahorias y podrán saborearlas.

Finalmente, se les dirá a los niños que después de hacer una larga búsqueda por encontrar sus zanahorias deberán de ir a la madriguera para ir a descansar. Por lo cual deberán de pasar por otro circuito, en el cual se tendrá que hacer una línea recta por medio de cuatro aros y

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

unas huellas de pie entre cada aro; los niños tendrán que pasar por el aro, brincando con ambos pies o hacer el intento, después pondrá su pie izquierdo, sucesivamente pasará el aro e intercalará el pie contrario, hasta terminar el circuito.

Cuando cada uno de los niños terminen el circuito tendrán que sentarse en medio de un círculo, hecho con un gis o una cuerda la cual representará su madriguera.

Finalmente, se les dirá a los niños “Felicidades lo han hecho muy bien, han sido unos conejitos saltarines muy valientes y comelones por eso se merecen un aplauso muy fuerte”.

Ejemplos de la representación de los circuitos véase en anexo 1

Nombre de la actividad: Los animales escondidos

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños tratarán de buscar a su alrededor el animal que se está escuchando de fondo, al encontrar por ejemplo al “gallo”, tomarán la imagen o figura del gallo, pasarán por un circuito en zig zag para llevar al gallo a su “granja” la cual será una caja con forma de granero y así con los demás animales.

Nota: se pueden manipular los objetos o imágenes. (bits con textura)

Nombre de la actividad: Mi cuerpo

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños pasarán por un circuito en zig zag caminando de puntitas y después de talones hasta llegar, a los aros donde tendrán que saltar con ambos pies dentro de cada uno de ellos, al finalizar el circuito encontrarán pinturas , plumones y un papel bond pegado con diurex en la pared, los niños con apoyo del docente remarcarán con el plumón el contorno de su cuerpo, al terminar el docente hará preguntas al niño para dibujar sus rasgos y ropa, por ejemplo ¿ de qué color son tus ojos?, ¿cómo es tu cabello? , ¿sueles ser feliz, triste o enojado? ¿Qué ropa y colores te gustan más? etc., los niños pintarán y dibujarán sus características con la pintura.

Nombre de la actividad: Las posiciones de yoga

Descripción de la actividad:

En esta actividad el/ la docente pondrá música relajante para ambientar la dinámica, cada niño tendrá un tapete en su área de trabajo para realizar las posiciones de yoga, el / la docente mostrará a los niños fichas con distintas posiciones, las cuales los tendrán que imitar, de 5 a 10 segundos por cada posición, dependiendo la dificultad de la misma, aquí trabajaremos el equilibrio y seguimiento de indicaciones.

Nombre de la actividad: El florero

Descripción de la actividad:

Para esta actividad el / la docente dará la indicación a los niños de cruzar un circuito caminando sobre las huellas, este tendrá pies en

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

diferente posición véase en anexo 2, al terminar el circuito nos encontraremos con una mesa, donde habrá pinturas acrílicas, una cartulina pegada a la mesa con diurex y un pincel, a continuación tomarán el pincel y lo sumergirán en la pintura acrílica, después pintarán completamente la mano, después se plasmarán las manos en la cartulina formando flores, al terminar, con el pincel los niños dibujarán el florero y las hojas de las flores.

Nombre de la actividad: Ponle al monstruo su cabello.

Descripción de la actividad:

Se deberá de elaborar un circuito de aros y unas huellitas, para ello tendrán que poner primero un aro, posteriormente una huella, un aro, dos huellas juntas, dos aros juntos y finalmente una huellita. Los niños deberán pasar por el circuito, pasando por los aros y poner sus pies sobre las huellitas. Véase anexo 4.

Terminando el circuito, los niños buscarán alrededor del patio, los objetos perdidos del monstruo: el cabello (estambre), la nariz, (pompón), los ojos y la cabeza (colador de cocina), para que sea divertido deberán de buscar rápidamente o lentamente al timo de la música, para ello al escuchar que la música sube volumen, los niños irán más rápido y cuando se baje el volumen los niños caminaran más lento. Una vez que los niños hayan encontrado los objetos perdidos se le pedirá que ahora si deben de hacer el cabello del monstruo, por tanto, los niños pasarán las tiras de estambre por cada uno de los orificios del colador, hasta tener una “gran melena”, después los niños pegaran los ojos móviles y el pompón para finalizar nuestro monstruo con cabello.

Nombre de la actividad: Vamos a recolectar las frutas

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Descripción de la actividad:

En esta actividad se formarán dos equipos.

Por turnos, un niño de cada equipo tendrá que pasar al mismo tiempo por un circuito compuesto por tres etapas:

La primera etapa estará compuesta, por dos aros y figuras de manitas, primeramente, pasaran por aro, después se agacharán en forma de cuclillas para poner sus dos manos sobre las imágenes según la posición en la que se encuentre, posteriormente deberán de pasar el siguiente aro y pasarlo por su cuerpo hasta que llegue a la cabeza y bajarlo nuevamente en el suelo, finalmente pondrán su mano derecha sobre la imagen.

En la segunda etapa se colocarán dos sillas y un aro en medio de dichas sillas. Los niños deberán pasar gateando, por debajo del aro.

Finalmente se encontrará un árbol frutal pegado en la pared (árbol en el que estarán pegadas naranjas y manzanas rojas, amarillas y verdes), los niños desprenderán, de una en una, las frutas para colocarlas en la canasta de cosecha que le corresponde según el color.

Durante esta actividad mamá le realizará al niño las siguientes preguntas: ¿de qué color es la fruta?, ¿qué fruta es? ¿Cómo se siente la textura de la fruta? Repetirán esta actividad más de dos veces.

Nombre de la actividad: Nuestra obra de arte

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños trabajarán en equipo, se les proporcionará un dibujo grande de un pintor en papel Kraft, el cual tendrán que pintar con sus manos y con sellos de diferentes figuras elaborados con esponjas (estrellas, círculos, triángulos y rectángulos)

El / la docente indicará que parte del cuerpo deben de pintar del pintor y los niños tendrán que ir pasando en pareja a dibujar, se les indicará a los niños el orden en que tendrán que pintar las partes del cuerpo del pintor.

Nota: se sugiere que los niños exploren con la pintura, así como con el material para que sientan las distintas texturas. Durante esta actividad, él docente preguntará a los niños: ¿Dónde está la cabeza (u otra parte del cuerpo) del pintor?, Y mientras esté pintando le recordará que parte del cuerpo del pintor es.

Nombre de la actividad: Crece crece cabello

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños harán un cabezón de pasto, para esto, se les darán las siguientes indicaciones:

1-La mamá o tutor, tomará la medida de unos 10 cm de largo y cortará el extremo de la media que corresponde a la parte de los dedos del pie, después con ayuda de una liga amarrará esa parte recortada.

2-Los niños pondrán la media en un vaso como si fuera una red de baloncesto y dentro de la media pondrán dos puños de aserrín y dos puños de alpiste, después, otros dos puños de aserrín y finalmente uno de alpiste. Y se le colocará una liga para amarrar el otro extremo.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

3-Con ayuda del docente formarán una bolita en medio del costalito para formar la nariz y le pondrán una liga; luego, harán lo mismo, pero de cada lado para hacer las orejas y se amarrará nuevamente.

El único paso que deberá de ser hecho en casa y con ayuda de mamá es el 1.

En todo el procedimiento, el docente tiene que estar repitiendo los nombres de los materiales y debe pedir al niño que lo repita.

Además, durante la actividad se les harán a los niños las siguientes preguntas: “¿Qué vamos a poner en la media? (Aserrín) ¿Cómo se siente?, Los pajaritos comen alpiste, y lo pondremos en la media para que crezca el pasto, ¿Cómo se llama lo que comen los pájaros? (Alpiste)

Por último, los niños pegarán los ojos y la boca del cabezón. Y cuando hayan terminado tendrán que repetir junto con el docente y sus compañeritos, las partes del rostro del cabezón empezando de los ojos y terminando con la boca.

Nombre de la actividad: Descubriendo los planetas

Descripción de la actividad:

Para esta actividad los niños simularán ser un planeta (Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano o Neptuno).

El / la docente deberá dar brevemente la siguiente explicación: “El sol es una estrella muy grande y todos los planetas giran alrededor de él para calentarse, ya que en la galaxia hace frío, mucho frío. Además, en la tierra gira un satélite natural, la cual es la luna y la vemos todos los días durante la noche, y cambia sus formas dependiendo en la posición en la que gire la tierra. ¡Así que Jugaremos a Girar!, ¡cada uno será

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

un planeta! ¡Y las mamás podrán ser o un planeta o una estrella!”.

Una vez, dada la explicación, se le dará a cada niño un planeta el cual tendrán que colocarse en el cuello y el docente simulará ser el sol.

Se ordenarán a los niños siguiendo el orden de los planetas en el sistema solar, luego todos se tomarán de las manos y comenzarán a girar en torno al sol, mientras cantan la siguiente canción:

“Sol solecito, caliéntame un poquito, hoy y mañana y toda la semana,

Sol solecito, caliéntame un poquito, hoy y mañana y toda la semana

hoy conoceremos a mercurio, venus, tierra, luna, marte, júpiter, saturno, Urano y Neptuno.

Sol solecito, caliéntame un poquito, hoy y mañana y toda la semana...

Cantarán la canción dos veces, durante la actividad los niños y junto con el docente repetirán los nombres de cada planeta cantando.

Nombre de la actividad: Vamos a la tienda

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños tendrán que simular que compraron algunos productos y colocarlos en la imagen correspondiente, dentro del

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

carrito.

Primero tendrán que recorrer un circuito en zig zag, compuesto por una fila de conos, al finalizar el circuito recogerán 1 moneda, con la cual podrán comprar las cosas; en una mesa habrá frutas, verduras, productos lácteos y abarrotes (de plástico o cajas), los niños le darán sus monedas a la cajera o el cajero (docente), tomarán uno de estos productos y lo llevarán a una mesa en la que tendrán que encontrar la imagen de dicho producto.

Nombre de la actividad: Las arañas traviesas

Descripción de la actividad:

Para esta actividad los niños estarán sentados en una mesa, en la cual habrá muchas arañitas hechas de pompones y limpia pipas de colores: negro, azul, naranja y rojo.

El / la docente les dirá a los niños, que las arañitas han escapado de su casita y tendrán que ayudarlas a regresar a casita, para esto, los niños utilizando unas pincitas tendrán que poner las arañas en el vaso del mismo color que éstas.

Durante la actividad, el docente les preguntará a los niños: ¿de qué color es la araña que agarraste? y ¿En qué vaso tienes que poner la arañita?

Nombre de la actividad: La gran carrera

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños tendrán que pasar por un circuito, el cual estará compuesto por 2 etapas.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Para la primera etapa, en un papel Kraft estarán dibujadas un par de huellas; colocando sus pies sobre las huellas, hasta llegar al otro extremo.

Después saltarán por dos aros con un solo pie, para llegar a una mesa, en donde habrá 10 vasos con figuras de monstruos apilados en forma de torre y el docente tendrá que proporcionarle una pelota al niño, la cual tendrá que aventarla para tratar de derribar los vasos. Una vez que lo logre, el docente ayudará a apilar de nuevo los vasos y volverán a recorrer el circuito.

Nombre de la actividad: Los autos de colores

Descripción de la actividad:

Los niños tendrán que patear una pelota (azul) para derribar unos pinos de diferentes colores, pero antes de hacerlo, él docente preguntará ¿De qué color es la pelota? cuando haya intentado responder el niño derribará los pinos, después se dirigirán hacia la mesa, donde habrá imágenes de autos de diferentes formas y diferentes colores (rojo, verde y amarillo), tomarán una imagen y la pegaran en la pared donde estará dibujado un estacionamiento, con letreros y un semáforo con la luz que clasifican los autos de los colores ya mencionados. El docente deberá preguntarles a los niños antes de pegar la imagen ¿De qué color es el auto que eligieron? ¿Qué letrero de estacionamiento es igual al color del auto que tomaste?

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad: Los pequeños mecánicos.

Descripción de la actividad:

Se necesitará el apoyo de los padres para que realicen un carro con una caja de cartón y decorarlo del agrado del niño.

Los niños jugarán a que su auto se descompuso, y tienen que buscar las herramientas, tuercas, y piezas de auto que necesitarán para arreglar su auto. Para obtenerlas, necesitan los niños pasar por un circuito compuesto por: dos sillas y un aro en el cual los niños pasarán por debajo y se levantarán al estar en el centro de este, se agacharán para salir de ahí, cuando lo hayan concluido el docente les mostrará el desarmador de juguete de color rojo y les preguntará ¿De qué color es este desarmador? y cuando intenten responder el docente, les dará a cada niño un desarmador; en seguida los niños tienen que pasar por tres aros saltando con los pies, al terminar de saltar, el docente les mostrará una tuerca de color amarillo y les preguntará ¿De qué color es la tuerca?, cuando respondan o traten de responder les proporcionará una tuerca de juguete de color amarillo y para finalizar el circuito los niños tendrán que tomar una pelota sujeta por una cuerda y la arrastrarán sobre la línea de color azul, al finalizar les mostrará una llanta de color azul y les preguntará ¿De qué color es la llanta? el docente les proporcionará una llanta de color azul cuando respondan o traten de responder, después los niños se dirigirán al estacionamiento de autos y llevarán las herramientas a su auto y simularán arreglarlo.

Nombre de la actividad: El libro de los animales

Descripción de la actividad:

Para esta actividad se les pedirá a los tutores que elaboren un cuento corto acerca de los animales de la granja, el cual deberá de tener

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

las siguientes características: tamaño de 15-30 cm, de fieltro, fomi o un material resistente que permita a los niños manipularlo, extensión no más de 5 hojas y que contenga imágenes de: un establo, conejo, gallina, pollitos, cerdo, vaca, etc... (las cuales deberán tener de preferencia diferentes texturas).

En esta actividad, se le dará a cada niño su cuento cerrado y se les pedirá que encuentren el establo de Don pablo, después, que encuentren al conejo, pollito, gallina, vaca, etc., para lo cual, los niños tendrán que voltear por sí solos las páginas de su libro.

Durante la actividad, el docente animará y les mostrará a los niños cómo voltear las hojas de su cuento y le ayudarán a identificar las imágenes que se les indiquen.

Nombre de la actividad: Dale de comer a los animales

Descripción de la actividad:

En esta actividad el docente dará la indicación a los niños de alimentar a 3 animales de la granja, pero para hacerlo primero tendrán que colocarse un sombrero de “granjero”. Una vez que tengan puesto su sombrero, en una mesa encontrarán imágenes de zanahorias, maíz y plantas; y enfrente habrá 3 animales elaborados con cajas (un conejo, una vaca y un cerdo, los niños tomarán una imagen y la colocarán dentro de la boca del animal que le corresponde: zanahoria-conejo, plantas- vaca y maíz-cerdo.

Nombre de la actividad: Recolectando los huevos

Descripción de la actividad:

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

En esta actividad los niños tendrán que ayudarles a las gallinitas a encontrar sus huevos.

Para esto, los niños tendrán que recorrer un circuito compuesto por tres etapas: primero, intentarán brincar 4 aros con ambos pies; después, en el suelo, para cada niño, habrá 3 cubos de “paja”, los cuales tendrán que llevar de uno en uno a una mesa que se encontrará enfrente y una vez que tengan los tres cubos, formarán una torre con ellos; finalmente, encontrarán un recipiente con aserrín en el cual habrán escondidos huevos de diferentes colores (rojo, verde, azul) y enfrente habrá 3 gallinitas (rojo, verde y azul), cada una con su respectivo cono de huevo, cada niño tomara un huevo e irá a colocarlo en el cono de la gallinita del mismo color que el huevo.

Nombre de la actividad: Zona de construcción

Descripción de la actividad:

En esta actividad el docente les dirá a los niños que deben de ayudar a Pedro el constructor a llevar los ladrillos para hacer el gran muro, para esto los niños tendrán que pasar por un circuito, donde tendrán que pasar una cuerda que estará sujeta sobre dos sillas a los extremos, después tomarán una caja forrada de ladrillo simulando ser el ladrillo, y pasarán subiendo y bajando una silla para después llevar el ladrillo en el área de construcción.

Nombre de la actividad: No todo es grande, no todo es pequeño

Descripción de la actividad:

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Para esta actividad se le presentará a los niños imágenes de objetos de tamaño grande y pequeños en donde se les mencionará la diferencia que existe entre ellos, tomando de referencia los colores de cada objeto.

Se le animará al niño que nombre los objetos y que intente mencionar si es grande o pequeño el objeto.

Nombre de la actividad: Las Vocales

Descripción de la actividad:

Se les enseñará a los niños las vocales, primero se les explicará que son las vocales, mostrándoles físicamente las vocales.

Posteriormente el/ la docente, tendrá que cantar e interpretar la siguiente canción, presentando con imágenes los objetos descritos (los niños deberán prestar atención e intentar tararear la canción).

Las hermanas, las vocales muy contentas están.

Desde lejos, se les mira muy deprisa caminando.

Brincando de par en par y saludando, llegan a la escuelita.

Se presentan muy contentas con sus compañeritos.

La primera es la A, como suena un grito de emoción aaaa.

La segunda es la E, tan veloz como la nota ree.

Escondida está la I, tan flaca esta, que parece un palito, que hasta el viento la hace bailar.

La O tan contenta está, que se ríe como Santa Claus Jojojo.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Brincando de emoción como una cuerda está la U.

Finalmente, todas tarareando van cantando a, e, i, o, u.

Todos aplauden a las hermanas vocales, a, e, i, o, u.

HM Gallardo.

Al término de la canción se le dará la instrucción a los niños que jugarán a encontrar las vocales (usar el memorama de las vocales).

Nombre de la actividad: El cielo estrellado

Descripción de la actividad:

Esta actividad consiste en hacer un cielo azul, para que los niños identifiquen el color azul.

Se realizará la actividad de manera conjunta, se pondrá los dos pliegos de papel bond blanco, en el suelo de manera que ambos queden unidos de manera horizontal.

En un recipiente grande habrá pintura azul, los niños introducirán sus pies, inmediatamente los sacarán pisando sobre el papel bond, y caminarán sobre él, para que las huellitas de los pies queden dispersas, posteriormente se intentarán limpiar por sí solos sus pies.

Posteriormente se les pedirá que introduzcan sus manos en el recipiente de pintura blanca, al sacar sus manos los niños aplaudirán sobre el papel bond para crear pequeñas luces, así mismo los niños intentaran, limpiarse por sí solos sus manos.

el / la docente, dibujara una media luna en el papel bond, colocando sobre la misma poco a poco resistol, así mismo los niños tomarán de otro recipiente un puñado de arroz y lo colocaran sobre la luna.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Para finalizar la actividad el / la docente, le brindara a cada niño dos figuras de estrellas, para que los niños las peguen sobre el papel bond, los niños junto con el / la docente cantaran y bailaran muy contentos la siguiente canción (sucesivamente hasta que todos peguen las estrellas).

El cielo estrellado, feliz esta,
porque, nuevas estrellitas nacerán.

El cielo estrellado, baila al son del compás de la Luna.

El cielo estrellado tan feliz esta,
que llueven y llueven chispas de luz.

HM Gallardo.

Nombre de la actividad: Mi amiga la vocal “e”

Descripción de la actividad:

Para esta actividad el / la docente, desarrollará un circuito en un espacio angosto.

El circuito consiste en poner una hilera de 6 aros (como secuencia un aro, después dos y así sucesivamente hasta el término).

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Los niños tendrán que pasar el circuito intentando brincar, al finalizar el circuito, el / la docente les explicará que tendrán que pintar con su dedo índice la letra “e”.

Nombre de la actividad: Los números

Descripción de la actividad:

Para esta actividad se les explicara a los niños que son los números y se les presentara físicamente los números del 1 al 5.

Posteriormente se les pedirá que identifiquen los números, para ello en una mesa en el centro o en el pizarrón se presentarán físicamente los números del 1 al 5, el / la docente, presentará un número al azar o en secuencia y pedirá que encuentren el número, entre los números que están en el pizarrón o en la mesa, finalmente intentarán decir el nombre del número y así sucesivamente hasta que se hayan mencionado todos los números.

Nombre de la actividad: Tengo cinco amiguitos

Descripción de la actividad:

Se les mencionara y presentará los números del 1 al 5, al mismo tiempo se les pedirá que repitan el nombre de cada número.

Se les dará como indicación que decorarán los números del 1 al 5, al mismo tiempo que decoren los números (a su preferencia o según la indicación específica), deberán de intentar decir qué número están decorando y escuchar atentamente las indicaciones.

Como sugerencia cuando el niño decore con semillas, las tome con sus dedos en forma de pinza o su mano haga un puño, con otras texturas, al momento de pegarlas, que intente contar del 1 al 5 así sucesivamente hasta finalizar.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad: Números y más números

Descripción de la actividad:

Se les explicara a los niños que jugaran con el memorama de los números, ya que todos los números por estar de traviesos jugando en el parque se perdieron y ahora ellos como buenos amiguitos de los números deberán, ayudarles a encontrar a su hermano gemelo de cada número, para que puedan regresar a casa.

Opción 1 (1 a 2 años): Se trabajará individualmente, en la mesa se pondrá el memorama, se les presentara abiertamente las 5 fichas de los números del 1 al 5, las otras 5 fichas restantes se resolverán en forma de sopa y se les explicara a los niños que deben de voltear una tarjeta y el número que salió en la ficha deben ponerlo abajo de la ficha que corresponda al número.

Opción 2 (2 a 3 años): Se trabajará en pareja el memorama, de manera clásica de jugar, teniendo en cuenta que cada niño tendrá su turno para voltear las tarjetas hasta lograr hacer todos los pares.

Para ambos casos se les pedirá a los niños que cuando volteen y hagan el par de números mencionen como se llaman.

Nombre de la actividad: Encontrando nuestras manitas

Descripción de la actividad:

Se realizará dos caminitos, dando la instrucción a los niños que deberán tomar en cada mano un plumón y al mismo tiempo con ambas manos trazarán las líneas del camino, hasta que ambas manos queden juntas.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Para el segundo camino del corazón, se deberá de usar el cotonete en forma de pincel, los niños seguirán el camino con ambas manos, como en el circuito anterior.

Nombre de la actividad: Derribando a los monstruos

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños tendrán que pasar por un circuito, el cual estará compuesto por 3 etapas.

Para la primera etapa, en un papel Kraft estarán dibujadas un par de pisadas y un camino del mismo color para cada niño; por lo cual, cada uno colocará sus pies y seguirá el camino del color asignado, hasta llegar al otro extremo.

Terminando el circuito, deberán de derribar una torre de vasos decorados de monstruos, el / la docente tendrá que proporcionarle una pelota al niño, la cual aventará tratando de derribar los vasos. Una vez que lo logre, el docente ayudará a apilar de nuevo los vasos y volverán a recorrer el circuito, pero eligiendo un camino de color diferente.



TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad: Creando mi galletita

Descripción de la actividad:

Los niños crearán una galleta muy rica, para ello deberán de preparar primero la masa y posteriormente decorar la galleta. El / la docente pondrá en una mesa, el bowl y una cuchara, les pedirá a los niños que de forma ordenada agreguen las galletas molidas y la lechera, posteriormente de forma ordenada cada niño deberá de revolver la mezcla con la cuchara, finalmente el / la docente terminara de revolver la mezcla, hasta formar la masa. Una vez que esté preparada la masa, se les dará un pedazo de masa, para que los niños, formen una bolita y la aplasten como tortilla, para ello deberán de observar e imitar como lo hace el / la docente, posteriormente decorarán como ellos quieran utilizando chochitos o lunetas.

Nombre de la actividad: La letra A

Descripción de la actividad:

Los niños tendrán que encontrar la letra A- a, en la sopa de letras de la vocal A.

Los niños pintarán el recuadro de la letra "A" mayúscula con color azul y con color verde la letra "a" minúscula.

Posteriormente el / la docente les mostrará objetos que empiecen con la letra A - a.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad: Encontrando verduras

Descripción de la actividad:

Para esta actividad se harán 2 grupos, cada grupo tendrá que pasar al mismo tiempo por un circuito compuesto por tres etapas:

Primero, tendrán que brincar cuatro aros separados por diferentes tipos de pisadas, en las cuales tendrán que hacer lo que se les pide (colocar encima el pie izquierdo, derecho o ambos); después, pasarán por debajo de un aro grande, que estará sostenido en cada extremo por una silla; una vez que el niño salga del aro, para la tercera etapa, se encontrará con una canasta con diferentes verduras del cual tendrá que agarrar, de una en una cada verdura, para colocarlas en la canasta de cosecha que le corresponde según el color.

Al finalizar el / la docente, realizará las siguientes preguntas: ¿de qué color es la verdura?, ¿qué verdura es? ¿Cómo se siente la textura de la verdura?

Nombre de la actividad: La excursión a la selva

Descripción de la actividad:

En una mesa se colocarán diversas cajas de productos y alimentos, el / la docente les explicará a los niños que deben preparar una mochila para poder ir de excursión a la selva, llevando alimentos y objetos necesarios para la excursión a la selva como agua, galletas, salchichas, una lámpara. el / la docente deberá ayudar a los niños a repetir el nombre de las cajitas de alimentos, al terminar el equipaje se colocará previamente un circuito compuesto de imágenes de piedras, ramas, y cajas de texturas. Se les dará la indicación a los niños de saltar en cada una de las piedras, después, pasarán a cada una de las cajas colocadas en el patio y tocarán las texturas que hay dentro de cada una de ellas, el / la docente deberá ayudar a los niños a reconocer las texturas de las cajas.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad: El banano de bananas

Descripción de la actividad:

En la pared del patio se colocará un papel bond con el dibujo de un banano, estarán pegadas bananas de papel de tres tamaños diferentes (chico, mediano y grande). Los niños deberán despegarlas para llevarlas al otro extremo del patio, atravesando un circuito de aros y cuerdas, al otro extremo encontrará un tamaño diferente para cada banana. El/ la docente ayudará a los niños a reconocer el tamaño de las bananas y repetirlo en voz alta.

Nombre de la actividad: Buscando a los animales de la selva

Descripción de la actividad:

El / la docente les dará a los niños la indicación de ir al patio el cual estará decorado con elementos de una selva. Antes de entrar a la “selva” se le entregará a cada niño una lámpara. Se les dirá la siguiente instrucción: “vamos a buscar animales, como los animales están escondidos, debemos prender nuestra lámpara para poder ver bien a los animalitos que viven en la selva, además escucharemos a lo lejos el sonido de los animales de la selva. el / la docente ayudará a decir el nombre de los animales que vieron y escucharon.

Nombre de la actividad: Encontrando a los animales de la granja

Descripción de la actividad:

Al comenzar la actividad, el dará la indicación a los niños de atravesar un circuito con 3 aros los cuales deberán saltar con los dos pies,

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

después se encontrarán con un tapete de huellas, las cuales seguirán, al finalizar el circuito se encontrarán con se les proporcionará a los niños, diferentes imágenes de animales que viven en la granja. Pero ellos tendrán que buscarlos escarbando con sus dedos, sobre una bolsa ziplock con gel. El / la docente les dirá el nombre del animal de 2 a 3 veces y después le preguntarán: ¿cómo se llama? También podrán preguntar los colores de los animales. Se les pondrán los sonidos de los animales durante esta actividad.

Nombre de la actividad: Limpiemos el bosque

Descripción de la actividad:

Durante esta actividad, el o la docente les explicará a los niños que hay mucha basura en el bosque, esto es un riesgo para los animales que habitan ahí ya que puede matar a los animalitos si llegan a comer basura o residuos a causa de la contaminación. Entonces como buenas personas que somos, vamos a limpiar el bosque. Por lo tanto, habrá contenedores para las botellas, popotes, bolsas y vasos, el o la docente ayudarán a los pequeños a guiarlos en donde va el tipo de residuo o basura que recogieron, además les preguntará el nombre del objeto y deberán contar la cantidad de basura que recolectan junto con sus pequeños.

Nombre de la actividad: Recolectando los huevos de gallina

Descripción de la actividad:

El / la docente explicará a los niños que el gallinero, es el lugar donde las gallinas dejan sus huevos y ponen sus huevos, para que cuando nazcan los bebés pollitos no pasen por frío y hambre. Por lo tanto, lo que haremos nosotros será ayudar a las gallinas mamás a acomodar sus huevos en el gallinero. Se les proporcionará a los niños una cubeta y huevos de unicel para que los oculten en las canastas del gallinero. El

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

docente tendrá que ir pasándole los huevos y contándoles al mismo tiempo. Cuando terminen tendrán que decir, ya no hay o no hay más para que el niño lo repita.

Nombre de la actividad: Pintando al caballo

Descripción de la actividad:

El / la docente dará la indicación de atravesar el circuito de aros y de huellas saltando con ambos pies, al finalizar encontrarán una mesa con dibujos de caballos, pintura y popotes, los niños pintarán con ayuda de un popote el docente esparcirá gotas de pintura sobre el animal y los niños deberán soplar a través del popote para pintarlo. Después el / la docente les dará otros popotes y les pondrá una pelota en la parte superior para que los niños soplen.

Nombre de la actividad: ¡Oh no cuidados con los trastes sucios!

Descripción de la actividad:

Los trastes están regados por todas partes, debemos levantarlos, lavarlos y ponerlos en su lugar.

Al comenzar la actividad el / la docente dará la indicación a los niños de formarse, después uno por uno pasara a recoger un trastecito que estará en el suelo, pasará por un circuito de aros hasta llegar a una mesa donde habrá un balde de agua y lavará su trastecito, tomará una toalla y se secará las manos por sí solo.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad: Preparando el desayuno

Descripción de la actividad:

Los niños deberán de preparar el desayuno se les pedirá que deben de ir a la estación de comida por los alimentos y llevarlos a la mesa donde se preparan los platillos y comerán, Por tanto en una mesa estarán unas rebanadas de jamón y queso y leche y en el otro extremo están los utensilios necesarios para poder poner los ingredientes, pasarán por el circuito de aros para llevar la comida a la otra mesa una vez que lleven los alimentos, pasan de nuevo por el circuito para llevar los utensilios una vez que hayan completado el circuito deberán de preparar la comida, se les dirá que las rebanadas de jamón las pondrán en los platitos y después a la rebanada le pondrán quesito y después harán rollitos, al terminar los tutores les servirán la leche en el vasito y ahora así el niño podrá disfrutar su desayuno.

Nombre de la actividad: Dado de emociones

Descripción de la actividad:

Para llevar a cabo esta actividad, se les pedirá a los niños que se sienten en el suelo formando una media luna, el / la docente deberá de estar igual sentado, pero de frente de los niños.

Una vez todos sentados, el / la docente les mostrará “el dado de las emociones”, y les explicará qué emociones tiene cada cara del dado.

Posteriormente les dirá que se lanzará el dado y la emoción que salga deberán conjuntamente imitar.

Cuando se haya lanzado e imitado por primera vez una emoción, el / la docente le prestara a cada niño el dado para que lo lancen y puedan seguir imitando las emociones.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Una vez que se hayan imitado las seis emociones, el / la docente les enseñara detenidamente de qué texturas están hechas las figuras de las emociones, se les pedirá que intenten decir si es de su agrado o no cómo las texturas, así como que emoción les genera.

Nombre de la actividad: Diccionario de emociones

Descripción de la actividad:

Durante esta actividad se les pedirá a los niños recortados las figuras de personajes del anexo (x), también se les pedirá una cartulina blanca donde el / la docente escribirá las emociones, alegría, tristeza, enojo, asco, miedo y aburrido, con una carita referente a la emoción, posteriormente el niño identificará cuáles de los recortes se parecen a las caritas y los niños pegarán debajo de cada emoción, el recorte correspondiente

Nombre de la actividad: Cuento de emociones (pictograma)

Descripción de la actividad:

El / la docente leerá un cuento de emociones, apoyado de un pictograma, el cual tendrá dibujos de las emociones alegría, tristeza, enojo, asco, miedo y aburrido, al comenzar a leer en voz alta, el / la docente se detendrá cuando aparezca la imagen de la emoción y los niños trataran de decir e imitar de qué emoción se trata.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

5.2 Material Didáctico de Gimnasia Cerebral

5.3 Formatos de planeaciones y bitácoras

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

5.3.1 Registro de las actividades semanales

Nombre del niño/a:

Fecha y Día DD/MM/AAAA	Asistencia	Actividades realizadas	Objetivos realizados	Tipo/s de Sistemas Representacionales que le favoreció al niño/niña	Tipo/s de ejercicio/s de Gimnasia Cerebral	Algunos de los beneficios de la actividad
Lunes						
Martes						
Miércoles						
Jueves						
Viernes						

Nota: Esta tabla se utilizará para llevar de manera sintetizada, el registro de las actividades realizadas durante la semana, así como apoyo al análisis semanal y mensual, esto con el fin, de poder observar de manera inmediata, las dificultades, habilidades, que se presentan en el desarrollo como en el aprendizaje del niño, así mismo, el impacto de los sistemas representacionales y ejercicios de la gimnasia cerebral.

Instrucciones:

Para el llenado de la tabla deberá de empezar por escribir el nombre del niño, continuamente por la fecha utilizando el formato de día/mes/ año, debajo

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

de cada día de la semana, posteriormente en la asistencia deberá, poner una X o ✓, si el niño o niña asistió a la sesión, por el contrario del apartado de las actividades realizadas, deberá de establecer numéricamente, cuantas actividades el niño o niña pudo realizar por ejemplo, 4/5 actividades; el mismo caso, para objetivos realizados; para los apartados de tipos de sistemas representacionales y tipos de ejercicios de gimnasia cerebral, como lo dice su título, deberán de especificar qué tipo de ejercicio se trabajó o favoreció y finalmente describir a grandes rasgos los beneficios que el niño obtuvo a través de los sistemas representacionales y ejercicios de la gimnasia cerebral por medio de las actividades lúdicas realizadas durante la semana.

5.3.2 Registro de la Planeación por día

Nombre del niño/a:

Fecha y Día:

Bienvenida	Nombre de la Actividad	Material	Tiempo	Objetivo de la actividad	Despedida

Nota: En la tabla anterior se realizarán anotaciones correspondientes al día de la planeación.

Instrucciones:

Se comenzará con la bienvenida, por medio de ejercicios de actividad física, teniendo como apoyo, canciones de fondo o para cantar; posteriormente se anotará el nombre de la actividad, los materiales, el tiempo que tomará realizar la actividad, el objetivo a realizar y la

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

despedida, la cual, se realizará de manera similar a la bienvenida, solo que, en este caso, se dará un cierre de actividades con alguna canción o pictogramas.

Cabe mencionar que como mínimo, deberá tener cada actividad, 3 objetivos, correspondiendo a cada uno de los sistemas representacionales.

5.3.2 Descripción de cada una de las actividades de la Planeación por día

Bienvenida:

Nombre de la actividad:

Descripción de la actividad:

Nombre de la actividad:

Descripción de la actividad:

Nombre de la actividad:

Descripción de la actividad:

Nombre de la actividad:

Descripción de la actividad:

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad:

Descripción de la actividad:

Despedida:

Nota: Cabe mencionar que se deberán describir las actividades en cada apartado.

5.3.3 Bitácora Semanal

Nombre del niño/ niña:

Fecha y Día DD/MM/AA	Observaciones
Lunes	
Martes	
Miércoles	
Jueves	
Viernes	

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nota: La tabla anterior se utilizará para realizar anotaciones correspondientes a las actividades semanales.

Instrucciones:

Se redactarán los acontecimientos más sobresalientes, de las actividades de lunes a viernes, esto con el fin de efectuar la medición del potencial de los niños y capacidades en el desarrollo de sus tareas.

Por otro lado, se tendrá que hacer hincapié en describir cómo los sistemas representacionales, favorecieron en el desarrollo en el aprendizaje del niño.

5.3.4 Bitácora Mensual

Nombre del niño/niña:

Evaluación mensual	Mes:
Beneficios obtenidos durante el mes:	

Nota: La tabla anterior se utilizará para realizar una evaluación general, de forma específica de la evolución a lo largo del mes.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Instrucciones:

Se realizará una evaluación mensual para resaltar hasta qué punto o en qué medida se están logrando los objetivos establecidos en las planeaciones semanales, identificando la evolución en los niños o deficiencias en las cuales se deben trabajar.

Por otro lado, se tendrá que hacer hincapié en describir cómo los sistemas representacionales, favorecieron en el desarrollo en el aprendizaje del niño.

5.3.5 Ejemplos de cómo llenar adecuadamente los Formatos (planeaciones y bitácoras)

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Registro de las actividades semanales

Nombre del niño/a: Juan Rodríguez López

Fecha y Día DD/MM/AAAA	Asistencia	Actividades realizadas	Objetivos realizados	Tipo/s de Sistemas Representacionales que le favoreció al niño/niña	Tipo/s de ejercicio/s de Gimnasia Cerebral	Algunos de los beneficios de la actividad
Lunes 26/04/2021	X	5/5	4/5	S.R. Auditivo y S.R. Kinestésico.	Memorama de animales Fichas	Por medio del S.R Auditivo el niño pudo seguir instrucciones adecuadamente además intento tararear la canción durante la actividad física por lo que además podemos decir que también le favoreció en el lenguaje. Por otro el S.R Kinestésico le ayudó la motricidad fina y gruesa ya que dobla sus piernas e impulsándose para intentar dar brincos, así

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

						como toma objetos con una mano.
Martes						
Miércoles						
Jueves						
Viernes						

}

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Planeación General (por día)

Nombre del niño/a: Juan Rodríguez López

Fecha y Día: 26/04/2021

Bienvenida	Nombre de la Actividad	Material	Tiempo	Objetivo de la actividad	Despedida
	Los conejos Saltarines	<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes de árboles -Ramitas y piedras -Una tina grande con agua para simular el lago. -Cañas para pescar -Imágenes enmicadas de llaves. -Cajas de zapatos -Zanahorias 	10	<ul style="list-style-type: none"> - Que el niño pueda brincar o intente hacerlo doblando sus dos pies e impulsándose. - Que el niño pueda identificar el sabor de la zanahoria, intentando olfatear al mismo tiempo para que experimente. -Que el niño pueda tomar con una sola mano la cañita para poder pescar. - Que el niño pueda seguir adecuadamente las instrucciones del circuito. 	
Actividad Física	Los animales escondidos	<ul style="list-style-type: none"> -Figuras de animales de granja, 	10	<ul style="list-style-type: none"> - Que el niño identifique el sonido correspondiente al animal. - Que el niño identifique 	Canción

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

	domésticos y salvajes -Bocina -Circuito en zig zag trazado en el suelo		correspondientemente el hábitat de cada animal. - Que el niño explore los objetos o bits con textura.
Mi cuerpo	-Papel bond pintura -Plumones -Diurex -Circuito hecho con aros y patrón de zig zag.	10	- Que el niño intente responder al él / la docente, por medio del habla o señalando, las distintas partes de su cuerpo. - Que el niño trate de caminar en puntitas y talones. - Que el niño intente saltar con ambos pies.
Las posiciones de yoga	-Tapete -Bocina y música relajante -Fichas con imágenes de yoga	10	- Que el niño intente imitar las posiciones que se encuentran en las fichas, de 5 a 10 segundos. - Que el niño siga adecuadamente las instrucciones del el / la docente.
El florero	-Mesa -Pincel	10	- Que el niño siga adecuadamente el circuito, según las posiciones de las huellas.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

		-Cartulina -3 pinturas acrílicas -Diurex -Circuito de pies en diferente posición véase en anexo 2.		- Que el niño plasme sus manos en la hoja de papel. - Que el niño identifique como máximo 3 colores.
--	--	---	--	---

Descripción de cada una de las actividades de la Planeación por día

Bienvenida: Los niños y padres deben seguir las instrucciones adecuadamente del docente.

El / la docente deberá saludar con entusiasmo a los niños y padres o tutores.

Posteriormente el / la docente deberá decir, que pondrá una canción para hacer unos ejercicios divertidos, así mismo les pedirá que formen dos filas, en la que deberán de acomodarse primero el niño y después el papá o tutor, así sucesivamente.

Después seguirán las indicaciones que el / la docente vaya explicando.

Instrucciones:

1- Mover la cabeza de arriba hacia abajo 2 veces y después mover la cabeza del lado izquierdo, al lado derecho, repitiendo dos veces.

2- Estirar los brazos hacia arriba y bajarlos lentamente tres veces.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

3- Poner una mano en el vientre y la otra en la cabeza intentando mover circularmente ambas manos.

4- Finalmente se les pedirá a los padres que choquen sus manos con las manos de sus hijos, para que puedan entrar felices los niños a su clase.

Nombre de la actividad: Los conejos saltarines

Descripción de la actividad:

Los conejos saltarines deberán de encontrar sus zanahorias perdidas.

Para ello deberán de pasar por un circuito dividido en tres secciones (el bosque, el lago, y madriguera).

El bosque: se tendrá que decorar una parte del aula con imágenes gráficas de árboles y arbustos, además se deberá hacer un circuito en forma de zig zag, con ramas y piedras.

Por tanto, los niños tendrán que pasar por el circuito brincando las ramas y piedras.

Posteriormente se le dirá a los niños, que después de haber superado el camino horripilante tendrán que pasar por el lago en el cual tendrán que buscar sus zanahorias para ello deberán de pescar las llaves que se encuentran en el lago, una vez obtenidas las llaves deberán de buscar las cajas escondidas alrededor del lago, dichas cajas tienen guardadas las zanahorias, para ello deberán de olfatear muy bien para encontrar las cajas una vez encontradas las cajas deberán de abrirlas y tomar las zanahorias y podrán saborearlas.

Finalmente, se les dirá a los niños que después de hacer una larga búsqueda por encontrar sus zanahorias deberán de ir a la madriguera para ir a descansar. Por lo cual deberán de pasar por otro circuito, en el cual se tendrá que hacer una línea recta por medio de cuatro aros y unas huellas de pie entre cada aro; el niño tendrá que pasar por el aro, brincando con ambos pies o hacer el intento, después pondrá su pie

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

izquierdo, sucesivamente pasará el aro e intercalará el pie contrario, hasta terminar el circuito.

cuando cada uno de los niños terminen el circuito tendrán que sentarse en medio de un círculo hecho con un gis o una cuerda la cual representará su madriguera.

Finalmente, se les dirá a los niños “Felicidades lo han hecho muy bien, han sido unos conejitos saltarines muy valientes y comelones por eso se merecen un aplauso muy fuerte”.

Ejemplos de la representación de los circuitos véase en anexo 1

Nombre de la actividad: Los animales escondidos

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños tratarán de buscar a su alrededor el animal que se está escuchando de fondo, al encontrar por ejemplo al “gallo”, tomarán la imagen o figura del gallo, pasarán por un circuito en zig zag para llevar al gallo a su “granja” la cual será una caja con forma de granero y así con los demás animales.

Nota: se pueden manipular los objetos o imágenes. (bits con textura)

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad: Mi cuerpo

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños pasarán por un circuito en zig zag caminando de puntitas y después de talones hasta llegar, a los aros donde tendrán que saltar con ambos pies dentro de cada uno de ellos, al finalizar el circuito encontrarán pinturas , plumones y un papel bond pegado con diurex en la pared, los niños con apoyo del / la docente remarcarán con el plumón el contorno de su cuerpo, al terminar el / la docente hará preguntas al niño para dibujar sus rasgos y ropa, por ejemplo ¿ de qué color son tus ojos?, ¿cómo es tu cabello? , ¿sueles ser feliz, triste o enojado? ¿Qué ropa y colores te gustan más? etc., los niños pintarán y dibujarán sus características con la pintura.

Nombre de la actividad: Las posiciones de yoga

Descripción de la actividad:

En esta actividad el / la docente pondrá música relajante para ambientar la dinámica, cada niño tendrá un tapete en su área de trabajo para realizar las posiciones de yoga, el / la docente mostrará a los niños fichas con distintas posiciones, las cuales los tendrán que imitar la posición de la ficha, manteniendo de 5 a 10 segundos cada posición, dependiendo la dificultad de la misma, aquí trabajaremos el equilibrio y seguimiento de indicaciones.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Nombre de la actividad: El florero

Descripción de la actividad:

Para esta actividad el / la docente dará la indicación a los niños de cruzar un circuito caminando sobre las huellas, este tendrá pies en diferente posición véase en anexo 2, al terminar el circuito nos encontraremos con una mesa, donde habrá pinturas acrílicas, una cartulina pegada a la mesa con diurex y un pincel, a continuación tomarán el pincel, sumergiéndolo en la pintura acrílica, después pintarán completamente la mano, después se plasmarán las manos en la cartulina formando flores, al terminar, con el pincel los niños dibujarán el florero y las hojas de las flores.

Despedida:

Durante la despedida el / la docente invitará a los niños y padres de familia a cantar una canción referente a las actividades del día, y a darse la mano a manera de despedida con los compañeritos que se encuentre a su lado, también moveremos las manos, aplaudiendo, así como la cabeza al ritmo de la canción, al finalizar, los padres deberán felicitar a los niños por las actividades que realizaron y se les dará un abrazo.

¡Adiós adiós!

El día terminó y algo nuevo aprendí hoy.

Saltando como conejitos y a velocidad de relampaguito, encontramos animalitos muuuuuy grandes y muuy pequeñitos.

Relajándonos como osos perezosos, nos estiramos al compás del canto de los árboles.

Como Picasso hicimos nuestra obra de arte con nuestras manitas.

¡Adiós, adiós! Mañana nos encontraremos con nuevas aventuras. ¡Adiós, adiós!

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Bitácora Semanal

Nombre del niño/ niña: Juan Rodríguez López

Fecha y Día DD/MM/AA	Observaciones
Lunes 26/04/2021	El niño llegó temprano y estuvo atento en la bienvenida, realizando así los ejercicios entusiasmados, además de que invitaba a sus compañeritos hacer los ejercicios cuando se distraían, durante las actividades estuvo atento y participativo, aunque le costó trabajo brincar, lo intentó, por otra parte, le gusta mucho experimentar con la pintura, finalmente en el cierre el niño tarareaba la canción e imitaba los movimientos del docente.
Martes	
Miércoles	
Jueves	
Viernes	

Bitácora Mensual

Nombre del niño/niña: Juan Rodríguez López

Evaluación mensual	Mes: Abril
Durante este mes Juan, en su mayoría estuvo atento en las actividades, participando en cada una de ellas, por otro lado, en la cognición tuvo deficiencias al identificar los sonidos de animales, por ejemplo, el sonido del gorila con el sonido del tigre...	
Beneficios obtenidos durante el mes: Juan obtuvo beneficios significativos en el lenguaje, ya que, en las actividades de canto, trataba de tararear las canciones y en desarrollo motriz porque ...	

5.4 Formatos de evaluación (presencial y a distancia)

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

5.4.1 Formato de evaluación presencial

Nombre del niño/niña: Juan Rodríguez López

Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1. Cumple al menos con 3 de los objetivos de cada una de las actividades.					
2. Cumple al menos con 2 de los objetivos de cada una de las actividades					
3. Cumple al menos con 1 de los objetivos de cada una de las actividades					
4. No cumple con los objetivos de las actividades					
5. Escucha atento las indicaciones del docente					
6. Sigue indicaciones del tutor					
7. Identifica letras por medio de imágenes y sonidos					
8. Identifica números por medio de					

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

imágenes y sonidos					
9. Identifica formas y figuras por medio de imágenes y sonidos					
10. Identifica colores por medio de imágenes					
11. Usa lenguaje verbal y no verbal (señas), para comunicarse o relacionarse con otros niños y adultos.					
12. Imita las indicaciones dadas por el docente y padres					
13. Se muestra activo y motivado durante las actividades					
14. Identifica a sus compañeros de clase ya sea señalándolos o mencionando su nombre					
15. Presenta frustración a actividades que se le dificultan					
16. Intenta identificar sus emociones					

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

17. La asistencia fue constante					
18. Cumple con las actividades en tiempo y forma					
19. Envío o Entregó evidencias de trabajo (fotos o videos de las actividades)					
20. Muestra independencia al tratar de realizar las actividades por sí solo					
21. Requiere apoyo (del tutor o docente) al momento de realizar las actividades					
22. Es capaz de mostrar cierta independencia en tareas o actividades extraescolares (lavarse las manos, tomar un vaso con una mano, entre otras).					

Nota: La tabla anterior muestra el formato de evaluación que se llevará a cabo de manera presencial al inicio y al final de la aplicación de dicha propuesta para observar el contraste de los resultados obtenidos, dicha evaluación consta de 22 indicadores los cuales se calificarán, realizando una (x) en cualquiera de las casillas que se muestran a continuación de los ítems, estos mostraran la frecuencia en la cual el niño cumple dentro de las actividades ya sea, siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca, de esta manera observando la evolución o deficiencias que presenta el niño.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

5.4.2 Formato de evaluación a Distancia

Nombre del niño/niña: Juan Rodríguez López

Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1. Cumple al menos con 3 de los objetivos de cada una de las actividades.					
2. Cumple al menos con 2 de los objetivos de cada una de las actividades					
3. Cumple al menos con 1 de los objetivos de cada una de las actividades					
4. No cumple con los objetivos de las actividades					
5. Escucha atento las indicaciones del docente					
6. Sigue indicaciones del tutor					
7. Identifica letras por medio de imágenes y sonidos					

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

8. Identifica números por medio de imágenes y sonidos					
9. Identifica formas y figuras por medio de imágenes y sonidos					
10. Identifica colores por medio de imágenes					
11. Usa lenguaje verbal y no verbal (señas), para comunicarse o relacionarse con otros niños y adultos.					
12. Imita las indicaciones dadas por el docente y padres					
13. Se muestra activo y motivado durante las actividades					
14. Identifica a sus compañeros de clase ya sea señalándolos o mencionando su nombre.					
15. Presenta frustración a actividades que se le dificultan.					

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

16. Intenta identificar sus emociones.					
17. La asistencia fue constante.					
18. Cumplió con las actividades en tiempo y forma.					
19. Envío evidencias de trabajo (fotos o videos de las actividades)					
20. Muestra independencia al tratar de realizar las actividades por sí solo					
21. Requiere apoyo (del tutor o docente) al momento de realizar las actividades					
22. Es capaz de mostrar cierta independencia en tareas o actividades extraescolares (lavarse las manos, tomar un vaso con una mano, entre otras).					

Nota: La tabla anterior muestra el formato de evaluación que se llevará a cabo de manera presencial al inicio y al final de la aplicación de dicha propuesta para observar el contraste de los resultados obtenidos, dicha evaluación que se llevará a cabo de manera a distancia,

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

consta de 22 indicadores los cuales se calificarán, realizando una (x) en cualquiera de las casillas que se muestran a continuación de los ítems, estos mostrarán la frecuencia en la cual el niño cumple dentro de las actividades ya sea, siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca, de esta manera observando la evolución o deficiencias que presenta el niño.

Se realizará un conteo de los datos obtenidos, los cuales se graficarán, mediante a la escala siguiente

Menos de 11 reactivos: Requiere apoyo en el aprendizaje

De 11 a 22 reactivos: El alumno sigue requiriendo apoyo, sin embargo, es capaz de ser autónomo, por tanto, cumple la mayoría de los objetivos.

5.5 Instrucciones para el docente para llevar a cabo las actividades de manera presencial y/o a distancia.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

5.5.1 Instrucciones para el docente de forma presencial

1. El docente respetará las ideas, principios y creencias tanto de los niños como de los padres.
2. Si llegase a necesitar el docente un material en específico para alguna actividad, tendrá que pedirlo con anticipación al inicio o al final de la sesión.
3. El docente deberá de tener organizado su lugar de trabajo, así como el material para las actividades a desarrollar dentro o fuera del aula.
4. El docente deberá de iniciar puntualmente la sesión, así como terminar en tiempo y forma cada actividad.
5. El docente saludara a los niños y tutores cordialmente y entusiasmado.
6. El docente se dirigirá a los niños con un tono de voz moderado y alto, con el fin de que los niños no pierdan la atención.
7. El docente deberá de mostrarse entusiasmado en cada una de las actividades, así como animar a los niños a realizarlas.
8. El docente mostrará siempre un trabajo bien resuelto que sirva de ejemplo a cada ejercicio.
9. El docente deberá apoyar a los niños en las actividades cuando lo requieran.
10. El docente ayudará a entender el “porqué”.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

5.5.2 Instrucciones para el docente a distancia

1. El docente respetará las ideas, principios y creencias tanto de los niños como de los padres.
2. Si llegase a necesitar el docente un material en específico para alguna actividad, tendrá que pedirlo con anticipación al inicio o al final de la sesión.
3. El docente deberá de tener organizado su lugar de trabajo, así como el material para las actividades a desarrollar.
4. El docente deberá de mandar 5 o 10 min antes el link o el código y contraseña para entrar a la videollamada por el medio de comunicación, meet, zoom o la plataforma que más se adapte.
5. El docente deberá de iniciar puntualmente la sesión, así como terminar en tiempo y forma cada actividad.
6. El docente saludara a los niños y tutores cordialmente y entusiasmado.
7. El docente se dirigirá a los niños con un tono de voz moderado y alto, con el fin de que los niños no pierdan la atención.
8. El docente deberá de mostrarse entusiasmado en cada una de las actividades, así como animar a los niños a realizarlas.
9. El docente mostrará siempre un trabajo bien resuelto que sirva de ejemplo a cada ejercicio.
10. El docente explicará a los niños y tutores como se realiza cierta actividad que se le dificulta ejecutar al niño para que el tutor lo apoye.
11. El docente ayudará a entender el “porqué”.

5.6 Reglamentos de clase (presencial o a distancia)

5.6.1 Reglamento de clase presencial

1. Llegó puntual, aseado y peinado a clase.
2. Me establezco en mi lugar o me ubico en un lugar cómodo y tranquilo
3. Mantengo limpia mi área de estudio
4. Evito jugar, distraerme y comer durante la clase.
5. Levanto mi mano si quiero participar
6. Escucho con atención las indicaciones del docente
7. Valoramos y respetamos el trabajo de nuestro docente y compañeros
8. Cuido los materiales de las instalaciones
9. Cuando tenga dificultades para realizar la actividad, puedo pedir ayuda al docente
10. Pedimos las cosas con educación (por favor y gracias)
11. Colaboramos en equipo
12. No gritamos
13. En clase, evitó correr en pasillos
14. Reciclo, reduzco y reutilizo materiales.
15. Me relaciono con toda la clase
16. Ayudo a mis compañeros

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

17. Pido permiso para ir al baño

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

5.6.2 Reglamento de clase a distancia

1. Me conecto puntual, aseado y peinado a clase.
2. Me establezco en mi lugar o me ubico en un lugar cómodo y tranquilo
3. Mantengo limpia mi área de estudio
4. Evito jugar, distraerme y comer durante la clase.
5. Levanto mi mano si quiero participar
6. Escucho con atención las indicaciones del docente
7. Valoramos y respetamos el trabajo de nuestro docente y compañeros
8. Cuido los materiales con los que estoy trabajando
9. Cuando tenga dificultades para realizar la actividad, puedo pedir ayuda al docente
10. Pedimos las cosas con educación (por favor y gracias)
11. Colaboramos en equipo
12. No gritamos
13. En clase, evitó correr en la casa
14. Reciclo, reduzco y reutilizo materiales.
15. Me relaciono con toda la clase
16. Ayudo a mis compañeros

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

17. Pido permiso para ir al baño

5.7 EL Mural de las Emociones

(presencial y a distancia)

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Instrucciones para la realización del cartel

1. Recortar un rectángulo de 1m de largo x 2m de ancho de papel américa del color blanco o papel Kraft.
2. Realizar las figuras de las emociones:
 - Feliz o alegre
 - Enojado/a
 - Triste
 - Miedoso/a
 - Penoso/a
 - Sorprendido/a
 - Enfermo/a
 - Cansado/a
 - Hambriento/a
 - Aburrido/a
 - Calmado/a
 - Curioso/a
 - Desagrado

Para realizar las emociones deben de hacer círculos con 20cm de diámetro y decorarlos con diferentes texturas como (semillas, algodón,

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

limpiapipas, etc.), una vez decorados los círculos se pegarán ojos movibles grandes y bocas tristes o enojadas.

Nota: Para las emociones miedoso, hambriento, aburrido, curioso, calmado o desagrado poner a lado de la emoción un objeto que lo represente mejor, por ejemplo, la emoción de hambriento puede ir acompañado de un alimento.

3. Realizar fichas cuadradas de colores de 5cm de ancho x 5cm de largo, y pegar por la parte de atrás 3cm de velcro, para cada una de las emociones, cada ficha deberá tener el nombre del niño.

Emoción	Color
Feliz o alegre	Amarillo
Enojado/a	Rojo
Triste	Morado
Miedoso/a	Negro / blanco
Penoso/a	Rosa
Sorprendido/a	Verde
Enfermo/a	Azul
Cansado/a	Naranja
Hambriento/a	Blanco
Aburrido/a	Gris/morado
Calmado/a	Blanco / verde agua
Curioso/a	Rojo / azul

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Desagrado Verde / amarillo

4. El papel América o Kraft deberá de ponerse en la pared del aula, posteriormente deberán de pegarse en el papel de manera distribuida las emociones, así como pegar abajo de cada emoción un cuadrado de velcro de 3 cm de ancho x 3 cm de largo.

Nota: Para representar el cartel en casa, los tutores realizarán el cartel y pondrán el cartel en un lugar especial para el niño, como su habitación.

Instrucciones para llevarse a cabo el mural de las emociones presencialmente

1. El docente antes de iniciar con la introducción, le preguntará a cada niño cómo se siente.
2. El niño intentara responder y pondrá la ficha de color en la emoción como según se sienta en ese momento.
3. Al finalizar las actividades se le preguntará de nuevo a los niños cómo se sienten y posteriormente acomodarán las fichas de colores en el mural, dependiendo su emoción en ese momento.

Instrucciones para llevarse a cabo el mural de las emociones a distancia

1. El docente antes de iniciar con la introducción, le preguntará a cada niño cómo se siente.
2. El niño intentara responder, tomando su ficha de color de la emoción y el docente le pedirá que se peguen la ficha en su

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

suéter o playera en la parte superior derecha.

3. Al finalizar las actividades se le preguntará de nuevo a los niños cómo se sienten, posteriormente señalarán con su ficha de color la emoción para que el docente lo ponga en el mural virtual.

Instrucciones para llevarse a cabo el mural de las emociones en casa

1. El tutor le preguntará al niño antes de irse a dormir acerca de cómo se sintieron en todo el día.
2. El niño intentará responder y pondrá la ficha de color en la emoción como según se sienta en ese momento.

Nota: Cabe mencionar que si el niño, muestra incomodidad en cualquier momento o hace berrinches, el tutor podrá apoyarse del mural de las emociones para comprender las necesidades que tiene el niño.

5.8 Capacitación para conocer y aplicar la propuesta dirigida a los psicólogos o docentes.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Introducción

La presente capacitación está dirigida a pedagogos y psicólogos independientes o pertenecientes a una institución educativa, enfocados a la educación inicial, con el fin de que se lleve a cabo la aplicación y evaluación de manera adecuada por personal apto y totalmente capacitado.

Manual de Capacitación

Lineamientos de la capacitación

Descripción de los requerimientos del lugar donde se impartirá la capacitación.

La capacitación se puede llevar a cabo en dos modalidades presencial y virtual (de forma híbrida).

La capacitación de forma presencial se llevará a cabo dentro de un establecimiento independiente de ambos autores, ubicado en la zona metropolitana de la Ciudad de México.

Dicho establecimiento cuenta con las siguientes características:

Instalación

- Aula amplia para 12 personas
- Ventilación
- Iluminación
- Aula limpia y ordenada
- Energía eléctrica

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Mobiliario

- Mesas y sillas para 12 personas
- Pizarrón
- Computadora y cañón

Por otro lado, la capacitación virtual se llevará a cabo por medio de las plataformas de meet o zoom, con la clave única que se les proporcionará en el horario correspondiente. Por tanto, se le pide al interesado que cuente con una computadora o dispositivo con cámara, micrófono y conexión a internet.

Los requerimientos de entrada para los participantes

Está dirigido especialmente a psicólogos y pedagogos, en ambas modalidades. Así mismo los interesados deberán de identificarse con una credencial oficial y correo electrónico que coincidan con los datos y fotos de dichos participantes.

Sugerencias y recomendaciones para las actividades del proceso de capacitación

Se recomienda leer completamente el manual para tener conocimientos previos de la capacitación, así mismo revisar el cronograma y de esta manera se tendrá una idea de cómo y en cuanto tiempo se dará dicha capacitación.

Evaluación Final a los participantes

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Al término de del programa los participantes deberán de desarrollar por equipo, la creación de actividades con los sistemas representacionales así como una planeación semanal en la que se implemente el material didáctico de la gimnasia cerebral, además deberán de presentar el cómo se realiza el llenado de formatos, las evaluaciones (inicial y final) de los alumnos, finalmente presentar las gráficas comparativas de los resultados obtenidos antes, durante y finalmente de la aplicación de las actividades de la dicha propuesta.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Cronograma semanal

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9
Tema por día	Conocer el marco teórico de la investigación.	Conocer la propuesta	Conocer las herramientas y lineamientos de la dicha propuesta	Conocer y aprender el funcionamiento y aplicación de la primera parte de dicha propuesta.	Conocer y aprender el funcionamiento y aplicación de la segunda parte de dicha propuesta.	Conocer las modalidades en las que se puede llevar a cabo dicha propuesta, conociendo las herramientas (el reglamento, instrucciones, formatos de evaluación, bitácoras, formatos de planeaciones).	Conocer y aprender el funcionamiento del Mural de las Emociones y cierre de los apartados.	Evaluación de los apartados de la guía por medio de un simulacro.	Entrega de resultados de la capacitación.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

horario									
2: 00 a 6:00 am	<p>1° Tema: "El juego"</p> <p>- Antecedentes teóricos</p> <p>-El juego como técnica de aprendizaje</p> <p>2° Tema: "PNL"</p> <p>- Antecedentes teóricos</p> <p>- Sistemas Representacionales</p> <p>-Aplicación de los sistemas representacionales para el aprendizaje</p>	<p>1° Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>2° Introducción a la propuesta</p> <p>3° Objetivos</p>	<p>Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>presentación de reglamentos y formatos de trabajo, bitácoras y evaluación</p>	<p>Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>Formato de actividades de los sistemas representacionales</p> <p>es</p> <p>Creación de una planeación</p>	<p>Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>Estructura del material didáctico y su función</p>	<p>Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>Revisar los lineamientos y reglamentos de los distintos formatos que serán utilizados en el curso</p>	<p>Presentación del "Mural de las emociones"</p> <p>Dar a conocer su estructura, objetivo y función.</p> <p>Aplicación.</p>	<p>Presentación de trabajo final por equipo</p>	<p>Evaluación</p>

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

	<p>3° Tema: "La Gimnasia Cerebral" - Antecedentes teóricos -Ejercicios de la gimnasia cerebral</p> <p>4° Aclaraciones y dudas acerca de cada tema</p>								
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Cronograma sabatino

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9
Tema por día	Conocer el marco teórico de la investigación .	Conocer la propuesta	Conocer las herramientas y lineamientos de la dicha propuesta	Conocer y aprender el funcionamiento y aplicación de la primera parte de dicha propuesta.	Conocer y aprender el funcionamiento y aplicación de la segunda parte de dicha propuesta.	Conocer las modalidades en las que se puede llevar a cabo dicha propuesta, conociendo las herramientas (el reglamento, instrucciones, formatos de evaluación, bitácoras, formatos de planeaciones).	Conocer y aprender el funcionamiento del Mural de las Emociones y cierre de los apartados.	Evaluación de los apartados de la guía por medio de un simulacro.	Entrega de resultados de la capacitación.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

horario									
9:00 am a 12:00 pm	<p>1° Tema: "El juego"</p> <p>- Antecedentes teóricos</p> <p>-El juego como técnica de aprendizaje</p> <p>2° Tema: "PNL"</p> <p>- Antecedentes teóricos</p> <p>- Sistemas Representacionales</p> <p>-Aplicación de los sistemas representacionales para el</p>	<p>1° Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>2° Introducción a la propuesta</p> <p>3° Objetivos</p>	<p>Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>presentación de reglamentos y formatos de trabajo, bitácoras y evaluación</p>	<p>Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>Formato de actividades de los sistemas representacionales</p> <p>es</p> <p>Creación de una planeación</p>	<p>Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>Estructura del material didáctico y su función</p>	<p>Retroalimentación de la sesión anterior</p> <p>Revisar los lineamientos y reglamentos de los distintos formatos que serán utilizados en el curso</p>	<p>Presentación del "Mural de las emociones"</p> <p>Dar a conocer su estructura, objetivo y función.</p> <p>Aplicación.</p>	<p>Presentación de trabajo final por equipo</p>	<p>Evaluación</p>

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

	aprendizaje 3° Tema: "La Gimnasia Cerebral" - Antecedentes teóricos -Ejercicios de la gimnasia cerebral 4° Aclaraciones y dudas acerca de cada tema								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Resultados

De acuerdo con la presente propuesta de los ejercicios de sistemas representacionales del PNL y gimnasia cerebral a través de la técnica de juego; tendrá como fin ser una herramienta para que los pedagogos y/o psicólogos adquieran estrategias, permitiendo una enseñanza eficaz para que los niños obtengan un óptimo aprendizaje, en el desarrollo, tanto educativo como emocional.

El óptimo aprendizaje se verá reflejado en el niño, en las primeras cuatro semanas de su aplicación, ya sea diariamente o cada tercer día, a partir de la constante aplicación de la propuesta, a lo largo del ciclo escolar, por lo que se evaluará mes con mes las habilidades y destrezas de los niños, para detectar los posibles avances y/o deficiencias.

Cabe mencionar que para ambas modalidades de la aplicación (presencial o virtualmente), se espera que los resultados sean favorables, siempre y cuando se aplique y se prioricen las necesidades de cada niño. Por otro lado, en la modalidad presencial se pretende tener más beneficios ya que se pueden observar las deficiencias y/o progresos o habilidades adquiridos en cada una de las áreas, sin embargo, la modalidad en línea favorecerá a quienes por razones de otra índole no puedan asistir o cuando el país o estado atraviesa un siniestro o una pandemia como la que se suscita actualmente por el COVID- 19.

Los posibles resultados en comparación con otras investigaciones destacarán la técnica de juego al trabajar conjuntamente con los sistemas representacionales del PNL y ejercicios de gimnasia cerebral, aspirando a un potenciamiento en el aprendizaje tanto académico como emocional.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Discusión de resultados

La propuesta obtendrá resultados favorables siempre y cuando el pedagogo o psicólogo aplique los lineamientos de dicha propuesta, por tanto, se deberá tomar la capacitación, la cual está diseñada para impartirse en nueve días entre semana o nueve sábados con una duración de cuatro horas por día, de forma híbrida.

Por otra parte, se tomaron en cuenta las medidas de sanidad por la pandemia del COVID-19, para la creación y futura aplicación de la capacitación a pedagogos o psicólogos así mismo cabe destacar que las actividades lúdicas de los sistemas representacionales y el material didáctico de Gimnasia Cerebral, fueron elaborados, para reforzar y potenciar las habilidades y destrezas para el óptimo desarrollo y aprendizaje, de los niños; debido a que se pauso la constante enseñanza de las distintas disciplinas.

Se espera que la presente propuesta resalte el potencial del desarrollo tanto educativo como emocional, ya que se pretende demostrar que los ejercicios de sistemas representacionales y gimnasia cerebral a través de la técnica de juego, conllevará a una serie de resultados favorables en el aprovechamiento académico, donde las diversas actividades serán positivas en el rendimiento escolar y emocional, de los niños de la etapa inicial.

Sambrano y Steiner (2007) señalan que uno de los alcances importantes del PNL es descubrir estrategias y organizarlas, a fin de proporcionar modelos eficientes que puedan ser usados para mejorar el desempeño en todas las áreas de la vida. Así mismo, Vanga y Fernández (2015) señalan que el éxito del profesor depende de las estrategias que incorpore al proceso de enseñanza y aprendizaje. Por tanto, la propuesta aspira a tener grandes beneficios para el óptimo desarrollo en el aprendizaje de los niños, siempre y cuando, el pedagogo y/o psicólogo, conozcan dicha propuesta por medio de la capacitación para aplicar las estrategias de los sistemas representacionales y ejercicios de gimnasia cerebral, mediante la técnica de juego.

El uso de los sistemas de representacionales (auditivo, visual y kinestésico), permitirán que la información llegue a los niños, ya que se trabaja conjuntamente con los tres

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

sistemas representacionales, teniendo como resultado por medio de la observación y evaluación, qué sistema representacional favoreció a cada niño; el sistema representacional visual, se caracteriza por aquellos niños, que piensan con imágenes, captan fácilmente las abstracciones y su forma de comunicación es mostrando imágenes, mientras que los niños que optan por el sistema auditivo, suelen tener un pensamiento lineal, además de que su proceso de pensamiento es más lento y completo, por último los niños que se adaptan más a un sistema kinestésico, suelen hablar poco y aprenden mejor cuando están involucrados en la situación.

Cabe destacar el impacto que genera la nula relevancia en la educación inicial, respecto al personal docente y alumnado, debido a que esta etapa está por debajo de las posteriores etapas de nivel básico. Viéndose limitado por distintos factores, que intervienen a nivel cultural, social, político y económico; hipotéticamente los niños de esta etapa permanecen al cuidado de sus tutores o familiares cubriendo solo sus necesidades básicas, como alimentación e higiene, sin considerar una pre educación para la adquisición de las habilidades y destrezas. Por parte de la secretaría de educación básica se percibe que no hay infraestructura o recursos adquisitivos, a comparación de los otros niveles educativos de la etapa básica, lo cual da pie a que los padres de familia o tutores se vean limitados a esta educación inicial, por dos razones principales, a la falta de conocimiento sobre la existencia de dicha etapa o la poca promoción. Sin embargo, este nivel educativo pareciera inclinarse al sector privado, siendo en ocasiones menos accesible al público, limitando de manera económica a los padres de familia o tutores.

Por otro lado, la propuesta podría verse limitada por una nula promoción, sin embargo, esta puede darse a conocer por medio de las redes sociales tales como Facebook, Instagram y WhatsApp, las cuales servirían como medio de publicidad, informes y aclaración de dudas. Cabe resaltar que la promoción de dicha propuesta será para aquellos interesados que quieran conocer y aplicar la propuesta tomando previamente la capacitación, así como adquirir la tesis en formato digital, para el previo conocimiento según sea el interés.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

Conclusiones

El presente trabajo surgió a partir de la pandemia y el sistema a distancia, siendo un nuevo reto para la investigación; en la que se implementaron estrategias para la enseñanza presencial como a distancia, proponiendo un reglamento para cada caso, para los pedagogos y/o psicólogos, así como la forma en la que se pueden llevar las actividades sin atrofiar el resultado esperado en la implementación de la propuesta, trabajando de manera flexible, pero dinámica en los contenidos, así como un entrenamiento amigable para los pedagogos y/o psicólogos, creando un ambiente educativo armónico y colaborativo fortaleciendo las habilidades y destrezas de los niños.

Cabe mencionar que la propuesta de trabajo fue creada y planeada, a través de los conocimientos adquiridos durante la carrera y el trabajo conjuntamente, así mismo todo el material, como fotografías, actividades y dibujos son autoría de las presentes autoras.

El juego y las actividades lúdicas deben estar elaboradas de acuerdo al desarrollo cognitivo y biológico, así como de su entorno sociocultural de los niños. Cabe resaltar que la falta de recursos económicos no es impedimento para jugar, ya que se puede crear material didáctico con la misma función de índole educativa y atractiva como el de un juguete del mercado.

Con dicha propuesta se busca que los pedagogos y psicólogos se centren en el niño, por ello la propuesta es flexible para que los pedagogos y psicólogos tengan la libertad de crear actividades lúdicas atendiendo las necesidades de cada uno de los niños.

“Genios como Pablo Picasso y Albert Einstein han dicho que el goce de los juegos les ha ayudado considerablemente en su productividad, es decir, el juego puede y debería ser parte de la educación... Sería ideal que el objetivo máximo de la educación fuera la felicidad, y entonces el juego tendría un papel predominante”. (Delgado, J.M.R., 1991).

Se propone que para la futura aplicación de dicha propuesta se utilice el alcance correlacional para comprobar la hipótesis, demostrando que al integrarse dichas categorías por medio de la técnica de juego potencian favorablemente el aprendizaje en los niños.

Glosario de las actividades

-Sistema Representacional Visual: El sistema representacional visual se refiere a todo aquello que se pueda observar, identificar, señalar y descubrir por medio de la vista a través de objetos, animales, personas, semejantes e iguales, formas y tamaños, imágenes, colores o texturas.

-Sistema Representacional Auditivo: Se le define sistema representacional auditivo a todo aquel sonido que se pueda escuchar, cantar, imitar o identificar, por medio del oído.

-Sistema Representacional kinestésico: Se le define sistema representacional kinestésico a todo aquello que se pueda tocar y sentir con las manos, pies o con las yemas de los dedos, saborear con la lengua y oler con la nariz, por medio de material didáctico como objetos y texturas: semillas (arroz, frijoles, lentejas, pastas crudas), frutas y verduras, papel (china, crepe, higiénico, toallitas, cartón, hojas blancas y de color), plástico (bolsas ziplock), tela, pompones, algodón, limpia pipas, diamantina, pasto, piedras, hojas de árboles y plantas, arena, líquidos(leche, agua, jugo, pintura, resistol blanco, jabón líquido), sólidos (,masa, harina, sal, azúcar, plastilina, silicón frío).

Gimnasia Cerebral: Se refiere aquellas actividades y ejercicios, que estimulan el funcionamiento de ambos hemisferios cerebrales, para el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.

Referencias

Alfaro, A. (2015). PNL: el sistema representacional en los estilos de aprendizaje. Uib.es. Recuperado el 5 de mayo de 2021, de https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/3664/Alfaro_Consuegra_Alma.pdf?sequence=1

Araujo, M. (2018). *PNL Y SUPERAPRENDIZAJE EN EL DESARROLLO COGNITIVO: UNA EXPERIENCIA EN EL PPD*. Educere, 22(71),153-161. [fecha de Consulta 5 de mayo de 2021]. ISSN: 1316-4910. Recuperado: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35656002012>

Andrade, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. Revista Dialnet. Vol. 5, Nº. 2, 2020, pp. 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Avendaño, M & Guerrero (s. f.). *“Aplicación de la PNL en estilos de aprendizaje en alumnos de bachillerato”*. Centro Educativo “Cruz Azul” bachillerato UNAM S. <http://vinculacion.dgire.unam.mx/vinculacion-1/Congreso-Trabajos-pagina/PDF/Congreso-Estudiantil-2014/Proyectos-2014-Area/Ciencias-Biologicas/psicologia/4.10%20CIN2014A10118-Psicologia.pdf>

Barrio, N. (2017). *Herramientas, estrategias y ejercicios de PNL para niños*. Revista digital INESEM. Recuperado de: <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/pnl-ninos/>

Calvo, P & Gómez, M. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de Historia*. LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. ISSN 1989-2659 Número 40, Año 2018, páginas 23-31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6906464>

Casadiago, A et al (2021). *Logros de niños y niñas de educación inicial mediante el juego con bloques de Lego*. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

<https://pdfs.semanticscholar.org/f771/2908edd020c0f22ae36bcac9916bbe2a06c4.pdf>

Chango, L. (2016). *La aplicación de las técnicas de pnl (programación neurolingüística) enfocada a la enseñanza de una segunda lengua y su influencia en el desarrollo de la destreza speaking en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 9no año de educación básica de la unidad educativa "hispano américa" año lectivo 2014 – 2015 de la ciudad de ambato provincia de tungurahua*. Facultad de ciencias humanas y de la educación carrera de inglés. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20316/1/Tesis%20Final%20Laura%20Chango%202015.pdf>

Chávez, L. (2018). *La Gimnasia Cerebral y el desarrollo viso-motor en los niños y niñas de 4 años que asisten a la unidad educativa "Semillas de vida"*. De la ciudad de Latacunga [título profesional, Universidad Técnica De Ambato Facultad de ciencias de la Salud, carrera de estimulación Temprana].

Recuperado de:

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28830/2/TESIS%20GIMNASIA%20CEREBRAL%20FINAL.pdf>

De la Cruz, S. & Rodríguez, J.A. (2012). *Pistas de quiénes son y cómo aprenden los estudiantes de la escuela de ciencias de la comunicación colectiva de la Universidad de Costa Rica*. Revista Reflexiones, 90 (Extra 1), 33 – 43. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4796686>

De la Parra Paz, E. (2004). *Herencia de vida para tus hijos. (pp.86,87)*. Crecimiento integral con técnicas PNL, Ed. Grijalbo, México. Recuperado de: <https://archive.org/details/herenciadevidapa00eric/page/86/mode/2up?q=visual>

Dennison, P. (1997), *Brain Gym aprendizaje de todo el cerebro*. Robin Book, Barcelona, España. <https://books.google.com.ec/books?id=SVFD8sO3PgoC&printsec=frontcover#v=on>

[epage&q&f=false](#)

Dirección General de Planeación, Programación y Estadística Educativa. (2020). Principales Cifras del Sistema Educativo Nacional 2019–2020 [Libro electrónico]. En *Educación Secretaría de Educación Pública* (Primera Edición ed., pp. 12–19). Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: https://www.planeacion.sep.gob.mx/Doc/estadistica_e_indicadores/principales_cifras/principales_cifras_2019_2020_bolsillo.pdf

Dirección General de Planeación, Programación y Estadística Educativa. (2021). Principales Cifras del Sistema Educativo Nacional 2020–2021 [Libro electrónico]. En *Educación Secretaría de Educación Pública* (Primera Edición ed., pp. 12–19). Secretaría de Educación Pública. Recuperado de https://www.planeacion.sep.gob.mx/Doc/estadistica_e_indicadores/principales_cifras/principales_cifras_2020_2021_bolsillo.pdf

Figuroa. M. (2019). *El rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz Aucouturier con niños de Educación Inicial*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE EDUCACIÓN. Recuperado de: https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18447/FIGUEROA_DONGO_BELLO_RIVERA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gamboa et al, (2018). *La Programación Neurolingüística*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/328723315_La_Programacion_Neurolinguistica

Garzón, A. (2019). *La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2588>

Gil, M. & Sánchez, O. (2004). Educación inicial o preescolar: el niño y la niña menores

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

de tres años. Algunas orientaciones a los docentes. *Educere*, 8(27), 535-543. [fecha de Consulta 15 de abril de 2021]. ISSN: 1316-4910. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35602713>

Gómez, H. & Vargas, M. (s. f.). *Identificación de sistemas representacionales para una innovación de la práctica docente*. El Instituto Politécnico Nacional. Recuperado 4 de abril de 2021, de <https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/2865/1/A22.pdf>

Larrañaga, I. (2007). *Relación que existe entre la gimnasia cerebral y el currículo de educación inicial*. Recuperado de: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR0276.pdf>

Leyva, M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Facultad de Educación Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Macancela, P. et al. (s. f.). *Programación neurolingüística (pnl) en el salón de clases*. Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial. Recuperado 4 de abril de 2021, de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/29458118f2ac50c4a73717218deaa22a.pdf>

Mercado, G. & Menacho, A. (2020). La gimnasia cerebral en la motricidad y aprendizaje matemático en niños de 5 años de una Institución Educativa Parroquial, 2020. *CIID Journal*, 1(1), 226-248. Recuperado de: <https://doi.org/10.46785/ciidj.v1i1.59>

O'Connor, J. (2011). *La Programación Neurolingüística*. Unidad de Conocimiento. Recuperado: https://factorhuma.org/attachments_secure/article/8863/pnl_cast.pdf

O'Connor, J. (2017). Capítulo 25 Técnica de juego en escuelas. En K. Perryman (Ed.), *Manual de técnica de juego 2a edición* (2a. edición, pp. 738–762). Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V.

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

<http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/1301.%20Manual%20de%20terapia%20de%20juego.pdf>

OPCIÓN POR LOS DERECHOS DE NIÑAS Y NIÑOS (2013). *La Alfombra Mágica: Técnicas Terapéuticas Y Actividades Lúdicas Para Niños Y Niñas*. Recuperado de: <https://opcion.cl/wp-content/uploads/2016/04/LaAlfombraMagica.pdf>

Orellana, D. (2010). *Estudio de la gimnasia cerebral en niños de preescolar*. Universidad de Cuenca. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2183/1/tps687.pdf>

Palacios, J. (s.f). Técnicas Lúdicas. pp. 20. Recuperado de: <https://ebg.ec/wp-content/uploads/2020/08/Tecnicas-L%C3%BAdicas.pdf>

Pecci, M, et al (2010). *Unidad 2 El juego en el desarrollo infantil*. El juego infantil y su metodología. Primera edición McGraw-Hill / Interamericana De España, S.A. Recuperado de: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Quelal, M. (2016). “*Aplicación de la gimnasia cerebral para desarrollar el aprendizaje cognitivo en niños de 5 a 6 años con síndrome de Down*”. Universidad Tecnológica Equinoccial Dirección General de Posgrados Maestría en Educación Especial. Recuperado de: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/17092/1/65604_1.pd

Reyes, M. & Yñigo, Y. (2019). *Estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nª 2084 Trompeteros del distrito de Carabayllo - UGEL 04*. (Tesis) Recuperado de: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3467/TESIS%20-%20REYES%20PILHUAMAN%20-%20Y%C3%91IGO%20AMAYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sampieri, R. (2014). Nacimiento de un proyecto de investigación cuantitativa, cualitativa o mixta: la idea. En *Metodología de la Investigación* (Sexta Edición ed., pp. 22–31).

TÉCNICA DE JUEGO PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V

Sánchez, G.E. (2000). El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales. Colombia: Kinesis.

Schwarz, A. & Schweppe, R.. (2009). Los fundamentos de la magia PNL- Conocimientos básicos del método. En Guía fácil de PNL. Técnicas básicas para comprender y practicar la Programación Neurolingüística en la vida diaria. (17-29). Barcelona: Robinbook. Recuperado: <https://books.google.cl/books?id=3MDrwFO18pEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=true>

Tamayo, A & Restrepo, J. (2016). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Universidad de Caldas. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, pp. 105-128, 2017. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134152136006/html/>

Torres, F. et al (2019). *Gimnasia Cerebral para desarrollar la motricidad en escolares*. Centro Educativo San Francisco de Asís, 2019. UNACH, Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6037>

Traveira, I. (2019). PNL - Qué es y para qué sirve la Programación Neurolingüística. Revista Salud terapia. Recuperado de: <https://www.saludterapia.com/glosario/d/80-pnl.html>

Vygotsky, L. (2000). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En L. Vygotsky, El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores (S. Furió, Trad., pág. 142). Barcelona, España: Crítica.

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). pp. 6, 10, 11. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Capítulo 6

Apartado 6.2 Material didáctico de Gimnasia Cerebral

Ejercicios de Gimnasia Cerebral

Nombre del ejercicio de Gimnasia Cerebral	Material
Memoramas	Anexo 1
Loterías	Anexo 2
Dominós	Anexo 3
Sopa de letras y números	Anexo 4
Crucigrama de letras	Anexo 5
Crucigrama de números	Anexo 6
Colores y más colores	Anexo 7
Rompecabezas	Anexo 8
Encontrando Figuras Escondidas	Anexo 9
Vocales	Anexo 10

Números	Anexo 11
Laberintos y Caminitos	Anexo 12
Telarañas	Anexo 13
Completar series o secuencias	Anexo 14
Emocional	Anexo 15
Conociendo mi cuerpo	Anexo 16
Grande - pequeño	Anexo 17

Nota: La tabla anterior muestra diversos tipos de ejercicios de Gimnasia Cerebral que se podrán tomar de referencia para realizar las planeaciones semanales, esto se podrá tomar como guía para los docentes.

Anexo 1

Memoramas

Nota: Recorta las imágenes, después haz una sopa con las imágenes y encuentra los pares.

Memorama de frutas



Memorama de Animales



Memorama “Mi ropita”



Memorama del color rojo



Memorama de color verde



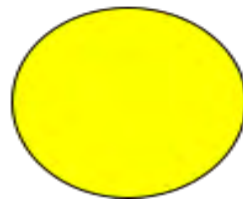
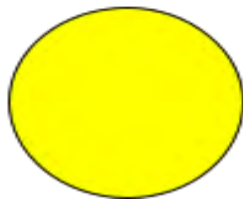
Memorama color azul



Memorama naranja



Memora de color amarillo



Memorama de números



Memorama de las vocales



Memorama de las vocales mayusculas con minusculas

A

a

E

e

I

i

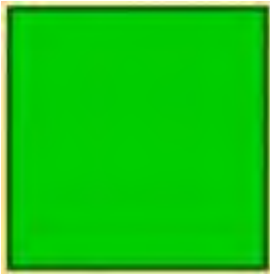
O

o

U

u

Memorama de figuras geométricas

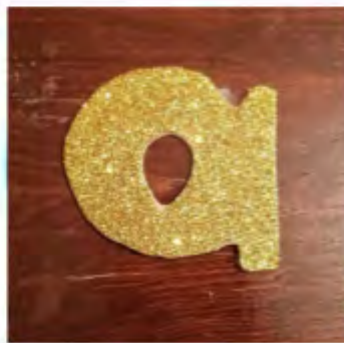


Loterías

Lotería de las vocales









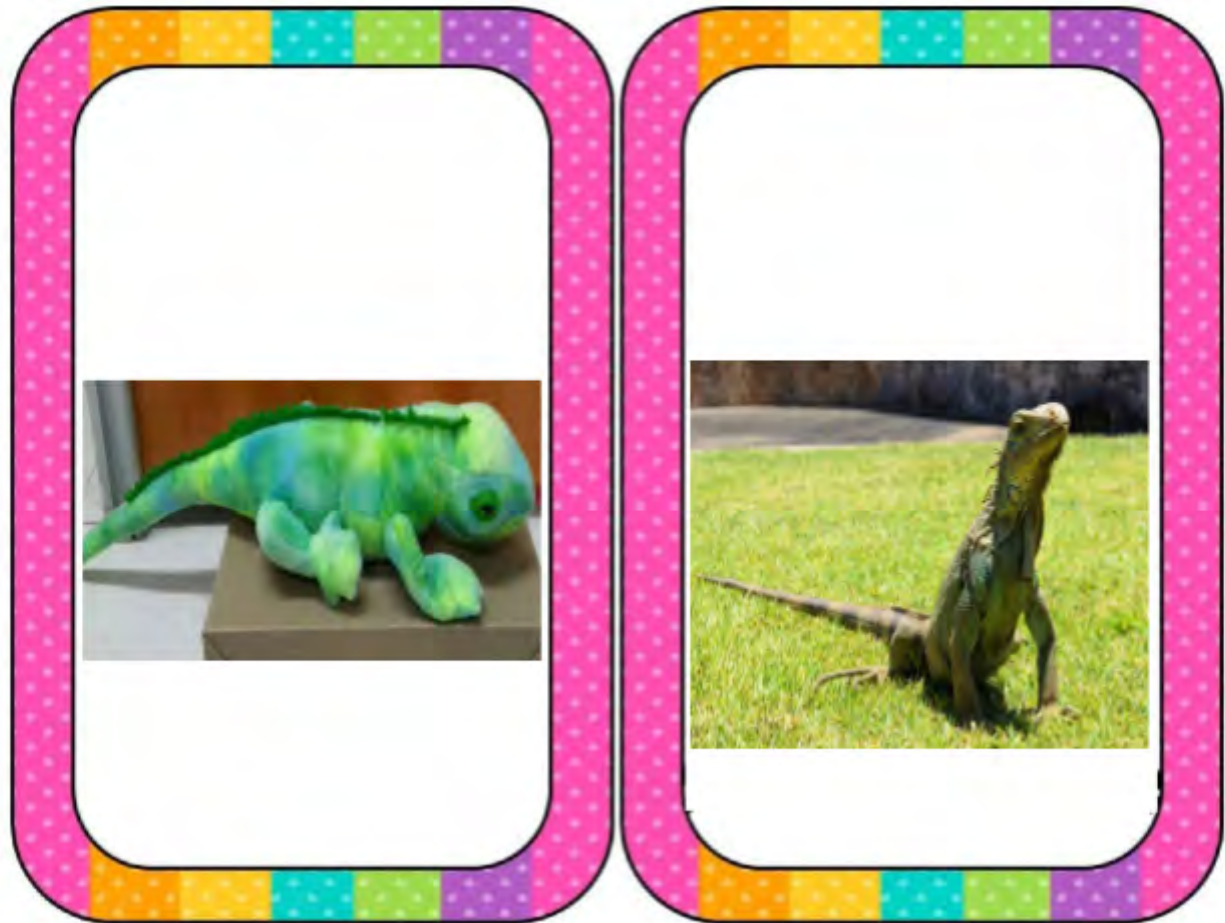
Tarjetas de lotería



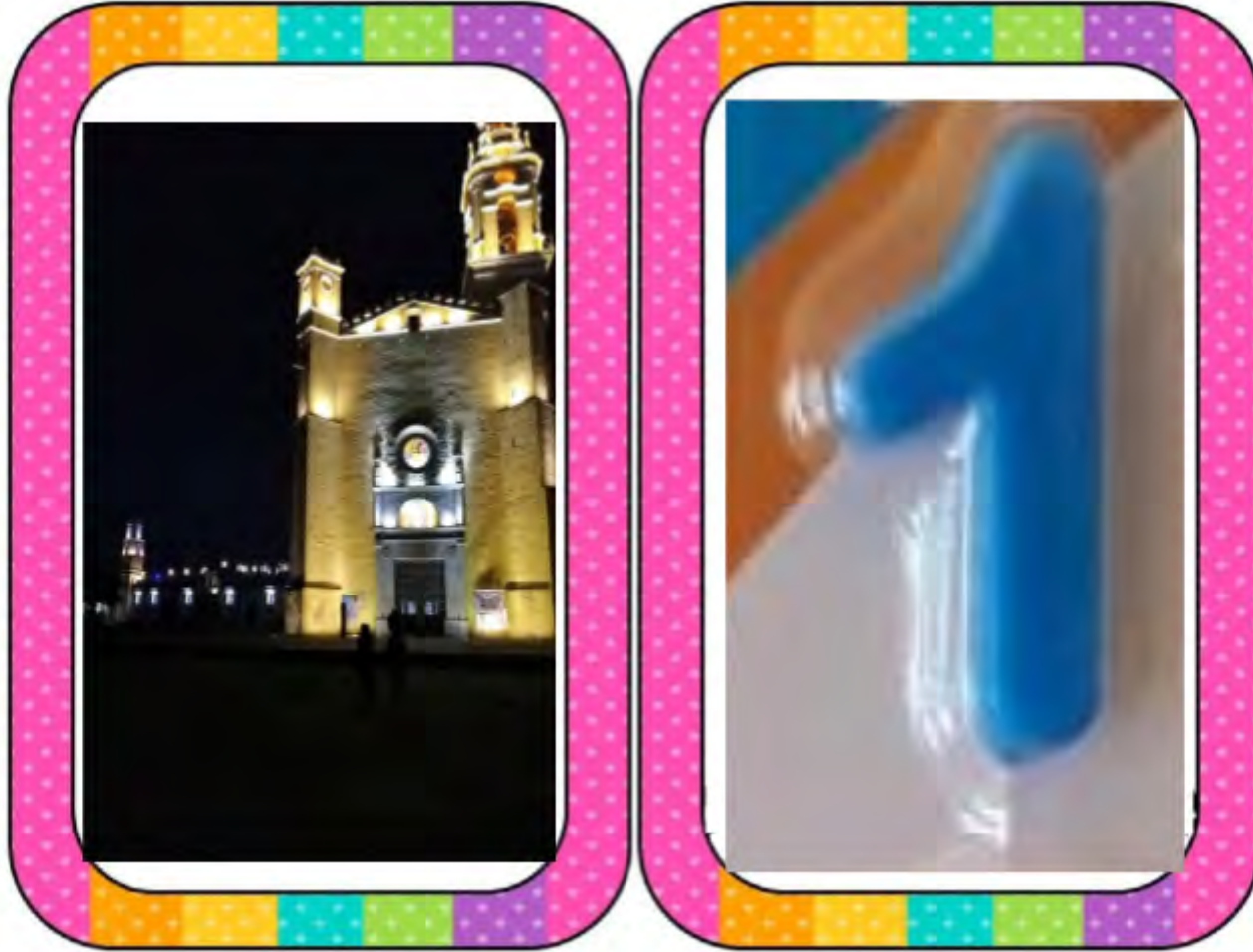












Lotería de verduras









Tarjetas de la lotería de verduras







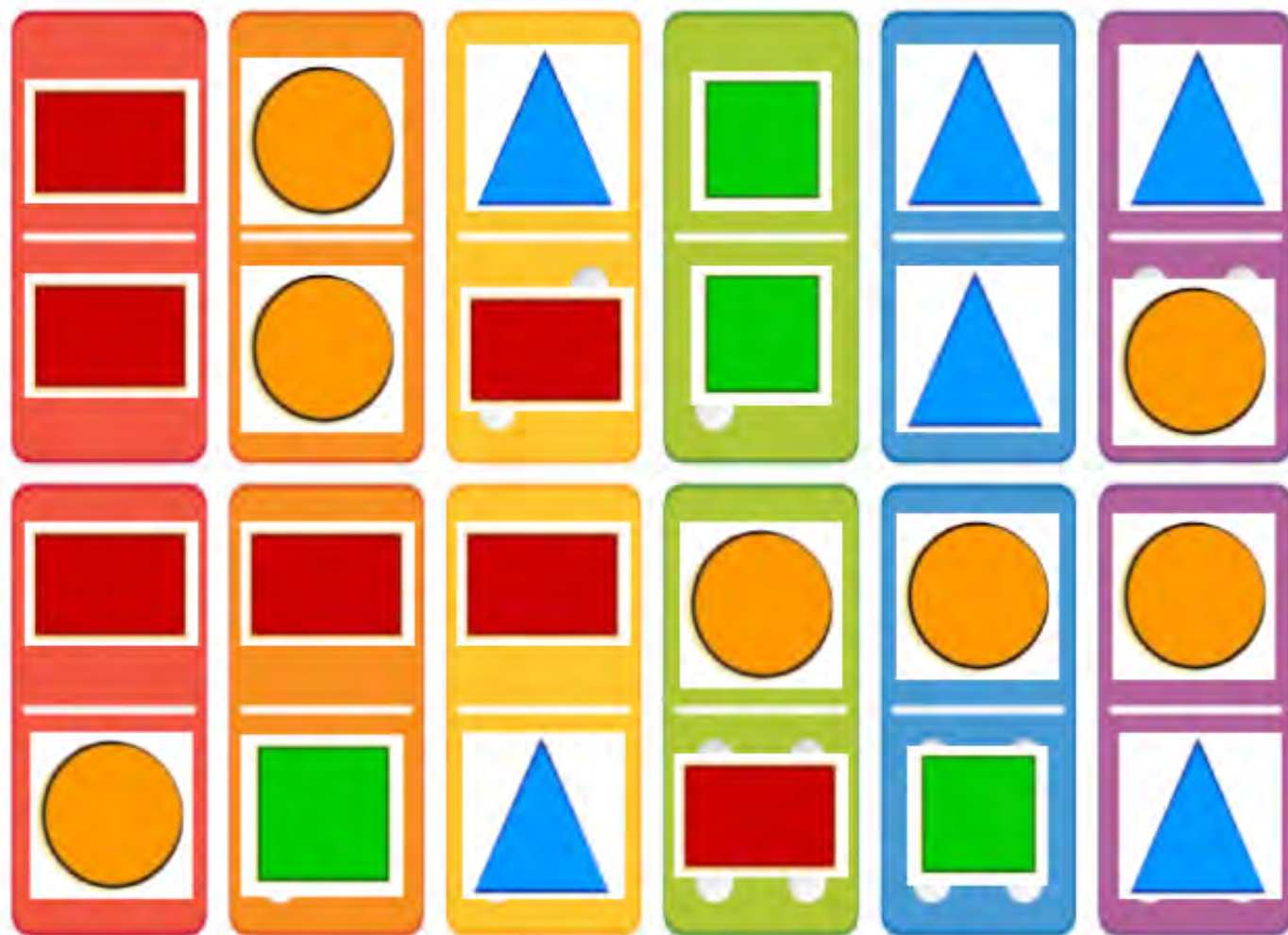






Dominós

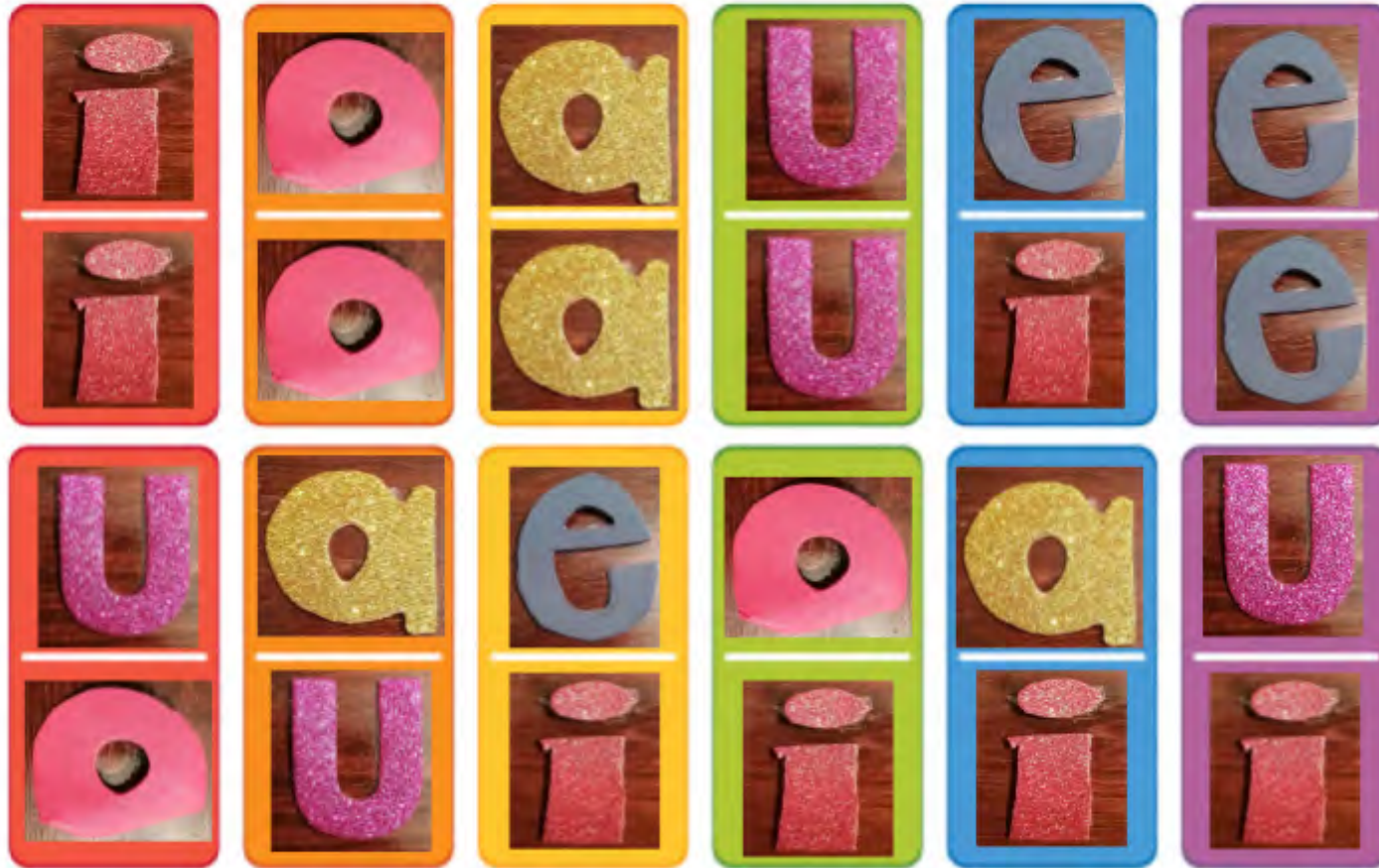
Dominó de figuras geométricas



Dominó de números



Dominó de vocales



Dominó de cocina



Dominó sala y comedor



Dominó de baño e higiene personal



Dominó de habitación (recamara)



Sopa de letras

“Las vocales”

Sopa de letras "A- a"



Colorea la letra A-a



A	L	H	a	Y	A
Q	W	L	A	F	a
a	G	O	Y	Z	C
a	M	A	Z	a	U
Q	a	F	W	P	A

Sopa de letras "E- e"



Colorea la letra E- e



E	L	H	e	Y	A
Q	W	e	A	E	J
Y	G	E	Y	Z	e
E	M	A	Z	e	U
Q	e	F	W	E	S



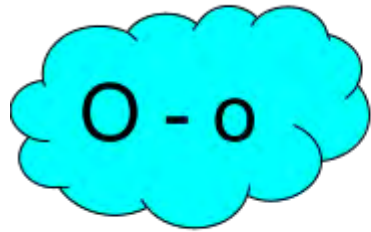


Colorea la letra l - i



Isabela

N	I	D	Z	C	U
G	G	J	i	X	P
F	i	Z	P	W	Q
L	A	Y	E	G	M
I	H	Q	C	E	V



Colorea la letra O - o

Y	G	O	Y	o	C
O	M	A	o	X	U
Q	o	F	W	O	S
O	W	Z	o	G	O
C	O	A	W	K	o



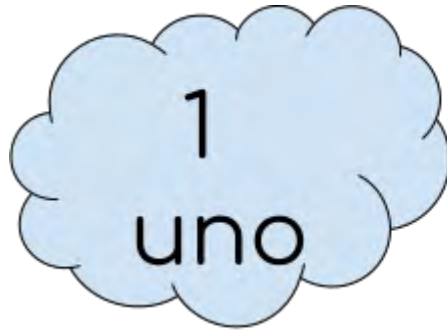


Colorea la letra U - u



u	I	u	Z	C	U
G	U	J	K	u	P
F	U	Z	P	W	u
L	U	u	E	U	M
I	H	U	C	E	u

Sopa de números del número 1



1	3	1	1	2
2	1	3	1	0
3	2	1	1	3
5	1	0	4	1
3	1	4	1	2

Sopa de números del número 2



2	3	2	4	2
2	2	3	4	0
3	2	4	2	3
5	4	0	4	4
3	2	4	4	2

Sopa de números del número 3



2	3	2	3	2
2	3	3	4	3
3	2	3	2	3
5	3	3	3	4
3	2	4	3	2

Sopa de letras del número 4



2	4	2	3	4
4	4	4	4	3
4	2	4	2	4
5	4	3	3	4
4	2	4	3	2

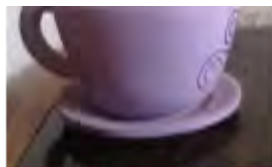
Sopa de letras del número 5



5	5	5	3	4
4	4	4	5	5
5	5	5	2	4
5	4	5	5	5
5	2	5	5	5

Crucigramas

Crucigramas de números



2 D o s 4



C

3

1 u n o



T

a



r

t

e

r



s

o

5 C i n c o



Colores y más colores

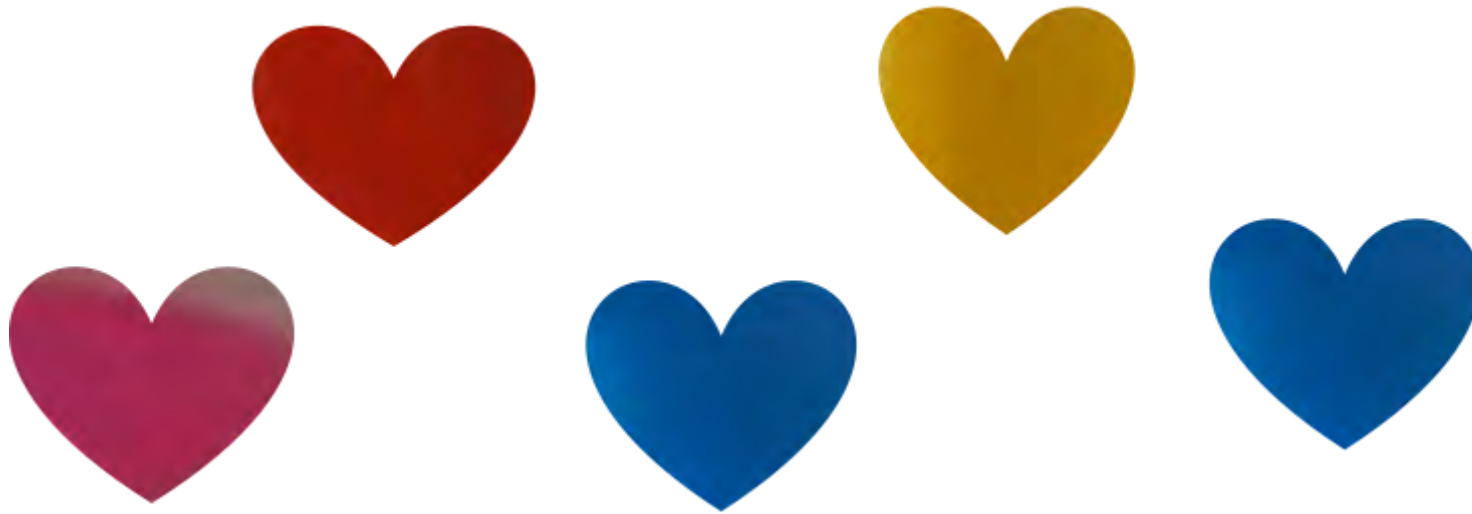
Relaciona los colores de las frutas y verduras



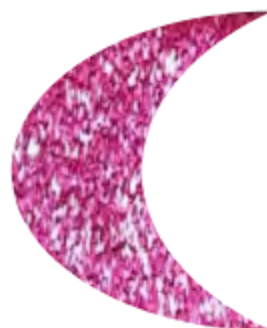
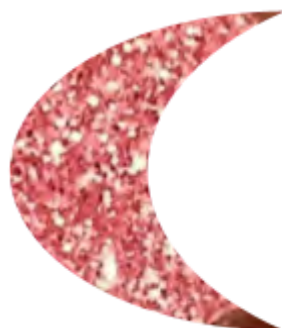
Relaciona los colores de las figuras



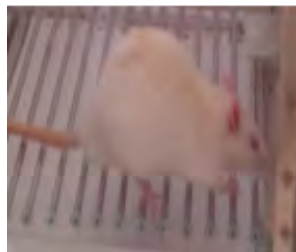
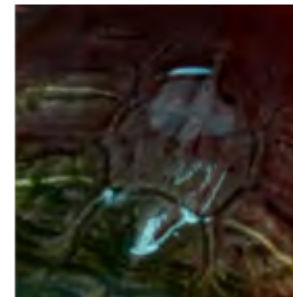
Relaciona los colores de los números



Relaciona los colores de las vocales



Relaciona los colores y texturas de los animales



Pega las figuras que correspondan al color rojo, en los cuadros blancos del tablero.

	<h1>Rojo</h1>		

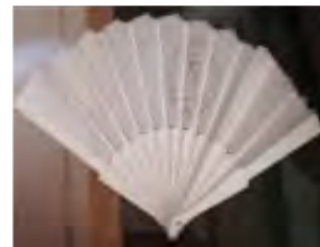


Pega las figuras que correspondan al color naranja, en los cuadros blancos del tablero.

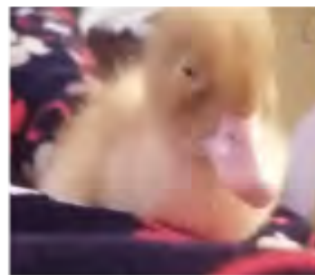
	<h1>Naranja</h1>		



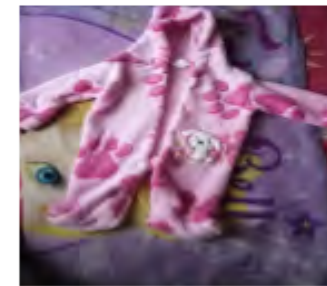
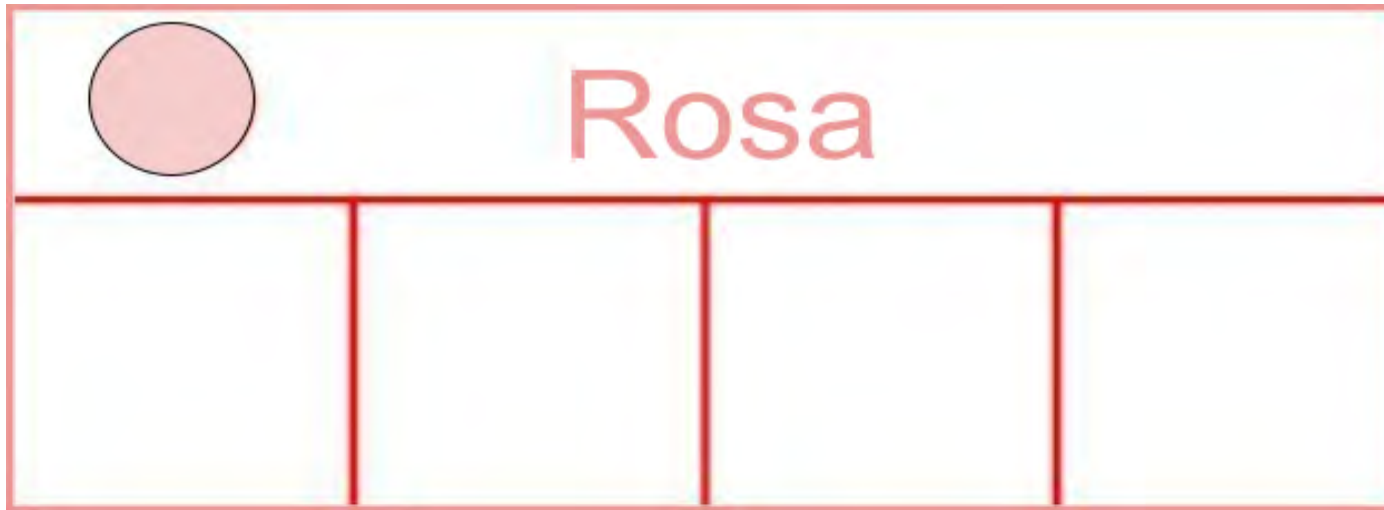
Pega las figuras que correspondan al color verde, en los cuadros blancos del tablero.



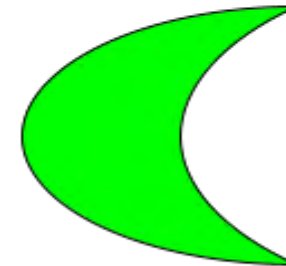
Pega las figuras que correspondan al color azul, en los cuadros blancos del tablero.



Pega las figuras que correspondan al color rosa, en los cuadros blancos del tablero.



Pega las figuras que correspondan al color rosa, en los cuadros blancos del tablero.

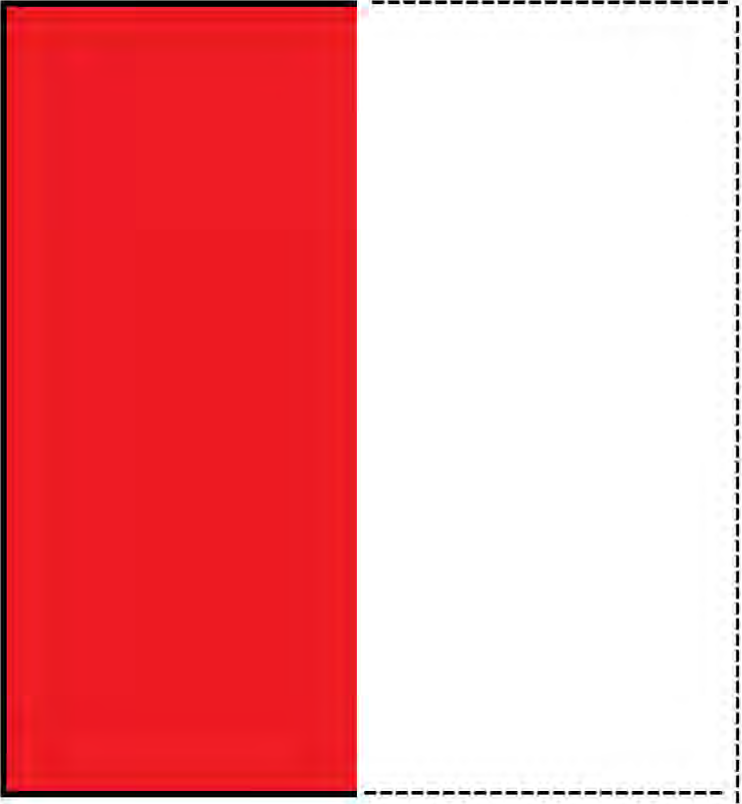


Rompecabezas

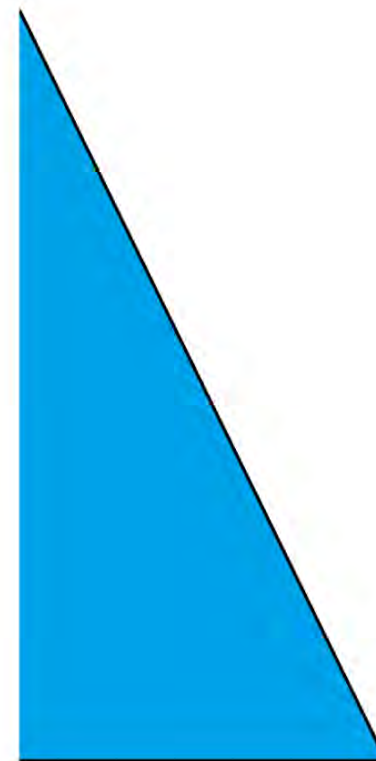
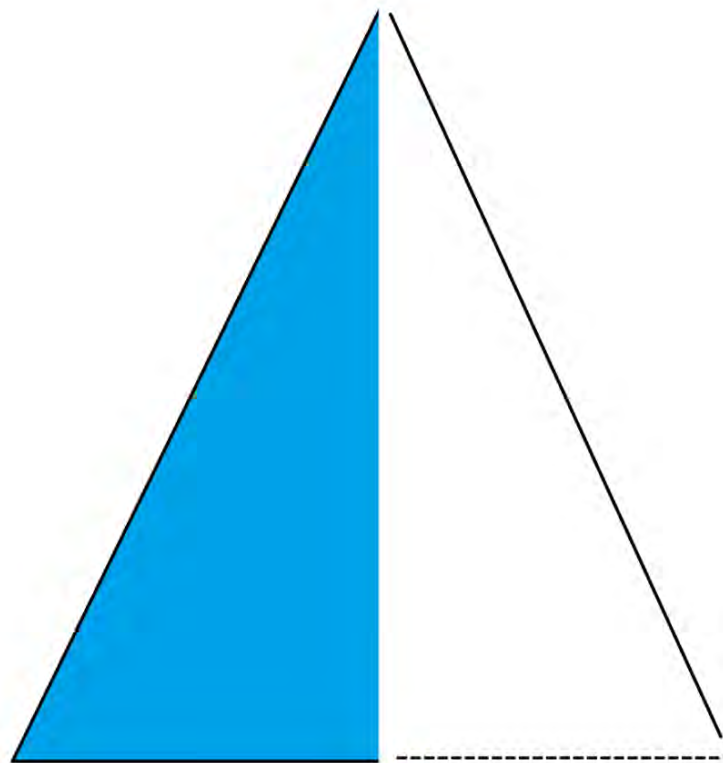
Rompecabezas de figuras geométricas y colores



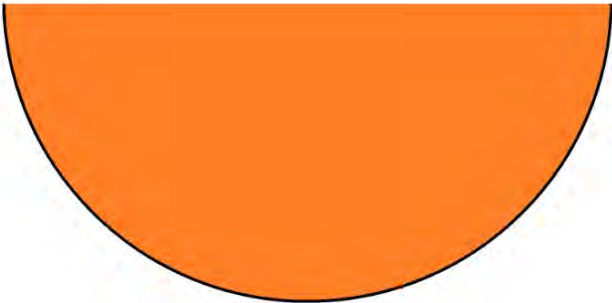
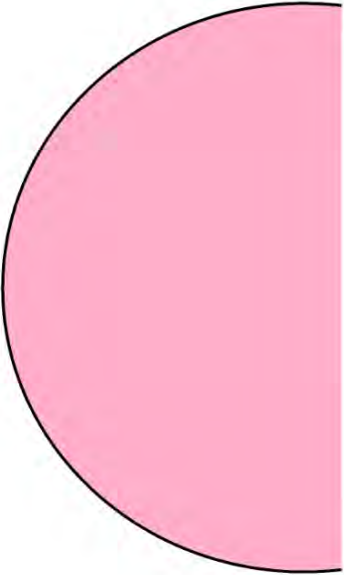
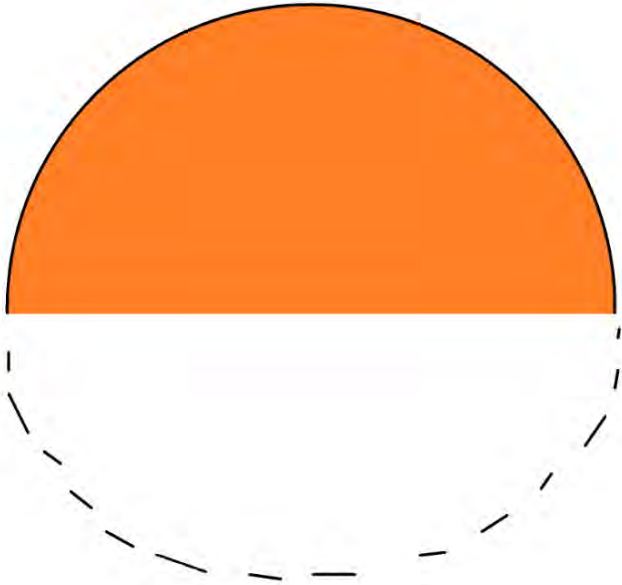
Rompecabezas del cuadrado



Rompecabezas del triángulo



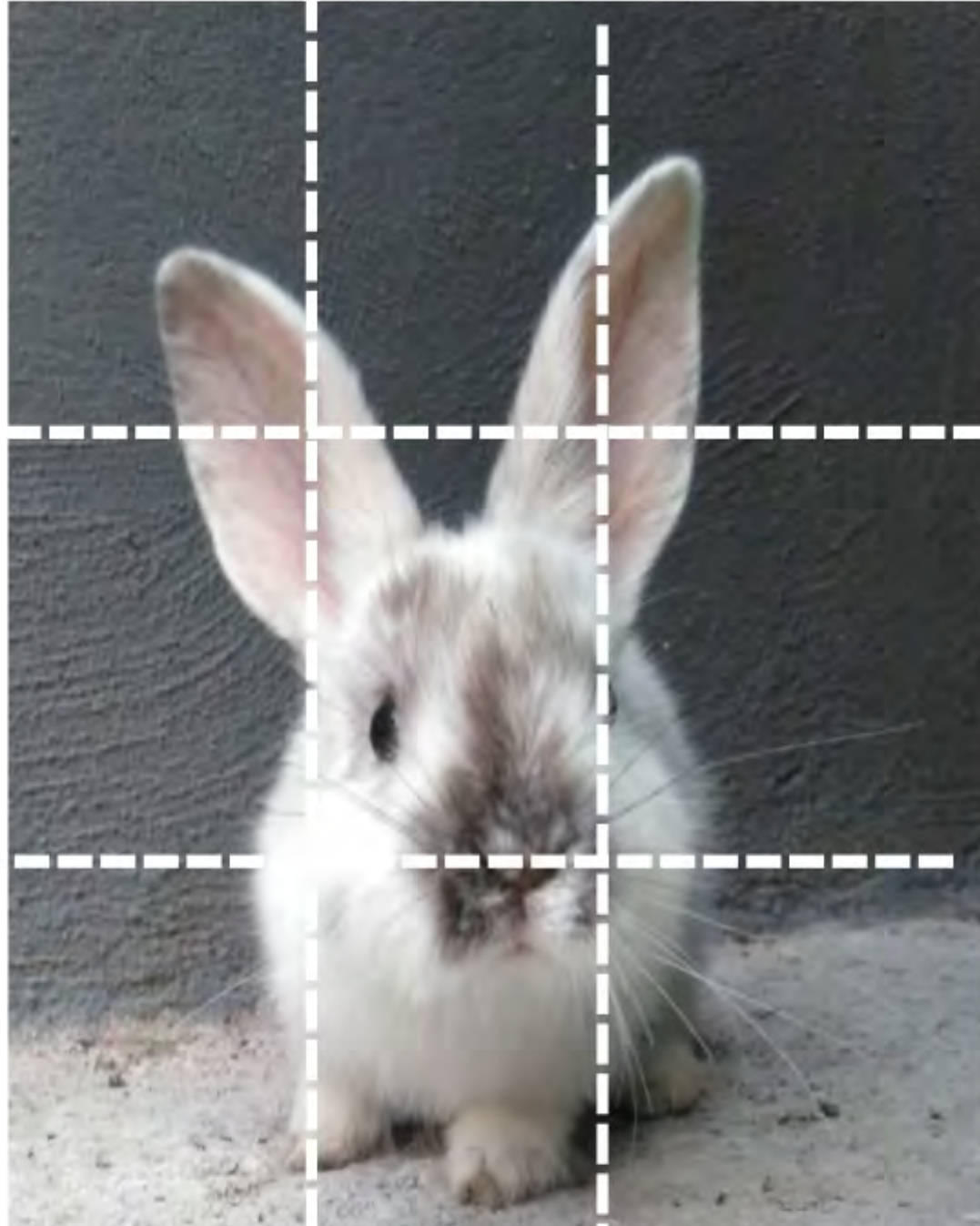
Rompecabezas del círculo

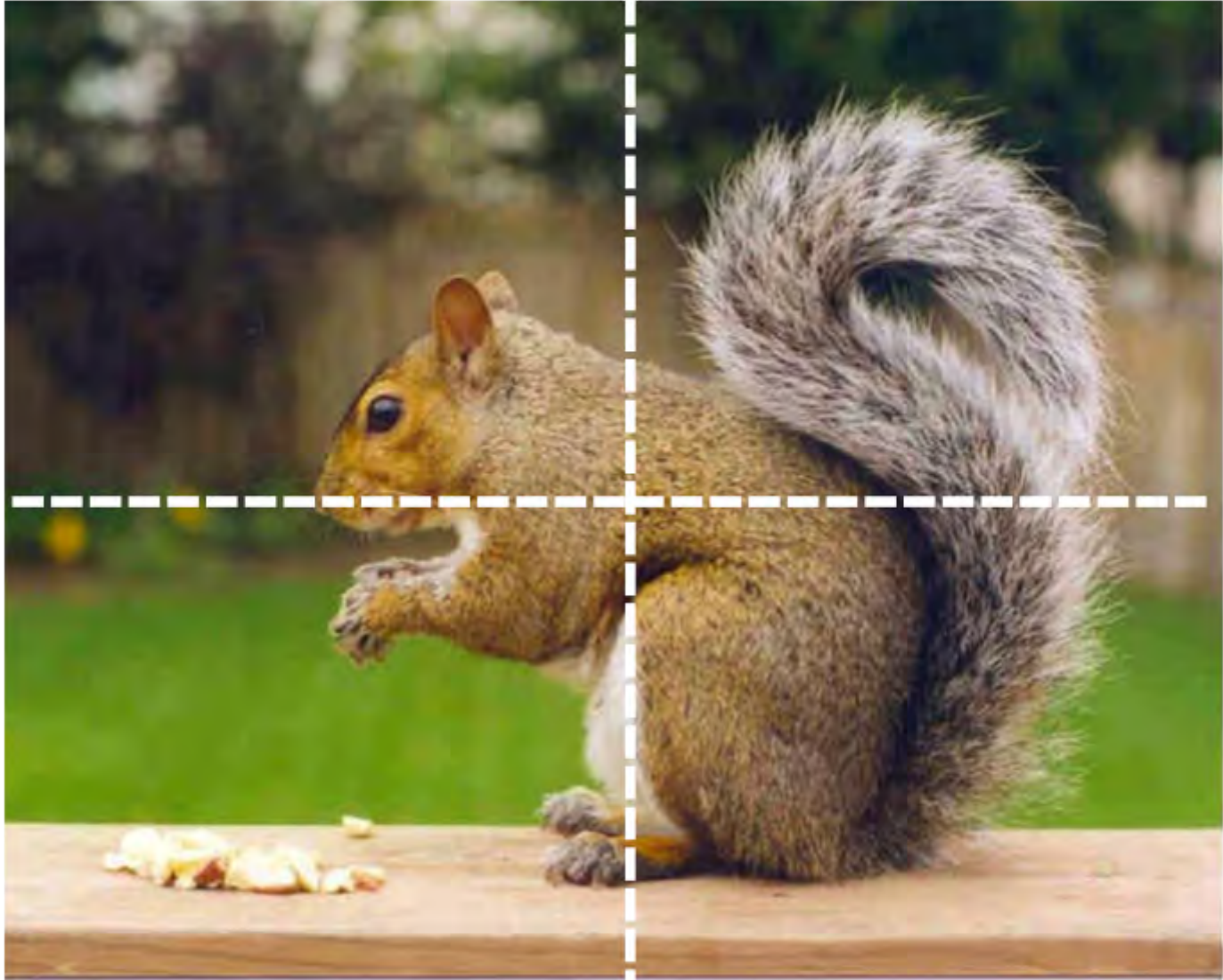


Rompecabezas de rectángulo



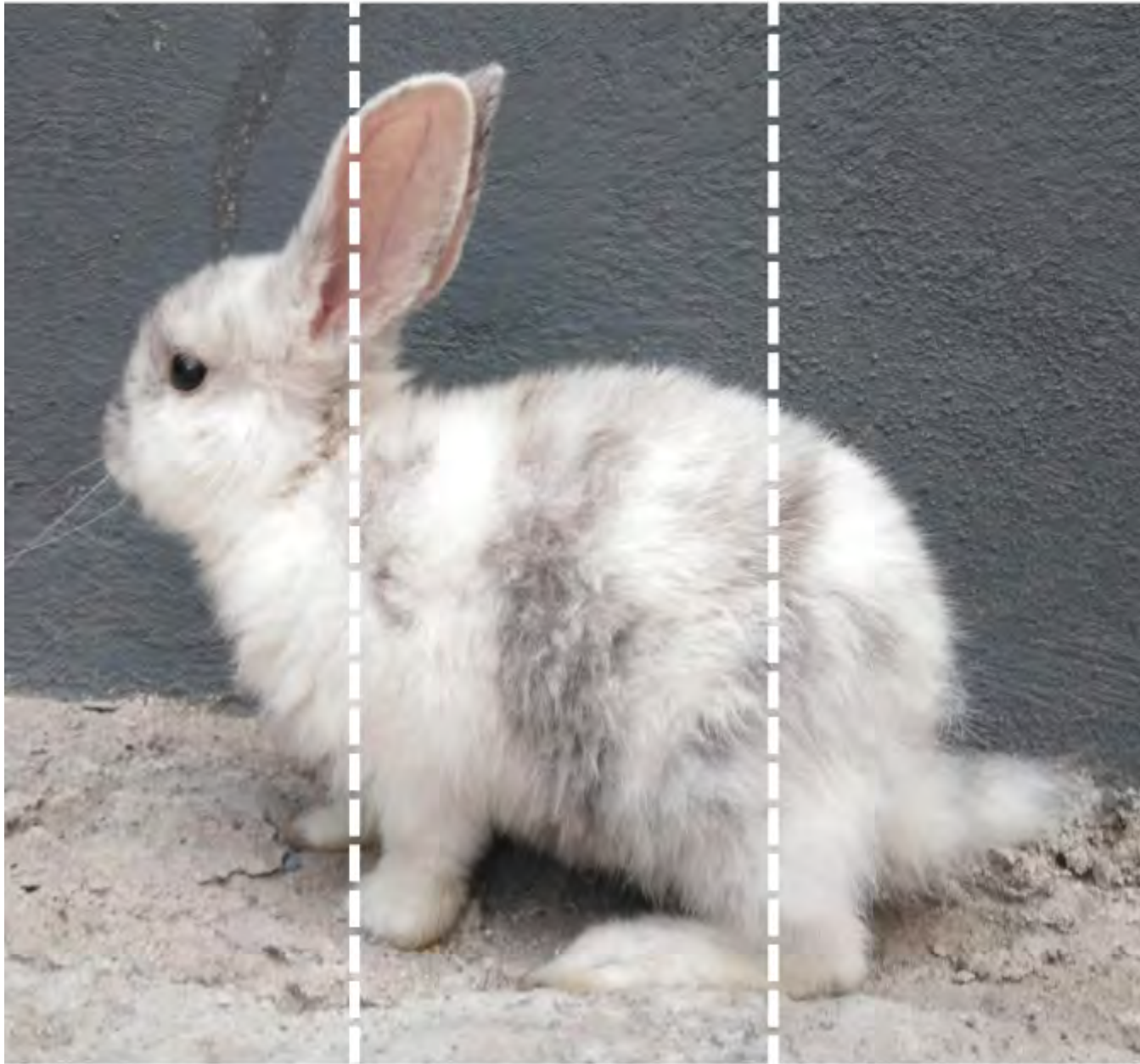
Rompecabezas de animales













Rompecabezas de números





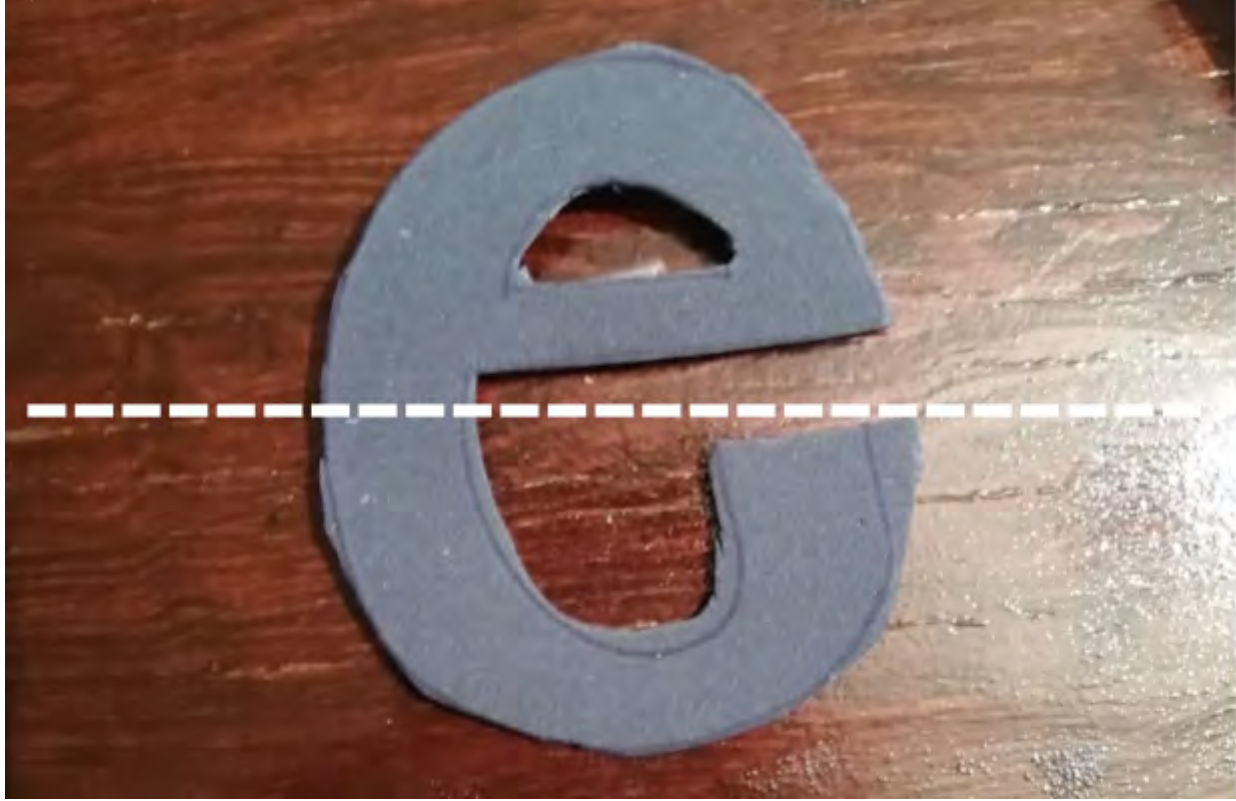




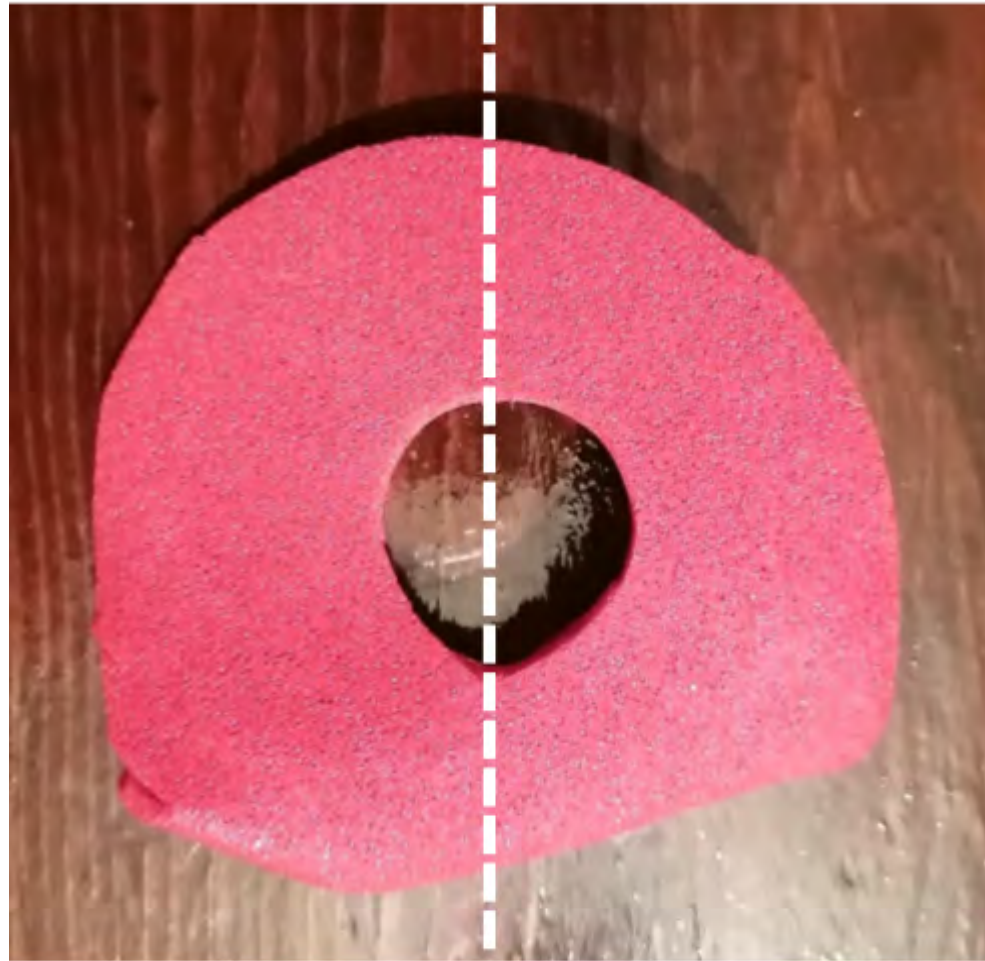


Rompecabezas de vocales











Encontrando las figuras

Encuentra los corazones, de color verde y encierralos en un círculo, con color verde



Encuentra las estrellas de color naranja
y encierra en un círculo con color
naranja.



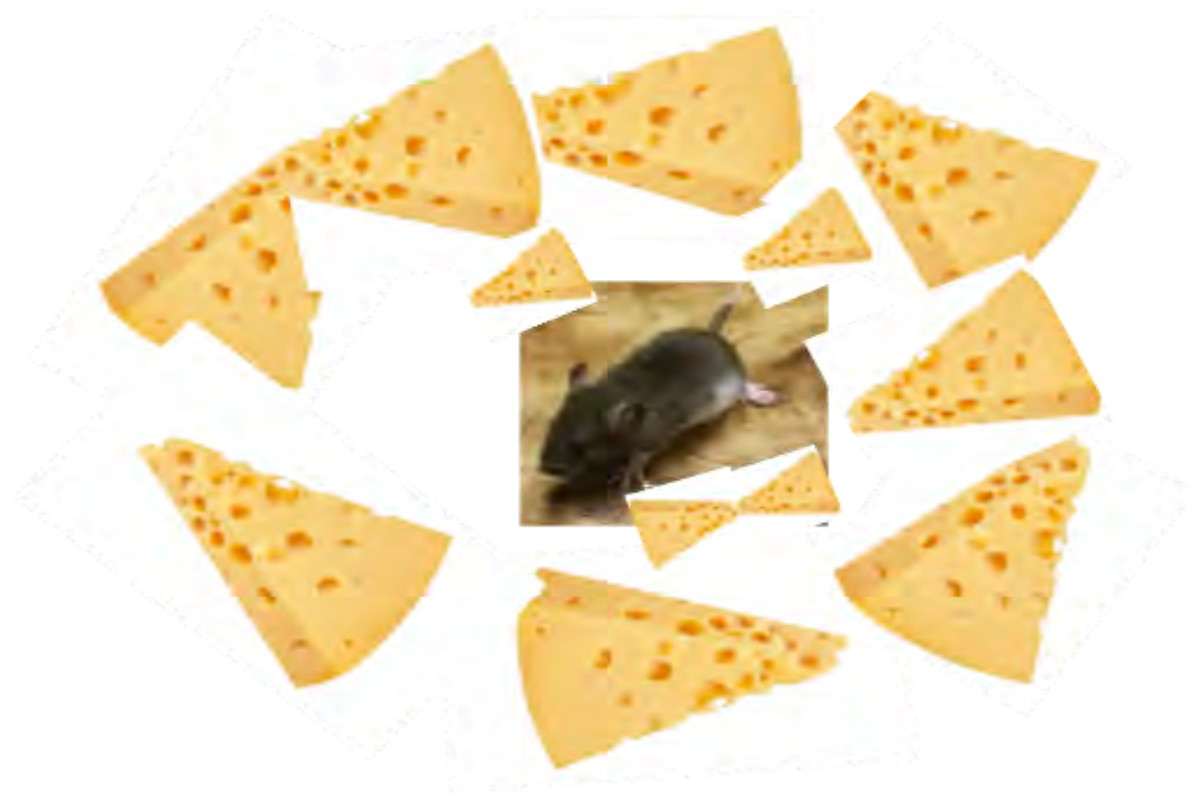
Encuentra la mochila morada y encierrala en un círculo con color morado



Encierra al perrito de la niña



Encuentra al ratón



Encuentra al oso más grande



Encuentra las letras A - a de color rojo.

A

d

A

d

d

A

d

A

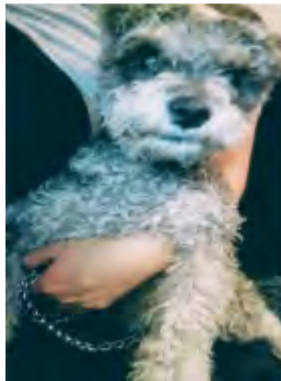
Encuentra la letra U



Encuentra los dos objetos con los que puedes asearte.

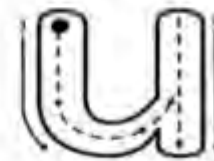
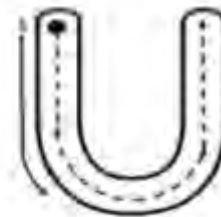
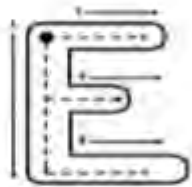
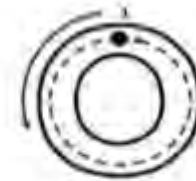
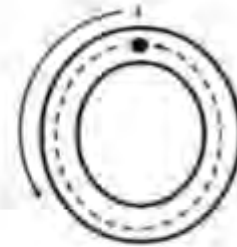


Encuentra a dos animalitos, que puedes tener como mascota en casa.

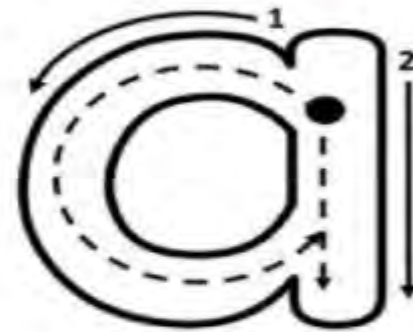
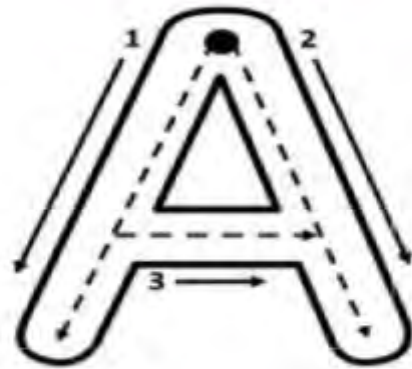


Vocales

Remarca con pintura las vocales sobre la línea punteada

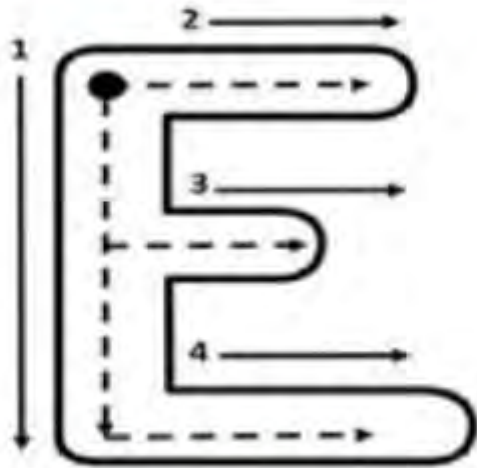


Sigue la línea punteada y remarca las vocales "A, a" y repite la palabra ardilla



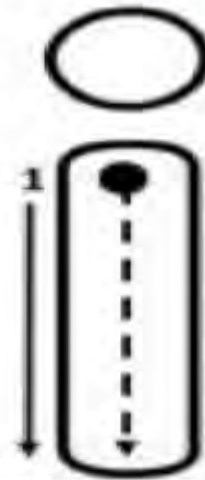
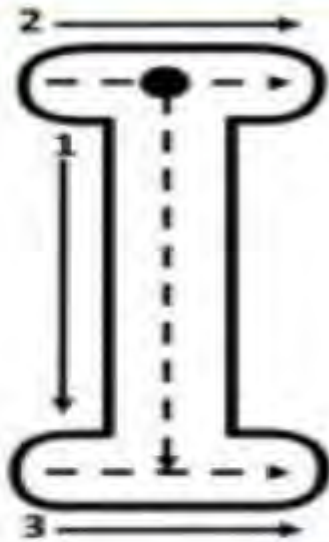
ardilla

Sigue la línea punteada y remarca las vocales "E, e" y repite la palabra elefante



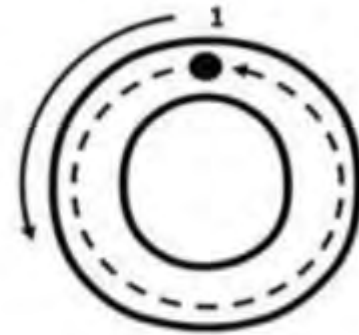
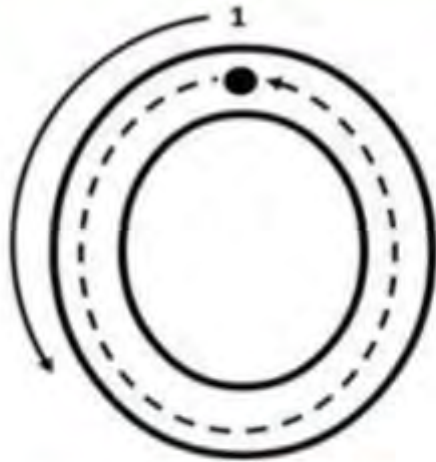
elefante

Sigue la línea punteada y remarca las vocales "I, i" y repite la palabra iglesia



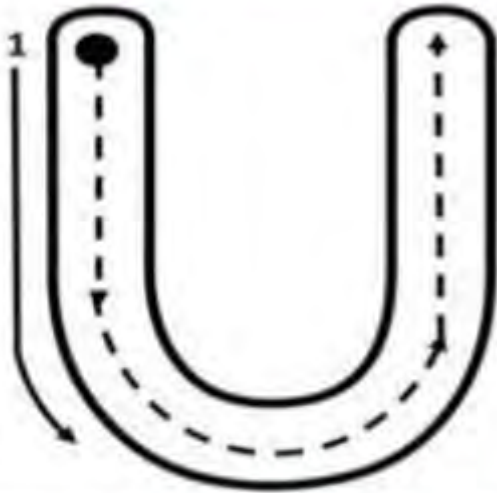
iglesia

Sigue la línea punteada y remarca las vocales "O, o" y repite la palabra oso



OSO

Sigue la línea punteada y remarca las
vocales "U,u" y repite la palabra unicornio

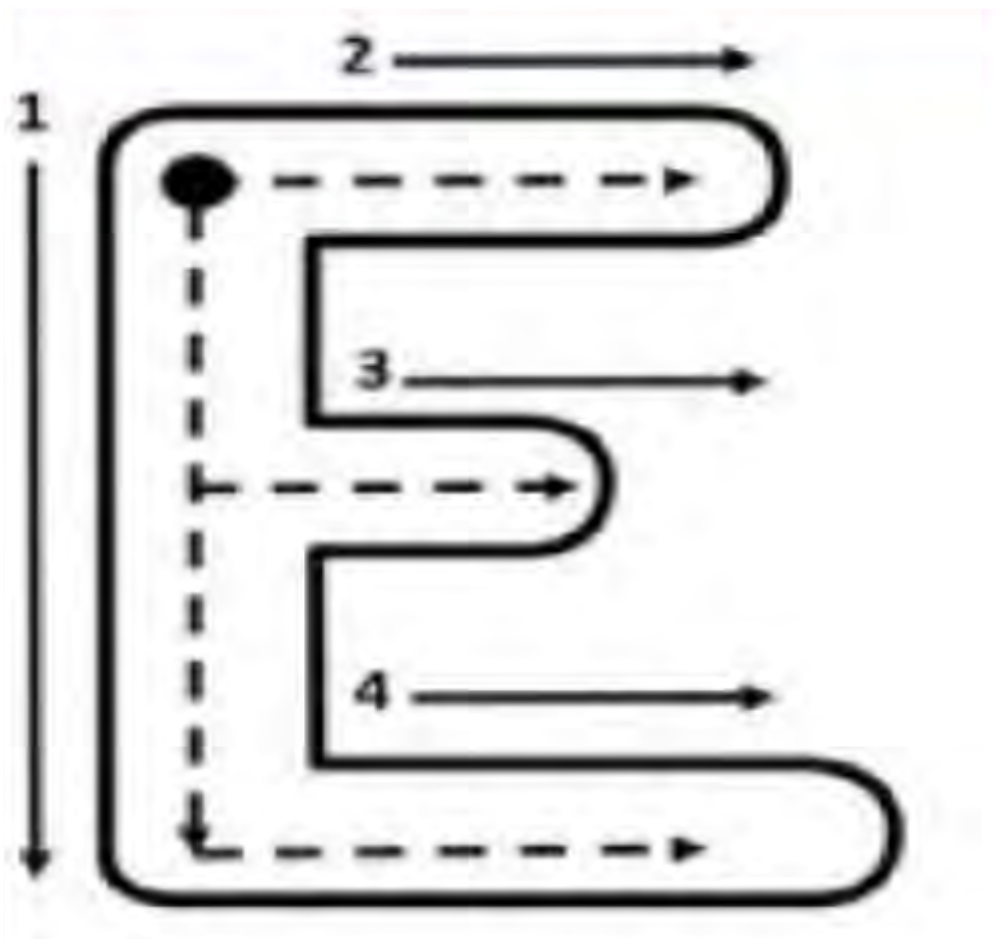


unicornio

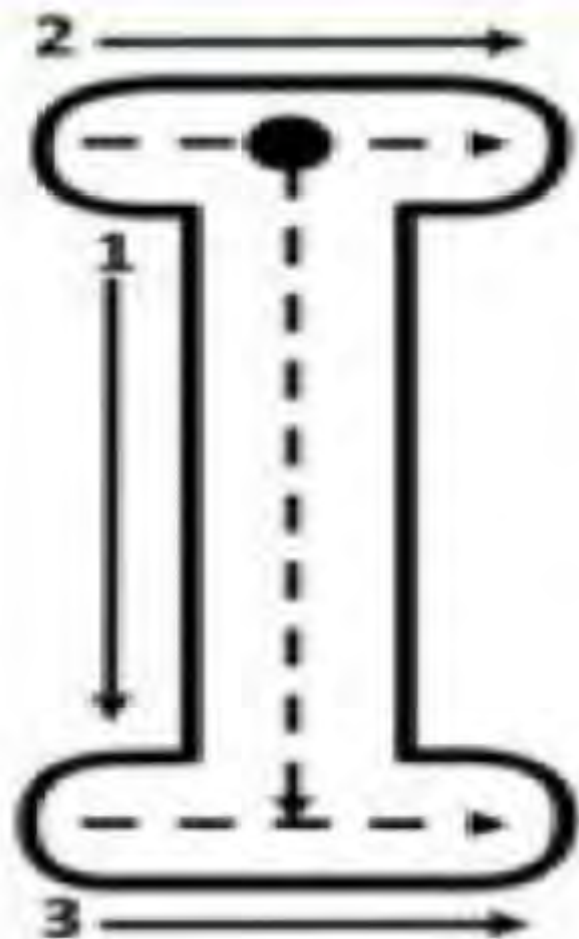
Con huellitas de pintura sigue la línea punteada de la vocal "A" mayúscula



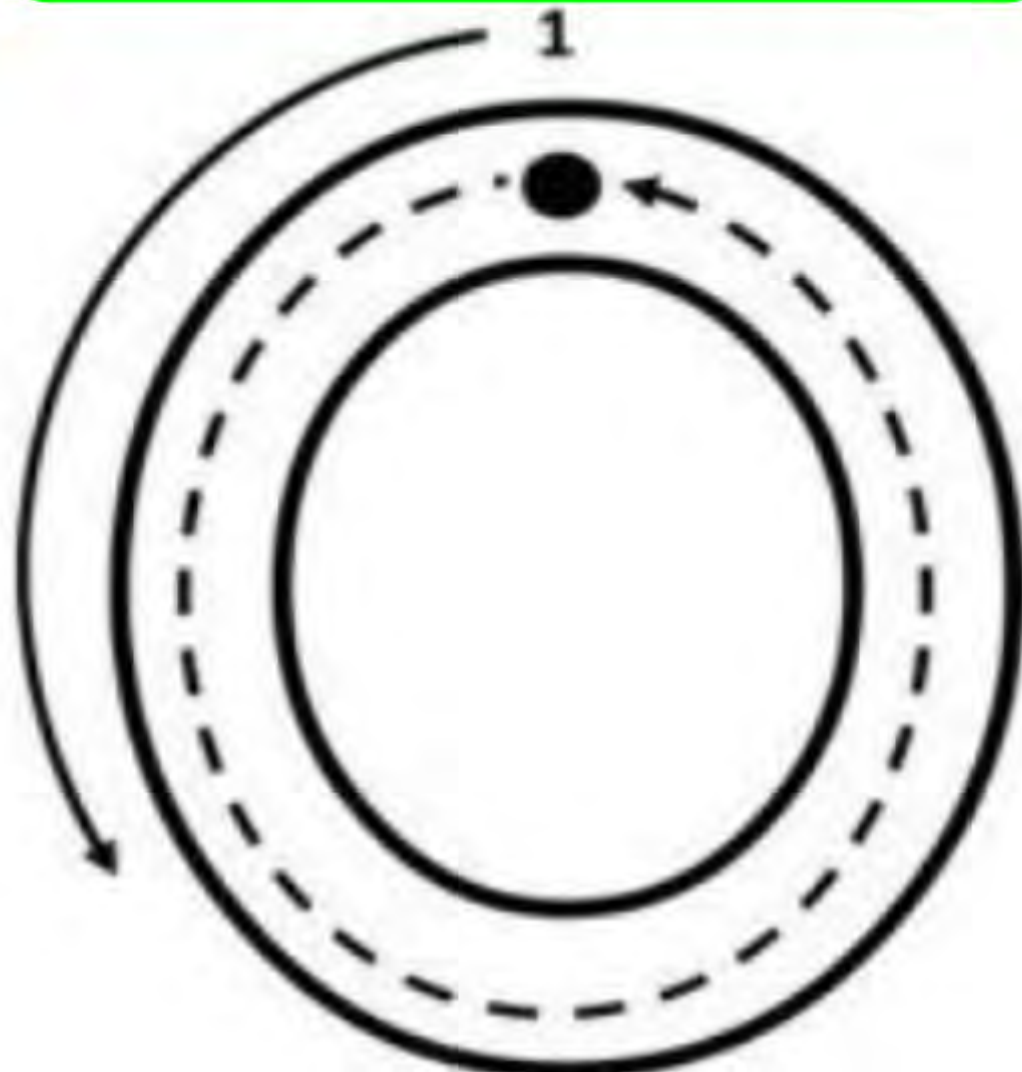
Con huellitas de pintura sigue la línea punteada de la vocal "E" mayúscula



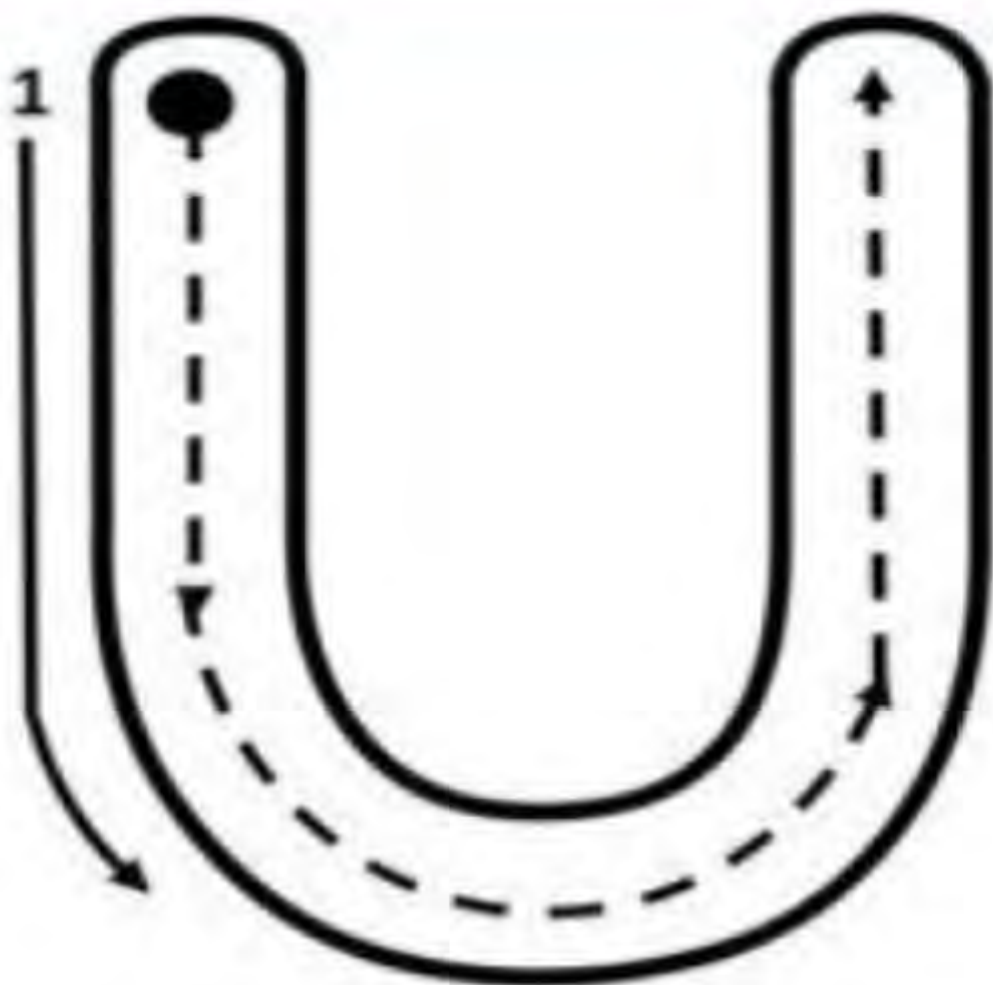
Con huellitas de pintura sigue la línea punteada de la vocal "I" mayúscula



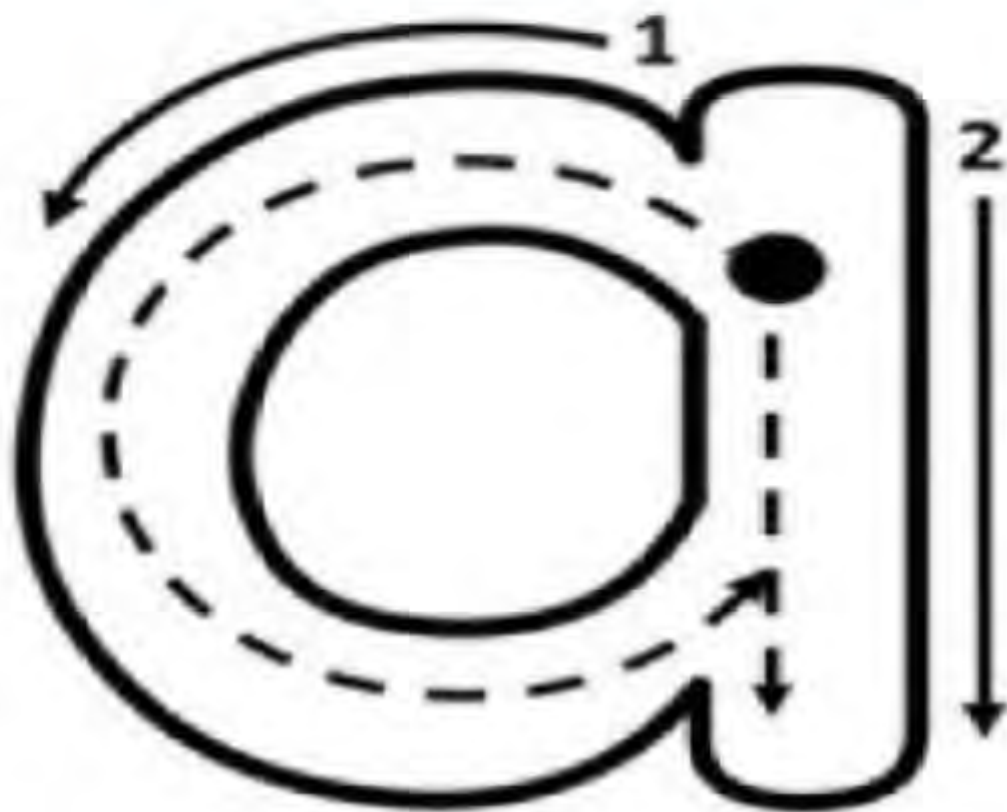
Con huellitas de pintura sigue la línea punteada de la vocal "O" mayúscula



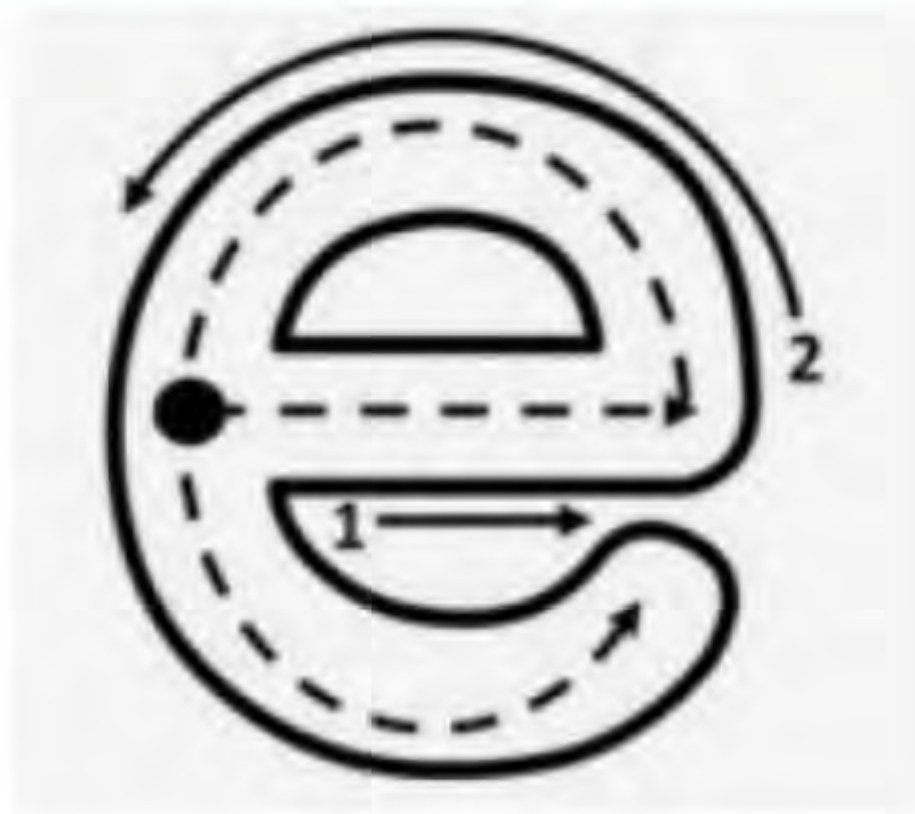
Con huellitas de pintura sigue la línea punteada de la vocal "U" mayúscula



Coloca aserrín sobre la línea punteada de la vocal "a" minúscula



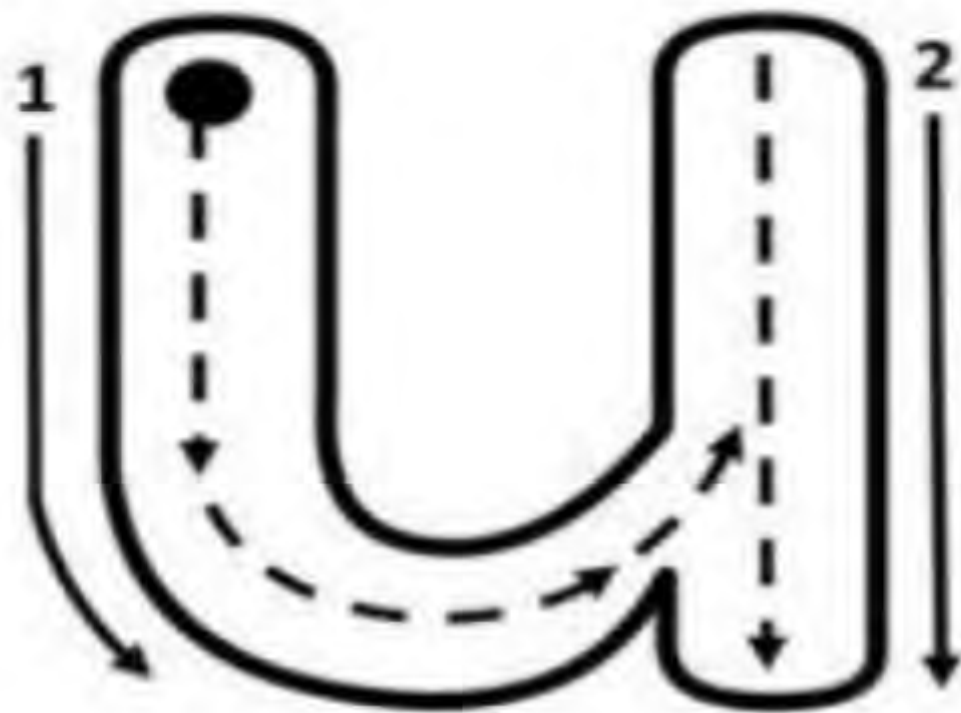
Coloca aserrín sobre la línea punteada de la vocal "e" minúscula



Coloca aserrín sobre la línea punteada de la vocal "i" minúscula

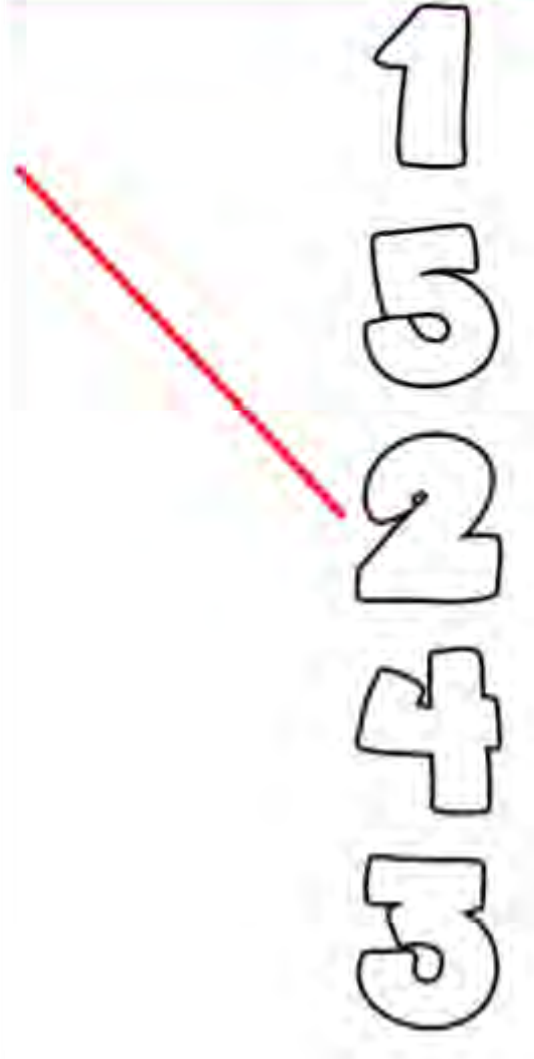
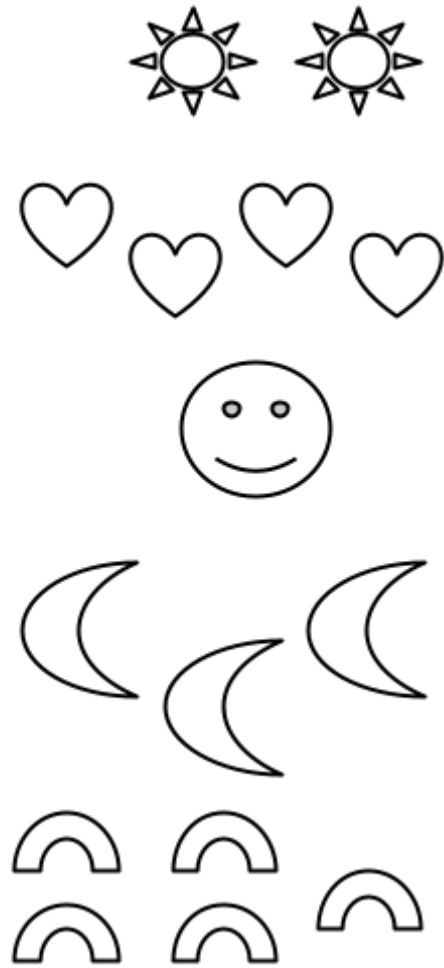


Coloca aserrín sobre la línea punteada de la vocal "u" minúscula

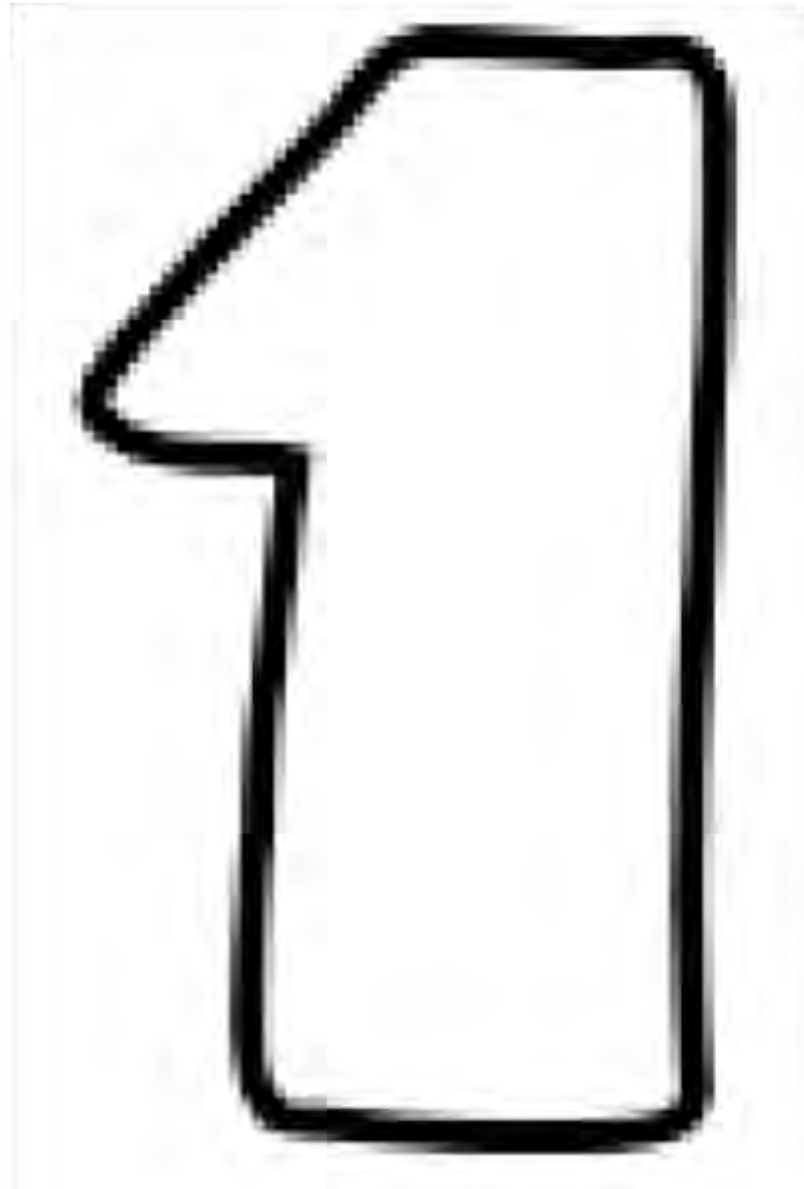


números

Relaciona los números con las figuras



Rellena con texturas el número 1



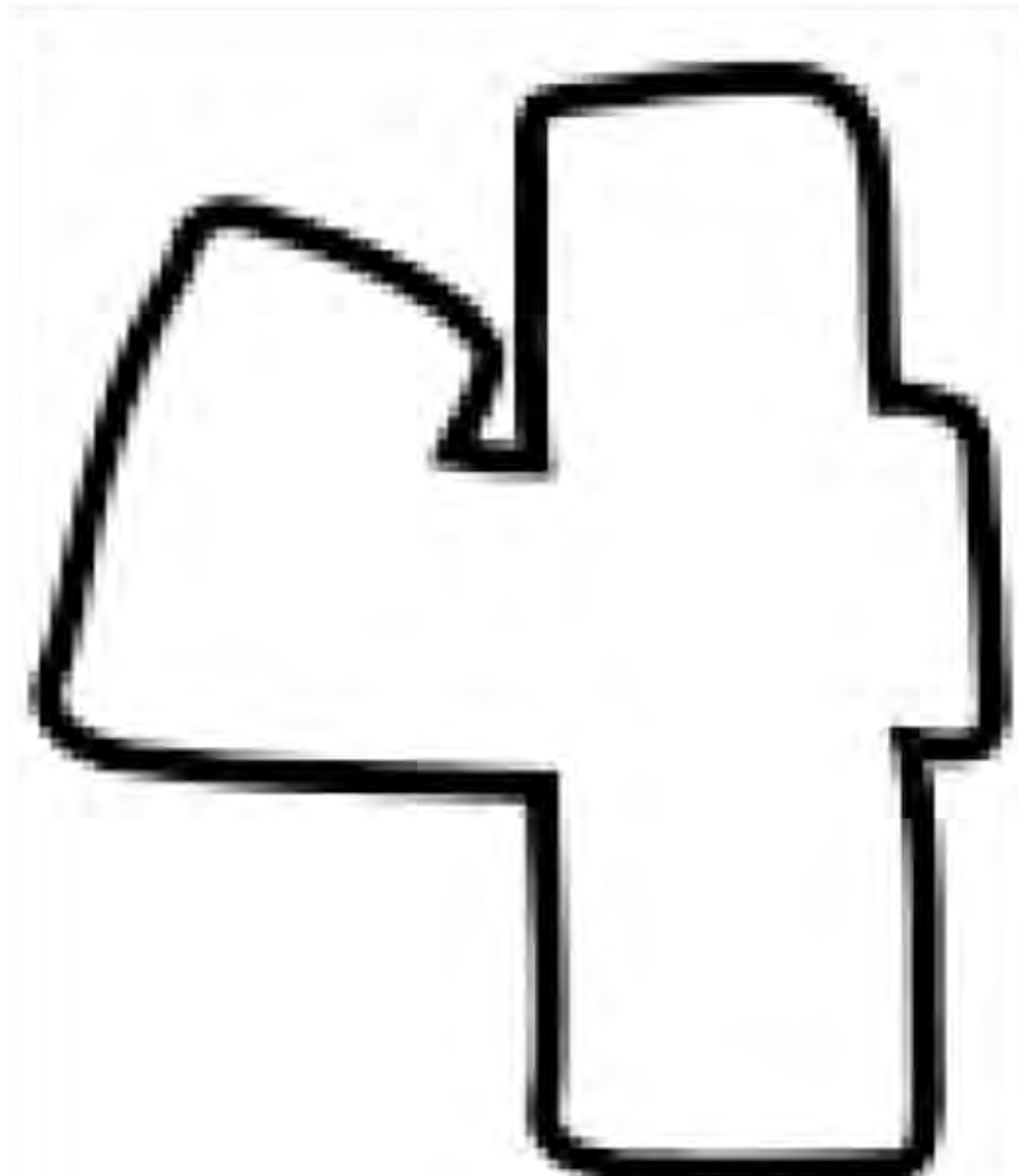
Rellena con texturas el número 2



Rellena con texturas el número 3



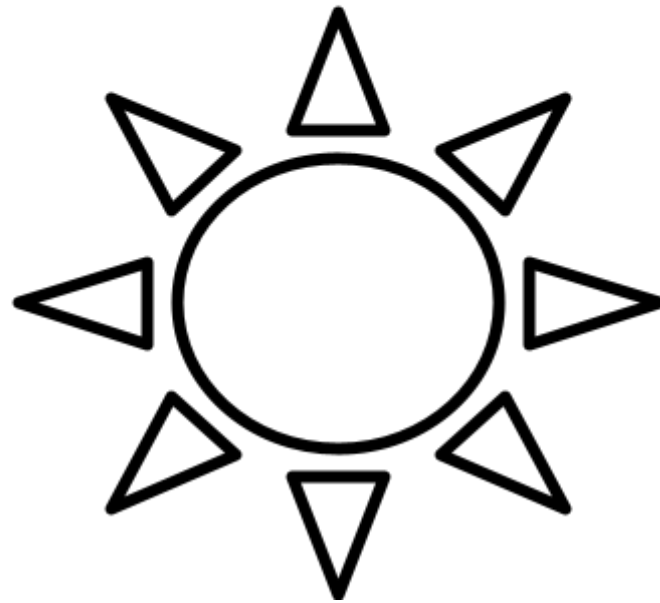
Rellena con texturas el número 4



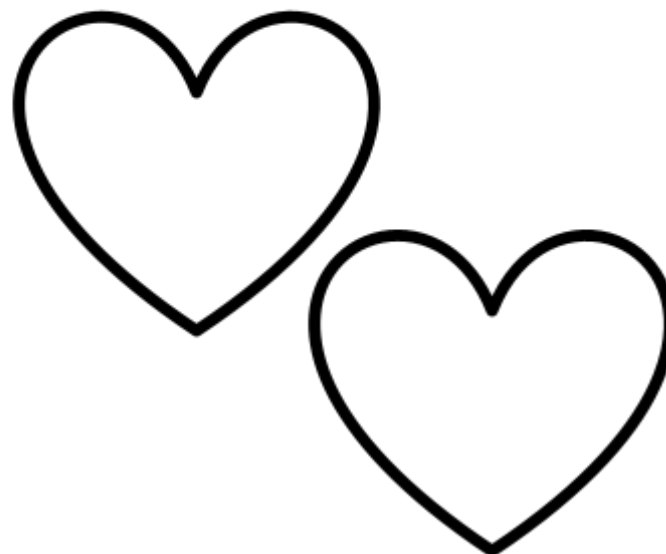
Rellena con texturas el número 5



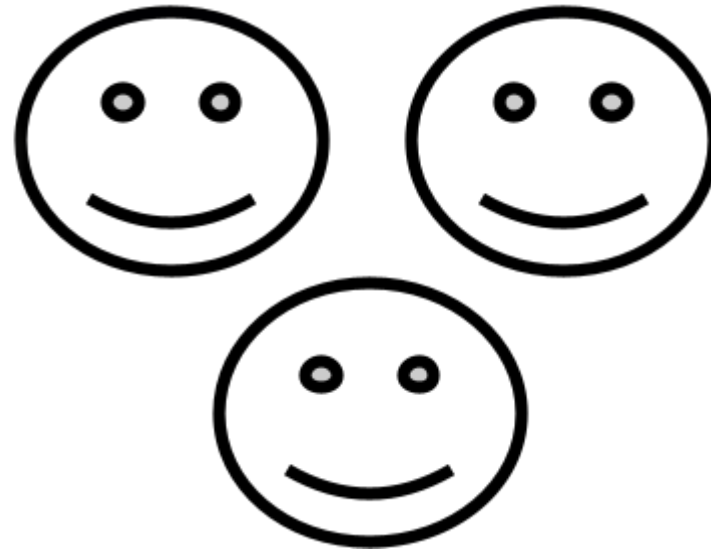
Colorea el número 1 y la figura



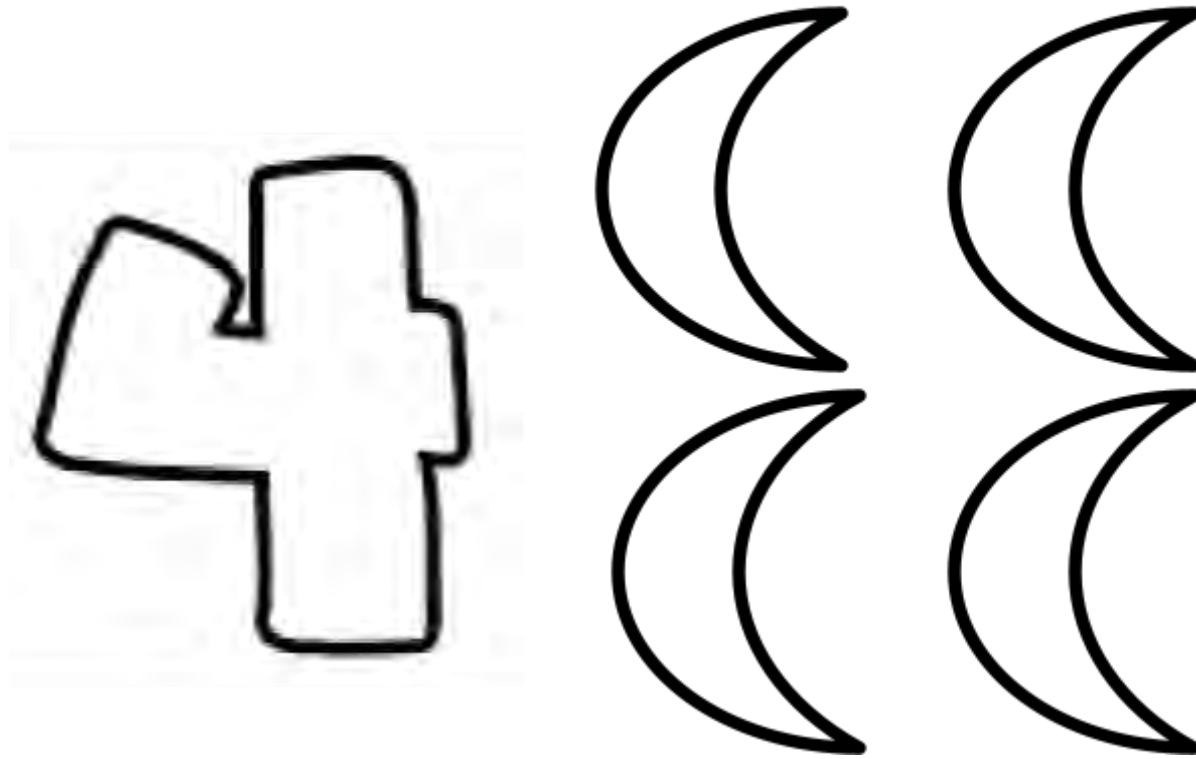
Colorea el número 2 y las figuras



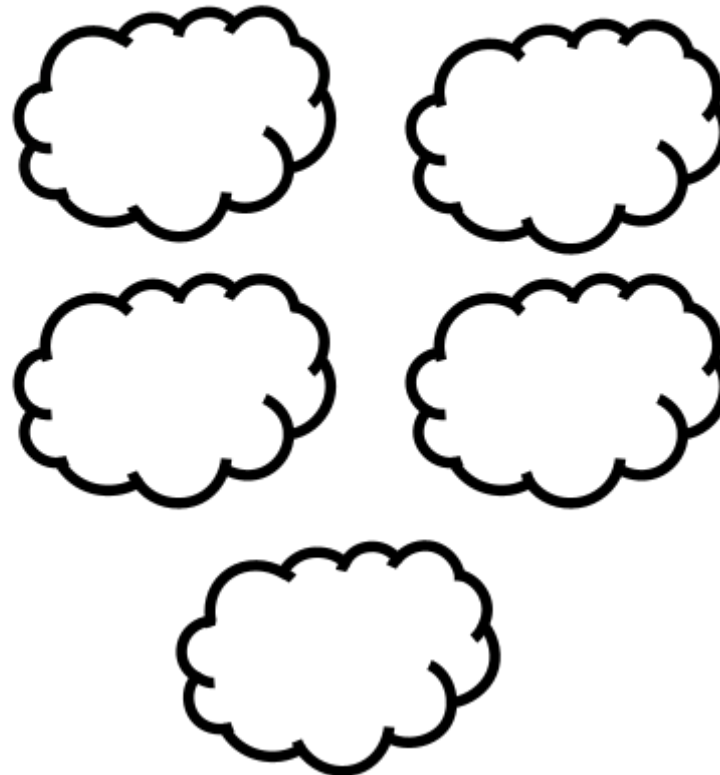
Colorea el número 3 y las figuras



Colorea el número 4 y las figuras



Colorea el número 5 y las figuras



Colorea y cuenta las figuras que corresponden a los números

1



2



3



4

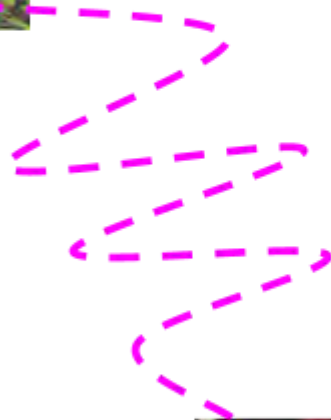


5



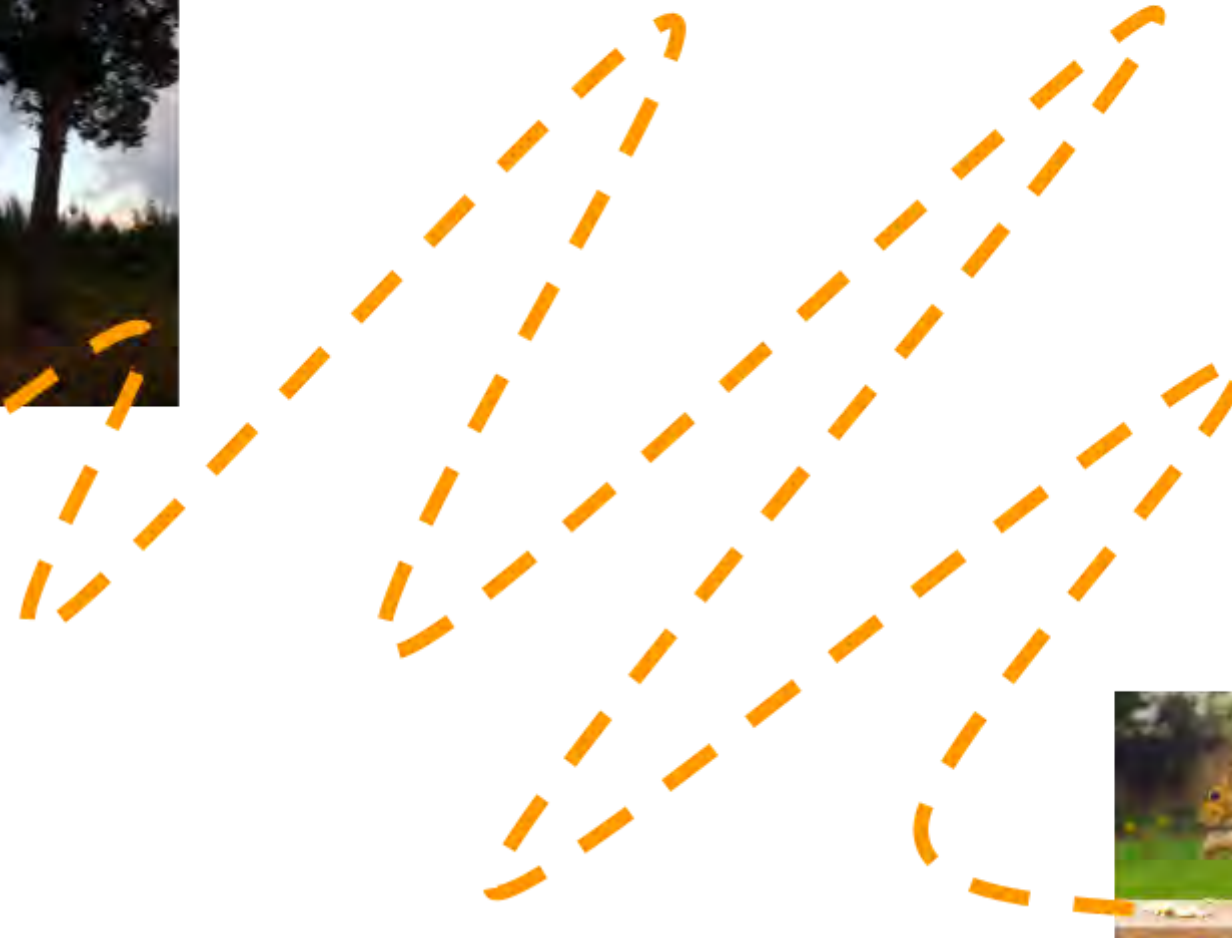
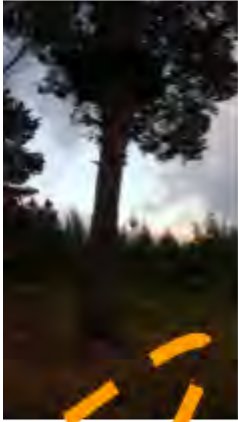
Laberintos y caminitos

Lleva al patito, por el camino correcto, para que pueda comer su alimento.



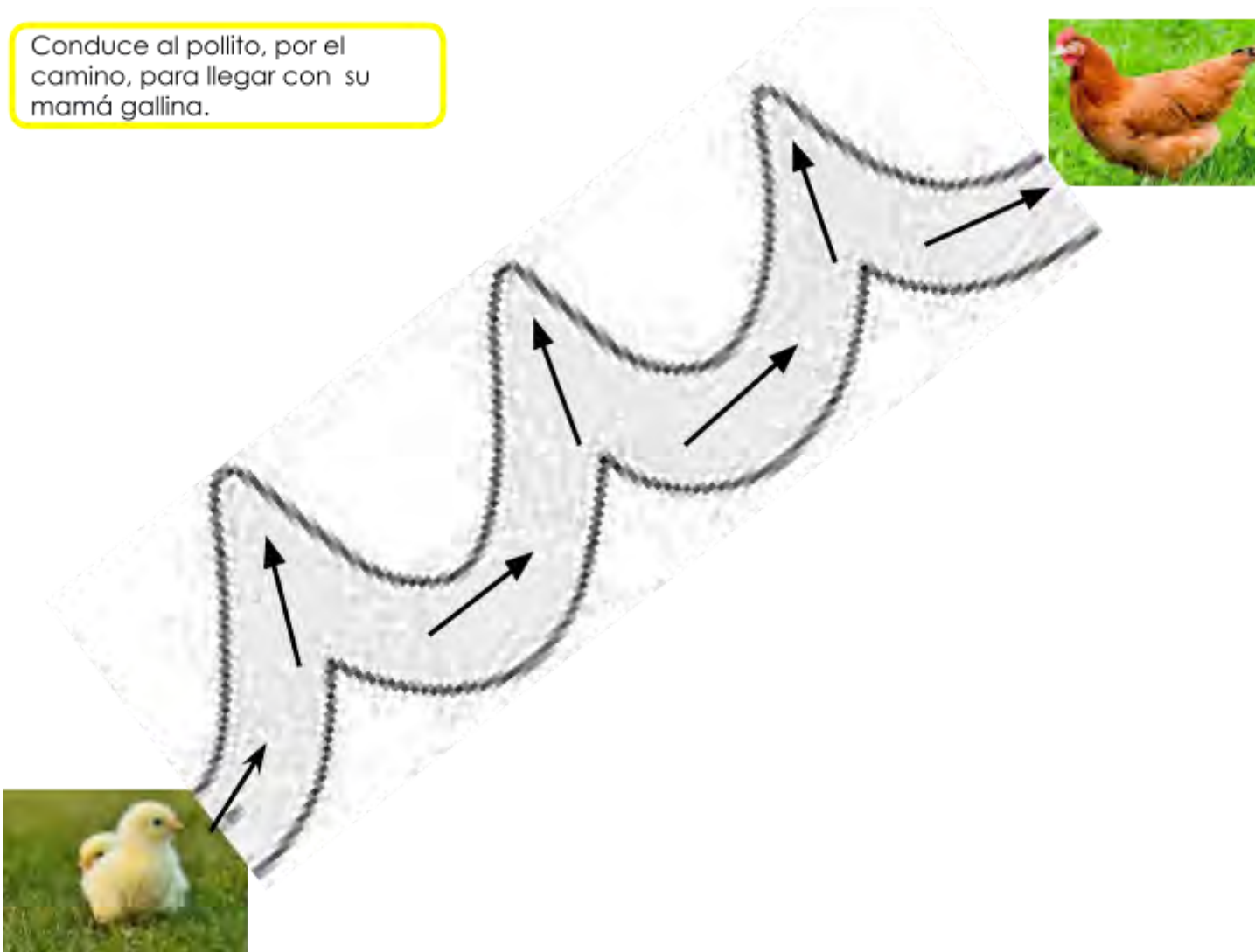
Nota: El niño deberá, remarcar el camino con un plumón grueso o poner maíz sobre las líneas de la curva.

Conduce a la ardilla, por el camino, para llegar al árbol.



Nota: El niño deberá poner bolitas de papel crepe sobre la línea curveada.

Conduce al pollito, por el camino, para llegar con su mamá gallina.



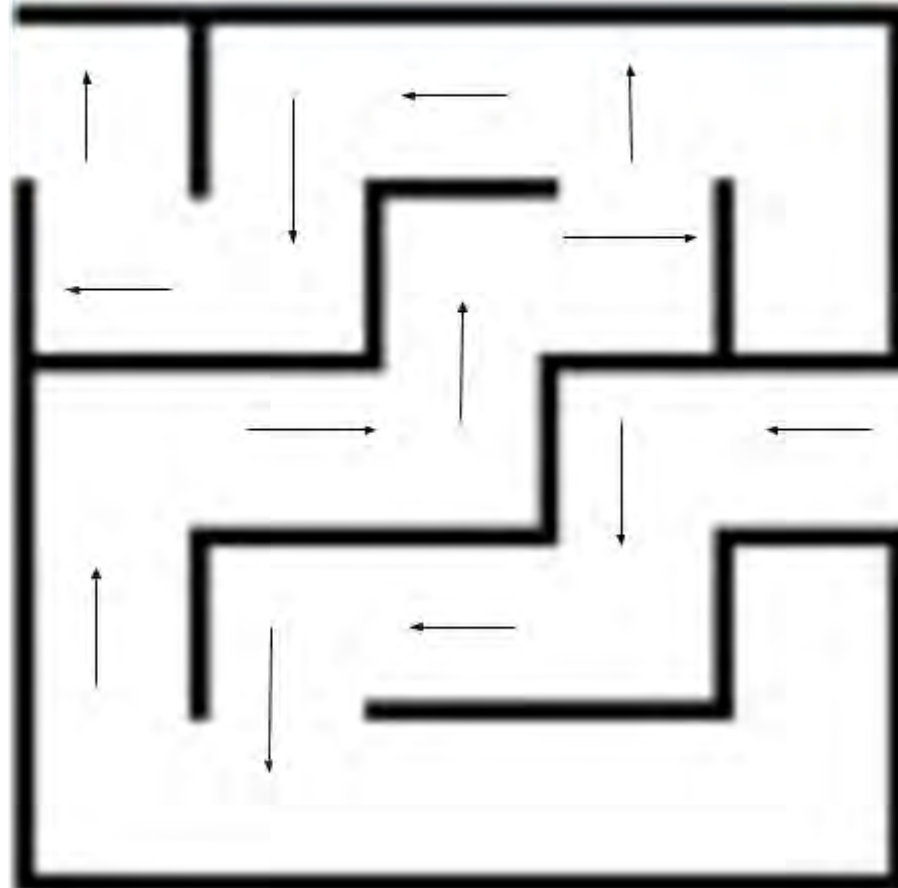
Nota: El niño seguirá la posición de las flechas para pintar el camino, con ayuda de un pincel y pintura acrílica del color de su preferencia.



Conduce al conejito con su mamá.

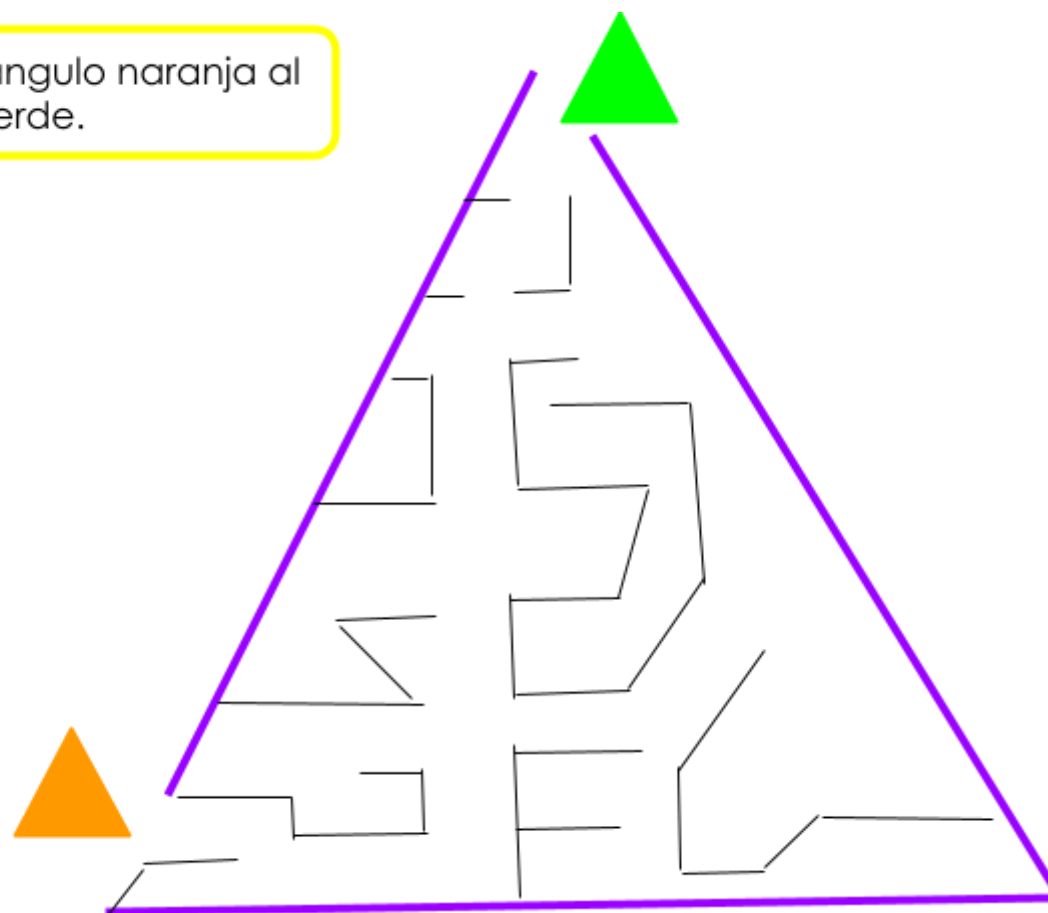
Nota: El niño deberá de pegar sobre el camino algodón en forma de tiritas (rollitos o taquitos).

Ayuda a Lisa a llegar a su casa



Nota: Para este ejercicio el niño tendrá que seguir las indicaciones de las flechas para llegar al otro extremo, tomando en cuenta que se apoyara de un pincel para colorear el camino pero solo usara la mano izquierda.

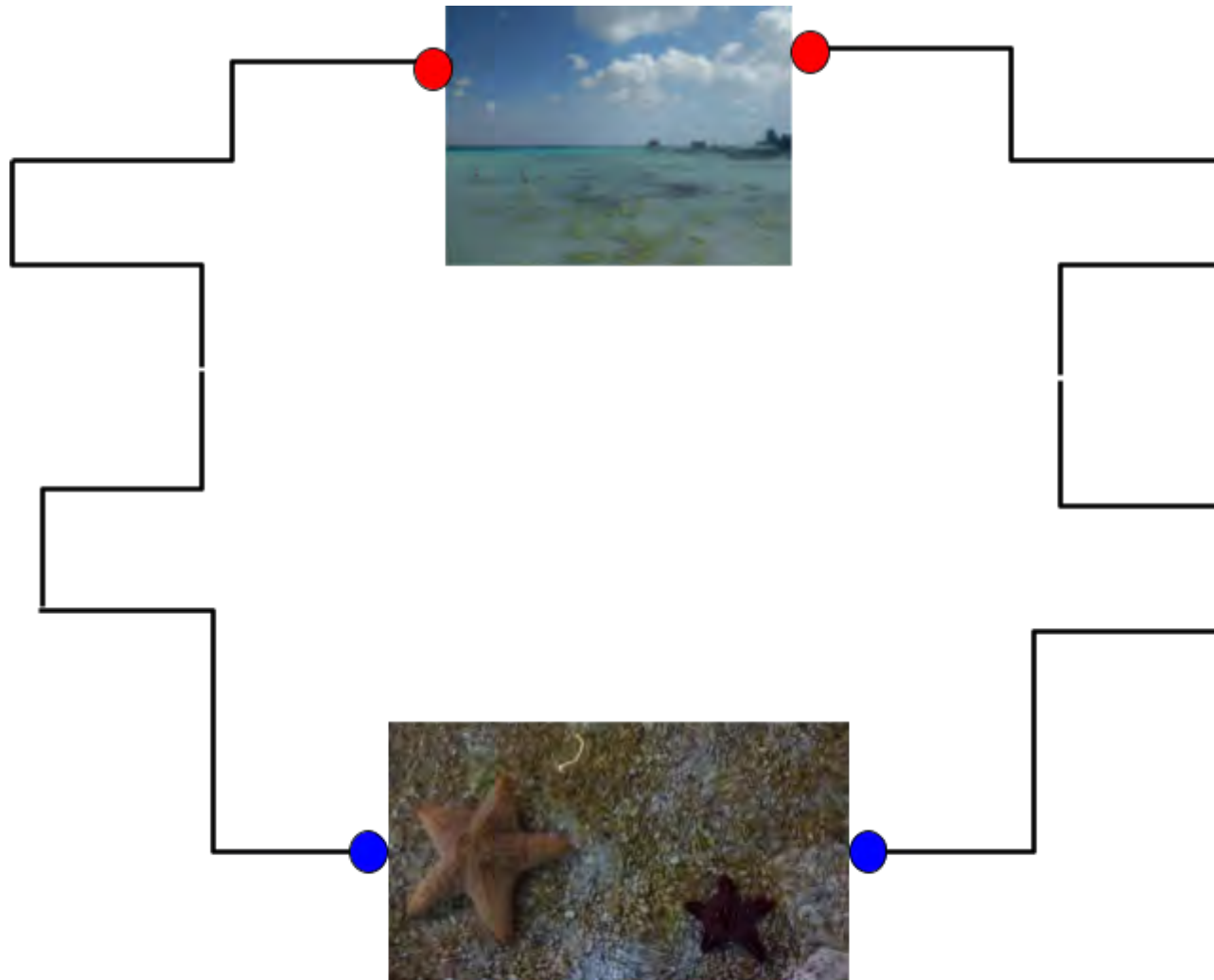
Lleva el triángulo naranja al triángulo verde.



Ayuda a Deysi a pasar por el camino correcto, para que pueda comer rico.

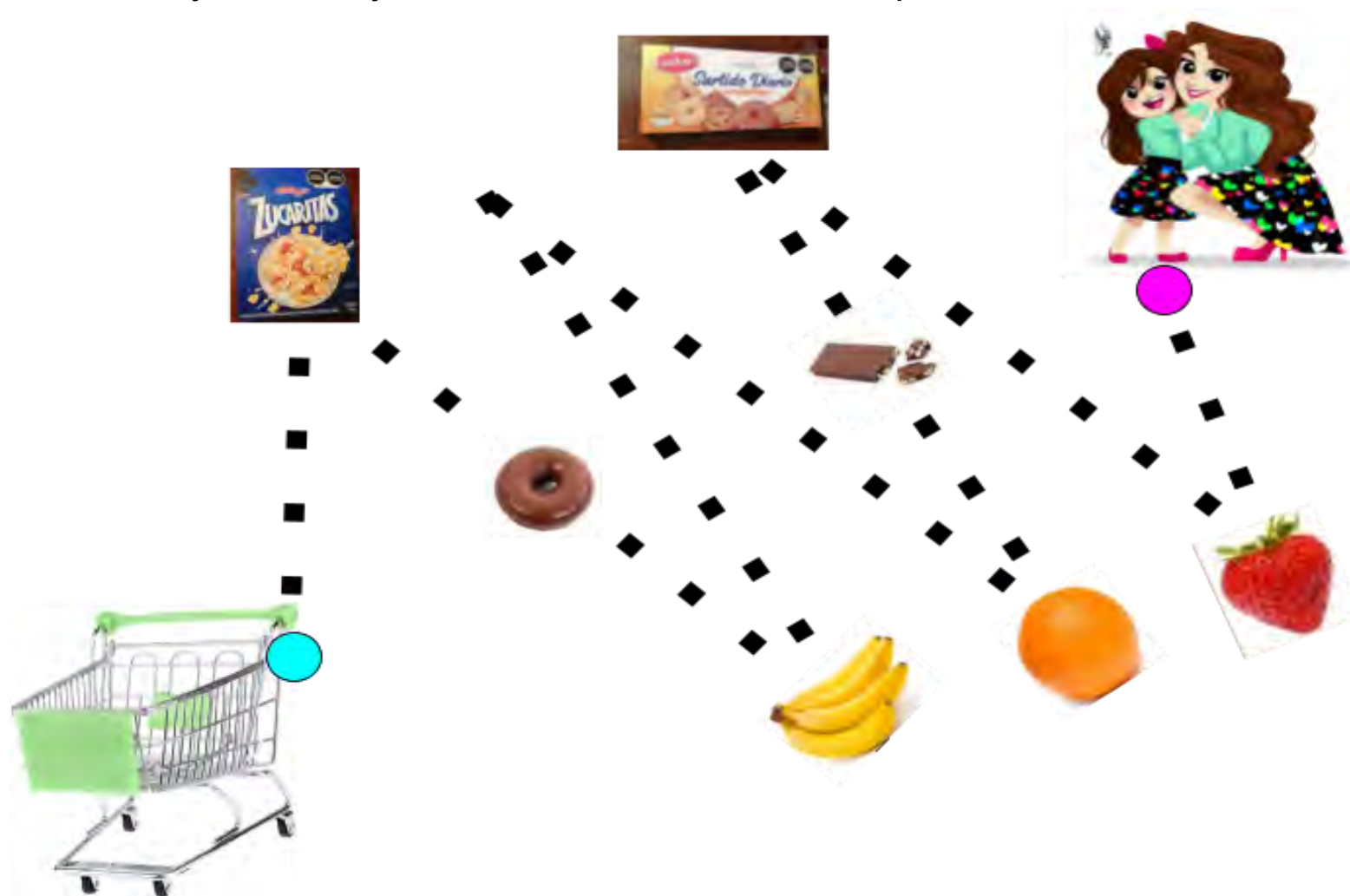


Las estrellitas fueron a la escolita, ahora deben de ir a casita, ayudarlas a regresar al mar.



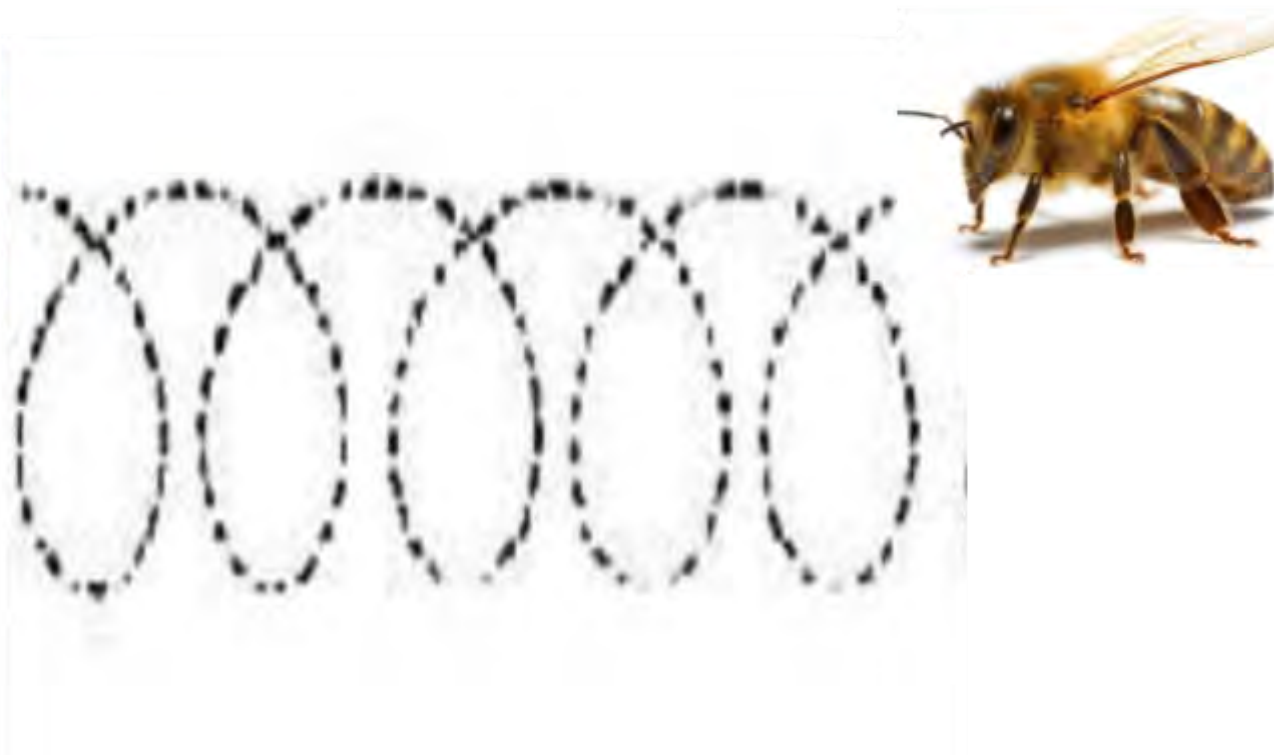
Nota: El niño deberá, trazar ambas líneas al mismo tiempo, por tanto el niño tomará en cada mano un marcador de diferente color y a la par hacer los trazos, empezando desde los puntos azules, para llegar a los puntos rojos.

Ayuda a Renata y a su mamá a llevar todas las cosas del supermercado en el carrito.



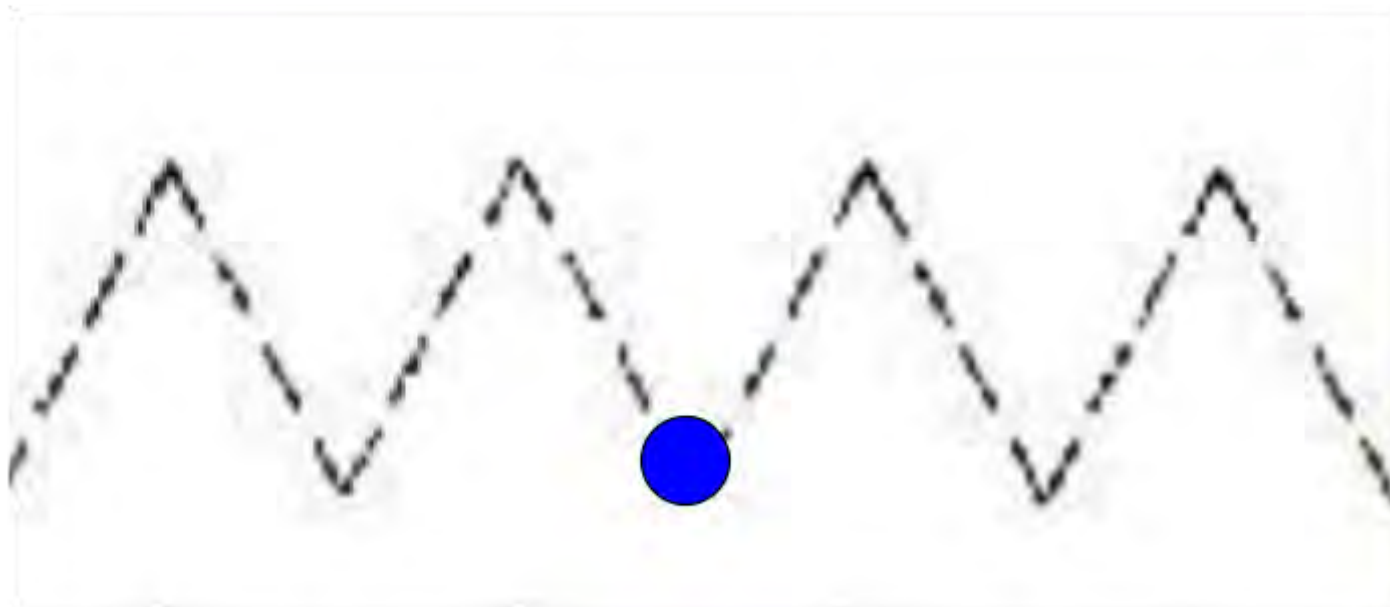
Nota: El niño pondra sus dedos indices en pintura, posteriormente pondra su dedo indice en cada cuadro negro, siguiendo la linea, cuando se encuentre con un objeto debera encerrarlo con su dedo indice izquierdo. (El camino, iniciará en el punto rosa y terminará en el punto azul claro.

La abeja reina, salió a trabajar y no recuerda cómo llegar a su casa el panal, ayúdala a llegar, siguiendo el camino punteado.

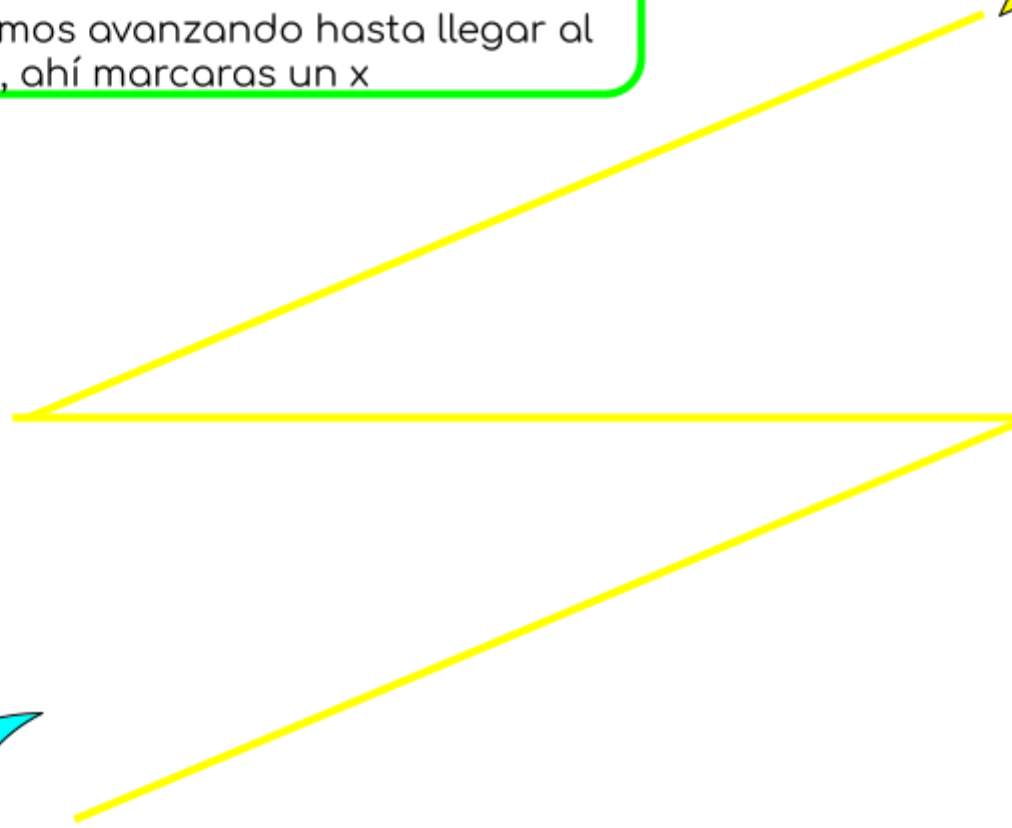


Nota: El niño tendrá que hacer rollitos con plastilina para colocarla sobre el camino.

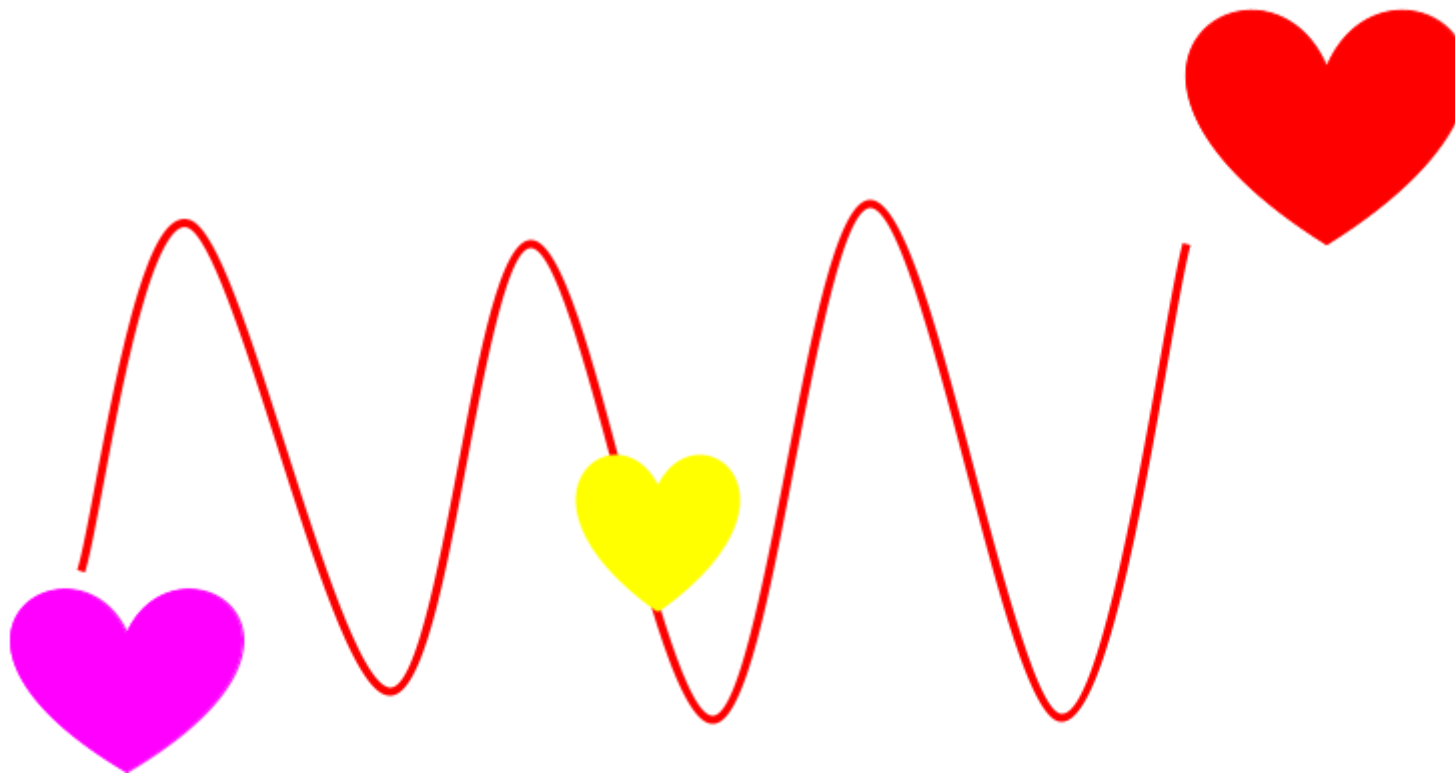
Sigue el camino, al mismo tiempo con ambas manos, hasta llegar al punto azul.



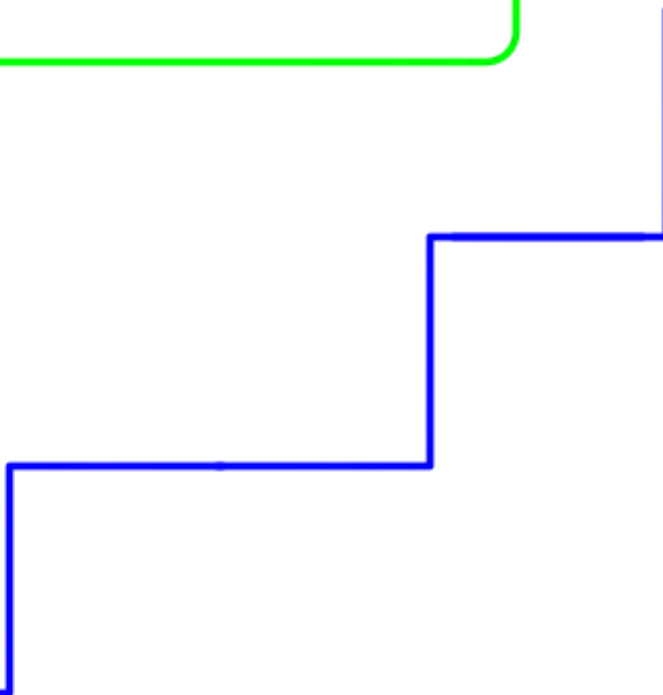
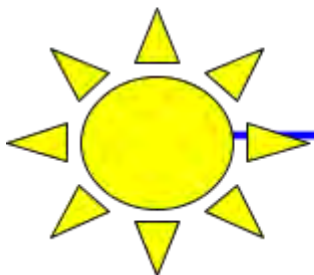
El sol quiere buscar a su amiga luna, ambos caminaron al mismo tiempo para encontrarse, coloca tus dedos en cada esquina y vamos avanzando hasta llegar al punto medio, ahí marcaras un x



Ayuda a los corazones rojo y rosa a encontrar el corazón amarillo, coloca tus dedos en ambos extremos y muevelos al mismo tiempo.



El señor sol quiere visitar a su amiga la nube, ayuda al sol, siguiendo la línea azul con el dedo.



Telarañas

Telaraña de las emociones

Caminemos por la telaraña con mucho cuidado, para encontrar las tarjetas de emociones, cada que encontremos una tarjeta diremos en voz alta de que emoción se trata y la imitaremos.
(Opción 1 de 2 a 3 años de edad)

Caminemos por la telaraña con mucho cuidado, para encontrar las tarjetas de emociones, cada que encontremos una tarjeta trataremos de decir que emoción es y la imitaremos.
(Opción 2 para 1 año de edad)

Soldaditos

Cruzaremos una gran telaraña que se ha formado en las sillas, como soldaditos pasaremos con ayuda de nuestros pies y manos, tratando de esquivar los hilos de la telaraña.

Encontrando la salida de la cueva de la araña

Se colocará una telaraña de estambre en un pasillo, la cual los niños tendrán que cruzar sin deshacer la telaraña, se les dirá, que al otro lado estará la salida, pero hay que ser muy cuidadosos

La araña juguetona

Hay una araña muy triste porque nadie quiere jugar pelota con ella , así que nosotros jugaremos con ella, lanzaremos pelotas a su telaraña, como esta es muy pegajosa, las pelotas quedaran atrapadas.

Rescatando a los amigos

Se colocará una telaraña de estambre en un pasillo, entre los hilos habrá diferentes peluches de animales, los niños tendrán que cruzar la telaraña para rescatar uno a uno cada peluche sin deshacer la telaraña, se les dirá, que al otro lado estará la salida, pero hay que ser muy cuidadosos .

Tejiendo la casita de Mamá araña.

Vamos a tejer la casita de mamá araña para que pueda poner sus huevos y así nazcan pronto las arañitas. Para ello tenemos que introducir el estambre, por los orificios del plato en la secuencia de los números.

Material:

- Plato con orificios
- Estambre
- Araña

Piecitos juguetones

Nuestros piecitos quieren jugar, experimentado las sensaciones que guarda la caja loca. Para que nuestros piecitos puedan jugar, necesitamos introducirlos en los orificios que tiene la caja loca. Podemos meter ambos pies en un orificio o uno en cada orificio. para poder sentir bien las texturas es importante mover nuestros piecitos.

Material:

- Caja grande, divida en 4 partes (cada parte con una textura diferente)
- Estambre

Tejiendo nuestras emociones.

El docente deberá dar como instrucción: "Todos nos sentaremos en el suelo haciendo un círculo".

Una vez sentados el docente tendrá que explicar qué dirá unas frases y mostrará tarjetitas de emociones para describir cual de esas emociones son las que más aciertan a la situación dicha.

Para ello cuando los niños hayan dicho la emoción e imitado, podrá lanzar el estambre a un niño y nuevamente dirá otra situación y el niño lo lanzará a otro compañero y así sucesivamente, hasta formar una telaraña.

Tejiendo nuestras emociones.

Ejemplo de situaciones:
Cuando tengo mucha hambre y no he comido como me hace sentir eso:



Opción 1 (1 a 2 años): Los niños imitaran las emociones.

Opción 2 (2 a 3 años): Los niños imitaran las emociones y además verbalmente como se llaman.

Encontrando a nuestras amiguitas las pulgas.

Deberemos de encontrar a nuestras amiguitas las pulgas, que están dentro de la caja y rodeadas por telarañas, para encontrarlas y sacarlas de ahí, tomaremos unas pinzas y las introduciremos, con mucho cuidado por los orificios que hay entre las telarañas.

Cuando encontremos una las agarramos con nuestras pinzas, así sucesivamente hasta que ya no haya ninguna.

Material:

- Caja
- Estambre
- Pompones de color rojo
- Pinzas

Rescatando a nuestros amigos los frijoles.

Tenemos que rescatar a nuestros amiguitos los frijoles que se perdieron en la casa de los señores maíz.

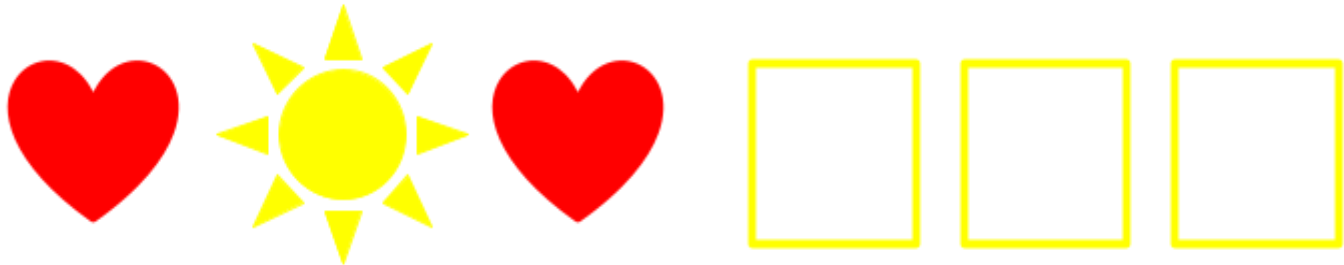
Para ello tenemos que introducir nuestra manita por los orificios de las telarañas y hacer en forma de pinza nuestros dedos, pulgar e índice, para sacar uno a uno, a nuestros amiguitos frijolitos.

Material:

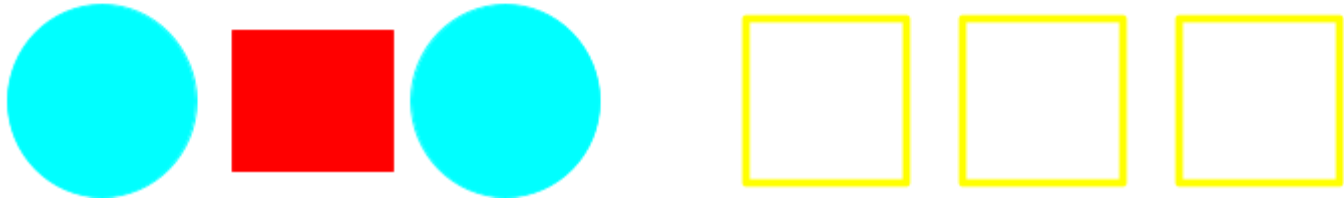
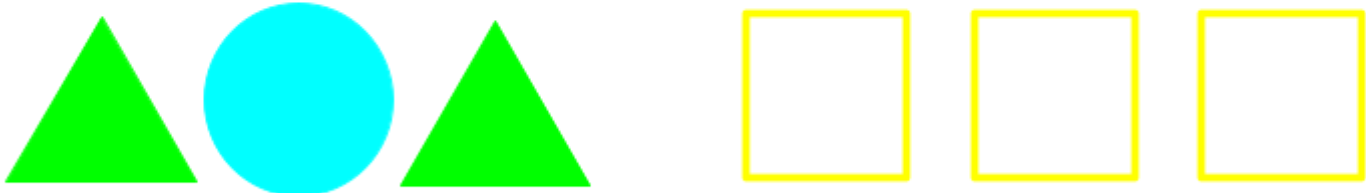
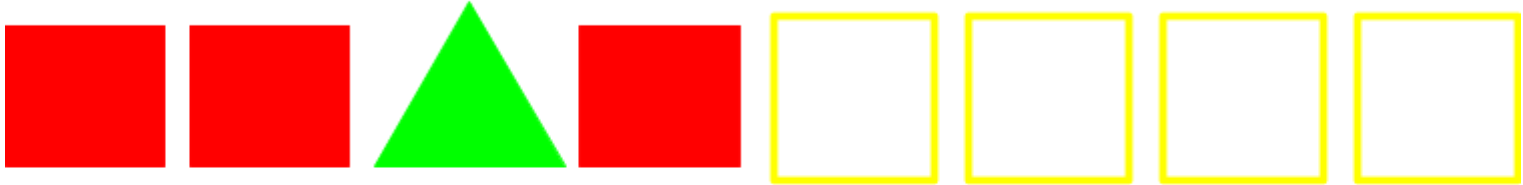
- Topper hondo y pequeño.
- Estambre
- 10 Frijoles
- 15 Maíz palomero

Completar series o secuencias

Completa la siguiente serie de formas



Completa la siguiente serie de figuras



Completa la siguiente secuencia de vocales

A a E e A

i o o i

E e U u E

A E I O U

Completa la siguiente secuencia de números
















1 2 3 4 5

1 2 2 1

3 4 4 3

4 4 5 5 4

Completa la siguiente secuencia de colores

				<input data-bbox="1245 459 1397 600" type="text"/>	<input data-bbox="1404 459 1556 600" type="text"/>	<input data-bbox="1563 459 1715 600" type="text"/>	<input data-bbox="1722 459 1874 600" type="text"/>
				<input data-bbox="1245 683 1397 823" type="text"/>	<input data-bbox="1404 683 1556 823" type="text"/>	<input data-bbox="1563 683 1715 823" type="text"/>	<input data-bbox="1722 683 1874 823" type="text"/>
				<input data-bbox="1245 890 1397 1031" type="text"/>	<input data-bbox="1480 890 1632 1031" type="text"/>	<input data-bbox="1711 890 1863 1031" type="text"/>	
				<input data-bbox="1223 1066 1375 1206" type="text"/>	<input data-bbox="1382 1066 1534 1206" type="text"/>	<input data-bbox="1545 1066 1697 1206" type="text"/>	<input data-bbox="1709 1066 1861 1206" type="text"/>

Completa la siguiente secuencia de formas y números



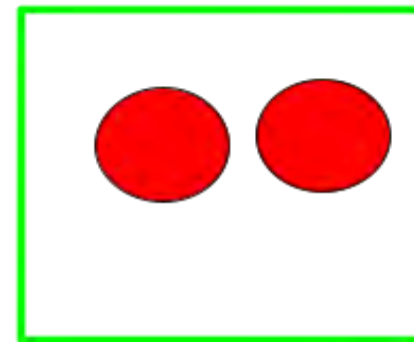
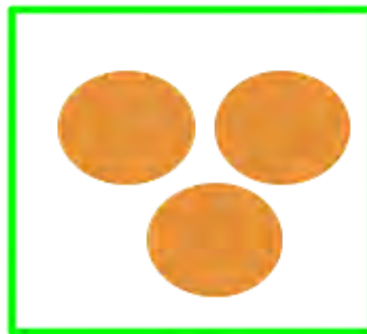
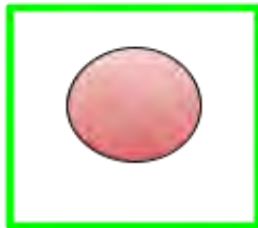
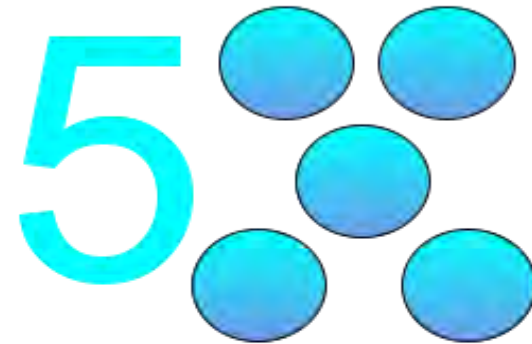
Cuenta las leches y elige el número que corresponde.



Nota: Ayudar al niño a recortar los números inferiores, para que posteriormente elija el correcto y lo pegue sobre el signo interrogativo.

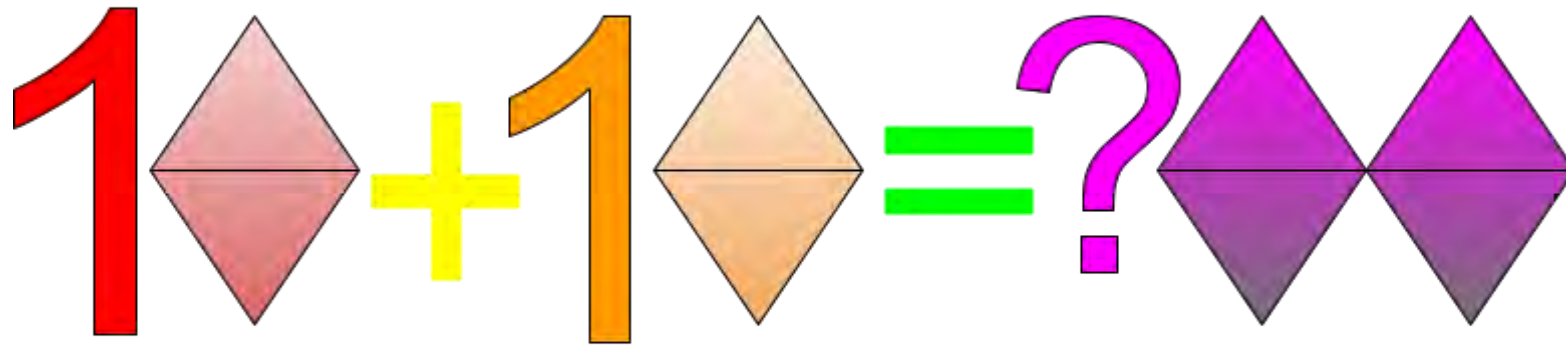
Cuenta las pelotas que están en los cuadrados, para saber cual de esos cuadrados, tiene el número correcto, que le hace falta al número de arriba.

3



Nota: Ayuda a recortar los cuadrados, para que el niño pegue el cuadrado correspondiente en el número indicado.

Cuenta los rombos rosas para saber el número correspondiente que tiene que ir en signo interrogatorio.



2

3

1

Elige qué animalito, de abajo sigue después del borrego.



Elige qué cereal de abajo, es el que corresponde, después del cereal naranja.



Emocional

Coloca huellitas de colores en el cuerpo, indicando donde sientes las sig emociones:

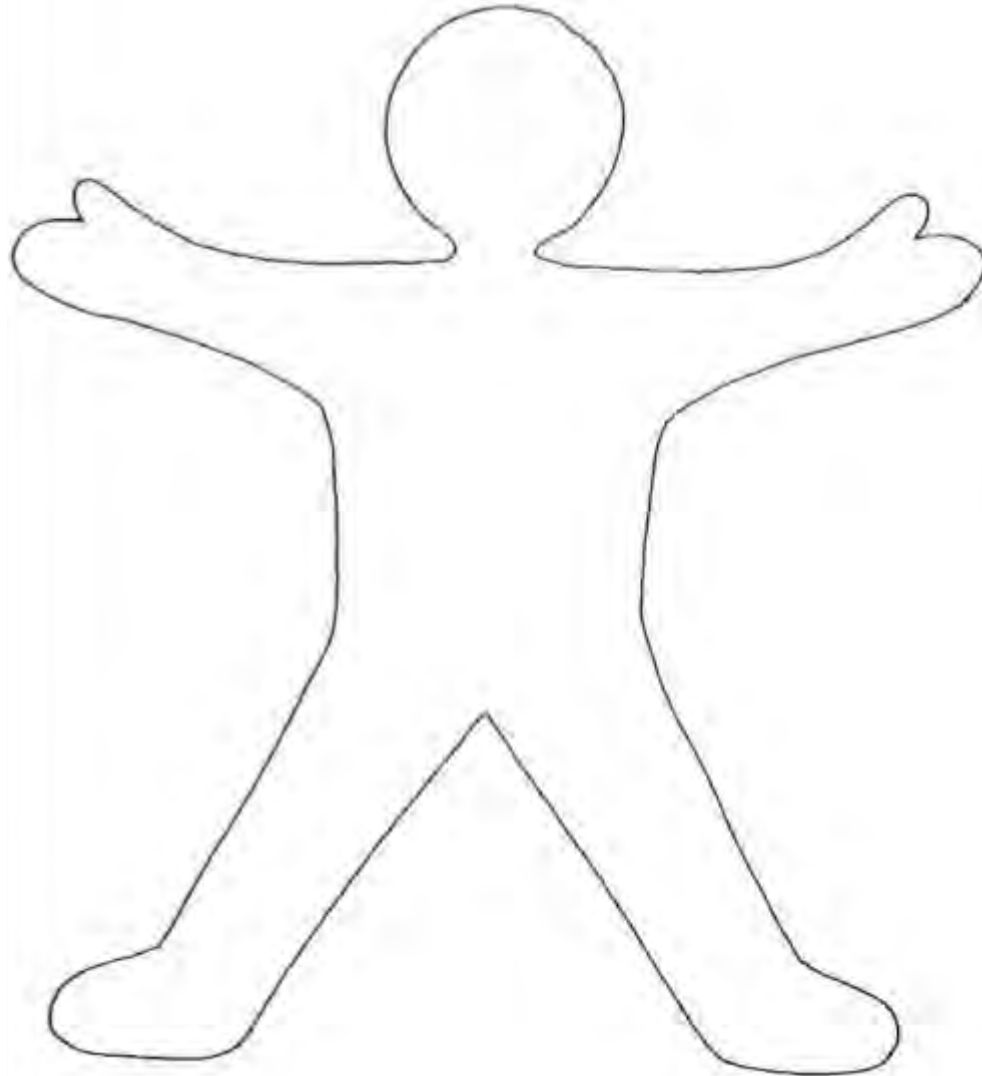
Enojado - roja

Feliz-azul

Tristeza- morada

Miedo- azul marino

Sorpresa-amarillo



Traza el contorno de tu cuerpo con lápiz y con pintura acrílica de colores indica coloreando con los dedos donde sientes las sig emociones:

Enojado - rojo

Feliz-azul

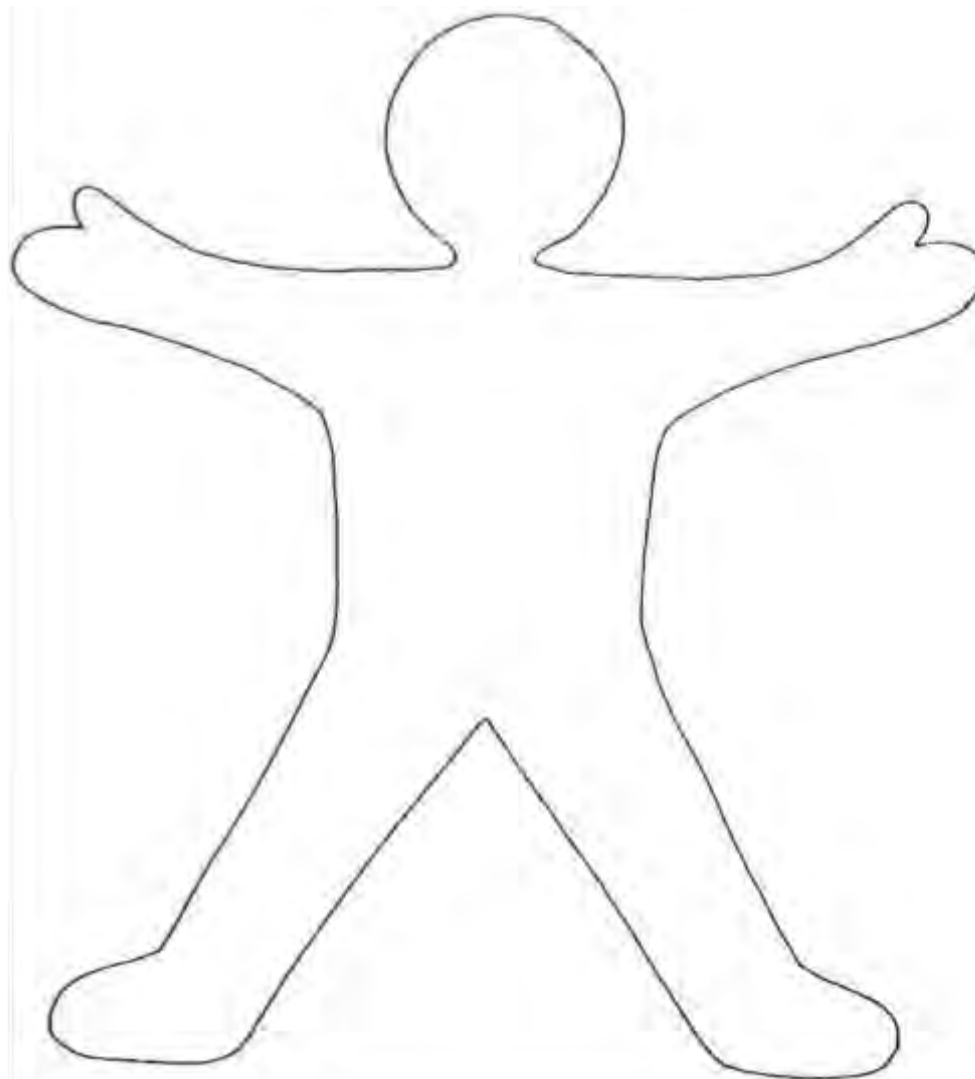
Tristeza- morada

Miedo- azul marino

Sorpresa-amarillo

Asco - verde

Pena - rosa



Encierra en un círculo la emoción de alegría



Con una x indica la emoción de tristeza



Coloca huellitas de pintura en la emoción de sorpresa



Coloca texturas en la emoción de miedo



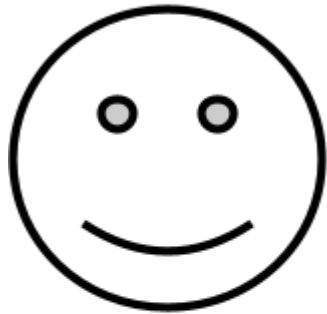
Coloca algodón en la emoción de asco



Colorea de rojo la emoción de enojado



Encierra la emoción de enojado



Indica con una X la emoción de asco y encierra con un círculo la emoción de sorpresa



Indica con una X la emoción de miedo



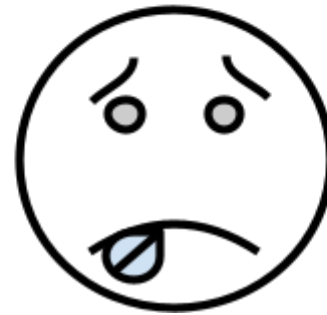
Coloca color amarillo en la emoción de sorpresa



Coloca confeti en la emoción de feliz



Colorea de azul la emoción de triste y de rojo la emoción de enojo



Conocimiento de mi cuerpo

"Mi cara"

Ojos



Cejas

Pestañas

Nariz



Fosas
nasales



Fosa izquierda

Fosa izquierda

"Mi cara"

Boca



Labio superior

Labio inferior

Labios



Dientes

Lengua

"Mi cara"

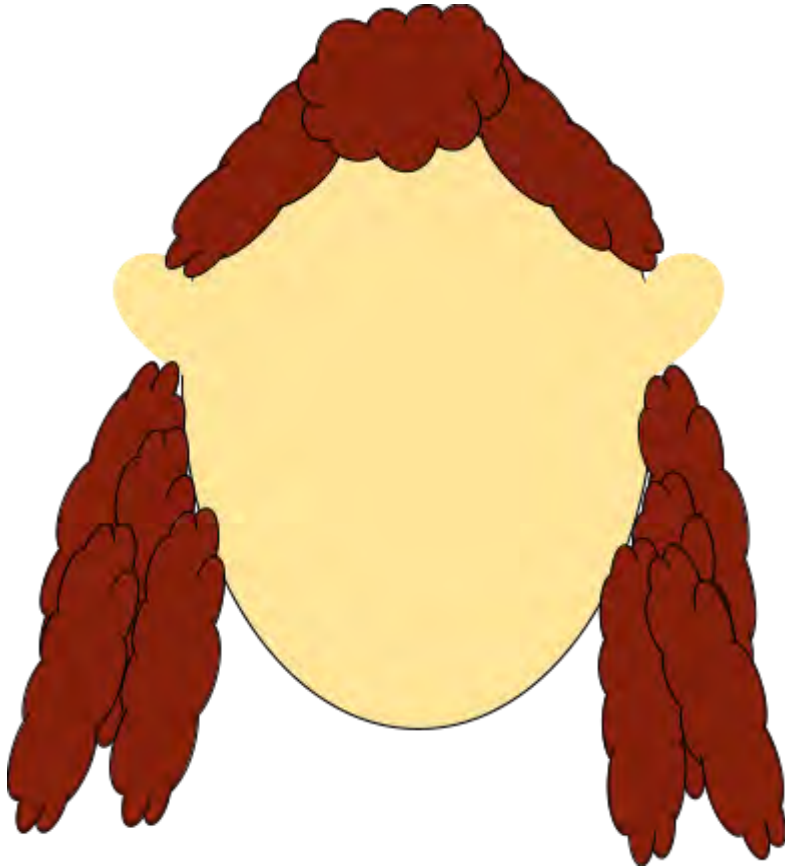
Orejas

Oreja
izquierda

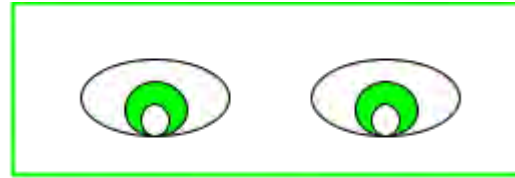
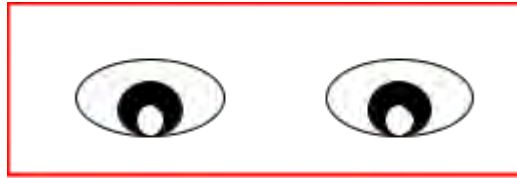


Oreja
derecha

Pon las partes de la cara que les hacen falta a Estela y a Beto.



Nota: Ayudar a recortar las piezas de los rectángulos para que los niños las peguen en las caritas de arriba.



Niño



Pies

Pie izquierdo



Pie derecho

Manos

Mano izquierda



Mano derecha

En cada mano tenemos 5 dedos y en cada dedo tenemos una uña.

Mano

Dedo Medio

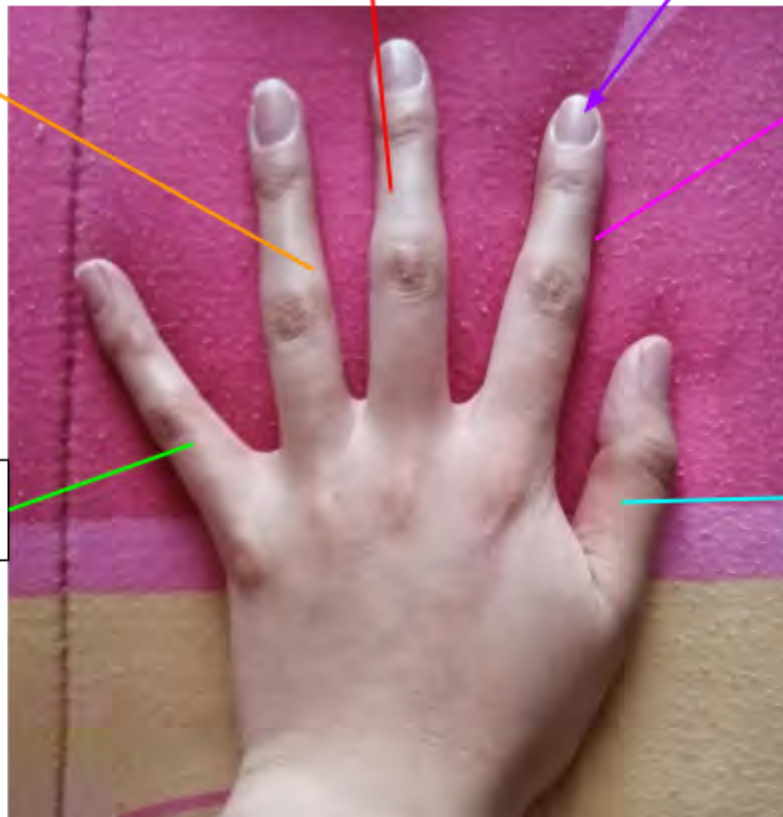
Uña

Dedo Anular

Dedo Índice

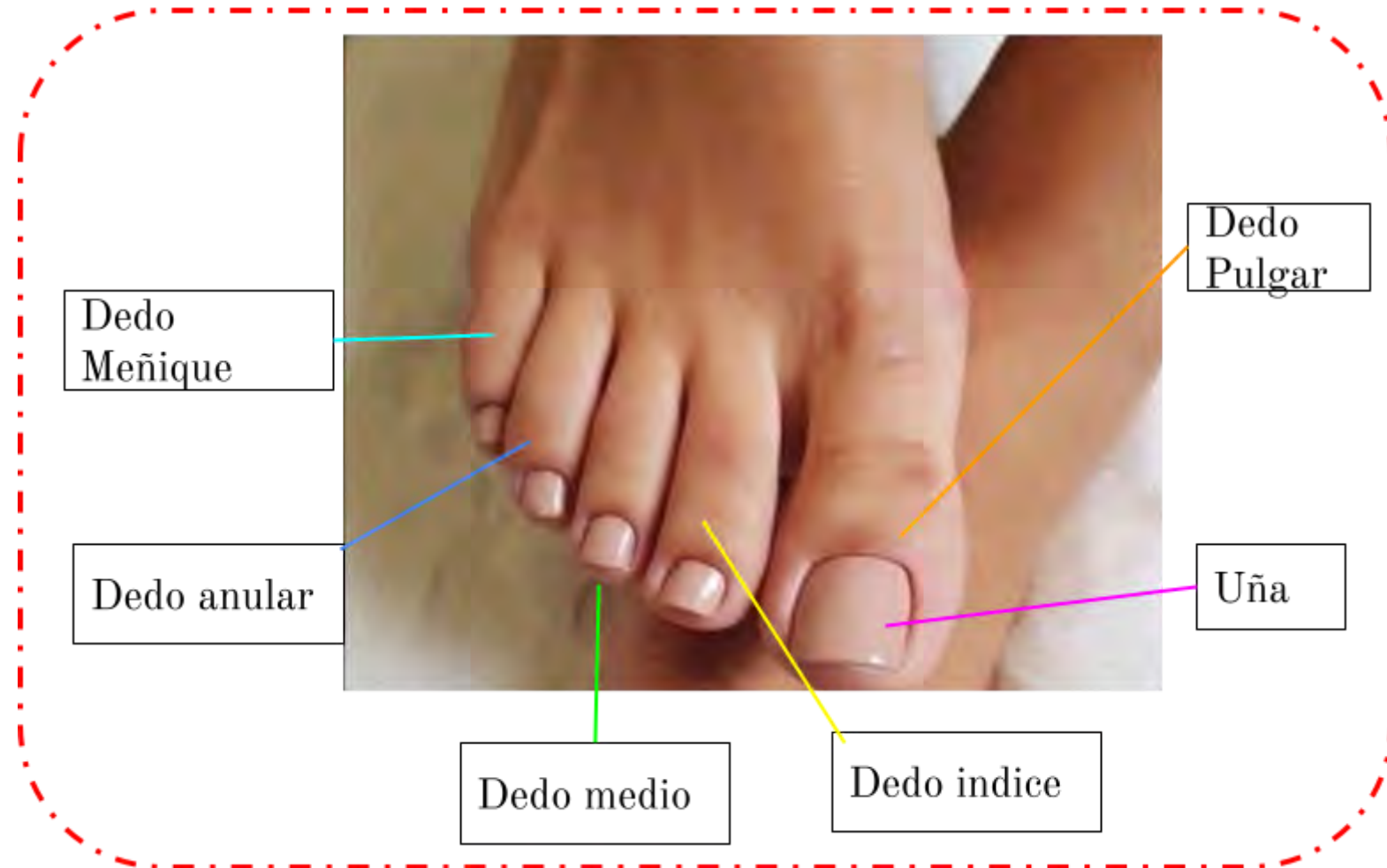
Dedo Meñique

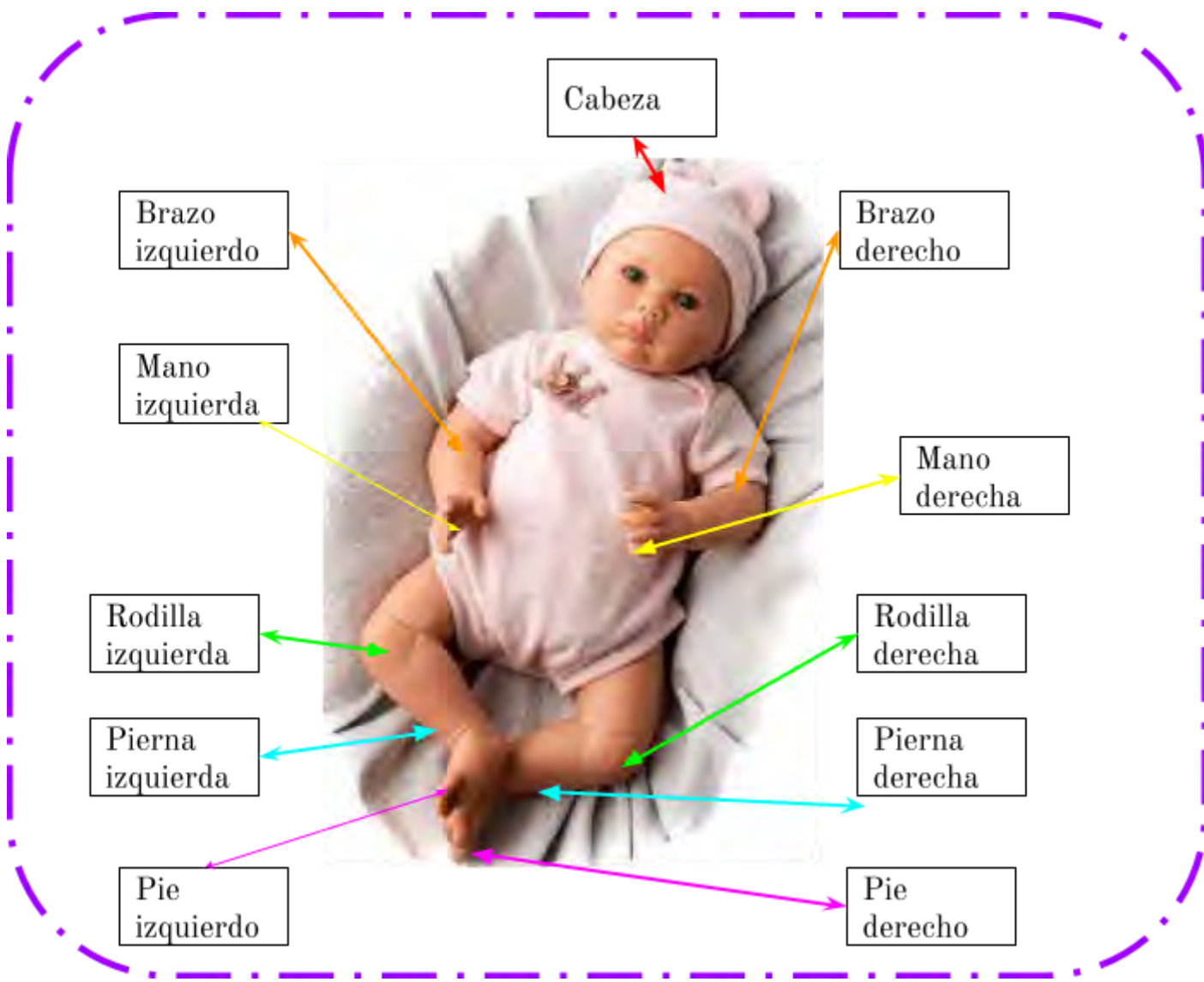
Dedo Pulgar



Pie

En cada pie tenemos
5 dedos y en cada
dedo una uña.

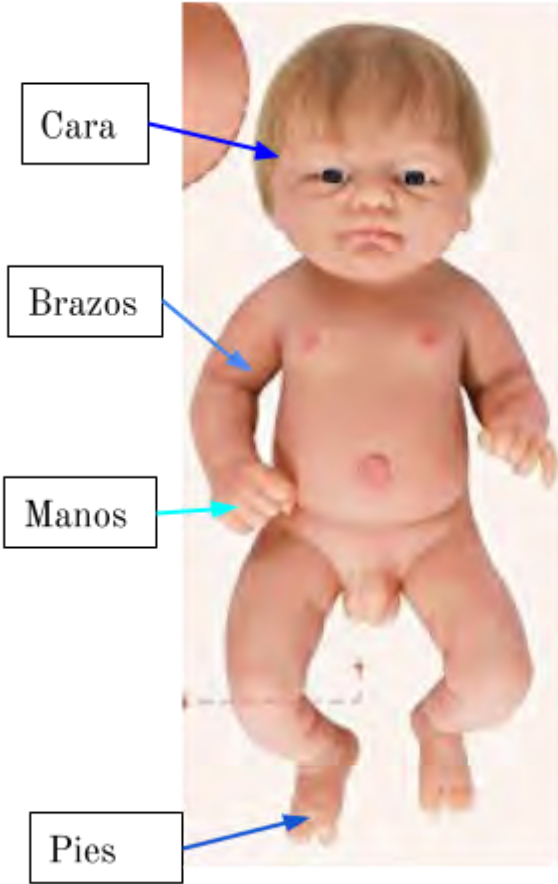
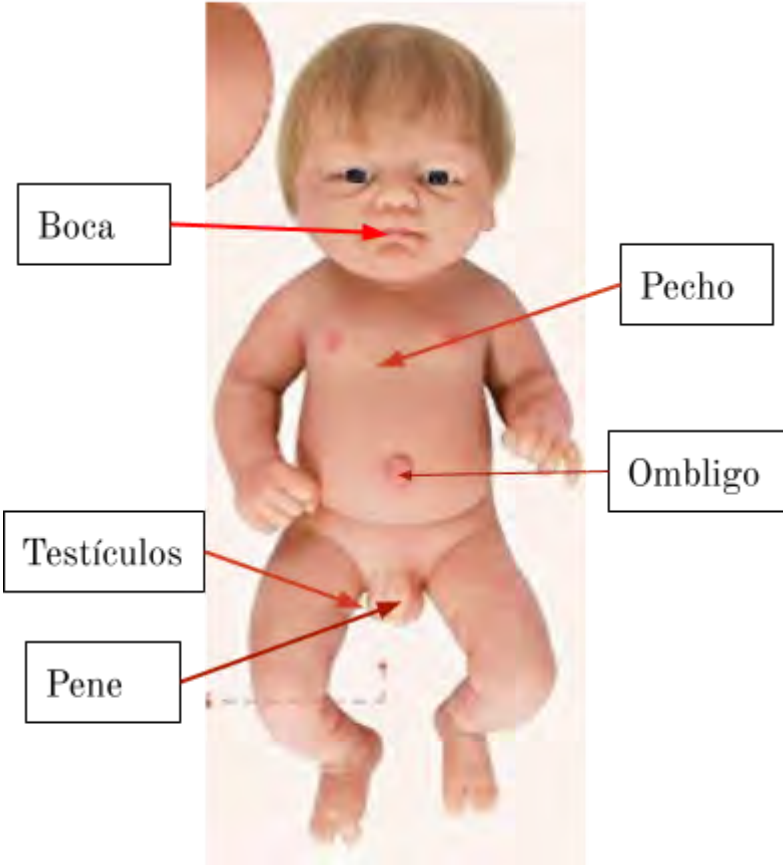




Mi cuerpo

Partes Privadas

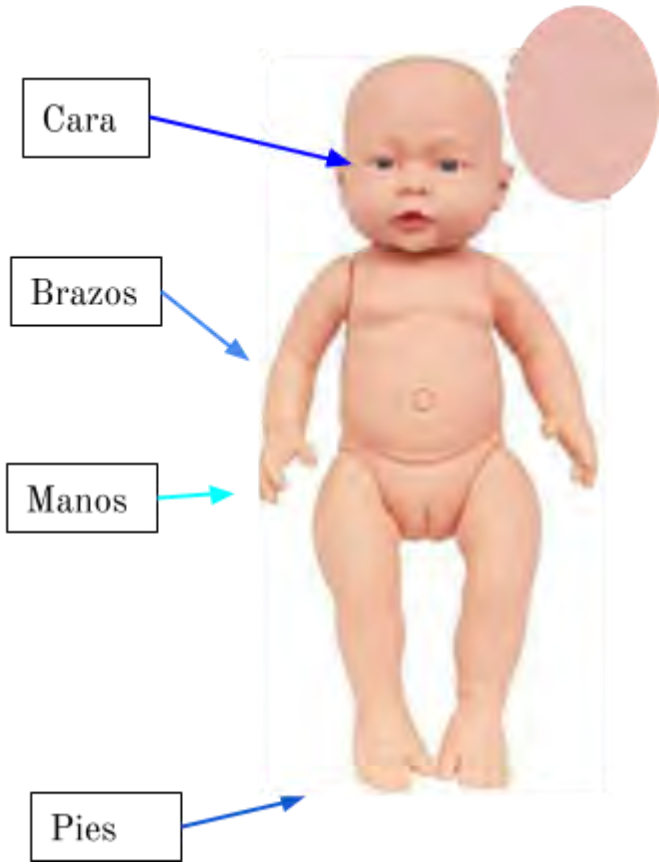
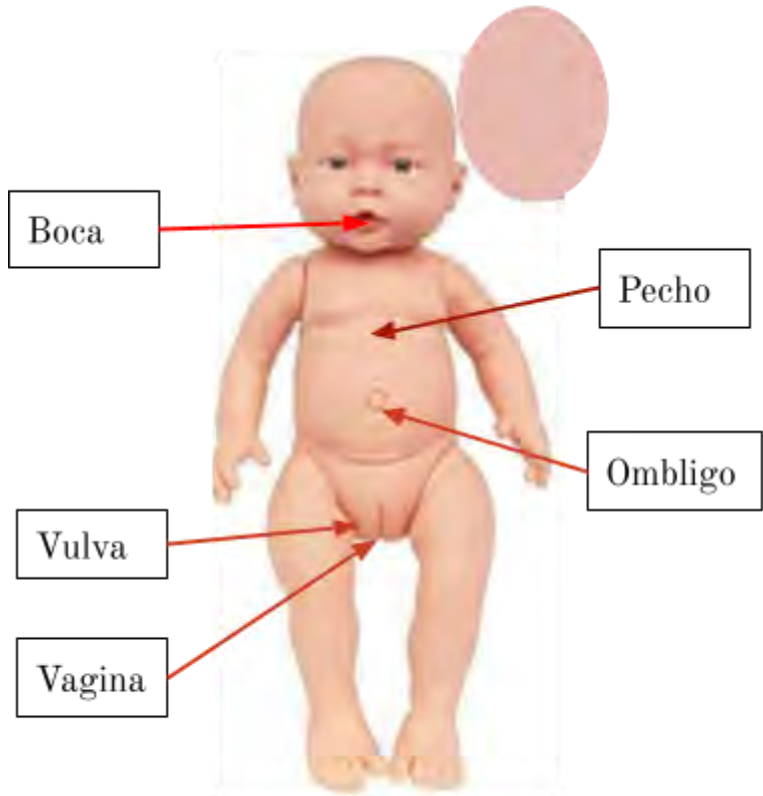
Partes Sociales



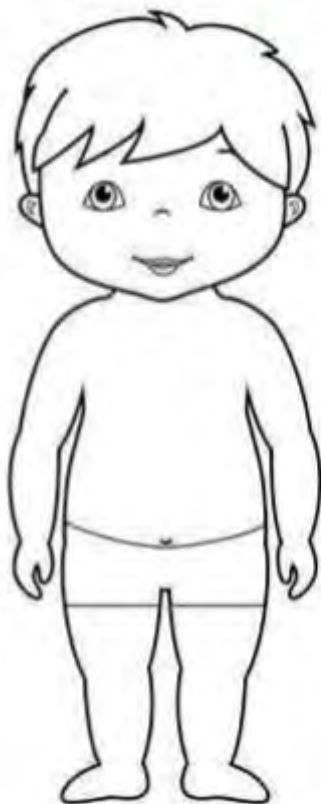
Mi cuerpo

Partes Privadas

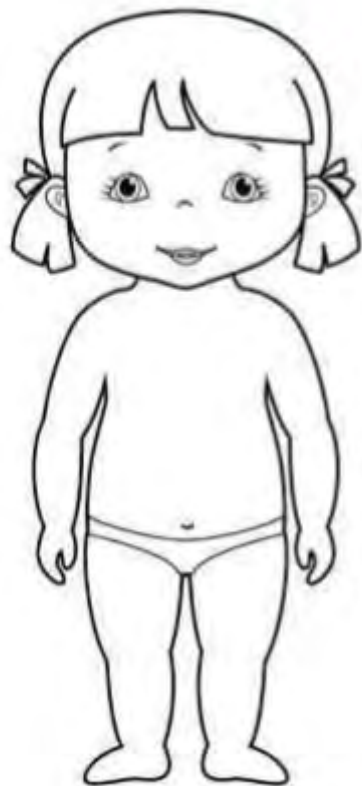
Partes Sociales



Ayuda a Pablito a colocarse los calcetines y el pañalero

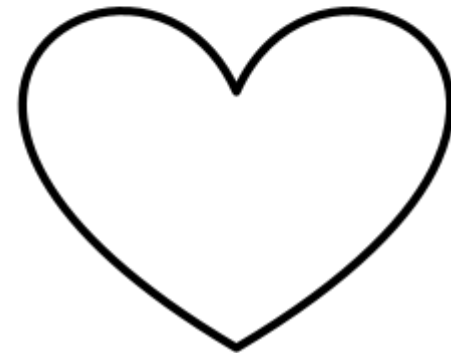
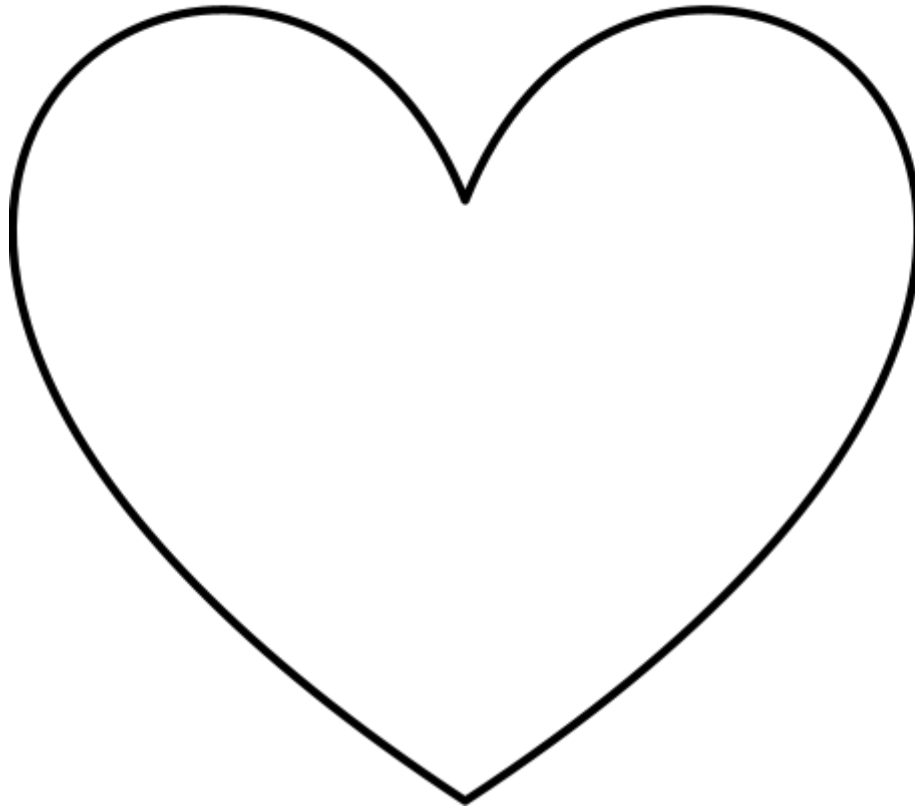


Ayuda a María a colocarse los
zapatos y el vestido

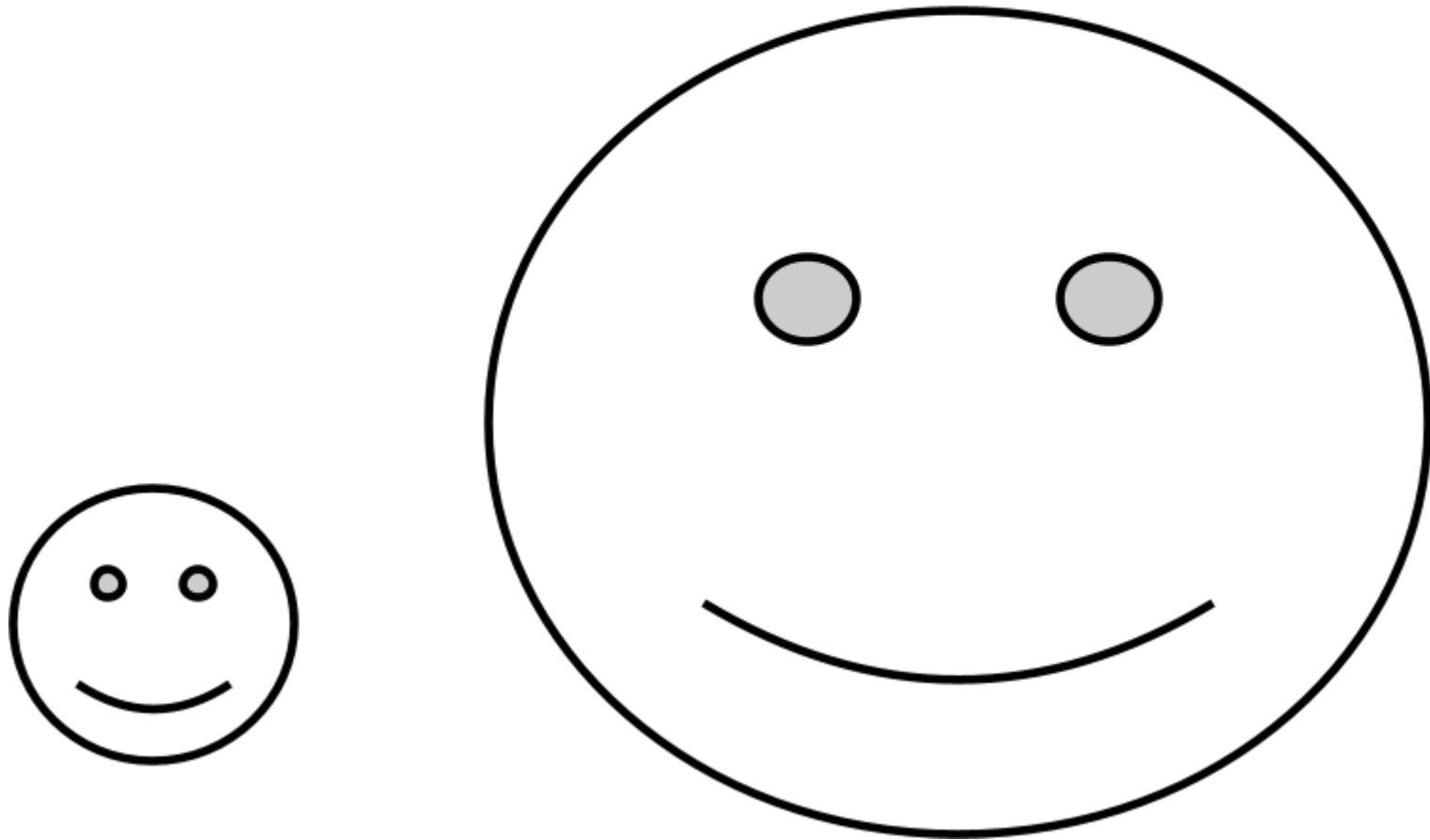


Pequeño - Grande

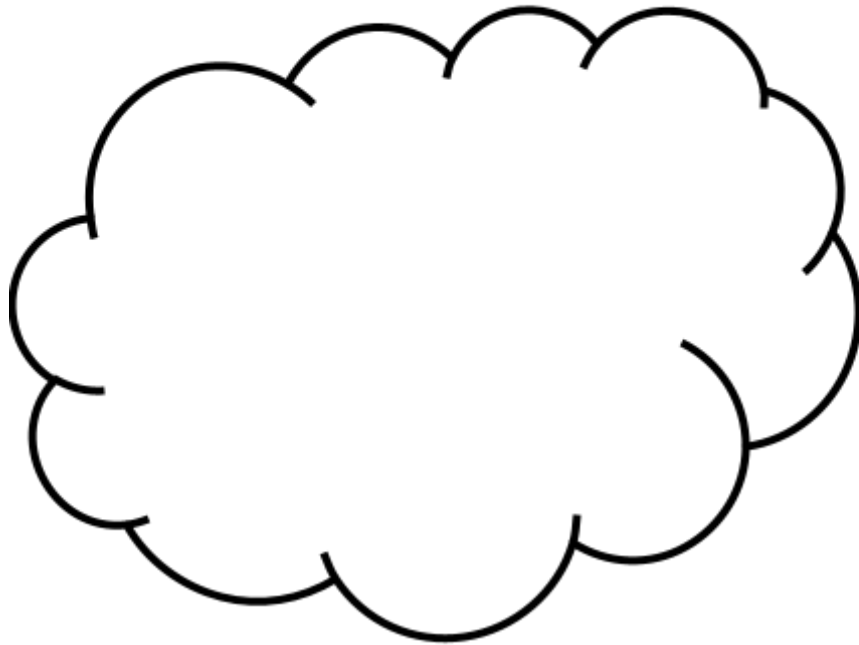
Colorea de rojo el grande y de azul el pequeño



Colorea pintura acrílica roja el grande y
pintura acrílica azul el pequeño



Coloca texturas suaves en el grande y
texturas rugosas en el pequeño



Colorea de rojo el número grande y de azul el número pequeño



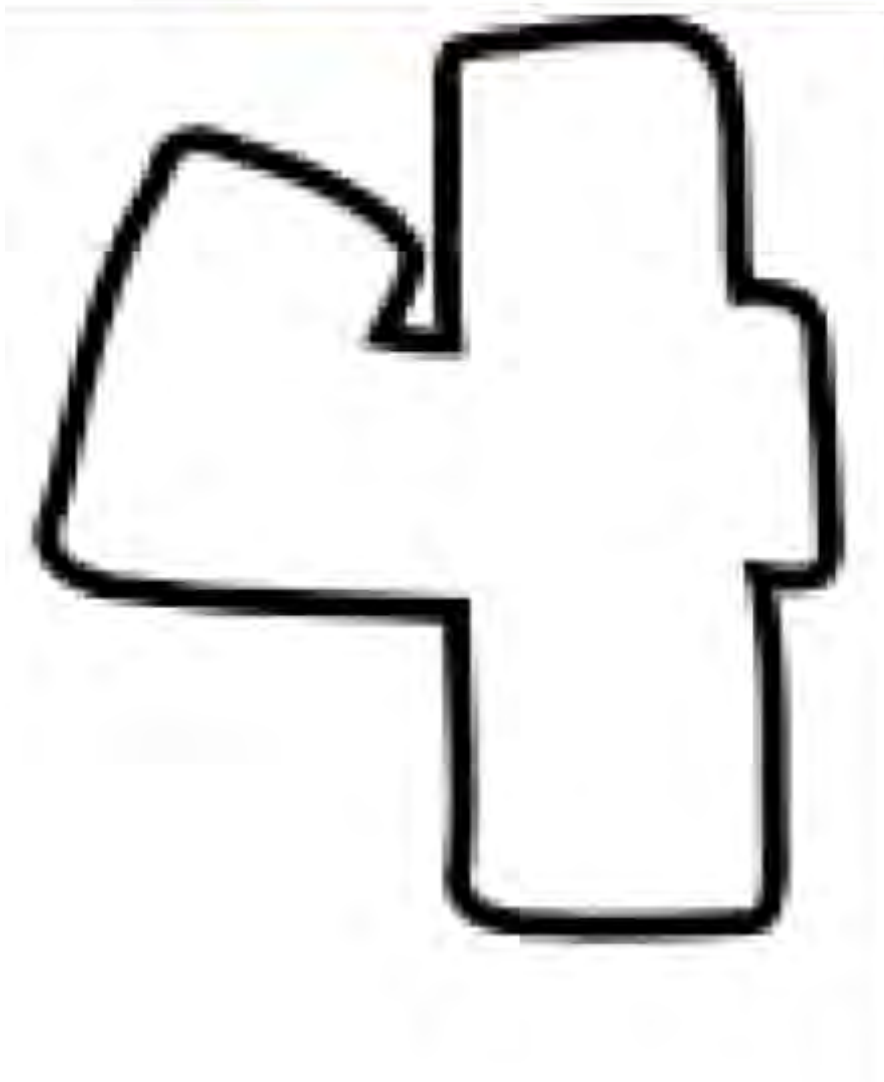
Colorea pintura acrílica roja el grande y
pintura acrílica azul el pequeño



Coloca texturas suaves en el grande y
texturas rugosas en el pequeño



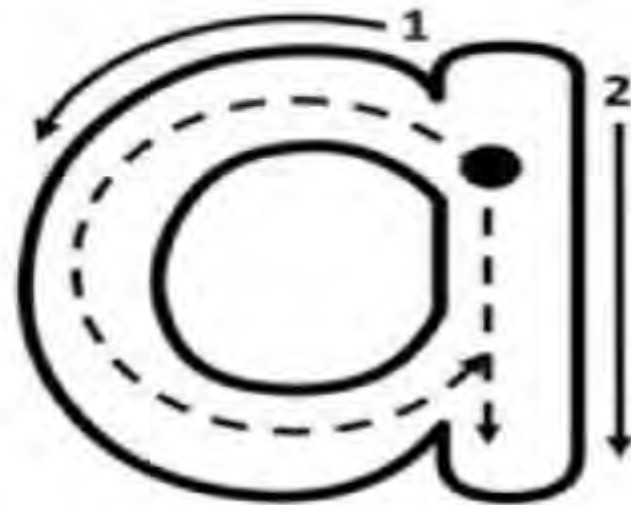
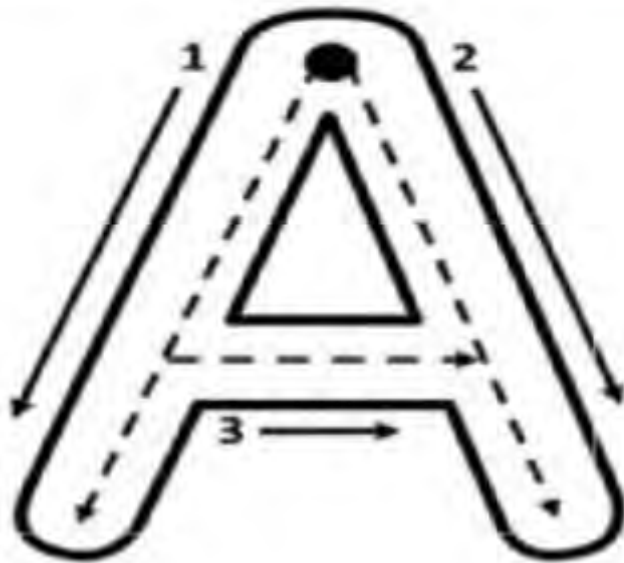
Colorea de rojo el número grande y de azul el número pequeño



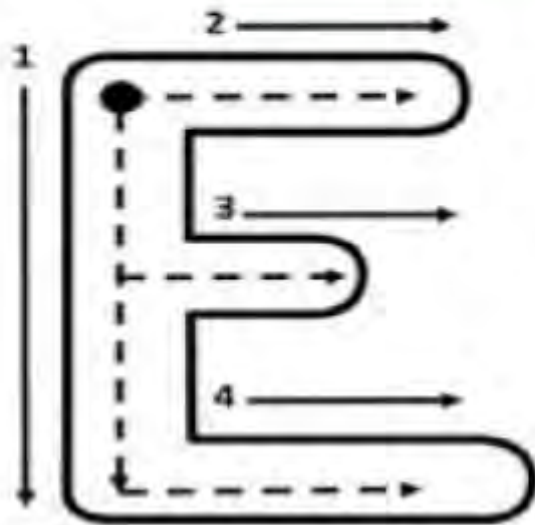
Colorea pintura acrílica roja el grande y
pintura acrílica azul el pequeño



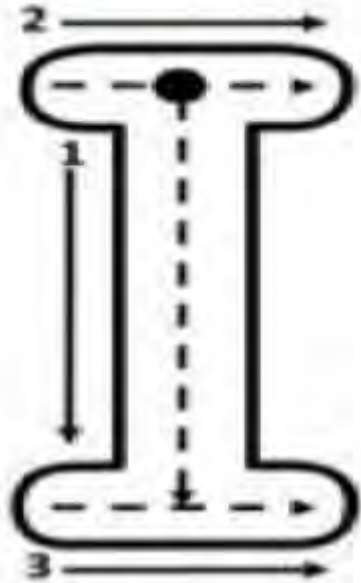
Colorea de rojo la vocal A grande y de azul la vocal a pequeña



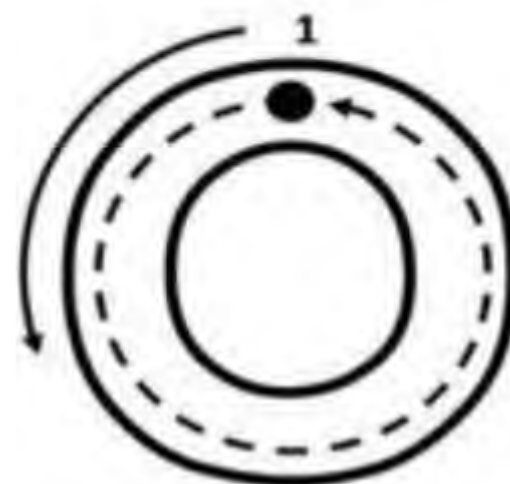
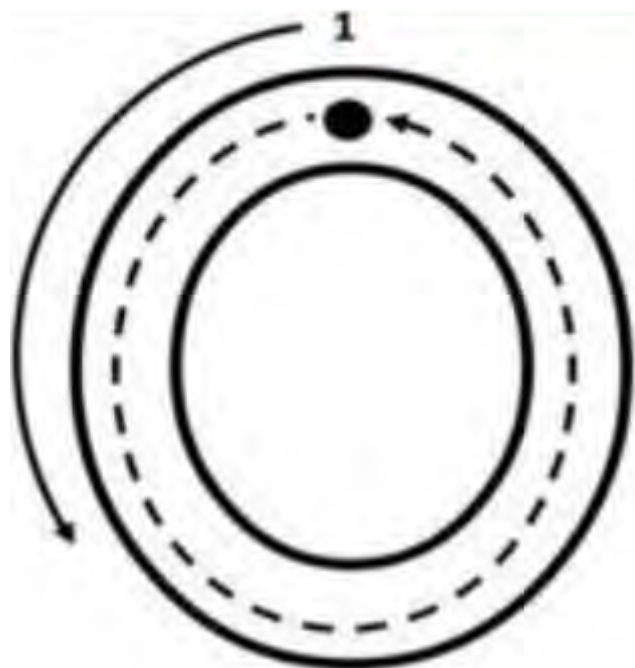
Colorea pintura acrílica roja la vocal E grande y pintura acrílica azul la vocal e pequeña



Coloca texturas suaves en la vocal l
grande y texturas rugosas en en la vocal
i pequeña



Colorea de rojo la vocal O grande y de azul la vocal o pequeña



Coloca huellitas de pintura acrílica roja la vocal U grande y huellitas de pintura acrílica azul la vocal u pequeña

