

ENSEÑAR CON LÚDICA

Recopilación de estrategias Lúdico-pedagógicas para niños de 5-7 años
con T.D.A (Trastorno por déficit de atención)



Marcela Hernández
Karina Revelo
Sofía López

ENSEÑAR CON LÚDICA

Recopilación de estrategias Lúdico-pedagógicas para niños de 5-7 años
con T.D.A (Trastorno por déficit de atención)

ENSEÑAR CON LÚDICA

recopilación de estrategias Lúdico para niños de 5-7 años
con Trastorno por déficit de atención (T.D.A.)

Escrito por

Karina

Marcela

Sofía

Diseño y Diagramación

Wilson S. Batz

Impresión

Wilson S. Batz

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Medellín - Antioquia

2009



INTRODUCCIÓN

El déficit de atención es un desorden neurobiológico relacionado con dificultades en las funciones de la memoria de trabajo, regulación de la motivación y control motor, produciendo así déficits en las funciones del aprendizaje. Los niños en edad escolar (5-7 años) que lo padecen podrían tener graves consecuencias a futuro afectándole en todas las áreas.

Se ha hecho una recopilación de algunas estrategias Lúdico-pedagógicas Clasificadas por edades y tipos de actividades que beneficien al niño con déficit de atención tipo I en el aspecto escolar y le faciliten al docente un trabajo más adecuado con esta población.

Teniendo en cuenta que las estrategias lúdico-pedagógicas incluyen acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus alumnos tales como: Juegos, canciones, humor, alegría, libertad, reflexión, análisis, creatividad, y movimiento, hemos planteado estrategias lúdicas ya que los juegos y las actividades son acogidas de forma natural y espontánea por los niños. Según Vigotski el juego es una necesidad vital del niño sobre todo en los primeros años de vida permitiendo el desarrollo de los niños en las áreas mencionadas anteriormente.

Cuando el niño juega lo hace con seriedad, intensidad y compromiso integrando aspectos motrices, intelectuales, creativos y afectivos. De esta forma el niño aprende a relacionarse con el otro y también a reconocer sus diferencias. A través del juego los niños son protagonistas y no espectadores pasivos, se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia y socialización.

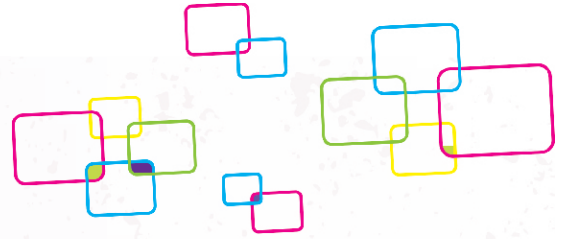


CONTENIDO



Introducción	
Tabla de contenido	
Sección 1: Fundamentación teórica	
T.D.A (Trastorno Déficit de atención)	1
Comportamiento manifestado por los niños con déficit de atención.....	1
Juego.....	2
Concepción pedagógica del juego.....	3
Beneficios del juego.....	3
Pautas a tener en cuenta para las actividades en niños con discapacidades psíquicas.....	4
La lúdica.....	5
Técnicas de lúdica.....	5
Juego y Lúdica.....	6
Sección 2: Juegos por edades	
Juegos y su clasificación por edades de 5-7 año.....	8
Sección 3: Clasificación de Actividades y juegos	
Actividades de descubrimiento.....	11
Actividades artísticas.....	16
Actividades lenguaje.....	22
Actividades de concentración.....	28
Actividades musicales.....	33
Actividades motrices.....	38
Actividades complementarias.....	43
Recomendaciones.....	52
Bibliografía	53





DEDICATORIA



A Dios por ser el autor e inspirador de nuestra idea de proyecto
A los profesores que incansablemente trabajan en función de mejorar la problemática del T. D. A en el aula de clase, porque creen y esperan nivelar el desarrollo cognitivo de estos niños
...Y a aquellos pequeños por ser la razón de ser de esta propuesta y los más beneficiados con estas actividades.






AGRADECIMIENTOS

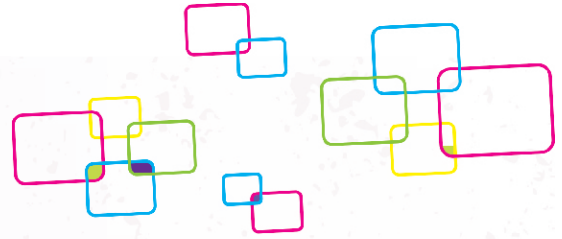
A Dios por su constante cuidado y culminación de una etapa en mi vida
A mi familia, especialmente a mi madre por sus oraciones constantes y apoyo tanto económico y moral
A aquellos docentes y profesionales en el Área que de una u otra forma han hecho posible la elaboración de este proyecto especialmente a nuestros asesores Lina María Ortiz y Jonathan Márquez por su paciencia y contribución directa en la consecución de esta cartilla.
....Marce...

Agradezco a mi Dios por su gran amor a lo largo de estos 5 años, por la iluminación en el logro de esta meta.
A mi familia en especial, mi mami por creer en mí, por su apoyo constante e incondicional.
A cada uno de mis profesores por sus enseñanzas y comprensión en especial a nuestros asesores y...
A mis amigos por su constante motivación y por los buenos momentos que compartimos.

...Kary...

Agradezco a Dios porque siempre estuvo dirigiendo cada momento de este proyecto, por ser la fuente de inspiración y haber permitido la realización del mismo
Agradezco a los profesores quienes a través de sus asesorías nos ayudaron a un mejor desarrollo de este proyecto.
Agradezco a mis compañeras por su paciencia y entrega para el mismo
A mis padres por su apoyo incondicional y oraciones constantes
A mi esposo por su entrega, colaboración y amor.
.....Sofi....





PRESENTACIÓN

Las actividades lúdico-pedagógicas tienen por objetivo intervenir en la capacidad de respuesta tanto del hemisferio derecho como del hemisferio izquierdo, porque el hemisferio izquierdo controla las funciones de pensamiento analítico, lógico, lenguaje, actitudes matemáticas y capacidad para formar secuencias-; mientras que el hemisferio derecho controla normalmente factores espaciales por ello al trabajar con niños pequeños, es conveniente realizar acciones que recalquen un equilibrio, una armonía y un control personal.

Las actividades de esta cartilla tiene por objetivo desarrollar la capacidad de concentración, imaginación, fantasía, ubicación temporo- espacial y otros estímulos sensoriales para conseguir un funcionamiento integral, son estas actividades las que pueden facilitar el desarrollo de un autoconocimiento y de un control corporal y mental ; como también pretende brindar al docente una guía didáctica y específica de estrategias lúdico-pedagógicas que apoyen su trabajo ayudando a estimular el nivel de concentración en niños con déficit de atención tipo I (desatento) para mejorar proceso de enseñanza-aprendizaje.

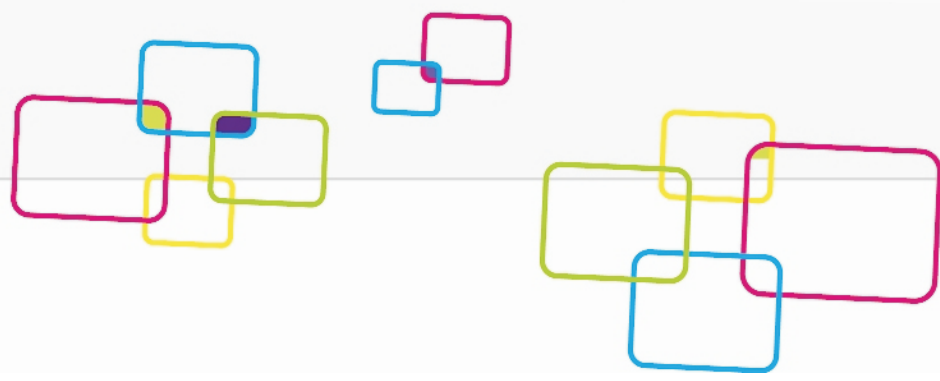


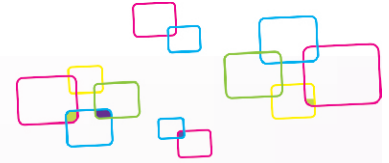


1

SECCIÓN

Fundamentación
Teórica





TRASTORNO DÉFICIT DE ATENCIÓN

El T.D.A es un desorden neurobiológico y aunque no se conoce a ciencia cierta la causa del problema, las últimas investigaciones afirman que es una alteración en los mecanismos de reabsorción de los neurotransmisores, básicamente tiene que ver con la incapacidad para mantener la atención y concentración.

★ COMPORTAMIENTOS MANIFESTADOS POR LOS NIÑOS CON DÉFICIT DE ATENCIÓN.

1. Comportamiento en el área conductual:

Las alteraciones, perturbaciones o desórdenes asociados al trastorno por déficit de atención en el área conductual han sido objeto de diversos estudios de comercialidad, siendo los problemas o trastornos del comportamiento a los cuales se ha visto ligado en mayor proporción.

El trastorno del comportamiento ha sido denominado de distintas formas, diversos autores describen sus características utilizando distintos términos, dada la ambigüedad que refleja el vocablo trastorno, tenemos los problemas de conducta, trastornos de conducta, trastorno disocial, y conducta antisocial. Miranda, Roselló y Soriano (1998) afirman que los problemas de conducta son comportamientos que difieren de manera significativa de las normas exigidas en el contexto social, se incluye la violación de los derechos básicos de los demás: mentiras, destrucción de la propiedad ajena, y violencia física.

1. Comportamiento en el área de aprendizaje:

Los problemas de aprendizaje están referidos a la dificultad en seguir normalmente la educación escolar o preescolar, lo cual se manifiesta en un rendimiento insuficiente en la mayoría de tareas escolares, así como lentitud para seguir el ritmo de trabajo de los compañeros de clase.





Si bien las causas del T.D.A difieren de los problemas de aprendizaje anteriormente mencionados, los síntomas que presente el niño con T.D.A dificultarán su aprendizaje, es decir, tendrá problemas para aprender y para rendir de acuerdo a su capacidad, ya que con la atención los contenidos se asimilan mejor, se arraigan más en la memoria, y se producen asociaciones con otros contenidos ya aprendidos, su carencia o debilidad producirá naturalmente que se escape los conocimientos a los alumnos.

Para Orjales (1999), los niños que presentan un trastorno por déficit de atención tienen dificultades en su rendimiento escolar porque son dependientes del campo, poco analíticos y no organizan la información, carecen de flexibilidad cognitiva y trabajan de forma impulsiva.

3. Comportamientos en el área de personalidad:

La personalidad es un patrón o modelo de conducta profundamente fijado que cada persona desarrolla consciente e inconscientemente como un estilo de vida o manera de ser para adaptarse a su ambiente.

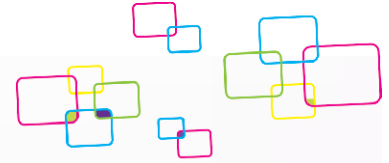
Echeburúa (1996) afirma que los trastornos desarrollados en el área de personalidad no constituyen propiamente enfermedades mentales, sino formas extremas e inadaptadas de personalidad que tienden a ser duraderas y describen la conducta habitual del individuo. Esta se desarrolla en niños con capacidad de raciocinio y con un claro contacto directo con la realidad.

JUEGO

Sin duda la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia misma, al parecer las antiguas civilizaciones fabricaban juguetes y practicaban juegos en su tiempo de ocio. Por otra parte, el juego es inherente al hombre y su práctica se lleva a cabo en los cinco continentes.

Sin embargo, no siempre es fácil distinguir el juego de una actividad con cierto componente lúdico. Muchos teóricos insisten aún en determinar la verdadera naturaleza del juego, de hecho, quizás la mejor solución a este





dilema sea concebir un concepto tan poliédrico como el juego, partiendo de la base que no existe juego y no-juego si no que un sin fin de actividades contienen una cierta dosis de “Carácter lúdico” en mayor o menor grado.

Jerome Bruner dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo. A lo largo de la historia filósofos, antropólogos y educadores han dado definiciones de lo que es el juego. Cada uno de ellos presenta su punto de vista, aunque con muchos puntos en común. Por este motivo es interesante reconocer algunas de las características que permiten afirmar con rotundidad que determinadas actividades son juegos o prácticas lúdicas.

CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO

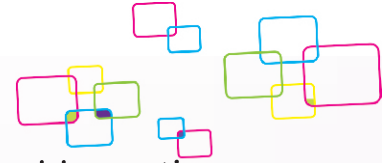
Siendo la lúdica y el juego un tipo de actividades que desarrolla en los niños el objeto del proceso educativo, se debe considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como el elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela. Si gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, como educadores necesitamos comprender lo que el juego representa para él.

Froebel, uno de los primeros que miro el juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: “es importante para el éxito de la educación del niño de estas edades, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego”.

BENEFICIOS DEL JUEGO

El juego produce placer: Por que el niño se puede expresar completamente sin ninguna obligación, es decir, lo disfruta; por esta razón el educador debe prestar una especial atención a la presentación de los juegos ya que, de esta





forma el maestro predispondrá a los niños con una actitud positiva en el juego.

El juego contiene y debe contener un marco normativo: que le permite al niño aprender a asimilar normas a consensuarlas y a utilizarlas.

El juego es una actividad espontánea, voluntaria y escogida libremente: es decir el juego permite al niño desarrollar un sentimiento de tarea totalmente opuesto al espíritu de juego.

El juego es una finalidad en si mismo: Mantiene una relación directa con la competición, por ello el docente debe usar esta estrategia haciendo más hincapié en la práctica lúdica para un buen resultado final.

El juego es acción y participación activa: puesto que este le permite dar respuesta a todos los retos del niño.

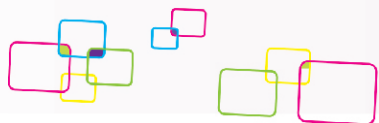
El juego es auto- expresivo: Porque constituye una fuente de información sobre la personalidad de cada uno de los jugadores, en un sentido amplio, es una expresión de los valores, de la cultura, de la sociedad en que nace y se desarrolla

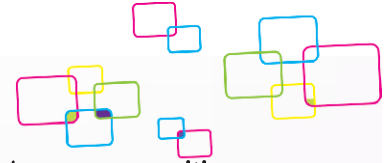
★ PAUTAS A TENER EN CUENTA PARA LAS ACTIVIDADES EN NIÑOS CON DISCAPACIDADES PSÍQUICAS

Los juegos recomendados para niños de 5-7 años con T.D.A deben ser actividades de diversión, de motivación, que sean cortas, variadas y con pocas normas. Las actividades deben incluir personajes que le sirvan de motivación.

Las normas no deben modificarse en un mismo juego. Para introducir una variante es preciso presentarlo con una nueva motivación, tal vez algunos juegos presenten un nivel de agresividad, por ello los docentes deben dar sistemas de puntuación sencillos y dejar claro los límites, las reglas y los impedimentos que dificulten la práctica del juego antes de iniciarlos.

Las actividades deben ser prácticas y de concentración donde les permita a los niños correr saltar, esconderse, tirarse al piso, y utilizar juegos musicales con o sin instrumentos, los juguetes deben ser grandes para facilitar su





manipulación, imágenes llamativas entre otras; en caso de que se utilicen juegos de movimiento se deben usar espacios definidos o con delimitaciones muy flexibles, ya que las delimitaciones de un terreno representan un problema para estos jugadores, esto con la finalidad de que el juego no se haga con el objetivo de pasar el tiempo si no como algo divertido.

LA LÚDICA

Esta no es una ciencia ni disciplina ni mucho menos una moda. La lúdica es mas bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida y frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se disfrutan o se producen actividades simbólicas e imaginarias como lo son: El juego, la chanza, el sentido de humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos con otros sin mas recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Conocemos como técnicas lúdicas de acompañamiento a la construcción de los conceptos de ciencias, cómo los estudiantes deben elaborar jornadas de creatividad cotidiana, jornadas de juego, elaboración de manualidades y actividades que permitan al niño ligar su mundo fantástico con el mundo de la racionalidad.

TÉCNICAS DE LÚDICA

Las más utilizadas consisten en diseñar actividades en canchas de fútbol donde se hace zonas de demarcación y se utilizan tarjetas en caso de violación de reglas de juego; actividades creativas de desarrollo humano, actividades tecnológicas, talleres cotidianos, puesto que estos son una propuesta lúdica didáctica enmarcada dentro del espacio pedagógico formal, rico en escenas culturales de carácter lúdico y cotidiano, las cuales se entrecruzan en la función de una practica pedagógica alternativa que ayuda como mediadora de los procesos cognitivos de los niños participantes en el taller, esta técnica permite que los estudiantes sean protagonista directos de la fantasía , la magia, la risa el saber y el conocimiento o actúen como observadores de dicho proceso.





Para construir una pedagogía creativa, también se utiliza la didáctica de la fantasía con procesos de relajación de risa y de conocimiento. La lúdica como estrategia pedagógica ayuda a los estudiantes en el aprendizaje por que permiten que los niños se apropien de una forma entretenida y coherente de los conocimientos impartidos por el docente. Es importante crear en el mundo del niño una fantasía con elación natural juego-conocimiento e introducir en ellos una posición radical hasta el extremo de asociar conocimiento con entretenimiento para que el niño se apropie de su mundo y pueda recrearlo y transformarlo.

JUEGO Y LÚDICA

Los niños a esta edad tienen poca fuerza, por lo que no la emplean en sus juegos, sin embargo la flexibilidad es una de las principales características y se manifiesta con frecuencia en muchas de sus prácticas lúdicas.

En esta etapa el juego simbólico está llegando a su fin y la necesidad de un referente más real, estableciendo, que en sus juegos aparezcan personajes y lugares determinados, por ello el educador representa un árbitro de los conflictos y aporta seguridad en todo momento; y por tanto, se recurre frecuentemente a él. En esta franja de edad comienza también los juegos cooperativos.





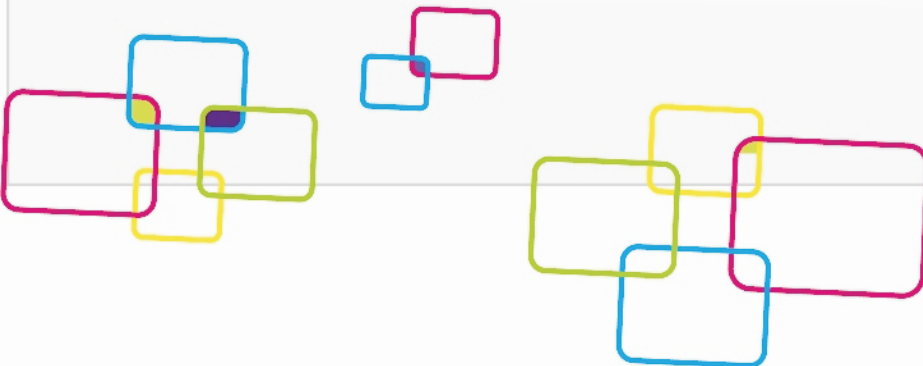
SECCIÓN

2



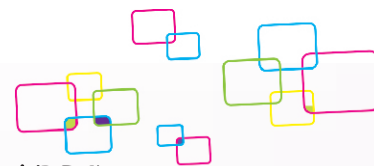
Actividades y Juegos
por Edades

Actividades y Juegos por Edades





JUEGOS Y SU CLASIFICACIÓN POR EDADES



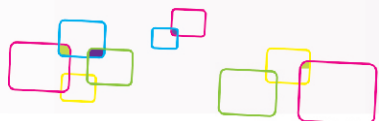
El interés del niño por el juego varía de acuerdo a su edad. Para los mas pequeños habrá que escoger juegos con canciones de repetición y caracterización; El niño de 5 a 8 años es olvidadizo y muy rico en impulsos, por ello se debe determinar características análogas, por edades, y los juegos y pasatiempos específicos de estos años. Esta experiencia ha permitido señalar el tipo de juego y juguetes que agrada a los niños de acuerdo a su edad

Niños de 5-6 años

- ✿ Juegan con barro.
- ✿ Juegan a las escondidas, en la cuerda, y en el triciclo.
- ✿ Juegan con la pelota y la hacen saltar.
- ✿ Pintan, colorean, dibujan y moldean arcilla y plastilina, recortan y pegan papeles.
- ✿ Usan algunos bloques con imaginación y sonido constructivo.
- ✿ Dibujan letras de imprenta para deletrear palabras. Practican juegos con muñecas, elaboran accesorios ropa equipaje.
- ✿ Juegan a la escuela, a la casa, a la biblioteca. Otros juegan a la guerra, a los vaqueros, a los policías y a los ladrones.
- ✿ Escavan pozos y túneles y realizan actividades sencillas de jardinería. Se interesan por los transportes como la moto el carro la ambulancia, el tren etc.

Niños de 7 años

- ✿ Tienen manía por ciertas actividades:
- ✿ Con armas de juego, leer libros cómicos, colorean, hacer magias y trucos, y armar rompecabezas.
- ✿ Coleccionan e intercambian tarjetas, piedras y trozos de los objetos mas dispares.
- ✿ Juegan a la biblioteca, al tren a la oficina y se complican con los accesorios.
- ✿ Recogen, patean, botan pelotas blandas, recortan muñecas de papel,





inventan muñecos, juegan a la casa, y se visten con ropa de los adultos.

- ✿ Juegan a la escuela, rayuela y saltan a la cuerda, juegan con patines de rueda.
- ✿ Juegan al aire libre: corren, luchan, trepan árboles, arman y desarman cajas vacías o aparatos, hacen aviones de papel y los elevan en el aire.
- ✿ Juegan a policías y hacen comandos etc.





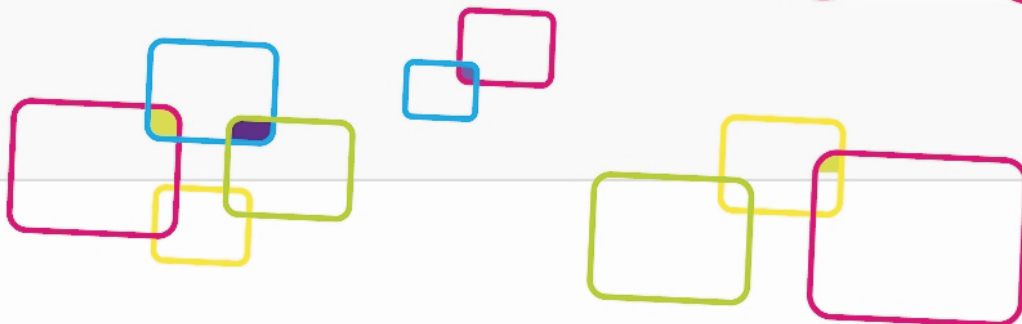
SECCIÓN

3



Actividades y Juegos
de
Clasificación

Clasificación de Actividades y Juegos





ACTIVIDADES POR DESCUBRIMIENTO

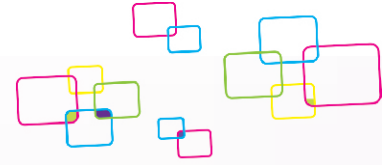


Son las actividades que mediante la experimentación y la curiosidad infantil le permiten al niño desarrollar experimentos manipulando diferentes objetos que se emplean en estos procedimientos sin un objetivo determinado, pues se relaciona con el deseo y necesidad de manipular. Después de una previa observación y le sirve para afianzar nuevos conocimientos. Además le permiten al niño explorar y desarrollar la inteligencia.

Objetivos.

1. Desarrollar procedimientos necesarios de exploración para construir nuevos aprendizajes.
2. Propiciar aprendizajes significativos.
3. Favorecer en el niño la autonomía y la autogestión de los aprendizajes.
4. Considerar los experimentos como recursos facilitadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje.





5 años CREAMDO UN ARCOIRIS

Materiales:

Gotero, pequeños recipientes de plástico transparentes, Sobres de colorantes, rojo amarillo y azul, y agua.

Actividad.

1. En estos tres recipientes distintos, se debe mezclar agua y los colorantes
2. Hacer que los niños utilicen el gotero para mezclar el agua colorada de los recipientes y así conseguir nuevos colores
3. Preguntarles ¿que colores crean el morado?, ¿cuáles forman el verde y el naranja? Dejar que los niños descubran como se forman esos colores.

Nota:

Esta actividad permite afianzar en los niños un ambiente artístico, haciendo más hincapié en el proceso que en el producto. Dejar que los niños viertan los colorantes directamente desde sus frascos para explorar los colores y sus matices oscuros y claros

5 años SORPRESA DE BOMBONES

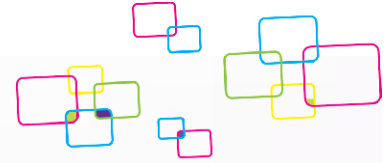
Materiales:

Bombones grandes, mantequilla derretida, azúcar, 2 paquetes de galletas, bandeja de horno, horno, Vaso de medida, recipiente pequeño y cuchara

Actividad:

1. Mezclar $\frac{3}{4}$ de vaso de azúcar con 1 cucharadita de canela en el recipiente pequeño





2. Hacer que cada niño aplaste una galleta
3. Hacer que cada niño moje un bombón en la mantequilla derretida y le de vueltas en la mezcla de canela y azúcar
4. Hacer que cada niño coloque el bombón encima de la galleta aplastada, doblando esta por los lados para cubrir el bombón. Algunos niños necesitarán que se le ayude.
5. Colocar la galleta sobre la bandeja de horno engrasada.
6. La maestra debe llevar la bandeja a hornearla a 180° durante 10 minutos o hasta que se dore.
7. Dejarla enfriar lentamente y servirla sorpresa! donde esta el bombón

6 años AGUA EN EL VASO

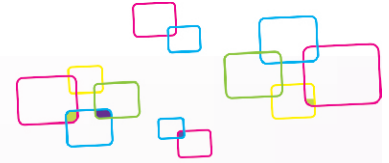
Materiales:

Agua helada, Vaso grande, toallas de papel, preferiblemente color marrón

Actividad:

1. Secar el exterior del vaso con una toalla de papel. Van mejor las de color marrón porque destacan de forma espectacular la falta de humedad después de secar enséñesela a todos los niños.
2. Verter agua helada en el vaso durante uno o dos minutos, hablar de lo que los niños creen que ocurrirá.
3. Mirar el vaso ¿que ocurre en la parte exterior?, ¿tiene agujeros? ¿de donde viene el agua? ¿Cómo se llama esto?





 **Nota:**

La actividad anterior les permite a los niños desarrollar interés por descubrir y explorar en este caso el estado del agua. También permite la concentración por ser ésta una actividad corta, ella también se puede adaptar para enseñar y reforzar de una manera lúdica el tema de los estados del agua.

6 años CHICLE HINCHABLE (BOMBA)

 **Materiales:**

Chicle hinchable (bomba), una plastilina por niño

 **Actividad:**

1. Decir a los niños que tenemos chicle hinchable y que nos gustaría ver cuantos hacen globos
2. Dar una pastilla de chicle a cada uno. A los que tengan dificultades explicarle la técnica de cómo inflar el chicle
3. Al terminar la actividad pídeles que tiren el chicle al lugar de la basura.

 **Nota:**

Esta actividad le permite al niño recrearse de manera divertida, descubrir y explorar las bombas de chicle y motivarlos a esforzarse

7 años RÁPIDO O LENTO

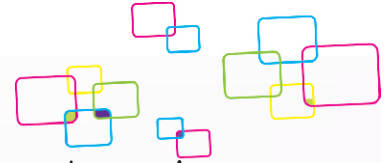
 **Materiales:**

Jarra de plástico con agua, jarra con aceite, jarra con shampoo monedas canicas.

 **Actividad:**

1. Deja que los niños experimenten con un espesor de líquidos, dales las





jarras de agua aceites y shampoo y haz que echen una moneda o canica en cada una, para ver que pasa.

2. Dialoga con ellos sobre lo observado.



Nota:

La actividad se puede experimentar con otros objetos

7 años ¿QUÉ PASA CUANDO...?

Materiales:

1 cubo de plástico con agua, 3 ó 4 vasos de plástico de varias medidas.

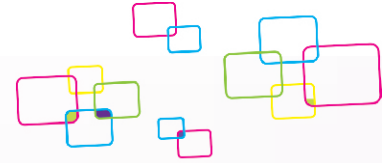
Actividad:

1. Los niños juegan y exploran libremente con el cubo.
2. Mientras esta actividad se esta realizando, haz preguntas como ¿Que pasa cuando llenas un vaso grande de agua y después la viertes en uno más pequeño? ¿Que sucede cuando llenas un vaso pequeño de agua y lo hechas en otro más grande?





ACTIVIDADES ARTÍSTICAS:



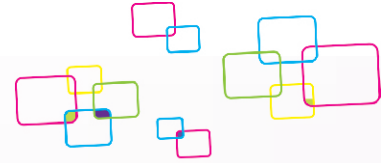
Estas actividades proporcionan una introducción básica a las numerosas modalidades artísticas y artesanales, tan reconocidas en la actualidad, aunque aquí se expresarán varios ejemplos de estas actividades, darle al niño libertad hará que se exprese libremente. La pintura como cualquier otro tipo de actividad es un aprendizaje que se puede enseñar a través del ejemplo. Si el niño está acostumbrado a ver a su papá o a su mamá pintando, seguramente se sentirá atraído por los pinceles, por las pinturas, lápices, colores, formas, etc. Jamás debemos olvidarnos que los niños aprenden todo por imitación. Despertado el interés, ahora solo queda a los padres motivarlos y orientarlos en todo lo que sea posible.

Antes de usar materiales que ensucian, se deben establecer límites para su uso, teniendo en cuenta que un niño con T.D.A que se expresa a través de la pintura, podrá ensuciar lo que se encuentre a su alrededor, si no se le dan las instrucciones respectivas (necesarias). No es correcto dejar que un niño pinte la pared o a uno de sus compañeros; se debe ser amable y firme con respecto al uso de los materiales, recordando siempre que deben ser flexibles, permitiendo utilizarlo de diversas maneras dentro de los límites establecidos. Se le debe re-direccionar constantemente.

Objetivos:

1. Optimizar habilidades y conceptos básicos en el curso de actividades artesanales
2. Incentivar la imaginación del niño, su Creatividad y exploración.
3. Desarrollar destreza manual, auto-expresión, creatividad, coordinación óculo-manual, dibujo, identificación, uso de objetos, sensibilidad del arte, auto-confianza y resolución de pequeños problemas.





5 años LA PINTURA

Materiales:

Cualquier pintura de agua, como la tempera y la acuarela, recipiente pequeño pinceles de todos los tamaños, preferiblemente de 1 cm de ancho, un trozo de papel grande para cada niño y servilletas de papel para facilitar la limpieza, una toalla de tela, una esponja y una taza con agua para limpiar los pinceles



Actividad

1. Colocar el papel grande en la mesa frente a cada niño y darle 2 ó 3 colores primarios para comenzar. (Se debe tener en cuenta que antes de la actividad se enseña el uso del pincel y como se sumerge este en la pintura)
2. Dejar que el niño pinte solo hasta que él diga que ha terminado más sin embargo no espere que el niño se adecue a su idea, si no motivarlo a que experimente con otros colores y continúe el ejercicio.
3. Pedir al niño que le cuente lo que ha hecho, con preguntas como ¿Qué hiciste? Si quieres puedes escribir lo que hiciste debajo del dibujo y colocar la pintura en un lugar visible.
4. Cuando el niño ha terminado dejar que te ayude a limpiar a fondo los pinceles a colocarlos en el lugar.

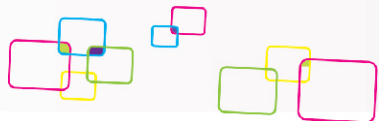
Nota:

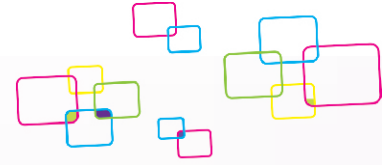
Esta actividad permite incentivar al niño a descubrir y a manejar diferentes elementos

5 años JABÓN DECORADO

Materiales:

Pastilla de jabón para cada niño, pintura plateada, tarjetas navideñas o papel de regalo y pegante.





Actividad

1. El maestro prepara un modelo y lo muestra a la Clase
2. Se buscan tarjetas viejas elegidas al gusto de los niños. Cabe recordar que no las escojan demasiado grandes para que se adapten a la pastilla de jabón.
3. Después de recortadas las figuras las pegan en el jabón
4. Hacer que los niños completen la tarea salpicando el jabón con la pintura plateada.

Nota:

De no usarse para navidad se puede hacer para el día de la madre. En este caso los niños escogerían motivos florales y dispondrán de papel seda multicolor para decorar el jabón

6 años CONCURSO DE DISEÑO DE SOMBREROS

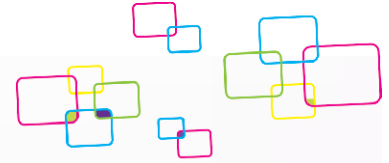
Materiales:

Platos de cartón y otros objetos familiares

Actividad:

1. Los niños confeccionarán sombrero en casa usando como base un plato de cartón
2. El maestro muestra algún sombrero decorado por el mismo para darles una idea de las posibilidades creadoras y les alienta a que aprovechen cualquier material en desuso que encuentren en sus casas.
3. El niño llevará el sombrero a la escuela y se premiará el más cómico, el más bonito, el más raro. Y los más originales





 **Nota:**

Con este tipo de actividades se puede integrar la participación de los padres y los alumnos ya que se incentiva la capacidad creadora de cada niño y los padres serán los principales espectadores de cada niño.

6 años PARA PESCAR HUEVOS

 **Materiales:**

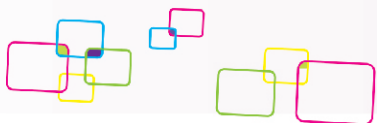
papel de seda, un molde de hornear, una pajita de refresco (pitillos) para cada niño, y tijeras.

 **Actividad:**

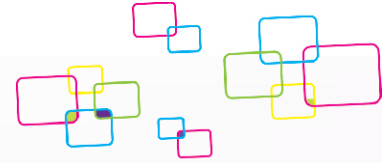
- 1) El siguiente es juego novedoso, estrechamente relacionado con la tradición de los huevos de pascua.
- 2) Recortar varios "huevos" de papel de seda de unos de 7 cm de largo, y disponerlos en un molde de repostería.
- 3) Cada niño recibe un pajita y, por turno trata de pescar los huevos de papel.
- 4) El niño debe succionar tan fuertemente como pueda, para ver cuántos huevos atrapa de una sola vez. gana el que logra pescar más.

 **Nota:**

Este juego también está indicado para la enseñanza de las matemáticas. Una vez que lo han aprendido pueden practicarlo dos o más niños sin supervisión del maestro. Con ello, logran aumentar su destreza para contar, aparte de ayudarse entre sí a determinar cuántos huevos ha atrapado cada uno.



7 años DÁCTILO PINTURA



Materiales:

Cualquier papel para d ctilo pintura o cualquier papel de superficie brillante como el papel para forrar estantes, esponja, taz n de agua, toalla de tela o el papel

1. Disponer los materiales, y prepara un  rea de trabajo llana.

2. La d ctilo pintura se puede comprar o preparar seg n la siguiente receta:

Disolver $\frac{1}{2}$ taza de almid n seco en una peque a cantidad de agua fr a, agregarlo a $\frac{1}{4}$ de agua hirviendo calentar y revolver hasta que la mezcla hierba, revolver y tibar ligeramente, agregar $\frac{1}{2}$ taza de jab n en polvo, revolver mezclar bien, tibar, colocarla en tazas, agregarle temperas o colorantes vegetales y mantenerla en la nevera.

3. Mojar ambos lados del papel y colocarlo bien estirado sobre la mesa, colocar 1 cucharada de pintura sobre el papel y dejar que el ni o la desparrame, estimularle a usar las manos, brazos u objetos para hacer dise os, y para experimentar con m s de un color.

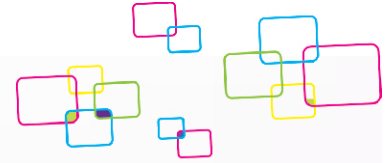
4. Guiar al ni o para hacer lo siguiente: Tomar otro folio y colocarlo sobre la pintura terminada apretarlo y quitarlo para obtener una impresi n de la primera pintura, poner a seca la pintura terminada

Nota:

Permitir que los ni os tengan la oportunidad de manipular diferentes materiales moldeables y para este tipo de actividades se requieren de espacios grandes para que el ni o no se sienta cohibido a inventar, pues estas actividades requieren de imaginaci n y atenci n al momento de la ejecuci n de la actividad.



7 años TARJETA MÁGICA



Materiales:

Una cartulina blanca de 14 x 10 cm por cada niño, Crayolas, tinta china, un pincel por niño, punzones o lapiceros que no escriban, delantales, manteles

Actividad:

1. Cubrir toda la superficie de la tarjeta con las Crayolas pintando de diferentes colores
2. Espolvorear talco sobre la tarjeta y frotarlo con la mano
3. Utilizando el pincel se debe cubrir toda la tarjeta de tinta china
4. Se deja secar de 10-15 minutos aproximadamente
5. Una vez seco, dibuja gravando con el punzón o lapicero. Aparecerán los colores de los lápices en contraste con el fondo negro.

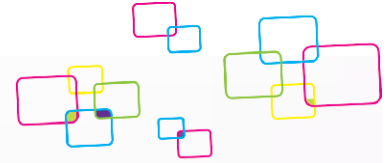
Nota:

La tarjeta debe ser pequeña para que el coloreado sea completo y no queden espacios en blanco, pues los niños se cansan rápidamente de colorear.





ACTIVIDADES DE LENGUAJE



Las actividades de lenguaje permiten estimular la comunicación verbal y no verbal, interpretación de distintos tipos de registro; lenguaje oral; permite identificar situaciones y personajes. Además es la puerta de entrada al mundo formal de la lectura, escritura, el habla, y la escucha. También permite una expresión oral ya que se deben organizar palabras, textos en función de sus intenciones; así se permite una comunicación oral, pero se debe aclarar que no solo existe dicha comunicación, sino que los niños se deben comunicar mediante gestos, escritura y su lengua.

Objetivos:

Desarrollar el lenguaje haciendo uso de las habilidades motoras que lleven a reforzar el conocimiento de las letras

Reforzar la disposición para la lectura y el concepto de lectura de izquierda a derecha

5 años LECTURA ENTRETENIDA

 **Materiales:** Un libro conocido

Actividad

1) Al enseñar a los niños a leer de izquierda a derecha, explicarles que así es como se escriben palabras en nuestro idioma

2) También se puede decir que en otros países como China, los niños aprenden a leer y a escribir de arriba a abajo pero que nosotros aprendemos a leer de izquierda a derecha, si no, las letras no tendrían ningún sentido.

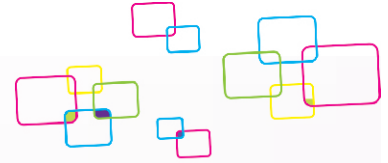
3) Escoger un pasaje de algunos de los libros predilectos de los niños. Pedirles entonces que escuchen con atención, pues el maestro les va a leer algo de derecha a izquierda. Así lo hace en efecto: lee al revés dos o tres renglones y les pregunta a los niños que tal les parece oír un cuento narrado así.


Nota:

Fortalecer este juego organizando una rutina en el preescolar donde los niños puedan adquirir el buen hábito de la lectura, si es posible diario.



5 años LETRAS DE TAMAÑO HUMANO



 **Materiales:** Papel estraza o periódico del largo de la estatura de un niño (suficientes trozos para todos) Pintura, moldes, de pastelería, recipientes para pintura, pinceles, esponjas. Crayones, rotuladores, tijeras trozos de cartulina, cordel, papel pintado y pasta blanca.

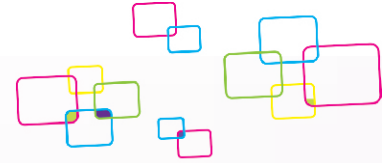
Actividad:

- 1) En unos moldes de pastelería lisos, distribuir pintura de cárteles (al agua) de diversos colores, llenar cada uno hasta la cuarta parte de su capacidad.
- 2) En jarras u otros recipientes, poner pintura para aplicar con el pincel, cerca de los moldes de pastelería, colocar varias esponjas para aplicar la pintura.
- 3) Tener a mano una caja llena de trozos de papel pintado, cordel y cartulina de colores
- 4) Pedirle un niño que se eche de espaldas sobre un trozo de papel de estraza, luego otro niño traza una silueta en el papel, con un crayón o un rotulador. La operación se repite para cada niño hasta tener siluetas de todos los alumnos
- 5) Ante de recortar las figuras, los niños pintan las letras que los identifican, lo cual puede hacerse de la manera que deseen, con pintura o cualquier otro material que tenga a mano
- 6) Para identificar cada figura con una letra, recortarlas en cartulina de colores (de unos 15 cm de alto) y pegarlas en las siluetas de los niños, o dibujarlas directamente en ellas con un rotulador.


Nota:

Si la clase es muy numerosa, conviene dividirla en tres o cuatro grupos y se asigna a cada grupo una letra escogida al azar





6 años BOLSA DE LETRAS

 **Materiales:** Bolsas o sobres de papel y letras hechas de cartulina o pintadas con rotulador


 **Actividad:**

- 1) Tomar veintiocho bolsas o sobre de papel o plástico, cada una con letras del alfabeto, las letras pueden recortarse en cartulina de colores vivos y fijarse con grapas a cada bolsa, o bien dibujarse con rotulador
- 2) Luego de presentar cada letra, fijar la bolsa correspondiente en un encerado en un panel, dejándola abierta para poner cosas dentro, se explica a los alumnos, por ejemplo, que esta es la bolsa (b). Se pregunta: ¿Qué cosas que empiecen con (b) podemos poner en la bolsa (b)?; puede ser una bola, otra bolsa, un papel blanco, un borrador.
- 3) Pedir a los niños que busquen en casa algunos objetos cuyos nombre ese escriban con (b) y también se les puede sugerir que revisen periódicos y revistas pero que no lleven nada a la escuela sin consultarlo con sus padres

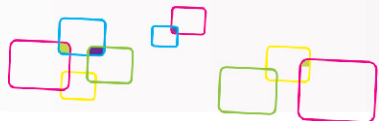
 **Nota:**

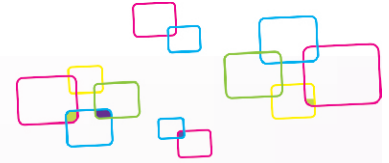
Mantener las bolsas fijas por series ejemplo: (a, b, c, d) o (e, f, g, h) etc.
Dedicar nos minutos cada día para que los niños expliquen que objetos han traído, con que letra se escriben y en que bolsa corresponde colocarlas.

6 años LETRAS PERDIDAS

 **Materiales:** Dibujos sencillos en los que figuren letras ocultas, (cinco dibujos para cada uno) y crayones para todos.

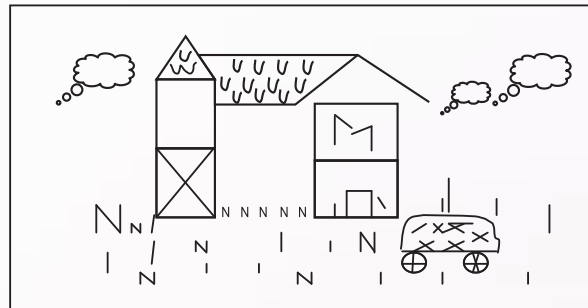
- 1) Hacer dibujos sencillos (uno por página) de trenes, casa, paisajes, muñecos, juguetes, etcétera, por el estilo de los que se ilustran en esta página
- 2) Para repasar y fijar mejor el conocimiento de las letras, distribuir a cada niño un dibujo al día, esto es cinco a la semana, y encargales que





busquen todas las letras ocultas que puedan encontrar y las encierren en un círculo.

- 3) El primer día se les enseña el procedimiento, una vez que aprendan a hacer este juego, los niños se muestran ansiosos por averiguar cuántas letras perdidas son capaces de encontrar en cada dibujo nuevo.




Nota:

A través de este juego también se pueden fijar los colores; ejemplo un día puede pedírseles que encierren las letras en un círculo verde, otro día con rojo y así sucesivamente.

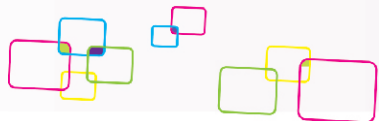
Esta actividad requiere de mucha atención por parte del niño. Las letras que el niño debe encontrar del anterior dibujo son: La I, L, M, N, U, X, Z.

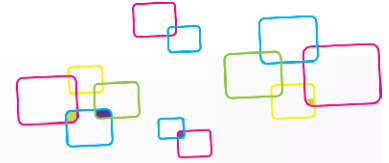
7 años ACERTIJOS SOBRE EL ALFABETO

 **Materiales:** Pizarrón, marcadores, se puede variar con cartulinas y rotulador

Actividad:

- 1) Idear acertijos en los cuales la respuesta (la palabra final) contenga el sonido de la letra o letras que se estén enseñando, leer la línea, sin la respuesta y pedir a los niños que añadan la palabra que falta.
- 2) Ver los siguientes ejemplos:





Tengo cuatro patas, tú te sientas sobre mí.
Soy una _____ (silla)

Soy de metal y abro las puertas.
Soy una _____ (llave)

Doy calor para guisar la comida.
Soy una _____ (llama)

Me recorres cuando vienes a la escuela
Soy una _____ (calle)

- 3) Hay muchas otras palabras que empiezan por la letra que contienen esta letra como: lluvia, lleno, mejilla, callar, pellejo, etcétera.

 **Nota:**

Las acertijos o adivinanzas son actividades lúdicas que nunca deberían descartarse pues a los niños les encanta y le dan la oportunidad de desarrollar otras habilidades cognitivas.

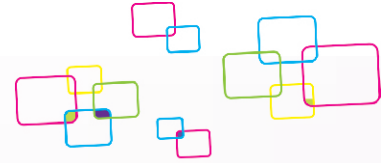
7 años TE DOY MI PAÑUELO

 **Materiales:** un pañuelo, recurso humano (niños)


 **Actividad:**

- 1) Los jugadores se sientan formando un círculo
- 2) El primer jugador le dice a su compañero de la izquierda: “te doy mi pañuelo”
- 3) El segundo jugador pregunta al tercero: “por que me da su pañuelo”
- 4) El tercer jugador responde con una frase que retoma la pregunta y que acaba con una rima en “elo”. El jugador siguiente encadena con una pregunta y así uno tras otro.
- 5) Ejemplo: “Te doy pañuelo... ¿Por que me das tu pañuelo? ¡Te da su pañuelo por que lo cambia por un buñuelo!... ¿Por que lo cambia por un buñuelo? Lo cambia por un buñuelo por que quiere dejarlo en el





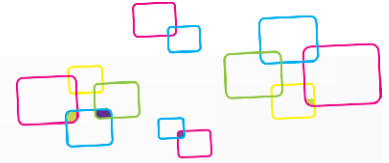
suelo... ¿Por qué quiere dejarlo en el suelo?, etc.

 **Nota:** El juego se puede variar con otras frases como “te doy mi cinturón”, “te doy mi sombrero etc. Entre mas numeroso sea el grupo el juego se vuelve mas interesante pues ayuda a que la concentración sea mas permanente.





ACTIVIDADES DE CONCENTRACIÓN



Al igual que el cuerpo necesita del ejercicio físico para mantenerse en buenas condiciones, la mente requiere ser entrenada para que se conserve sana y atenta ante cualquier estímulo.

“El ejercicio mental es tan importante como el físico”, afirmó la psicopedagoga Olga Díaz de Rojas, directora del Centro de Atención Integral para Niños (Cenatin), en Puerto La Cruz

Objetivos:


Fortalecer la memoria.

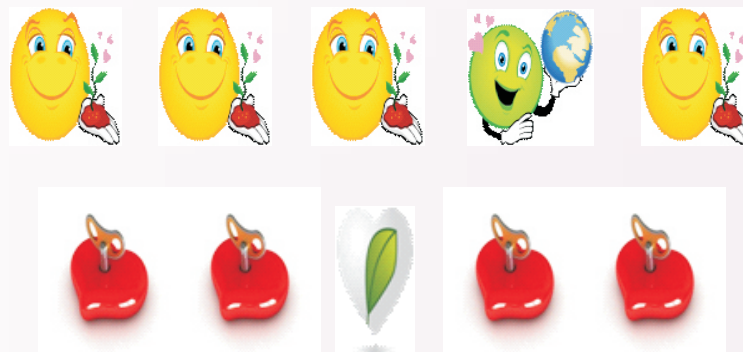
Desarrollar la discriminación visual, fijar la atención en el niño.

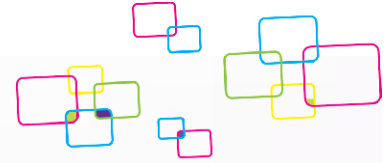
Fortalecer la sensorialidad.

Estimular los reflejos.

5 años BUSCA AL SEÑOR DIFERENTE

 **Materiales:** Media docena de tiras de cartulina (10 x 25 cm) en cada una de las cuales hay series de seis objetos, uno de los cuales no guarda con los demás (Ver ilustración), o bien copias de hojas (una para cada niño), que tenga seis a diez series de objetos, uno diferente en cada una.





Actividad:

- 1) Confeccionar un juego de tiras que pueda guardarse en una cartera o en un anaquel de encerado, o preparar varias hojas iguales que puedan distribuirse entre los niños para que practiquen individualmente. En cada una se dibuja una serie de figuras, todas iguales, con una sola excepción (en las hojas pueden hacerse varias series).
- 2) La excepción es el “señor diferente”. Pedir a los niños que localicen a don diferente y explicarles en que difiere de los demás elementos de la serie correspondiente.
- 3) Si la actividad se realiza con una serie de hojas distribuidas entre todos, indicarles que encierren en un círculo la figura que desentona en cada serie.



Nota:

Para realizar esta actividad es bueno empezar con figuras de menor a mayor complejidad para exigir más observación y concentración por parte de los alumnos.

5 años AUSENCIA DE DETALLES



Materiales: Un proyector de espejo, una pantalla (o una pared blanca) y diversos objetos pequeños, tales como un lapicero, una tiza, un creyón, una llave, un anillo y figuras de papel recortadas.



Actividad:

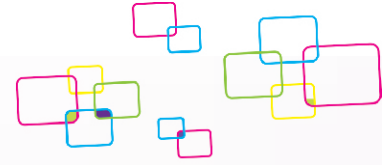
- 1) Sentar a los niños frente a una pantalla o pared blanca y colocar dos o tres objetos en el proyector.
- 2) Los niños deberán contarlos.
- 3) Apagar el proyector, y añadir o quitar un objeto; encender de nuevo y hacer que los niños piensen si se ha añadido o quitado algún objeto.




Nota:

A medida que los niños aumenten su nivel de comprensión, pueden añadirse o quitarse dos o tres objetos a la vez incrementando así el nivel de atención y concentración en los niños.





6 años EL TACTO

 **Materiales:** hielo, piedras, cactus, piña, libros, frutas, esponjas, una venda, un pedazo de tela o una bolsa.


Actividad:

- 1) Preparar un conjunto de objetos (piñas, piedras, libros, frutas, etc.) y taparlos con un trapo
- 2) Designar a un jugador y vendarle los ojos, debe reconocer el objeto que se le da, tocándolo a través del trapo o deslizando las manos debajo de él.
- 3) El jugador también puede tener las manos en la espalda e identificar los objetos que le ponen en las manos... Por ejemplo, arena húmeda, sémola, cubitos de hielo, un erizo, etc.

Nota:

Este juego también puede ser variado por el reconocido juego (la gallinita ciega), donde los niños teniendo los ojos vendados también pueden descubrir algún Compañero de clase, tocando solo su rostro.

6 años LA ABEJA Y LOS ABEJORROS

 **Materiales:** Recurso humano (participantes), un sombrero

Actividad:

- 1) Se elige un jugador mayor para que sea la abeja. Lleva puesto el sombrero.
- 2) Los otros dos jugadores (los abejorros) se sitúan a cada lado de la abeja para formar una línea, con las piernas separadas y los pies juntos.
- 3) El jugador de la derecha pone la mano en su mejilla izquierda, con la







palma hacia la abeja. De la misma manera, el jugador de la izquierda pone la mano izquierda en su mejilla derecha. Los dos jugadores tienen el otro brazo detrás del cuerpo, en la espalda.

4) La abeja junta las manos murmurando "BZZZ" e intenta tocar la palma de uno de los abejorros. ¡También puede fingir para conseguirlo!

5) Cuando consigue picar, intenta evitar que los abejorros quiten su sombrero.


 **Nota:** Realizar esta actividad con máximo tres participantes, si el grupo es numeroso se hace por turnos en grupos de tres, de esta manera todos podrán participar y observar lo que han hecho los grupos anteriores.

7 años PANOF

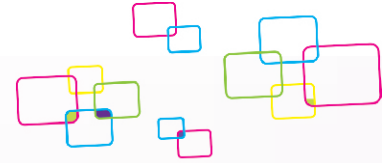
 **Materiales:** una mesa, recurso humano (un moderador o conductor)

 **Actividad:**

- 1) Los jugadores se sientan al rededor de una mesa y miran al conductor, previamente elegido.
- 2) Sucesivamente el conductor dará una orden acompañada de gestos. Por ejemplo:
Puntas: tocar alternativamente sobre la mesa con los dedos índice
Planas: Poner las manos sobre la mesa
Dorso: Poner las manos sobre la mesa con las palmas hacia arriba
Panof: levantar las manos a la altura de los hombros, con las palmas hacia arriba
- 3) Se empieza con dos o tres series completas para asimilar los gestos.
- 4) Inmediatamente el conductor cambia las consignas haciendo gestos diferentes de los que ha dicho. Los jugadores que se equivoquen son eliminados.

 **Nota:** Se sugiere que para este juego haya un buen número de participantes para hacerlo más divertido y con más compromiso en la atención por parte de los alumnos.





7 años Fizz

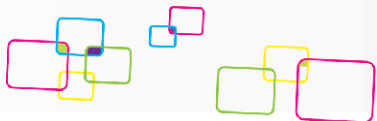
 **Materiales:** Recurso humano

 **Actividad:**

- 1) Los jugadores se sientan en círculo uno de los jugadores empieza contando "1"
- 2) La persona de la derecha sigue con el "2", y así uno tras otro hasta el quinto jugador, que no debe decir "5" sino "Fizz".
- 3) Los jugadores siguientes continúan contando. Cuando un jugador llega a un múltiplo de 5, debe reemplazar el número por "Fizz"
- 4) Cuando se llega a 55 el jugador debe decir "Fizz, Fizz".
- 5) cuando el jugador piensa mucho tiempo o se equivoca tiene un punto de penalización
- 6) Diez minutos después, el jugador que tenga mas puntos es el que pierde y paga con una prenda.

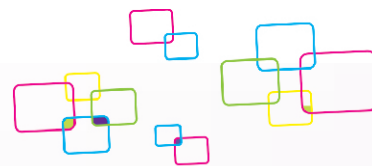
 **Nota:**

Para que el juego sea mas espectacular, los jugadores pueden levantarse y sentarse muy rápido cuando dicen "Fizz", también se puede seguir el juego después de cada falta, partiendo de un número comprendido entre 10 y el 50 y contando en sentido contrario.





ACTIVIDADES MUSICALES



La musicalidad se adquiere y se desarrolla desde que el niño está recién nacido por medio de sensaciones y es en la experiencia auditiva, donde el niño escucha pasos grabaciones entre otras.

La música es para el niño la forma más sencilla de manifestarse por medio de elementos y material de trabajo como lo son: el ritmo la melodía la palabra y los instrumentos. Todo esto reunido por medio del movimiento y del juego se aprovecha sus energías y facultades, para mejorar sus deficiencias, para formar hábitos de trabajo colectivo con alegría y para formar esa vida, deseosa de conocer las bellezas existentes.

Nuestras actividades musicales no deben llevarse a cabo con el fin de exhibirse si no que son consideradas complementarias

Objetivos

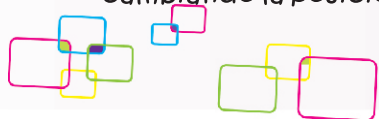
1. Desarrollar sensibilidad auditiva y la formación musical del oído
2. Favorecer la atención, concentración y adaptación al medio ambiente
3. Lograr una buena formación vocal, desarrollar el sentido armónico, favorecer la coordinación motora

5 años CARRERA DE PAREJAS


 Materiales: Tiza y un pandero

Actividad:

- 1) El educador traza en el suelo del espacio de juego un camino serpenteante (con curvas)
- 2) Las parejas ya formadas se colocan de la siguiente manera: un niño pondrá las palmas de sus manos en el suelo y el otro por los tobillos
- 3) Al ritmo del pandero tocado por la maestra las parejas se desplazan sin salirse del camino
- 4) Al volver al punto de partida, también por el camino hay que hacerlo cambiando la posición de las parejas






 **Nota:** El maestro debe manejar diferentes ritmos para sensibilizar la audición del niño con el sonido para lograr que capte más la atención. También se sugiere hacer esta actividad en un espacio amplio y abierto donde los niños se puedan desplazar con más libertad.

5 años EL MENSAJE DEL PANDERO


 **Materiales:** pandero, maracas

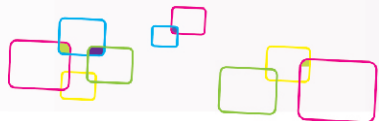
 **Actividad:**

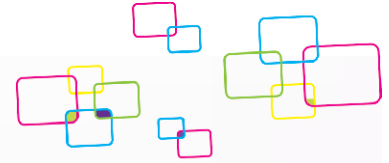
1. La maestra reúne a los niños para invitarlos a caminar por todo el espacio. Les indica pasos cortos, lentos, largos y rápidos.
2. La maestra les pide atención al silencio (cuando el pandero no suene nos quedamos estáticos).
3. La maestra hace sonar el pandero o maracas con un mensaje rítmico equivalente a tres pasos y a un silencio.

 **Nota:** Dejar que los niños repitan el mensaje con las palmas, también la maestra puede prestar el instrumento a cada uno de los niños, y los mensajes rítmicos se pueden ejecutar con diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, cadera, etc.).

6 años LOTERÍA DE SONIDOS

 **Materiales:** Grabaciones en C-D con sonidos de pasos, golpes, aviones, animales, risas, etc.; Tarjetas con dibujos de los objetos sonoros de las grabaciones.





Actividad:

1. En una misma tarjeta se agrupa 4 o 6 dibujos de objetos o elementos sonoros (puede incluirse uno que no este gravado).
2. Prepara una tarjeta por niño o una para dos, o distribuye a los niños en grupos y les entrega diferentes combinaciones de dibujos(sonidos)
3. Coloca la secuencia de sonidos relacionada y los niños deberán descubrir el sonido y relacionarlo con las imágenes de la lotería
4. El grupo o niño que complete la tarjeta es el ganador

Nota:

También se puede narrar un relato junto con las grabaciones de los sonidos

6 años COLLAR DE SONIDOS

 **Materiales:** Diferentes instrumentos de manipulación sencilla

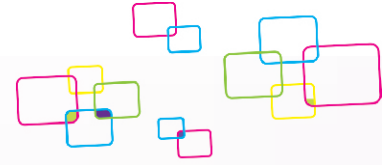
Actividad:

1. Los niños se sientan en círculo y la maestra frente a ellos, cada uno tiene un instrumento que lo irá describiendo por turnos
2. Cuando los niños y la maestra hayan presentado el instrumento se comienza a formar el collar de sonidos
3. Cada uno hará sonar su instrumento a un ritmo pausado de modo que todos los niños puedan apreciarlo, pueden cambiar el sentido del sonido de los instrumentos

Nota:

La maestra debe procurar que la atención no decaiga y que los pequeños sean capaces de estar eso minutos en silencio limitándose solo a escuchar





7 años JUEGO DE CAMPANAS

 **Materiales:** Una campana grande y una pequeña


 **Actividad:**

1. La maestra produce sonidos con una campana y con la otra indistintivamente. Un sonido después del otro, con algunos segundos de pausa entre cada sonido.
Los niños deben estar muy atentos para cuando escuchen se sonido grave (Campana grande), se sientan en cuclillas y cuando escuchen el sonido agudo (Campana pequeña), se coloquen de pie
2. La maestra produce sonidos como se indico anteriormente y los niños provistos de papel y Crayolas; expresarán los sonidos que escucha. Sonido agudo se señala en la parte superior de la hoja. Sonido grave se señala en la parte inferior de la misma. Esta expresión puede ser con puntos o rayas o lo que el niño desee

 **Nota:**

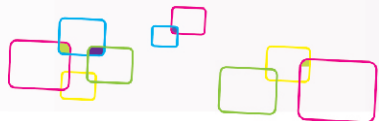
En las actividades musicales cada niño requiere una atención especial y al mismo tiempo la maestra debe organizar todas las actividades recomendadas en esta presentación de forma colectiva, ya que si se le da la atención especial a un niño, el entusiasmo y el interés se perderá en todos los demás niños

7 años SONORIZANDO RELATOS

 **Materiales:** Textos seleccionados, instrumentos y objetos productores de sonido

 **Actividad:**

1. Los niños están reunidos preparados para el momento musical, la maestra presenta un relato breve, una poesía o un cuento con una temática particular





2. Coloca una serie de instrumentos y objetos sonoros que consideren apropiados para acompañar el cuento
3. Cuando se realiza la introducción del texto elegido los niños crean climas sonoros en sentido para la audición del texto



Nota:

La maestra debe determinar momento o etapas de lectura y otras de sonido





ACTIVIDADES MOTRICES



La coordinación motriz es la capacidad de realizar un movimiento controlada y ajustada a los requerimientos que lo han originado. Interviene como determinante en el proceso que tiene lugar cuando, a partir de un determinado estímulo, el organismo responde a la ejecución de movimiento que le permitirá desplazarse en el espacio (coordinación dinámica general) o, actuar sobre los objetos (coordinación dinámica específica), para lo que se hace necesario la perfecta combinación entre el Sistema Nervioso Central y la musculatura esquelética, al igual que una relación armónica entre los distintos segmentos corporales que actúan en el movimiento.

La coordinación motriz supone entonces, la participación dinámica o estática de todos los segmentos corporales al ajustarse al objeto propuesto mediante:

La precisión en la velocidad y en la dirección

La eficacia en los resultados intermedios y finales

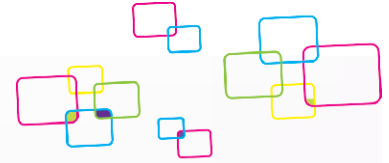
La economía en la utilización de la energía nerviosa y muscular

La armonía en la complementariedad de los estados de concentración y de contracción utilizados

Objetivos

1. Señalar las directrices para una planificación en la enseñanza primaria en concordancia con los requerimientos de la evolución psicomotriz del niño
2. Distinguir las relaciones espacio-temporales del movimiento.
3. Diferenciar los aspectos implicados en la noción del esquema corporal y sus elementos constitutivos.





5 años RONDA "MIS DEDITOS GORDOS"

Actividad:

1. Organizados en círculo, los niños esconden en la espalda los dedos
2. Cuando la ronda indique, los niños muestran sus dedos pulgares, se toman de las manos y se despiden.

Canto de la ronda

Ocultando las manos "Mis deditos gordos ¿dónde estarán?"


¿Dónde se habrán ido, en que viajarán?

Mostrando los pulgares "Aquí estamos, aquí estamos"

Saludando: Cómo se saluda, dando la mano


Despidiéndose: Cómo se despide desde un aeroplano

5 años TRES FIGURAS

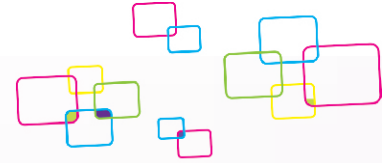
 **Materiales:** Triángulos, cuadrados y círculos, (dibujados en el piso), una caja con tres cartulinas que muestren cada una de las tres figuras anteriores.

Actividad:

1. En un extremo del terreno de juego el director de juego se ubica con la caja.
2. En el otro extremo los niños.
3. El director de juego extrae una cartulina, con el dibujo de una de las figuras y los niños deben colocarse rápidamente en el interior de cada figura.

 **Nota:** Se pueden hacer las figuras en el terreno de juego con tizas o marcadores borrables y en caso de los círculos se pueden utilizar aros.





6 años JUEGOS DE KIM

 **Materiales:** Diferentes objetos, grabaciones de sonidos en Cd, bebidas

 **Actividad:**

1. Todos los jugadores se organizan en círculo y se les motiva a prestar atención.
2. El director de juego saca una serie de objetos (uno a uno) y los coloca en el espacio.
3. Después de un tiempo determinado de observación se vendan los ojos de los niños y el director quita un objeto.
4. Luego los niños con los ojos desvendados observan y deben adivinar que objeto falta.

 **Nota:**

Se puede variar la actividad, haciendo el mismo proceso mencionado anteriormente, solo que en vez de objetos pueden haber bebidas con diferentes olores. También se puede cambiar dos o tres objetos y los niños deben adivinar a variación.

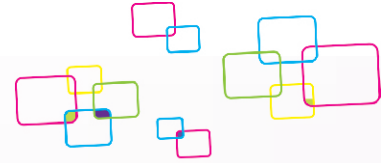
6 años LOS AVIONES

 **Materiales:** Tizas, cuerdas, espacio amplio

 **Actividad:**


1. la maestra con anticipación crea una serie de líneas pintadas con tiza de varios colores en el piso, o de cuerdas con signos distintos, que se cruzan en distintos ángulos.
2. Cada niño con los brazos en cruz simula ir en avión. Sale de un aeropuerto y sigue la pista que le ha sido designada al principio.





3. Puede valer las líneas marcadas que se encuentran en las canchas, para delimitar los diversos campos Fútbol- sala, balonmano baloncesto y voleibol.

7 años SOMOS RECOLECTORES ¡A TRABAJAR!

 **Materiales:** Cajas o canastas de gran tamaño no tan altas, bolas de papel periódico


 **Actividad:**

1. Los niños se sientan en el suelo y la maestra distribuye las bolas de papel periódico por todo el salón.
2. Después se colocan las cajas en diferentes lugares correspondientes.
3. Los niños deben recolectar las bolas de papel con los pies sin utilizar las manos depositándolas en cada una de las Cajas o Canastas.

 **Nota:**

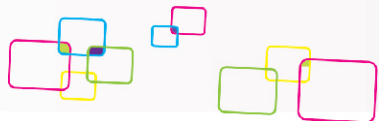
Se pueden Hacer grupos de competencia estipulando un tiempo de recolección.

7 años MINI-GOLF SOPLANDO

 **Materiales:** Pelotas de pórex o de ping pong, Varios conos

 **Actividad:**

1. Se traza un recorrido con los conos separados a una moderada distancia entre si.





2. Los niños y niñas deben guiar las bolas a través del recorrido soplando sobre ellas.

3. Se deben tocar obligatoriamente cada uno de los conos con la bolita



Nota:

Se pueden contar los soplidos necesarios durante todo el recorrido



123 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

1 ENCUENTRA LA LETRA PÉRDIDA

 **Materiales:** Una sopa de letras para cada niño, colores.

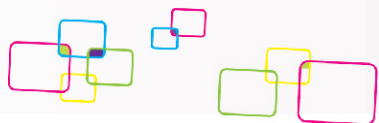
 **Actividad:**

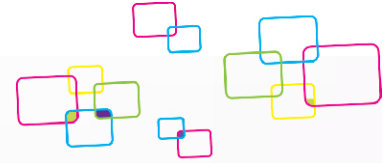
1. el maestro explicará las normas de juego a cada niño
2. los niños buscarán las letras repetidas de izquierda a derecha en cada una de las filas horizontales de la sopa de letras.
3. Si el niño pasa por alto alguna letra no podrá devolverse, deberá continuar con la segunda fila horizontal de la sopa de letras.
4. Al encontrar las letras repetidas, los niños deberán encerrarlas con un color diferente por cada línea horizontal.

U	K	L	N	O	F	M
Z	C	H	P	J	P	X
M	N	O	Y	Ñ	I	P
U	P	I	M	T	R	B
Y	M	R	I	Q	P	H

 **Nota:**

Es necesario dejar en claro las normas de juego, no se puede permitir que el niño busque las letras en desorden, siempre deberá ir en línea horizontal para poder fijar más su atención, llevando secuencias ordenadas.





2 BUSCA LA FIGURA ESCONDIDA

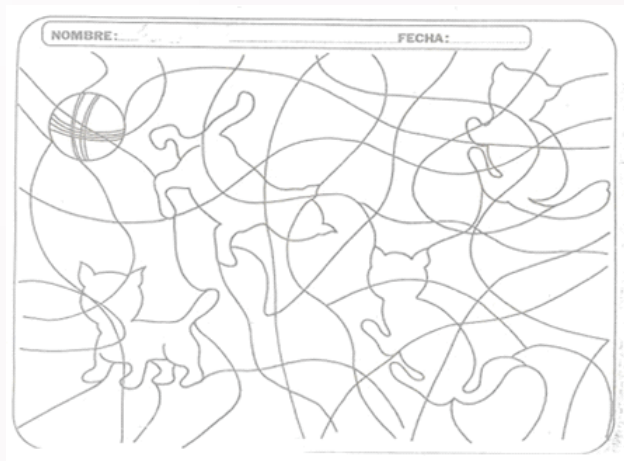
 **Materiales:** Colores, una ficha de razonamiento inductivo.

Actividad:

1. Se repartirá una ficha a cada niño con las diferentes figuras enlazadas entre si.
2. Los niños la deberán observar por 5 minutos la imagen como un todo, hasta lograr visualizar, figuras escondidas.
3. El niño escoge tres colores con los cuales pintara cada una de las figuras escondidas de diferente color identificándolas.

Nota:

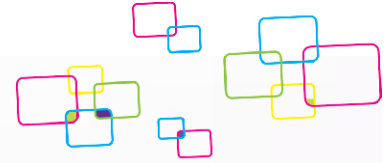
para la realización de esta actividad se necesita supervisión constante del maestro, para que con la ayuda de él, el niño pueda tener una buena discriminación de las imágenes.



3 LAS CUBETAS SENSORIALES.

Materiales: Cuatro poncheras donde los niños puedan introducir los pies, arena, caracoles, canicas, telas, hojas secas etc. sillas, vendas para los ojos.





Actividad:

1. La maestra habla acerca de la importancia del tacto con los pies y propone el juego utilizando solo los pies descalzos.
2. Con los ojos vendados y los pies descalzos niños se sientan en las sillas e introduce sus pies descalzos dentro de la ponchera que debe estar llena de los diferentes elementos.
3. El niño con los ojos vendados debe tratar de reconocer los diferentes objetos que hay dentro y debe describirlos.



Nota:

Se pueden variar los materiales y también utilizar más poncheras para aumentar el número de participantes.
La participación en los niños genera un clima de diversión y aventura, por ello la docente debe estar pendiente todo el tiempo ya que puede haber problemas de indisciplina.



NARRADORES DE HISTORIA:



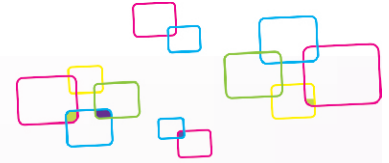
Materiales: cuento en pictogramas, hojas blancas y lápices de colores.





Actividad:

1. La maestra prepara un cuento en pictogramas antes de la clase.
2. La maestra en clase muestra y lee al grupo el cuento en pictogramas que a preparado anteriormente.
3. La maestra incentiva a los niños a dibujar los elementos que se citan en el cuento para que ellos formen su propia historia.
4. Finalmente reúnen todas las creaciones en un libro.







Había una vez un  que se aburrió de estar en la  y salió a



pinchar  y  Por la ciudad. Había por

todos lados, en las  de los  en los 



de los  y en los  de los  que habían por ahí.

¡Que miedo! El  estaba aburrido como un 



Los  se quitaban los  con unas tenazas y


ayudaban a los  que no lloraban con lagrimas de 

Todos estaban muy  enojados con el

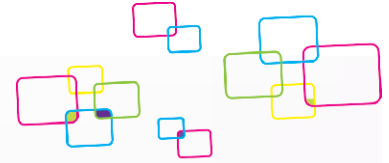
Entonces compraron una  grande como un 

y la llenaron con un  de tierra.

Cuando el  se puso a descansar al 

lo pescaron con una red. Y colorín colorado  quedó plantado.





Nota:

La maestra puede llevar diferentes dibujos recortados para que los niños los puedan utilizar en su pictograma. Esta actividad ayuda a ejercitar el lenguaje a través de situaciones hipotéticas e imaginarias.

5 DOMINÓ DE ANIMALES.

 **Materiales:** Domino de animales creado con laminas de animales.


 **Actividad:**

1. La docente explica el juego basado en diferentes dibujos de animales, y debe establecer las reglas del juego dirigiendo las fichas en un solo sentido.
2. Se colocan las fichas cara a cara con la imagen propuesta.
3. Ganan los niños que mejor sigan las instrucciones del juego mencionando el nombre de todos los animales.

 **Nota:**

la maestra debe fijar bien las normas del juego, este ayuda a afianzar el conocimiento de una manera lúdica, en este caso los animales.

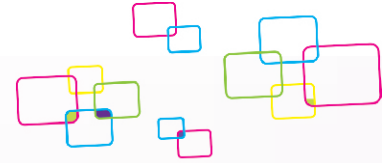
6 FIGURA PLANA

 **Materiales:** Un cuadrado de cartulina con letras de abecedario dibujadas, una hoja y un lápiz por cada niño.

 **Actividad:**

1. La maestra muestra el cuadro con las letras del abecedario y les da la instrucción de copiar esta muestra en sus hojas, los niños deben realizarla lo más parecida posible.
2. La maestra le debe hacer énfasis al niño en cuanto a la forma y modelo para que él pueda copiarlo.



**Nota:**

Esta actividad ayuda a fortalecer la ubicación espacial. En este caso reproducir letras facilita el apresamiento de la lectoescritura y refuerza la atención.

**7 COPIANDO FORMAS GEOMÉTRICAS**

Materiales: Cartulina negra y figuras geométricas blancas.

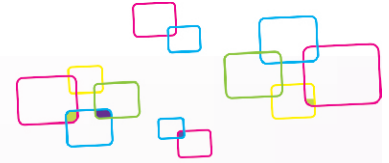
**Actividad:**

La maestra entrega a cada niño una cartulina negra con diferentes figuras geométricas blancas, y se le motiva a elaborar diferentes dibujos con estas figuras geométricas. Una vez concluida la tarea la maestra une la hoja negra con una hoja blanca y la entrega a cada niño dándole la instrucción de hacer el dibujo de la hoja negra pero esta vez en la hoja blanca con lápiz.


**Nota:**

Esta actividad permite diferenciar las figuras geométricas. Los dibujos hechos por los niños ayuda a fortalecer en ellos una emisión de un mensaje gráfico.





8 UNIR PUNTOS

 **Materiales:** Hojas de block con las figuras para cada niño, colores o rotulador

 **Actividad:**

- 1) Observar la figura que se presenta a continuación




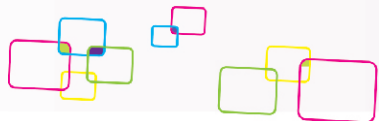
- 1) Los niños deben unir los puntos utilizando un color relacionado con la figura por ejemplo: observar el primer punto
- 2) Explicar al niño que lleve una secuencia de unión de puntos de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha, horizontal o vertical según la figura.

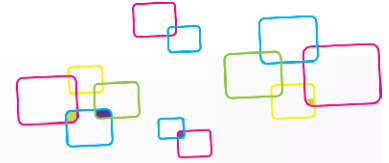
 **Nota:**

Incrementar cada vez el grado de complejidad en las figuras de unión de puntos según la agilidad de cada niño.

9 MIRANDO LA FLOR

 **Materiales:** Flor hecha en filigrana de dos colores, el centro debe llevar un color llamativo ejemplo: naranja, y los pétalos deben llevar un color pastel, palito de pincho.





Actividad

- 1) El maestro pedirá a los niños que durante la clase observen el centro de la flor que esta de color naranja, sin importar lo que ocurra nunca deben dejar de mirar el centro de la flor.
- 2) El maestro recordará en repetidas ocasiones que pase lo que pase nunca dejen de mirar el centro de la flor.
- 3) Después de cinco minutos, el maestro debe empezar a colocar otros distractores máximo dos por ejemplo: hacer preguntas a alguno de los alumnos como: ¿de qué color es el afiche que esta a mi izquierda?. Si el niño desvía la mirada del centro de la flor, pierde el juego.

Nota:

Cada cinco minutos, se incrementa un nuevo distractor con la finalidad de obtener la atención del niño por más tiempo, el juego debe realizarse por un espacio de 15 a 20 min. Máximo.

A continuación se observaran los elementos para hacer la flor en filigrana.



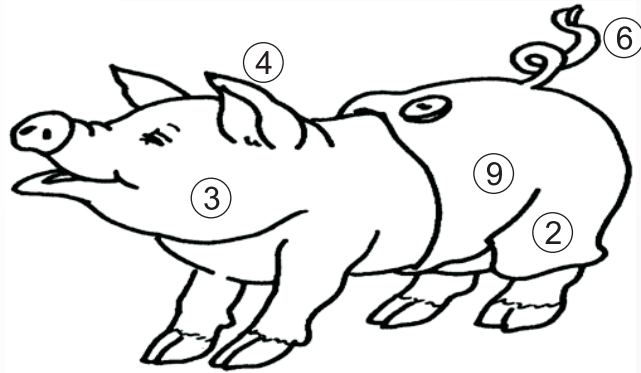
10 EL JUEGO DEL CERDO


 **Materiales:** Papel, lápiz, cartulina de color, hojas de block, tijeras y dados.

Actividad:

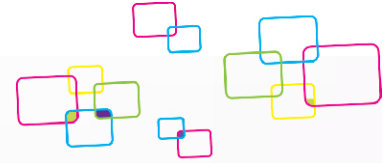
1. Los jugadores lanzan los dados. Para poder empezar a dibujar hay que sacar un 9, que corresponde al cuerpo del cerdo.
2. Cada parte del animal corresponde a una cifra. Los jugadores dibujan su cerdo poco a poco en función de la cifra obtenida en los dados.
3. Se pueden utilizar otros soportes y otros útiles que no sean el papel y el lápiz. Ej vaso de cristal, un plato de loza, tiza, pizarra, etc.





 **Nota:** Se recomienda tener un modelo del cerdo en tamaño grande pegado en la pared o el tablero para que los niños lo puedan observar y dibujar.

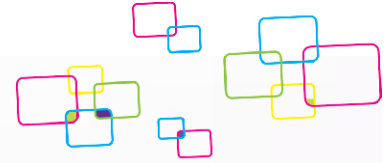




RECOMENDACIONES

- 1) Se debe tener en cuenta que las estrategias de esta Cartilla se pueden emplear con todos los niños del aula, sólo que para los niños con déficit de atención se debe trabajar más las actividades de concentración y complementarias que muestra la misma por requerir mas atención por parte de ella.
- 2) Para más efectividad a la hora de emplear las estrategias de esta cartilla se debe tener en cuenta el orden, la edad y seguimiento de iconos planteados por la misma.
- 3) Se debe actuar con autoridad al momento de realizar las diferentes actividades teniendo en cuenta un objetivo y con base a ello establecer las normas referentes a cada actividad.
- 4) Para reforzar diferentes actividades y además las diferentes temáticas de las clases, se deben hacer salidas pedagógicas pues estas permiten apreciar aspectos del ambiente sin perder su singularidad y complejidad. Salir de la escuela le permite al niño con T.D.A motivarse por adquirir nuevas nociones de la realidad.
- 5) Se deben hacer actividades de búsqueda de información, puede basarse en diferentes medios visuales y textuales. Este tipo de actividades permite al niño tomar contacto con realidades lejanas en el tiempo y el espacio, y ampliar o profundizar en los temas que se están tratando.
- 6) Planificar con tiempo los temas a trabajar para tomar como base las diferentes estrategias lúdicas propuestas en esta Cartilla





BIBLIOGRAFÍA

Leixá Aribas Teresa. Juegos sensoriales de conocimiento temporal.
Editorial Ceac. S.A. Barcelona - España.

Ken Adams. (2000). Actividades para ayudar al niño a aprender
Ediciones Ceac. S.A. Barcelona - España.

Jordina Ros, Sonia Alins. (2001). Juegos de ritmo
Ediciones Parramón S.A. Barcelona - España.

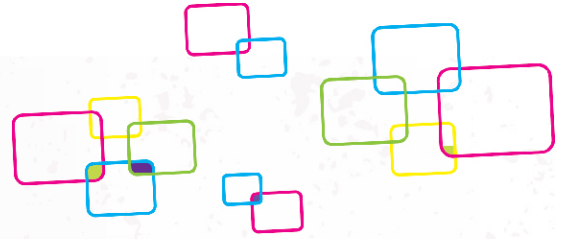
Zane A. Spencer. (1986). 150 Juegos y actividades preescolares
Ediciones Ceac S.A. Barcelona - España.









Pierre Lecarme. (2001). E l libro de los juegos de interior
Ediciones Fleurus Panini. Paris.

Carlos Gispert, José Gay. Manual de la maestra de Preescolar
Editorial Oceano. Barcelona - España







Iconos Actividades y Juegos



-  JUEGOS Y SU CLASIFICACIÓN POR EDADES
-  ACTIVIDADES POR DESCUBRIMIENTO
-  ACTIVIDADES ARTÍSTICAS:
-  ACTIVIDADES DE LENGUAJE
-  ACTIVIDADES DE CONCENTRACIÓN
-  ACTIVIDADES MUSICALES
-  ACTIVIDADES MOTRICES
-  ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Iconos

-  Objetivos.
-  Materiales:
-  Actividad:
-  Nota:

