



Secretaría de Educación Pública

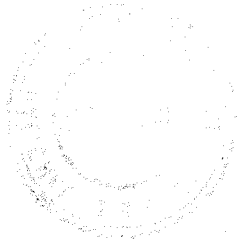
Antecedentes para el Aprendizaje en el Primer  
Grado de la Escuela Primaria

- 1450 MA. DE LOS ANGELES ACEVES GARCIA  
1448 MARIA EVANGELINA SANCHEZ RODRIGUEZ  
1449 PEDRO FLORES CASILLAS  
1451 JOSE SILVA CASTILLO

**O B R A      B A S I C A**  
**P R E S E N T A D A**  
**P A R A   O P T A R   P O R   E L   T I T U L O   D E**  
**L I C E N C I A D O   E N   E D U C A C I O N   P R I M A R I A**

TLAQUEPAQUE, JAL.,

1984

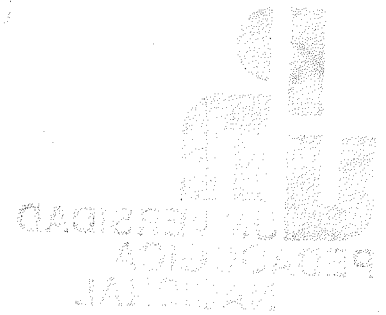


CADIZ

0433

25

Sección de Educación



Antecedente de la inscripción en el primer curso de la Escuela Primaria

18522

OPERA

OPERA

OPERA



UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

TLAQUEPAQUE, JALISCO, a 23 de JULIO de 1984.

C. Profr. (a) PEDRO FLORES CASILLAS  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa OBRA BASICA  
titulado "ANTECEDENTES PARA EL APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA"  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión

*Manuel Enrique Polo Bernal*

PROFR. MANUEL ENRIQUE POLO BERNAL.



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD SEAD  
TLAQUEPAQUE







UNIVERSIDAD  
PEDAGÓGICA  
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

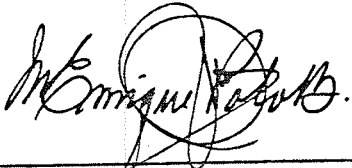
TLAQUEPAQUE, JALISCO, a 23 de JULIO de 19 84.

C. Profr. (a) MA. DE LOS ANGELES ACEVES GARCIA  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa OBRA BASICA  
titulado "ANTECEDENTES PARA EL APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA"  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



PROFR. MANUEL ENRIQUE POLO BERNAL.



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD SEAD  
TLAQUEPAQUE



## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

TLAQUEPAQUE, JALISCO, a 23 de JULIO de 1984.

C. Profr. (a) MARIA EVANGELINA SANCHEZ RODRIGUEZ  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa OBRA BASICA  
titulado "ANTECEDENTES PARA EL APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA"  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



PROFR. MANUEL ENRIQUE POLO BERNAL.



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD SEAD  
TLAQUEPAQUE



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

TLAQUEPAQUE, JALISCO, a 23 de JULIO de 1984.

C. Profr. (a) JOSE SILVA CASTILLO  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa OBRA BASICA  
titulado "ANTECEDENTES PARA EL APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA"  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



PROFR. MANUEL ENRIQUE POLO BERNAL.



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD SEAD  
TLAQUEPAQUE



A la Niñez de México.

Con Cariño a Mis Compañeros.

Respetuosamente a Mis Maestros.





## INDICE

4

Página

INTRODUCCION.

6

1. FUNDAMENTOS.

10

1.1. Orgánicos.

10

1.2. Pedagógicos y Psicológicos.

14

1.2.1. Enfoque psicogenético.

17

1.2.2. Construcción del conocimiento.

18

1.2.3. Período Preoperatorio.

19

1.2.3.1. Función Simbólica.

19

1.2.3.2. Preoperaciones Lógico - Matemáticas.

20

1.2.3.3. Operaciones Infra lógicas.

21

2. CONDUCTAS INSTRUMENTALES.

30

2.1. Atención.

32

2.2. Retención.

34

2.3. Creatividad.

36

2.4. Ejemplos.

38

3. CONDUCTAS PSICOMOTRICES.

64

3.1. Coordinación Motriz.

65

3.2. Esquema Corporal.

85

3.3. Lateralidad.

94

3.4. Ritmo.

98

	Página
4. CONDUCTAS OPERATIVAS.	106
4.1. Sensoperceptuales.	106
4.1.1. Coordinación Visomotora.	108
4.1.2. Discriminación Táctil.	111
4.1.3. Percepción Auditiva.	116
4.1.4. Percepción Gustativa.	117
4.1.5. Percepción Olfativa.	118
4.2. Prenuméricas.	118
4.3. Espaciales.	157
4.4. Temporales.	164
5. CONDUCTAS DE COMUNICACION.	172
5.1. Comunicación no Verbal.	173
5.1.1. Expresión Corporal.	174
5.1.2. Expresión Plástica.	185
5.1.2.1. Gráfica.	185
5.1.2.2. Escultura.	206
5.1.2.3. Tecnológicas.	211
5.2. Comunicación Verbal.	218
5.2.1. Expresión Oral.	218

BIBLIOGRAFIA.

INDICE TEMATICO.

ANEXO 1.

## INTRODUCCION



## INTRODUCCION

Muchos profesores desconocen la gran cantidad de actividades que existen para iniciar el aprendizaje de la lecto - escritura, por lo que no realizan esa etapa del método global, construyendo así una base mal sustentada cuya consecuencia es un alto índice de niños con problemas de psicomotricidad, y un atrofiamiento de sus potencialidades al no desarrollar sus capacidades y habilidades personales.

Otro de los problemas con que se encuentran los profesores es la ausencia de bibliografía que hable de este tema.

En las páginas interiores de este trabajo encontrarán información científica, modalidades didácticas, ejercicios, actividades, instrumentos para evaluar, recursos y materiales que le facilitarán el aprendizaje al alumno y la enseñanza al profesor en el desarrollo de la etapa de iniciación, de maduración o de antecedentes para el aprendizaje de la lecto - escritura. Para la enseñanza de la lecto - escritura existen métodos con diferentes marchas didácticas las cuales se aplican y se han aplicado a través del tiempo. Si analizamos estas diferentes marchas didácticas observamos que todas tienen una etapa previa a la enseñanza de la lecto-escritura; algunos le llaman etapa de preparación o de iniciación otros de maduración y otros más antecedentes. Algunos métodos en esta etapa previa utilizan diferentes ejercicios tales como que el alum-

no observe objetos y los describa, realice ejercicios caligráficos, otros más imitan sonidos que se dan en el medio ambiente.

El método global de análisis estructural cuenta también-- con esa etapa de iniciación que se designa con el nombre de-- antecedentes para el aprendizaje en primer grado de la escuela primaria, esta etapa para su estudio se ha dividido en conductas y estas a su vez en aspectos.

La clasificación de las conductas se han designado en 4 - grupos que son: conductas instrumentales, psicomotrices, operativas y de comunicación.

Cada conducta tiene un objetivo, las conductas instrumentales al aplicarlas se proponen, que el alumno este capacitado para desarrollar aprendizajes complejos como la lecto - escritura y sus aspectos son: atención, retención, y creatividad.

Las conductas psicomotrices tienen su finalidad básica en el movimiento corporal del alumno encauzándolo como un medio- de comunicación y un recurso didáctico para el maestro. Los-- aspectos de esta conducta son la coordinación motriz, el es-- quema corporal, lateralidad y ritmo.

La meta primordial de las conductas operativas es la formación de conceptos elementales en los alumnos, los aspectos - de esta conducta son: sensoperceptuales, prenuméricos, espaciales y temporales.

Cuando el alumno logra expresar con diversos lenguajes- - sus deseos, sentimientos y observaciones, etc., se ha loo

grado el objetivo de las conductas de comunicación, y sus aspectos son verbal y no verbal.

Nuestra labor docente realizada en el transcurso de 6 -- años en diferentes medios tanto urbano, sub-urbano y rural - laborando en distintos tipos de escuela como unitaria, bido- cente y de organización completa y las observaciones realizadas con otros compañeros en la aplicación de esa etapa pre-- via y los logros alcanzados en el aprendizaje por parte de-- los alumnos nos permite concluir que es conveniente, por no- decir de manera obligatoria realizar esta etapa de madura- - ción con cualquiera que sea el método que se utilice para--- enseñar a leer.

Esta etapa se realiza en los dos primeros meses del ci-- clo escolar en el grupo de primer grado de educación prima-- ria, pero se desarrolla a través de todo el año escolar ya-- que el proceso de maduración no es un momento fijo si no que está en continuo cambio.

Esta obra la elaboramos en el transcurso de un año y medio en el cual realizamos actividades de investigación docu- mental y de campo en forma asistemática, enfrentándonos a limitaciones como la ausencia de bibliografía (libros, revis-- tas, folletos, etc. ) por la deficiente difusión que se le da a esta etapa madurativa.

Deseamos y esperamos que este trabajo sea de utilidad- - tanto para los alumnos como al profesor en el engrandecimiento de la educación y por ende de México.





1. FUNDAMENTOS



## 1. FUNDAMENTOS

El ser humano es una unidad, un todo indivisible integrado por un número complejo de factores, esto ocasiona al investigador científico dificultades para su estudio lo--- que hace que éste se especialice en el análisis de una pequeña parte del ser total, resultando con ello, no la división arbitraria del ser humano, sino un estudio más completo y acertado del elemento en que se especializa.

Con el fin de dar una idea esencial de la totalidad--- del ser humano durante la etapa en que el niño ingresa apenas a la escuela primaria, hemos tomado en cuenta diferentes aspectos con la intención de hacer más comprensible--- las influencias orgánicas, psicológicas, pedagógicas y su fundamentación, estructura y comportamiento esencial, durante las actividades que integran los antecedentes para--- el aprendizaje de la lecto-escritura, sin olvidar jamás--- que el ser humano es una unidad total que es imposible desintegrar o estructurar en partes.

### 1.1. Orgánicos.

Cada ser humano trae al mundo un patrimonio hereditario una dotación nativa que es diferente en cada uno. Son tres aspectos desde los cuales puede considerarse la vida psíquica del hombre, los que influyen recíprocamente y se funden en la unidad del ser humano. Estas características estable-

cen una riqueza y un potencial afectivo, intelectual y volitivo en cada persona para proyectarse a los demás, las cuales en su conjunto integran su naturaleza para sentir, conocer y querer, fenómenos psíquicos que se dan en su sistema nervioso y principalmente en su cerebro.

El hombre debe su superioridad al sistema nervioso, al resultar su cerebro la obra maestra de la naturaleza y que --- ella misma esté al servicio del hombre. Es por él, que todo individuo responde a los estímulos externos dando una respuesta inmediata e indeterminada que dependerá del código genético individual y del medio ambiente que le rodea, al responder a estos estímulos, se inicia una actividad neuromuscular que se genera en el sistema nervioso.

El fundamento del aprendizaje lo constituye la asociación entre las impresiones sensoriales y los impulsos a la acción, dándole el nombre de "vínculo o conexión" (1); estas se fortalecen o debilitan al formarse o deshacerse los hábitos.

Este proceso seguido por los "órganos del sistema nervioso" (2), está comprendido en las teorías del aprendizaje dentro de la familia: Estímulo-Respuesta, que tiene como miembros a Thordike, Pavlov, Guthrie, Skinner y Hull.

(1) Vid. Ernest R. Hilgard. Teorías del Aprendizaje. México, Trillas, 1978.

(2) Vid. José M. Velázquez. Curso Elemental de Psicología. México, Minerva, 1973.

El sistema nervioso está estructurado de la siguiente forma:

- Célula nerviosa o neurona - Sensitivas  
 - Motoras  
 - Asociativas

Dendritas.

Axón o cilindro eje.

Sistema Nervioso Central.

Médula espinal - Sustancia blanca  
 - Sustancia gris

Encéfalo - Bulbo Raquídeo o Médula oblongada

Cerebelo.

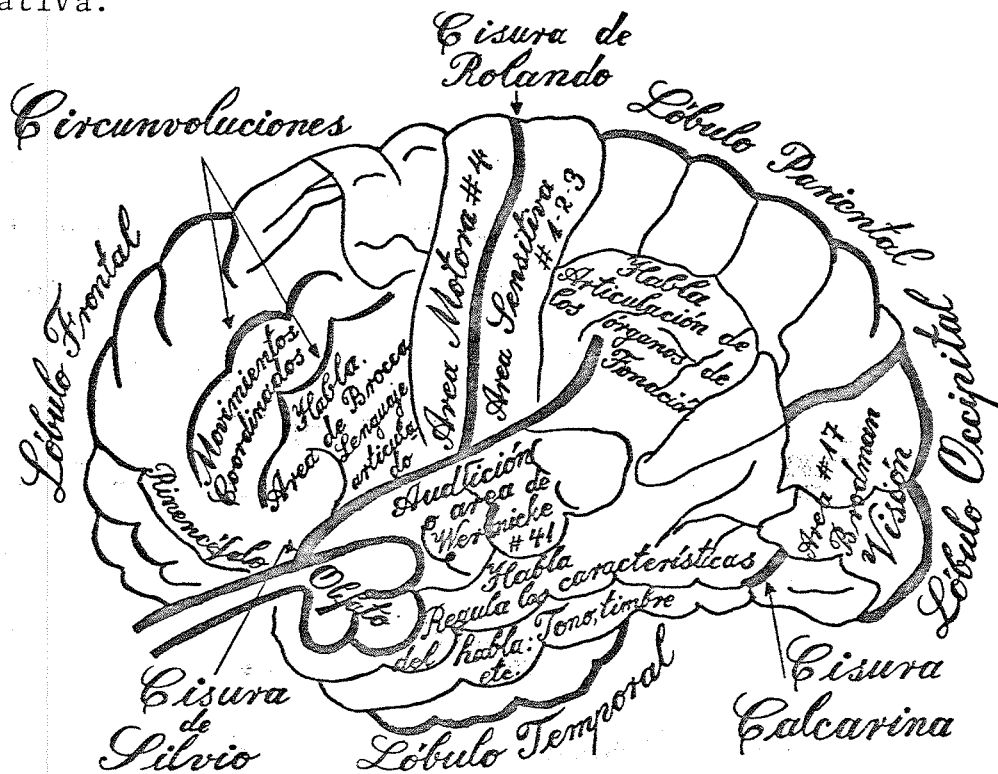
Puente de Valerio o protuberancia anular

Tubérculos o cuerpos cuadrigéminos

Tálamo

Cerebro - Areas: motora, sensitiva, olfativa, visual y asociativa.

Figura (1)



### Sistema Nervioso Periférico.

Los nervios Craneales: Olfatorio, Optico, Ocular, Patético, Trigémico, Ocular o Abducens, Facial, Auditivo, Glossofaríngeo, Pneumogástrico, Espinal, Hipogloso.

Los Nervios Raquídeos o Espinales.

### Sistema Nervioso Autónomo.

- Parte Superior o Craneal.
- Inferior o del Sacro.
- Media o Toracicolumbar.

En la labor docente, el maestro constantemente estimula el sistema nervioso tratando de enviar mensajes y que haya respuesta o reacciones satisfactorias, el profesor emplea el tiempo siguiendo este proceso mediante el estímulo de las neuronas sensitivas, motoras y asociativas; que están dentro del sistema nervioso central y de manera específica en el cerebro. (ver fig. No. 1)

Es posible lograr lo anterior mediante la irritabilidad de los sentidos que reaccionan bajo la influencia de los excitantes externos que se le presentan; como el olor, sabor, textura y sonido. La irritabilidad que causan las sensaciones sorprendidas y fuertes en el alumno--son ejemplo del impacto que deben pretenderse con el material didáctico para obtener respuestas más favorables--y por ende el desarrollo de las Conductas Instrumentales, pues si algo es capaz de causar una honda impresión se---

conservará durante más tiempo motivando al niño a la investigación y ampliación de lo ya conocido y que le sorprendió -- positivamente.

El sistema nervioso en su relación con el aspecto psicomotriz es de capital importancia. En el niño que ingresa a la escuela primaria, el desarrollo de esta área traerá la finura del movimiento y la realización de actividades cada vez más complejas, el descubrimiento de su hemisferio predominante, el ritmo y el equilibrio, "el conocimiento de su yo"(1), así como su ubicación espacial y lateralidad.

La práctica de ejercicios de maduración en la escuela -- primaria son fundamentales ya que impulsan al sistema nervioso a realizar una actividad cada vez más perfecta, y ésto es posible mediante la disposición profesional del maestro. Es -- Éos ejercicios son agradables al pequeño que se esfuerza con entusiasmo no obstante la limitación propia de su edad, superando gradualmente con ayuda del maestro su inmadurez.

## 1.2. Pedagógicos y Psicológicos.

Nuestro permanente interés hacia los problemas que se relacionan con la educación, nos hace fijar la atención en los aspectos que reconocemos como fundamentales en la actividad docente el pedagógico y el psicológico. Las investigaciones realizadas en los dos campos han permitido concebir la idea de un método activo mediante el cual se pretende que cualquier cono-

(1) Vid. SEP. Interpretación y Manejo del Programa de Educación Preescolar. México, Delta, 1981.

cimiento que obtenga el niño, para que éste sea con mayor firmeza y precisión, debe desarrollarse en forma activa y dinámica. El estudio que ha establecido dicho conocimiento se ha realizado en diversas partes del mundo, tanto por pedagogos como por psicólogos interesados fuertemente en una pedagogía activa.

Buscando el equilibrio de los aspectos funcional y estructural del enfoque psicogenético, en relación con el conductismo seguido en los actuales programas de educación. En este marco ubicamos los antecedentes para la educación primaria, no sólo por ser una realización del siglo XX sino por pretender que se promuevan profundos y crecientes adelantos en la educación, basados en los intereses del niño y sus diferencias individuales, cuyas capacidades están bastante lejos de una realización plena que les retroalimente como personas que con grandes potencialidades dormidas sólo pasarán al acto si llega un maestro conciente, preparado, cargado de iniciativa, creatividad, experiencia, expresión, arte, obras, cultura y humanismo, todas ellas llevan riqueza personal y profesional al maestro, importantes en la realización de los antecedentes para el aprendizaje, particularmente y en general para su labor educativa.

Cada uno de los grandes educadores, psicólogos, etc., que han plasmado su nombre y obra en grandes momentos de la historia de la pedagogía y principalmente de la activa han mantenido a la educación en un proceso constante de revisión y renovación. Uno de los psicólogos y pedagogos que sobresale por su obra y en el cual se fundamentan los antecedentes del aprendizaje es Jean --



Piaget que en el campo de la psicología, ha establecido los lineamientos primordiales que se han tomado como estructura de los antecedentes para la educación primaria. La estructura que observa esta "teoría psicológica de Jean Piaget" (1), comprende tres niveles:

1.2.1. Enfoque psicogenético.

1.2.2. Construcción del conocimiento.

1.2.3. Período preoperativo.

1.2.3.1. Función simbólica.

1.2.3.2. Preoperaciones lógico - matemáticas.

1.2.3.3. Operaciones Infralógicas.

(1) ibid pág. 14

1.2.1. Enfoque psicogenético (1)

Tabla 1

Aspectos	Funciones
Organización	Organización. Son comunes a todas las edades. Se manifiestan durante toda la vida. No se disocian. A través de ellos el proceso de conocimiento se organiza.
Funcional ó Biológico.	Adaptación. Se da por medio de: Asimilación. Acción del niño sobre el objeto en el proceso de incorporación a sus conocimientos anteriores. Acomodación. Modificación que sufre el niño en función del objeto, o acción del objeto sobre el niño.
Estructural ó psicológico.	Desarrollo intelectual. Se forma con las experiencias que el individuo adquiere.

(1) Ibid pág.14

1.2.2. Construcción del conocimiento (1)

Tabla 2

Conocimientos	Expresiones	Manifestaciones
Físico	Abstracción de objetos.	Descubrimiento de las características externas de los objetos por su color, forma, tamaño y peso al manipularlo.
Lógico-Matemático.	Abstracción - reflexiva.	Establece relaciones entre los objetos.
Social	Es arbitraria	Proviene del consenso cultural ya establecido.

(1) Ibid pág. 14

1.2.3. Período Preoperatorio (1)

1.2.3.1. Función simbólica

Tabla 3

Expresiones	Manifestaciones	Secuencias observables
Juego simbólico	Representa roles o papeles.	Relacionados con su hogar e incluyendo a otros personajes.
Lenguaje oral	Monólogos colectivos Lenguaje ligado a la acción Diálogo	Habla por sí mismo Utiliza lenguaje acompañado de acciones. Incluye el punto de vista del "otro"
Expresión gráfica	Dibujo.	Dibuja lo que sabe y lo que ve del objeto.
Lecto-escritura	Utiliza símbolos. Inventa códigos. Utiliza signos.	Maneja símbolos individuales. Utiliza grafías parecidas a las letras. Emplea letras convencionales.

F E      D E      E R R A T A S

Dice:

Debe decir:

Pág. 13

Párrafo 2º  
renglón 4

Toracicolumbar

Toráxicolumbar

Pág. 15

Párrafo 3º  
renglón 2

historia de la pedagogía

Historia de la Pedagogía

Pág. 16

Párrafo 1º  
renglón 4

teoría psicológica de -  
Jean Piaget.

"Teoría Psicológica de  
Jean Piaget"

Pág. 28

Párrafo 7º  
renglón 1

plasado

pasado

Pág. 29

Párrafo 6º  
renglón 1

aspec-

aspectos

Pág. 30

Párrafo 4º  
renglón 12

"Todos los niños querían  
ser el dueño del perri-  
to"

"Todos los niños querían  
ser dueños del perrito"

Pág. 38

2.4 Ejemplos (está situa  
da al centro de la hoja)

2.4 Ejemplos (debe estar  
al lado superior izquier  
do)



1.2.3.2. Preoperaciones lógico-matemáticas

Tabla 4

Operaciones	Estadio	Edad (años)	Manifestaciones	Secuencias observables.
	10.	5 $\frac{1}{2}$	Reune los objetos, forma figuras en el espacio.	Establece relaciones de convivencia al reunirlos.
	20.	5 $\frac{1}{2}$ a 7	Forma conjuntos, nociones de pertenencia.	Utiliza un criterio para ordenar un pequeño número de objetos.
CLASIFICACIÓN	30.	No se alcanza en preescolar.	Inclusión de clases.	Utiliza un solo criterio en todos los objetos.
	10.	1	No establece las relaciones.	Forma parejas o tríos sin establecer relaciones.
Seriación	20.	5 a 6 $\frac{1}{2}$	Constuye la seriación a medida que compara los elementos.	Establece relaciones de más grande a más pequeño
	30.	6-7	Constuye la serie sistematicamente.	Ordena objetos con método sistemático comenzando con el mayor.
	10.	4-5	La correspondencia de 1 a 1 está ausente.	No coloca la cantidad exacta de los objetos que se requiere.
Noción de conservación del número	20.	5-6	Hay correspondencia término a término.	Coloca uno a uno cada objeto, estableciendo la relación con el otro término.
	30.	6-7	Hay conservación del número.	Cuenta las personas u objetos y trae la cantidad necesaria.

1.2.3.3. Operaciones infralógicas.

Tabla 5

Estructuración del Manifestaciones

Secuencia observable

Establece relaciones: Comprende nociones como:

Espacio

Topológicas.  
Proyectivas.  
Euclidianas.

Próximo, separado, etc.  
Perspectiva elemental.  
Conservación de: la forma, la métrica y las distancias.

Tiempo

Indiferenciación total de pasado y futuro. Sólo está claro lo que ocurre en el presente.  
Estructuración del tiempo. Diferencia lo que ocurre ahora de lo que -  
po en grandes bloques. ocurrirá después.  
Distinción entre pasado y futuro. Diferencia entre lo pasado y lo futuro.  
ro.



Después de observar la estructura que presenta la teoría psicológica de Jean Piaget, resulta mejor apreciada con los ejemplos que presentamos para cada nivel, igualmente podremos descubrir que existe íntima relación con los antecedentes para el aprendizaje, de ahí que sirvan de fundamento a los mismos, tanto psicológica como pedagógicamente.

#### 1.2.1. Enfoque psicogenético.

Funcional o biológico: Organización y adaptación.

Procesos fundamentales que no pueden disociarse, la organización implica el ordenar los estímulos externos y la adaptación la dinámica del funcionamiento intelectual constituida por la asimilación y acomodación. Un ejemplo de asimilación lo es, cuando un niño manipula una pelota de hule y concibe un modelo mental que constituye una representación sensorio-motriz. Ahora bien si enseguida manipula otra pelota del mismo tamaño, color, forma, pero de trapo, el niño necesitará ajustar el esquema corporal que ya posee al haber variedad en las propiedades, así el niño asimila las nuevas observaciones basándose en los esquemas, acciones y experiencias anteriores. En el ejemplo anterior se da la acomodación cuando el niño descubre las propiedades y acomoda los nuevos esquemas referentes a este objeto.

Estructural: Desarrollo intelectual.

Son un conjunto de esquemas, cuya formación depende de los procesos de asimilación y acomodación anteriores, hasta formar un todo coordinado e integrado, logrando así un equilibrio.

### 1.2.2. Construcción del conocimiento.

#### Conocimiento físico.

Abstracción de objetos por la manipulación de materiales e instrumentos de trabajo pues en el pensamiento del niño predominan los aspectos físicos que percibe de los objetos.

#### Conocimiento lógico - matemático.

Abstracción reflexiva que se encuentra en el niño -- mismo. Ejemplo: si colocamos un montón de fichas sobre la mesa e invitamos al niño a que haga con ellas algo, podemos observar que utiliza algún criterio para organizar el material que se puso a su disposición, pudiendo ser el tamaño, forma, color, por sus semejanzas, sus diferencias, sus atributos de mayor a menor y viceversa. Así observaremos que acomoda las más pequeñas en un montón y las grandes en otro; si son de diversos tamaños, del chico al grande e invertido; en el caso de ser de diferentes lugares de la casa, por grupos y subgrupos.

#### Conocimiento social.

En él tenemos el lenguaje oral que se adquiere a través de la vida social; A la necesidad de expresarse y es semejante al de los adultos que le rodean. Los valores y normas sociales, el niño los construye en sus relaciones con los adultos dependiendo en mucho de la calidad de éstas.

### 1.2.3. Período preoperatorio.

#### 1.2.3.1. Función simbólica: juego simbólico

Es la posibilidad del niño para representar objetos, acontecimientos y personas en su ausencia, durante la cual activa su imaginación y recurre a símbolos. Ejemplo: un rincón es una selva, el opuesto una casa, la silla un automóvil, un palo de escoba un caballo; algunos trazos en el piso delimitan las piezas de un apartamento, pasando de una a otra por los espacios vacíos o puertas; un pedazo de tela blanca sobre la frente la convierten en enfermera, los zapatos de tacón en señora. Es labor del educador propiciar el desarrollo del juego, y dejar en libertad para expresar su espontaneidad en lo que representa.

#### Lenguaje oral.

No se da por imitación, asociación de imágenes o palabras, sino que el niño reconstruye el sistema apropiándose, reinventándolo, reutilizándolo, seleccionando la información que le brinda el medio; pero a la vez la centralización del pensamiento le impide colocarse en el punto de vista del "otro". El educador procurará favorecer la expresión oral, al descubrir todo lo antes anotado, partiendo de él mismo su propio lenguaje para expresar sus ideas, acciones, emociones y sentimientos.

#### Expresión gráfica.

Permite el intercambio y comunicación con los demás por medio del dibujo, imitando la realidad, partiendo de la imagen mental ya formada hasta representar lo que ve del mismo, incorporando aspectos objetivos de la realidad progresivamente. Ejemplo: a un niño se le pregunta sobre un dibujo: ¿por qué dibujas al perro muchas patas, si sólo tiene cuatro?, --

contestó: ¡por que va corriendo!. El niño dibujó el perro como él lo veía.

Lecto-escritura.

Es la utilización de símbolos individuales elaborados por él mismo, comprendidos sólo por él y que se refieren a recuerdos y experiencias íntimas y personales.-  
Ejemplo: cuando el niño hace un trazo cualquiera y se le pregunta: ¿Qué significa este trazo?, responde: ¡es mi nombre, dice Juan!

Inventa códigos.

Progresivamente utilizará símbolos menos individuales y con semejanza a la realidad. Ejemplo: para representar el nombre de "Juan", se pone de acuerdo con sus compañeros e inventa códigos, que les son válidos y en los que utiliza grafías semejantes a letras.

Utiliza signos.

Cuando establece signos convencionales de acuerdo al código de cada país dándoles significantes arbitrarios  
Ejemplo: utiliza las letras c, i, e, l, o, por separado para escribir la palabra cielo en Español.

1.2.3.2. Preoperaciones lógico - matemáticas.

Clasificación.

Serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan -- por diferencias, se define la pertenencia a una clase y se incluyen en ellas subclases.

1er. Estadio.

Mezcla diferentes tipos de objetos.

## 2do. Estadio.

Se dan revueltas corcholatas y palos de paleta al niño, y se pide que reúna las que considere que van juntas; - hace dos conjuntos, uno de corcholatas y otro de palos de paletas.

## 3er. Estadio.

El mismo material anterior se utiliza para que el niño saque consecuencias sobre lo que hay más y lo que es menos.

## Seriación.

Operación en función de la cual se establecen y ordenan las diferencias que hay en relación a una determinada característica de los objetos, se ordenan. Ejemplo: forma parejas tríos sin relacionarlos.

## 1er. Estadio.

Al poner a disposición del niño, material concreto para que asigne nombre a éstos según sus propiedades: "chiquito", "mediano", etc., forma parejas, tríos, sin relacionarlos.

## 2do. Estadio.

Al proporcionar material de diversos tamaños establece relaciones de más grande a más chico, comparando.

## 3er. Estadio.

Establece deductivamente las relaciones de transitividad y reversibilidad. Ejemplos: un conjunto de dos elementos es "mayor que" el de un elemento y otro de tres elementos lo es de el de dos, entonces, el de tres es mayor también que el de uno. Dos recipientes de igual tamaño y forma, con a--

agua coloreada, hasta la mitad de los mismos, en los que se aprecia la misma cantidad objetivamente, se vierte el contenido de cualquiera de ambos a otro recipiente más alto y angosto y se pregunta al niño: ¿cuál de los dos recipientes llenos ahora de agua coloreada contiene mayor cantidad?. El niño que no ha desarrollado esta operación responderá, que el que tiene menor cantidad es el recipiente alto y angosto. Haciendo el transvase del agua contenida en el recipiente alto y angosto al que contenía en el principio, se demostrará que aunque el agua se movió y cambió de forma la cantidad de agua sigue siendo la misma.

#### Compensación.

A pesar de que un conjunto de objetos ocupa mayor espacio que otro y parece tener más elementos, de hecho ambos tienen lo mismo. Ejemplo: se coloca sobre una mesa dos conjuntos de 10 elementos cada uno; uno diseminado y el otro ocupando menor espacio, preguntando al niño sobre ambos ¿cuál tiene mayor número de objetos?.. Probablemente responderá: ¡el que ocupa mayor espacio!. Haciendo una relación término a término con los elementos de los dos conjuntos se ayuda a concretizar la relación, pudiendo utilizar tiras de cartoncillo o líneas para unir.

La noción de conservación del número.

Es la síntesis de operaciones de clasificación y seriación.

1er. Estadio.

Ejemplo: cuando pone la mesa no coloca la cantidad exacta - de platos que se requieren, de acuerdo a la cantidad de niños o tazas.

2do. Estadio.

Al colocar la mesa, dice al hacerlo: ¡un plato para mamá, - otro para papá, otro para mi hermanito!.

3er. Estadio.

Cuando pone la mesa, ya cuenta las personas que van a comer y trae la cantidad exacta de platos.

1.2.3.3. Operaciones infralógicas.

Estructuración del espacio: estructuras topológicas.

Nociones de próximo, separado, abierto, cerrado, adentro, - fuera, orden del espacio linealmente.

Estructuras proyectivas.

Proyección de rectas unidas a la dirección de la vista.

Estructuras euclidianas.

Conservación de forma, etc.

Estructuración del tiempo: indiferenciación de pasado y futuro.

El niño mezcla pasado con futuro. Ejemplo: "Ayer voy a ir - al cine", "Mañana mi papá me compró esta camisa".

Estructuración del tiempo en grandes bloques.

Sin diferenciación entre el pasado y el futuro. Ejemplo:- - "Ayer fuí a la playa" representado este "ayer", tanto el día an - terior, como un pasado más o menos lejano, igualmente sucede - con el futuro.

## CONCLUYENDO:

La fundamentación que realizamos de la obra fue basada en un estudio psicogenético a fin de respetar las actividades que nuestros planes y programas nos señalan y el aspecto pedagógico. Ubicamos la acción del niño independiente a la del maestro.

Sabemos que el ser humano es una unidad total, indivisible y única.

Por razones de estudio dividimos al niño en tres aspectos:

- Orgánicos.
- Psicológicos y pedagógicos.

En el aspecto orgánico se establece la relación entre las acciones y sensaciones.

En el aspecto psicológico se ve cómo el alumno estructura su mente al madurar biológicamente y su conocimiento en el mundo circundante. Es decir, reconoce, asimila y adapta el conocimiento a su vida.

En el aspecto pedagógico tomamos en cuenta los dos aspectos anteriores para impartir una educación más científica.



## 2. CONDUCTAS INSTRUMENTALES



## 2. CONDUCTAS INSTRUMENTALES.

Todo ser humano al relacionarse o al encontrarse ante diferentes situaciones reacciona de diversas formas; algunas veces violento, en otras pasivo, indifente, etc.; según sean los intereses que tenga o que le atañen, es decir; adopta una conducta.

Conducta. Comportamiento que tiene el individuo al reaccionar ante una situación determinada.

Dentro de los antecedentes para el aprendizaje, el primer grupo de conductas ha sido denominado "Conductas Instrumentales"

(1), los aspectos que las conforman son:

2.1. ATENCION.

2.2. RETENCION.

2.3. CREATIVIDAD,

Estas son las capacidades psico-biológicas que tiene el individuo, las cuales se presentan en forma muy particular dependiendo de los factores externos para que se manifiesten. Ejem: a los alumnos de primer grado se les presentó una obra de teatro guiñol llamada El perrito del parque; al terminar la función, el maestro cuestionó a los pequeños sobre la obra y las respuestas fueron las siguientes:

Juanito - "El parque era bonito, tenía flores y árboles".

Benito - "El perrito era café con blanco muy bonito".

Jesús - "A mí me gustó ver a los niños jugando en el parque".

Ana - "La pelota era igual a la mía y bota mucho".

Irma - "Todos los niños querían ser el dueño del perrito".

Santos - "No se...no...se".

(1) Vid. SEP. Libro para el maestro, primer grado. México, 1980.

Luz - "El viejito dijo, que el perrito era de todos".

Mediante los comentarios que expresaron los niños, podemos observar cómo su atención fué dirigida a determinadas situaciones concentrándose en los hechos que percibieron.

En primer lugar es indispensable que el alumno preste atención a todo estímulo de aprendizaje en la atención que lleva implícita la percepción y la selección de ciertos estímulos, en segundo término es preciso que el alumno deba evocar y retener la información percibida, finalmente si se quiere evitar que el alumno simplemente repita información, hace falta que desarrolle su creatividad, entendida como la capacidad de proponer distintas soluciones a un problema y aplicar sus conocimientos en la solución de nuevos problemas.

Así pues, las conductas instrumentales muestran una secuencia con sus aspectos: atención, retención y creatividad, que van ligados al hecho educativo y a la vida diaria. Pero ¿cómo saber si se han logrado estos aspectos en el educando?. Para esto, profesor hemos elaborado un anexo que le servirá para verificar el grado de desarrollo alcanzado por sus alumnos. Todas las conductas pueden ser evaluadas, (ver anexo 1) el profesor al planear las actividades del objetivo a lograr, debe también hacerlo con la evaluación, elaborando instrumentos, administrando, calificando, analizando e interpretando los datos para descubrir el aprovechamiento, éxito del método y tener la prevaloración de la clase siguiente. Existen algunos medios para evaluar como son: la observación con registro y la prueba objetiva. Los instrumentos que se pueden emplear: escala estimativa, lista de cotejo, registro anecdótico, pruebas de opción, identificación, etc.

La atención es un estado del individuo que se manifiesta en su concentración en algo: el hecho de que ésta se distraiga o se traslade de un objeto a otro se debe al desplazamiento -- del foco más intenso de la excitación nerviosa, es decir al -- cambio de dominante.

Sobre el sistema nervioso del hombre actúan continuamente un gran número de los más variados excitadores externos: luz, sonido, etc., actúan también excitadores internos de las sensaciones de hambre, dolor, sed, cansancio, preocupación, pensamientos y vivencias.

Pero de todo este conjunto de influjos, el individuo destaca en un instante dado, uno o un pequeño grupo de éstos durante ese tiempo, los demás excitadores pasan inadvertidos.

Se distinguen dos tipos de atención.

#### 2.1.1. Involuntaria.

a) Primaria.- La suscitan los excitadores brillantes, inesperados e intensos; se mantienen independientemente de la atención del individuo.

b) Secundaria.- Cuando la persona se interesa por algo; su atención se siente atraída y se mantiene por aquellos objetos o fenómenos que se le manifiesten. No exige esfuerzo sino que los provoca el propio objeto, al responder a las tendencias del individuo.

#### 2.1.2. Voluntaria.

Es difícil de suscitar y mantener, se rige por la voluntad del individuo y la conciencia de la necesidad de mantener la -

atención. Se requiere donde no existe interés inmediato y que con un conciente esfuerzo se orienta la atención a tareas y - objetivos que el individuo tiene ante sí .

Conforme desarrollamos el trabajo que nos ocupa, ésta va alcanzando de inmediato interés, de ser voluntaria pasa a ser involuntaria; este paso y viceversa es de esencial significado para la organización del proceso en estudio.

Si los niños están ocupados en algo que les interesa, si trabajan no sólo escuchando y observando, sino también actuando, su atención recibe un apoyo excepcional.

Profesor, para que usted logre la atención de sus alumnos, sugerimos lo siguiente:

- Dé órdenes verbales cortas, sencillas y claras.
- Utilice figuras de colores llamativos, pero opacas.
- Cambie constantemente de actividad, recuerde que el niño se fatiga fácilmente y la atención se dispersa.
- Haga novedosa la clase, no caiga en la monotonía.
- Utilice coros, ejercicios corporales y recreativos.
- Atienda en forma individual a sus alumnos.
- Proyecte entusiasmo . Recuerde que éste se transmite.

## 2.2. Retención.

Otras de las " Conductas Instrumentales" (1), es la retención. Al dirigir nuestros sentidos hacia una situación, se captan experiencias, algunas de ellas según el interés -- del individuo, dejan una profunda huella en la mente, es decir, logra retener vivencias o aprendizajes que repercutirán en su comportamiento.

Atender, asimilar, retener y evocar son funciones que realizamos en toda actividad mental. Estas funciones la mayoría de las veces las hacemos inconscientemente. Al presentarnos un estímulo evocamos una experiencia, ejemplo, lo tenemos en las respuestas que hicieron los niños en la obra de teatro guiñol; cada niño retuvo la situación que para él era importante, y la evocó cuando se le cuestionó.

Dentro de la labor docente, dirigimos una serie de estímulos de aprendizaje a nuestros alumnos, ellos desarrollan los conocimientos y los retienen, según sean sus intereses en ese momento; al evaluar el maestro conoce el grado de retención logrado por sus alumnos, resultando en su mayoría -- variable. ¿Por qué esa diversidad en nuestros alumnos al retener el conocimiento?, ¿Por qué sucede esta situación?.

Sus causas pueden ser múltiples; de índole económico, social, alimenticio, familiar, físico, psíquico y de preparación pedagógica de parte del profesor.

El maestro es el que crea el ambiente óptimo para lo--

(1) Ibid pág. 30

grar una retención adecuada, de él depende que los alumnos capten los conocimientos, los retengan y los evoquen en el momento preciso.

Existe una serie de reforzamientos que podemos utilizar los maestros para lograr una retención mejor y con ello una asimilación mayor en el aprendizaje. A continuación los enumeramos:

- Planee sus clases.
- Motive siempre y mantenga la atención.
- Haga énfasis varias veces en forma diversa en la situación que desee que el alumno retenga.
- Enmarque con colores contrastantes los contenidos de aprendizaje.
- Utilice material novedoso.
- Conserve durante cierto tiempo el material frente al grupo.
- Haga que sus alumnos participen en las vivencias de aprendizaje utilizando el mayor número de sentidos posibles (trazar, colorear, pegar, ensartar, dibujar, platicar, narrar, correr, brincar, rodar, jugar, cantar, observar).
- Retroalimente los conocimientos brevemente.

Estas sugerencias son una de las muchas que usted puede utilizar en el grupo y lograr con ello mayor eficiencia en la labor docente.



### 2.3. Creatividad.

Se entiende como la capacidad de proponer distintas -- soluciones y aplicar sus conocimientos a nuevos problemas, -- así como descubrir, inventar, ser original e imaginativo, -- permitiendo con ello la manifestación de los conocimientos -- y estableciéndose la comunicación con los demás.

La creatividad se expresa en formas muy distintas y -- alcanza niveles diferentes. Todos los seres humanos son ca -- paces de crear, siempre y cuando se den ciertas circunstan -- cias y condiciones - que permitan su libre expresión. Crear -- es establecer relaciones nuevas y originales.

Un padre que inhibe las fantasías, los juegos, las res -- puestas ilógicas de su hijo, ¿Estará propiciando su creati -- vidad?.. En la escuela el profesor, que sólo exige de sus -- alumnos respuestas prefabricadas y acordes a un modelo, ¿Es -- tará propiciando ese espíritu creativo?

Corresponde a los educadores, maestros y padres de fa -- milia básicamente propiciar e impulsar la capacidad creadora de los niños que se encuentran en proceso de formación. ¿Có -- mo logramos esto?. Estimulando y motivando primeramente, la fantasía, su iniciativa, su originalidad, no coartando o e -- valuando negativamente, ya que eso impide que los niños de -- sarrollen su capacidad ampliamente.

Muchas veces los adultos juzgamos en forma equivocada -- la plática de un niño para con nosotros, tachándola de in -- trascendente y sin ningún sentido, callándolo violentamente. Este hecho a la larga repercutirá en su iniciativa y expre --

sión oral.

Otros ejemplos como el anterior son los dibujos que realiza el alumno, el modelado que hace; algunas veces - los maestros criticamos el trabajo realizado por los alumnos sin ver el esfuerzo empleado, el valor que da el niño a su trabajo.

Maestro tenga cuidado de no truncar la imaginación o la creatividad del educando, no lo inhiba, estimúlela, tome en cuenta las siguientes sugerencias:

- Planee las actividades sin olvidar ser flexible.
- Indique adecuadamente la forma como pueden realizar el trabajo.
- Deje correr libremente la imaginación y fantasía de sus alumnos.
- El alumno necesita de estímulo y seguridad, el maestro debe propiciarlo.
- Sensibilizar al niño para que perciba, aprecie y goce el mundo que le rodea, utilizando al máximo todos sus sentidos.
- Estimule la creación de figuras incompletas, construcción de imágenes círculos, cuadrados y el dibujo creativo.
- Anime y aliente la iniciativa y la expresión personal haciendo que se manifieste por medio de juegos, por la expresión en forma plástica, oral, etc.

#### 2.4. Ejemplos.

Proponemos a continuación ejemplos sobre como podemos desarrollar las conductas instrumentales: atención, retención y creatividad, estas sugerencias no se presentan en un solo tipo de conductas sino que abarca otras, no instrumentales; es decir, al desarrollarse una actividad tratamos varios tipos de conductas a la vez, cumpliendo con ello una de las características del programa integrado.

##### Atención

¿ Para estimular y mantener la atención de los alumnos, los medios audiovisuales se reducen a una simple lámina con figuras?

Los medios son aquellos de que nos valemos para comunicar un aprendizaje específico que pueda ser evaluado posteriormente.

Dentro de la variedad existente se ha realizado una clasificación de acuerdo con el sentido por el que se percibe el estímulo. Visuales-vista; Audio-oido; audiovisuales, vista-oido.

Visuales- pizarrón, franelógrafo, gráficas, exposiciones, materiales magnéticos, fotografías, rotafolio, diorama, etc.

Audio- Fonógrafo, grabación, radio, audiciones.

Audiovisuales- Retroproyección, transparencias, proyecciones opacas, fotobandas, películas, televisión, videotape.

Actividades que se sugieren:

Con recortes o ilustraciones.

Con franelógrafo.

Con tarjetas.

Con figuras sueltas.

Con láminas.  
Mediante el juego.

Actividad con recorte o ilustraciones.



Objetivo:

Identificará semejanzas y diferencias entre los habitantes de distintos países.

Material: puede ser, fotografías, recortes, ilustraciones, transparencias, películas; utilizando: franelógrafo, pizarrón, rotafolio, exposición, proyección.

Lugar y mobiliario adecuado.

Actividades:

Estas deberán ser según el material que seleccione para su clase.

A continuación presentamos una opción.

Exposición.

Que el maestro:

- Presente figuras de personas típicas de diversos países.
- Interprete un coro que hable de la fraternidad que debe

existir entre las naciones.

- Presente ilustraciones con las características principales del medio ambiente en que viven los personajes.
- Comente las características de cada ilustración al ir presentándola.
- Distribuya las ilustraciones en su salón de clases convenientemente ayudado por sus alumnos.
- Comisione a sus alumnos para colocar las figuras en la ilustración del medio que le corresponda de acuerdo a las características explicadas anteriormente.
- Los alumnos dibujarán la ilustración que más les agradó.
- Se conservarán durante un tiempo razonable las ilustraciones.
- Para mayor atractivo se sugiere que las ilustraciones sean iluminadas con colores que llamen la atención y contrasten entre sí.

#### Información:

Esta actividad se relaciona con el programa integrado - Unidad 7, módulo 4. (1). Para evaluar, ver anexo 1.

Esta secuencia la podemos adaptar para lograr otros objetivos, utilizando este u otros medios.

Se puede utilizar para ese objetivo la ronda "Americana" que dice:

Una ronda de amor y ternura,  
compañero te invito a formar,  
y yo se que al unir nuestras manos  
nuestras almas también se unirán

(1) Ibid pág. 30

Si los niños del mundo pudieran,  
una ronda muy grande formar,  
sus manitas unidas con fuerzas,  
nos darían la ventura y la paz.

Actividad con barro, plastilina, masa.

Objetivo:

El alumno visualizará las partes de su cuerpo y las localizará auxiliándose del modelado.

Material:

Barro, plastilina, masa, migajón, papel con engrudo.

Palitos, varitas, palillos, etc.

Material de desperdicio, recortes, etc.

Actividades:

Descubra las partes de su cuerpo, dimensiones y posiciones por medio de preguntas en forma de adivinanza.

Palpe las partes, conforme se van mencionando.

Modele la parte del cuerpo que palpó.

Arme el muñeco valiéndose de los palitos.

Repita verbalmente cada parte y la señalarán en su muñeco.

Desbarate y vuelva a armarlo conforme se mencionan las partes.

Utilice el material de desperdicio para vestir a su muñeco.

Realice una exposición de los trabajos.

Información:

Las preguntas para adivinar las partes pueden ser:

¿ Qué nos sirve para caminar?

Las partes en que nos incamos son....

El cabello lo tenemos en la.....

Es posible relacionarlo con la unidad 1 módulo 1 (1)

Actividad con objetos de diversas texturas.

Objetivo:

Aumentará su creatividad al realizar paisajes con diferentes texturas.

Estimulará su expresión verbal y no verbal.

Material:

Lija, piedras, palillo, algodón, zacate, esponja, telas, estropajo, arena.

Resistol, carontillo u hojas de papel.

Actividades:

Con los diversos objetos que pidió a cada niño pregunte-- como es cada uno.

Muestre al grupo cada uno de los objetos al preguntar sobre su textura, lisa, rasposa, dura, blanda.

Pedir a los niños:

Mencione lugares en los que ha observado que existan este tipo de texturas: árboles, mesa, nubes, campo, etc.

Presente un modelo de paisaje con diferentes texturas.

Invite a los alumnos a que lo toquen y comenten lo que sienten.

Que los alumnos elaboren un paisaje con los objetos que llevaron.

Información:

Esta actividad la puede utilizar como reafirmación de la unidad 2 módulo 9 (1). Para evaluar, ver anexo 1.

Actividad con franelógrafo.



Las actividades con el franelógrafo, son una experiencia que gusta a los niños.

Todo poema, cuento o canción se puede representar en el franelógrafo; logrando con ello la atención de los alumnos, ya que esperan ellos la colocación de las figuras que siguen en la narración.

Objetivo:

Retendrá la secuencia del evento y la representará corporal, gráfica u oralmente según sus posibilidades..

(1) Ibid. Pág. 30



## Material:

Franelógrafo, figuras para el cuento.

## Actividades para el profesor:

- Seleccione el cuento de acuerdo al objetivo que trata de lograr.
- Conozca bien la historia.
- Familiarícese con las ideas claves.
- Elabore las figuras que utilizará en el cuento.
- Practique y ordene la aparición de las figuras en el relato.
- Narrelo y disfrutelo al hacerlo, utilizando un lenguaje sencillo y claro; gesticule las acciones.
- Haga que sus alumnos narren el cuento en forma oral, siguiendo la secuencia y colocando las figuras en el franelógrafo.
- Representen un modelo o gráficamente la narración.

## Información:

Es necesario que los niños escenifiquen espontáneamente el cuento, pero que sean ellos los que seleccionen el personaje que quieran representar.

Hemos seleccionado un cuento, que ponemos a su consideración, titulado: "La semilla".

Para su representación son necesarias las siguientes figuras; semilla, pájaro, conejo, raicillas, tronco pequeño con hojas, venado, hombre con hacha, un árbol grande con manzanas, cuatro manzanas.

## Desarrollo del cuento.

## Indicaciones para el profesor.

Había una vez en el campo - coloque la semilla

una semillita, un día se la  
encontró un pájaro y se la-  
quería comer,

¡te voy a comer semillita!

¡no! ¡no! me comas por favor

El pájaro volteó a todas  
partes para ver de donde venía  
la voz y vió que la semillita  
era la que hablaba.

El pájaro preguntó, ¿cómo  
te llamas?

Me llamo Pepe

¿Qué clase de semillita eres?

No lo sé, ¡Pero no me comas!

quiero crecer cuando sea grande,  
me comerás.

Así el pájaro aceptó esperar.

Pasó el tiempo y Pepe hecho  
raíces y retoños verdes.

Un día un conejo se acercó  
a Pepe ¡te voy a comer!

¡no! ¡no! me comas por favor

el conejo volteó a todas partes...

y vió que las raíces con retoños

verdes le hablaban, y preguntó

- coloque el pájaro

- gesticule, mueva ud.  
la cabeza hacia los -  
lados

- coloque letrero de  
¿cómo te llamas?

- coloque el letrero  
me llamo Pepe

- retire el pájaro y  
la semilla

- coloque retoño verde

- coloque el conejo.

¿cómo te llamas?

- señale el letrero

¿cómo te llamas?

Me llamo Pepe

- señale el letrero

me llamo Pepe.

¿Y qué clase de retoño eres?

No lo sé, ¡no me comas! quiero

crecer, cuando sea grande me

comerás.

- retire el conejo y el

retoño.

Pasó el tiempo y Pepe creció  
un poco más, ahora era tronco pequeño

con hojas

- coloque tronco pequeño

Cierto día pasó un venado

- coloque venado

y se acercó a Pepe

¡te voy a comer!

¡No! ¡no me comas por favor!

El venado volteó a todas partes

.... y vió que el tronco pequeño

le hablaba.

El venado preguntó ¿cómo te llamas? - señale letrero

Me llamo Pepe.

- señale letrero

¿Y qué clase de árbol eres?

No lo sé, no me comas

quiero crecer, cuando sea

grande me comerás.

Así el venado aceptó esperar.

- retire venado y tronco

Pasó el tiempo y Pepe creció

más y era un árbol grande.

- coloque el árbol grande

Un día un señor se acercó a

Pepe

- coloque el señor

llevando un hacha en la mano

y dijo ¡te voy a cortar!

No, ¡no me cortes por favor!

El señor volteó a todas partes

.... y vió que el árbol le hablaba.

El señor preguntó ¿Cómo te llamas?- señale el letrero

Me llamo Pepe

- señale el letrero

¿Y qué clase de árbol eres?

No lo sé, ¡ no me cortes quiero

crecer, cuando sea grande me cortarás.

- retire al señor y al árbol

Y el señor aceptó esperar.

Pasó el tiempo y Pepe creció más

y dió manzanas; se dió cuenta -- coloque el árbol con manzanas. que era Pepe manzano.

Después volvió el pájaro, el

venado, el conejo y el hombre - coloque todas las figuras,

y Pepe manzano le dió una manzana a cada uno, por lo que

les debía.

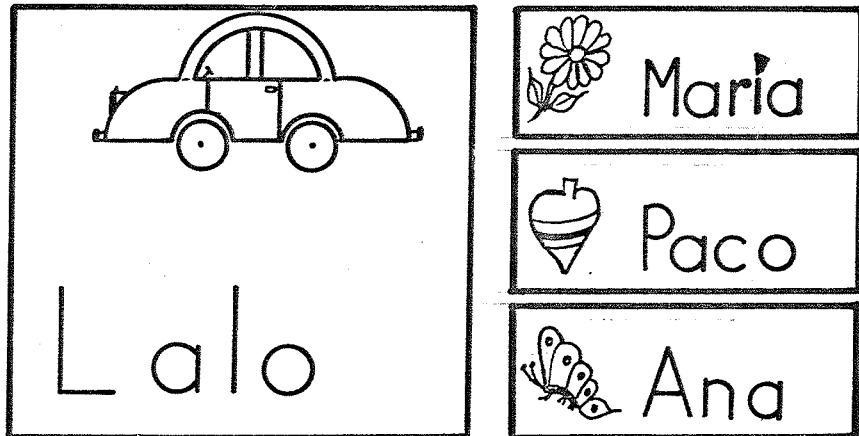
Y Pepe manzano siguió dando

manzanas.

Nota: siga las actividades sugeridas.

Estos objetivos se relacionan con la unidad 1 módulo

## Actividad con tarjetas.



¿Cómo lograr que el niño que ingresa en la vida escolar se sienta parte de su grupo?

Hay muchas maneras de hacerlo, y todas son buenas siempre y cuando transmitan alegría y aceptación del maestro al niño al ingresar a la vida escolar.

Como muchas personas los niños gustan particularmente de construir objetos; así una sorpresa agradable y de bienvenida en su primer día de clases será recibir de manos de su maestro un papel o una figura para elaborar un distintivo que le permita empezar a identificarse, a no extraviarse, a reconocer a su maestro, que llevará también un distintivo como el suyo.

Objetivo:

Identificará a su maestro y compañeros de clase.

Material:

Una tarjeta para cada niño de cartoncillo en color llamativo, pudiendo ser de 15x12 cm.

Figuras recortadas de varios motivos: flores, carritos, aviones, animalitos, juguetes, etc. (papel fantasía para envol

ver regalos).

Alfiles de seguridad u otra cosa (espinas, alfileres de cabecita, etc) para sostener el distintivo en la ropa.

Pegamento.

Actividades:

El grupo será organizado como el maestro considera conveniente.

El maestro elaborará un modelo frente al grupo.

Distribuirá las tarjetas y las figuras recortadas entre -- los niños.

El niño dirá su nombre al maestro para que lo escriba con letra grande en su tarjeta.

Posteriormente los niños se colocarán el distintivo en la parte superior de su ropa y si es necesario el maestro lo auxiliará.

El maestro les indicará que deberán usarlo por varios días.

El profesor portará también el mismo distintivo.

Información:

Esta actividad se relaciona con la primera unidad, módulo-uno (1). Para evaluar, ver anexo 1.

Actividad con figuras.

Objetivo:

Percibirá figuras o dibujos y expresará lo que hay en - - -

(1) Ibid. pág. 30

cada cuadro, diciendo las conocidas y las que no conoce.

Material:

Láminas con diferentes figuras, o figuras sueltas para manejar el franelógrafo o el pizarrón.

Actividades:

Los alumnos cerrarán sus ojos, los abrirán, les preguntará ¿qué ven?, ¿qué cosas hay en el pizarrón?

Enumerará algunas cosas que ve diferentes.

Se les presentará una lámina con figuras, éstas pueden ser de animales, personas, cosas que sean familiares para él.

El niño dirá cuales conoce y cuales no.

Las figuras que no conozca, el maestro se las dirá, así como para que sirven.

Información:

Puede el maestro recortar figuras de periódicos, cuentos, revistas o de papel fantasía, ejemplo: zapatos, tazas, televisores, animales, refrigeradores, automóviles, etc.

Estos ejercicios de atención nos pueden servir como motivación en la unidad 1 módulo 2. Las cosas que veo, actividades 2.1, 2.2, 2.3, (1). Para evaluar ver anexo 1.

Actividad mediante el juego.

Objetivo:

Estimulará su coordinación motriz gruesa mediante un juego.

Material:

Los mismos niños.

(1) Ibid pág. 30

## Actividades:

Secuencia de movimientos del juego.

- Una vez colocados los niños de pie, se dan las órdenes, de---- acuerdo a una característica de los animales, volar, caminar,--- nadar, correr, saltar, brincar, etc.
- El maestro indica una característica y la conserva durante el tiempo que considere, ejemplo: volar.
- El maestro da la orden; ejemplo: los pájaros vuelan.
- Los alumnos realizarán el movimiento, si la orden es verdadera, de ser lo contrario no lo harán mas que el maestro, que la conservará durante todo el tiempo que dure el juego.
- Intercale órdenes falsas y verdaderas para mayor atención del-- alumno. Ejemplo: los peces vuelan, los perros vuelan, los gorri-- nes vuelan.

Cambie las acciones de las órdenes, evitando la fatiga.

## Información:

No discrimine a los alumnos que se equivoquen.

Insista en los alumnos que cometen errores, en que partici-- pen y pongan más atención.

## Retención.

## Actividades que se sugieren:

Con láminas.

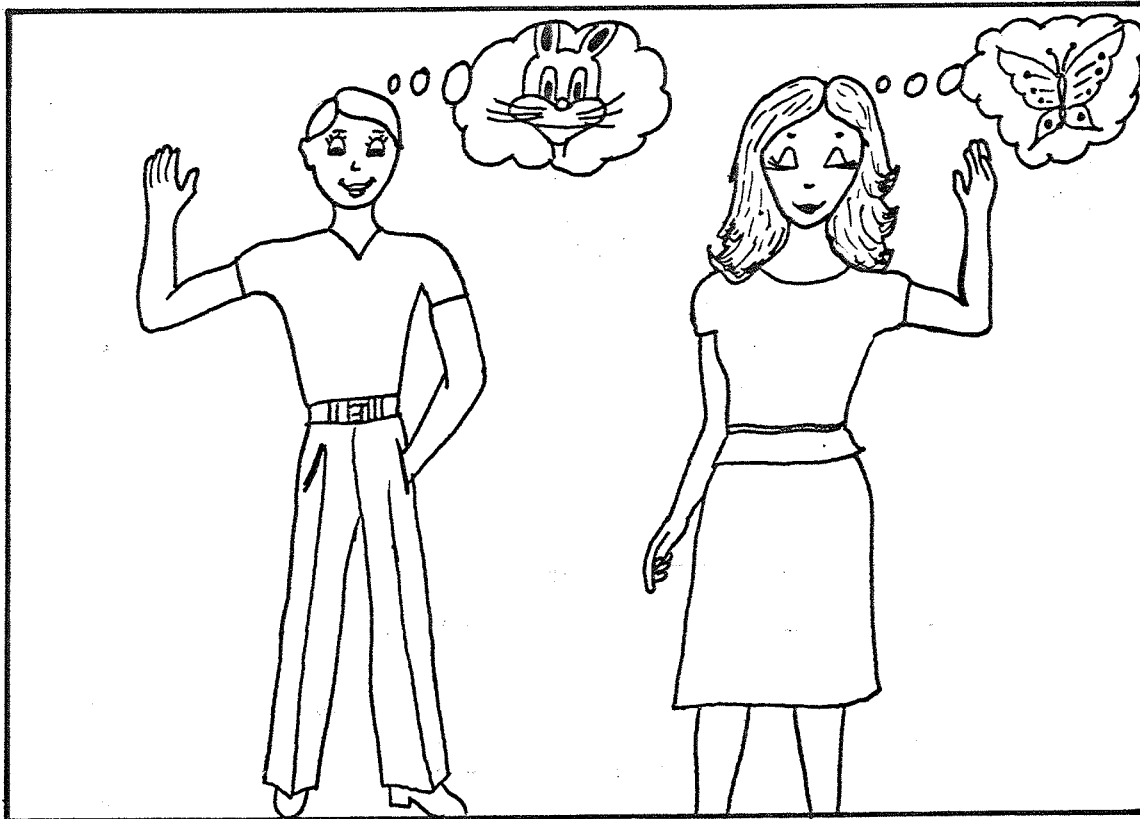
Con rompecabezas.

Con figuras recortadas.



Con objetos de diferentes colores.

Actividad con lámina.



El juego es una de las actividades que más le agradan al niño, el profesor, aprovechando el interés y entusiasmo por jugar logrará que sus clases sean distintas, amenas y con participación directa del alumno, obteniendo así un mayor rendimiento y disposición para el trabajo.

Objetivo:

Diferenciará por su nacimiento a los animales ovíparos y vivíparos.

Material:

Lámina con figuras de animales y sus nombres respectivos

Hojas de papel

Figuras de animales recortadas por el alumno o en su -

defecto por el maestro.

Alfilerillos, cinta scotch.

Pegamento.

Actividades:

El maestro enseñará a sus alumnos un coro que mencione los animales del rancho y presentará un lámina alusiva al tema.

Una vez aprendido el coro el profesor pedirá o proporcionará a sus alumnos una hoja de papel en la que pegarán la figura del animal que trajeron.

Los alumnos:

Copiarán de la lámina el nombre correspondiente a su figura.

Se la colocarán en la parte superior de su ropa.

Saldrán al patio y los formará en fila.

Cantarán el coro enseñado anteriormente.

Correrán a un punto señalado, imitando al animal que tiene su tarjeta.

Regresarán al punto de origen imitando el sonido que hace el animal.

El maestro:

Señalará en el patio con un gis, piedra, árbol, rama, etc. el lugar donde vive cada animalito.

A una orden los niños se colocarán en el lugar que vive el animal que traen en su hoja.

Ordenará el intercambio de lugares.

Señalará agrupamientos de pares, tercias, etc.

Regresará al lugar que le correspondió al inicio.

Preguntará a cada grupo de que nacen.

Una vez señalada la diferencia agrupará los que nacen de la mamá y los que nacen del huevo.

Señalarán las características de cada grupo, guiados -- por preguntas hechas por el maestro (¿cuántas patas tiene? ¿tienen alas? ¿plumas? ¿dónde viven?).

Llamará ovíparos a los que nacen de huevo y vivíparos a los que nacen de su mamá.

Repita algunas de las actividades anteriores, utilizando los términos ovíparos y vivíparos.

Información:

Este objetivo se relaciona con la unidad 3, módulo 2, - (1). Para evaluar, ver anexo 1.

Sugerimos este coro:

El rancho.

Vengan a ver mi rancho que es bonito (bis)

el pollito hace así pío, pío (bis)

upa, ra, ra, upa, ra, ra, upa, upa, upa, (bis)

Vengan a ver . . . . .

El perrito hace así, guau, guau, (bis)

upa, ra, ra, ..... (bis)

el pájarito.            el caballo

la vaquita            el gallito

el patito            el chivito

la gallina            la paloma, etc.

Actividad con rompecabezas.

Objetivo:

Reafirmará la identificación de las partes del cuerpo.

Material:

Dos rompecabezas (niño, niña), franelógrafo, pizarrón, plastilina, letreros: soy un niño; soy una niña.

Trata de tener el material antes de clases, con el adhesivo que vaya a usar.

Actividades:

Maestro y alumno:

Entone el coro o coros que utilizó al visualizar la partes del cuerpo (pág. 75) y señale las partes del cuerpo, como se indica en el coro, al interpretarlo.

Pase un niño y una niña al frente y que el grupo señale las diferencias que note en cada uno.

Conduzca la atención de los niños a las características que ellos no descubrieron.

Coloque los letreros en la parte superior del pizarrón o franelógrafo.

Revuelva sobre el escritorio las partes de los rompecabezas.

Pase de dos en dos, a colocar las partes en el pizarrón, en el lugar que le corresponda; hasta completar las figuras.

Modele en plastilina una figura contraria a su sexo.

Información:

Los objetivos propuestos nos sirven para la reafirma- -  
ción de la unidad 1 módulo 1 (1). Para evaluar, ver anexo 1.

Actividad con figuras recortadas.

Objetivo:

Reconocerá figuras observadas previamente, entre un ---  
contexto de figuras.

Material:

Figuras recortadas, pizarrón, gis, franelógrafo.

Actividades:

Se le presentan al niño varias figuras conocidas, las -  
observa durante un rato conveniente.

Retire las figuras.

Presente algunas de las figuras observadas dentro de  
un conjunto de ellas.

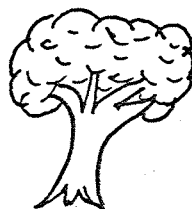
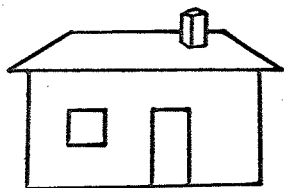
El alumno evocará las figuras que observó previamente

Puede aumentar, después de ejercitarlo varias veces, --  
más figuras observadas pero dentro de un contexto mayor.

Información:

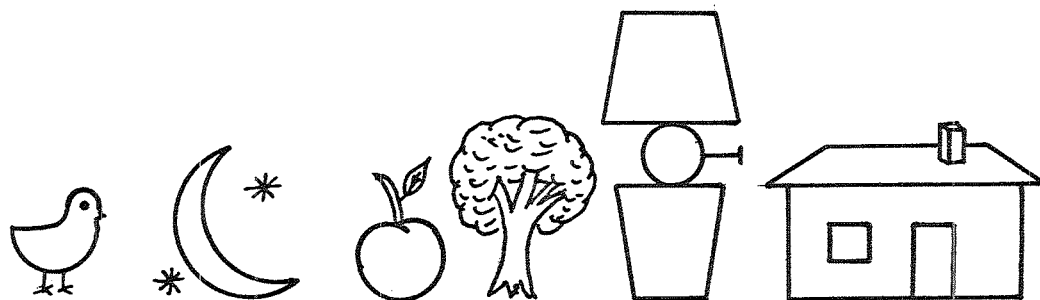
Utilice figuras recortadas en periódicos, papel fanta-  
sía y si no sabe dibujar utilice siluetas.

Recuerde iniciar de lo más fácil a lo difícil; puede --  
iniciar observando tres figuras e incluir dos de ellas dentro  
de un contexto de seis figuras. Ejemplo: puede presentar las  
siguientes:



(1) Ibid. pág.30

Retire las figuras y dé la orden de cerrar los ojos.  
Señalarán ahora las figuras que observaron en un principio.



Actividad con objetos de diferentes colores:

Objetivo:

Identificará los colores rojo, azul, verde y amarillo.

Material:

Lámina con un payaso, sombrero de payaso.

Diversos objetos como recortes, muñecos, figuras, hilos, plastilina.

Letreros con los nombres de los colores.

Gises, pizarrón, pizarra individual, etc!

Actividades:

Que el maestro:

Platique con los niños sobre las fiestas de cumpleaños.

Mencione que el payaso le regaló su sombrero, y que dentro de él hay muchos objetos.

Seleccione niños que vayan sacando los objetos del sombrero mostrándolos a sus compañeros.

Que los alumnos:

Clasifiquen los objetos por su color.

Visualicen los enunciados complementándolos con el objeto o ser que se mencione.

Mencionen cuatro figuras u objetos del sombrero cuidando que sean de los colores observados.

Escriba los nombres de los colores con gises del mismo. Información:

Puede realizar este objetivo con la unidad 2 módulo 2 (1). Para evaluar, ver anexo 1.

Creatividad.

Actividades sugeridas:

Con hilaza, estambre, mecate.

Con objetos de diversas texturas.

Con barro, plastilina, masa.

Con coro.

Con lámina.

Actividades con hilaza, estambre, mecate.

Objetivo:

Estimulará su creatividad al trazar líneas curvas.

Material:

Hilaza, hilo, mecate, estambre, listón, etc.

Cartoncillo, hojas de papel, colores, crayolas, resis tol.

Actividades:

(1) Ibid pág.30

Comente con el grupo sobre el caminar del gusanito, lombriz, víbora, ciempies, etc.

Pregunte al respecto; ¿cómo son? ¿qué hacen? ¿cómo caminan?.

Invite a los niños a que tracen con su mano el caminar del animalito, que él ha visto, tanto en superficies como en el espacio y en diversas direcciones.

Pase al pizarrón al alumno a trazar el caminar del animalito mediante una línea.

Que dibuje el camino , sobre un cartoncillo u hoja de papel.

Ilumine el camino trazado.

Pegue hilaza, etc, sobre la línea trazada.

Información:

Esta actividad la puede realizar primero, con el trazo de un solo tipo de línea y en seguida las demás; para ello es necesario que seleccione el tipo de animalito que haga un mismo caminado.

Puede ser útil para el trazado de figuras geométricas.

Se relaciona con la unidad 2 módulo 2 (1)

Actividad con coro.



(1) Ibid pág. 30



Uno de los auxiliares que nos ayuda en nuestra labor --- son los coros, de los cuales existe una gran variedad. También se pueden crear nuevos coros o hacer adaptaciones. Deben ser breves, contagiosos, alegres, pudiendo ser representados con mímica, para que así sean activos y exista una mayor participación de los alumnos y no se quede nadie sin cantar. Debe evitarse que los niños griten al cantar.

Objetivos:

Distinguirá sonidos continuos y discontinuos al interpretar un coro acompañándolo con movimientos corporales.

Actividades:

El maestro presentará la letra escribiéndola en el pizarrón y la visualizarán los alumnos.

Maestro y alumno:

Repetirán cada verso con la melodía que les corresponde

Interpretará las estrofas.

Adaptará los instrumentos al ritmo del canto.

Interpretará el coro con el acompañamiento de los instrumentos.

Actividad con lámina.

Objetivo:

Expresará en forma oral, al observar una lámina, la escena que hay en ella, logrando con eso estimular su creatividad.

Material:

Láminas.

Actividades:

Que el niño:

Observe su alrededor.

De acuerdo a su capacidad de expresión describa lo que observa.

Presente la lámina indicando que la observen atenta mente.

Que el maestro:

Pregunte a algunos niños lo observado.

No pida respuestas pre-fabricadas.

Oriénteles a que describan lo que acontece en ella.

Haga que los alumnos comenten con sus compañeros lo observado.

Al mismo tiempo que los alumnos comenten, usted es-  
cuche algunas de sus observaciones.

Información:

Puede utilizar este ejercicio para iniciar un cono-  
cimiento u aprendizaje nuevo.

Nota; Este ejercicio lo puede realizar las veces que us-  
ted desee con distintas láminas. Cuando lo realice no --  
pregunte a los mismos niños, hágalo con diferentes.

## CONCLUYENDO:

Las conductas instrumentales son las manifestaciones o reacciones a un estímulo en forma muy particular dependiendo de las capacidades psicobiológicas. Estas conductas tienen tres aspectos que son; Atención, Retención y Creatividad. La primera es la concentración en algo y esto depende de estímulos externos e internos variadísimos como la luz, el calor, el dolor, etc.

La atención puede ser voluntaria e involuntaria.

Retención es la captación de experiencias al dirigir -- nuestros sentidos hacia una situación y que repercutirán en el comportamiento del individuo.

Creatividad es la capacidad de descubrir, inventar y -- aplicar sus conocimientos a nuevas situaciones, ser original e imaginativo .

Para crear hay que ser libre o tratar de serlo en la -- expresión.

Estas conductas son básicas para preparar cualquier -- aprendizaje futuro del alumno, ya que prestamos atención, - retenemos una situación y por último evocamos, esto es -- aprendizaje, de ahí la importancia de que el maestro no -- pierda de vista estos aspectos importantísimos en sus alumnos ya que de esto depende en gran parte el fracaso o el - éxito del niño en su aprendizaje.



### 3. CONDUCTAS PSICOMOTRICES



### 3. CONDUCTAS PSICOMOTRICES.

La mayoría de las actividades para el desarrollo de los antecedentes para el aprendizaje, implican la acción psicomotriz del alumno. La psicomotricidad presenta la posibilidad de utilizar el cuerpo mediante el movimiento para el desarrollo motriz y mental, adquiriendo pautas de conductas más coordinadas. Esta es una acción pedagógica y psicológica que utilizan los medios de la educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño.

El aprendizaje psicomotriz se basa en la percepción del movimiento, del cual surge un sistema de comparaciones sensoriales y motoras que hacen posible la realización de relaciones perceptuales.

La capacidad de movimiento es innata en el niño; por ejemplo: para que aprenda a caminar sólo se le proporcionarán los medios y las oportunidades para el ejercicio de esa función.

En sí el movimiento es sólo uno, pero lo que el niño obtenga de él puede variar según las intenciones de aprendizaje que el profesor logre darle. El movimiento es un medio didáctico y de comunicación, independientemente del gozo y satisfacción que nos proporciona el mover con espontaneidad y armonía todo nuestro cuerpo.

Como medio para mejorar el rendimiento y aprovechamiento de la enseñanza-aprendizaje, juega un papel muy importante ya que establece una relación entre la acción y el

pensamiento, hace que se realice la actividad motora para estimular y estabilizar el sector psíquico, pues sin su ayuda lo mental difícilmente se organizaría en sus comienzos, alterando el desarrollo global de la personalidad del niño.

"Las conductas psicomotrices" (1), presentan los siguientes aspectos:

3.1. Coordinación Motriz.

3.1.1. Gruesa

3.1.2. Fina

3.2. Esquema Corporal

3.3. Lateralidad

3.4. Ritmo

3.1. Coordinación Motriz.

El niño aprende solo mediante su propia actividad o sea a través de su movimiento. Este aprendizaje se manifiesta frente a una necesidad que permite la adquisición de una serie de habilidades motrices y en las cuales los movimientos pueden realizarse en forma general, global o gruesa y precisa o fina, dependiendo de la actividad.

3.1.1. Coordinación Motriz Gruesa.

Tanto el niño activo como el inactivo necesitan ayuda para ordenar sus niveles de excitación de acuerdo con las actividades que realizan en la escuela. El niño comprende lo que hace más no como se hace pues la ejecución no es consciente, además de que requiere de mucha energía el mo

(1) Ibid pág. 30



vimiento que se realiza es torpe pues no se han dominado - por completo sus movimientos. A través de esta coordinación el niño logra el dominio de los grandes segmentos de su -- cuerpo como son: miembros superiores e inferiores, por lo general son las actividades que necesitan del desplazamiento corporal: correr, trepar, saltar, lanzar pelotas, rodar llevar objetos, etc. A partir de estos movimientos el niño incrementa su coordinación con ejercicios de dificultad -- graduada y orientada con criterios de espacio y tiempo, correr extendiendo las piernas, saltar rápido o lento, rodar conservando su distancia entre él y sus compañeros.

Actividades para la coordinación motriz gruesa.

Objetivo:

Identificará enunciados relacionados con el nombre de algunos niños.

Material:

Tarjetas con nombres, gises.

Desarrollo:

Después de que se logró la visualización de enunciados las siguientes actividades refuerzan el objetivo fijándolo mediante la realización de antecedentes motrices gruesos-- como:

Que el alumno:

- Trace en el patio de la escuela o en el salón de clases los nombres visualizados anteriormente: Lola, Lupe, Beto, Pepe.
- Que lean los nombres escritos para que los identifiquen.

- Que recorran los caminos formados por las letras, caminando, tratando de no salirse.

Sugerencias para percibir el medio y utilizarlo - en el ejercicio de la coordinación motriz gruesa.

1.- Saque del aula a sus alumnos a observar el medio que los rodea, motívelos a que narren lo observado aproveche lo que digan los alumnos e invítelos a imitar a los objetos, seres, personas, animales y fenómenos que ha descrito. Por ejemplo:

Las nubes.

Pregúnteles ¿qué harían para alcanzar las nubes? ... después de haber iniciado la acción de saltar a tocarlas, motívelos a realizarlo cada vez más alto.

Medios de transporte.

Desplazándose por el patio los imitará, tanto por el ruido que caracteriza a cada medio, como para hacer lo a distintas velocidades.

Animales.

Adoptando una posición que le recuerde al animal que caracteriza o imita, se desplazará emitiendo sonidos propios de ese ser.

Arboles.

Es posible en este caso realizar las mismas indicaciones que en el aspecto nubes y realizar el mismo - ejercicio, aunque podemos enriquecer la acción, cuando los niños imitan flores, representan árboles y otros - tratarán de tocar las ramas, tomar sus frutos, realizar los movimientos observables en el follaje cuando llega

una corriente de aire, cuando hace calor, al pasar el autobús, al poner en sus ramas un columpio o cuando se suben por su tronco los niños, etc.

Personas.

Los ejercicios más comunes son imitar a la persona, delgada, baja, gorda, colocándose de puntas y sentándose en cuclillas y desplazándose imitándolos, caminando a diversas velocidades. Realizando competencias de recorrer una distancia a cierta velocidad sin descuidar la postura.

2.- Este y todos los cuentos que usted maestro considere convenientes, realícelos con las actividades motrices -- gruesas, al ir narrándolos se practican las acciones y ejercicios que hacen los animalitos. Para ello se motiva lo suficiente para que participen todos activamente con entusiasmo..

### CUENTO

La caracolita.

En un lugar muy bonito del campo vivía una caracolita que quería tener amigos, y un día le dice a su mamá.

- Mamá quiero conocer otros animalitos.

- Pero caracolita eso no es fácil, hay que buscar en el campo, entre los animalitos y platicar con ellos.

- Y la caracolita empezó a buscar, buscar, y.....buscar.

- Encontró a un chapulín, que saltaba alegremente entre las plantas. Lo observa y se dice a sí misma ¡salta mucho, es muy cansado andar con él!.

- Sigue su camino y ve que camina lentamente un gusanito --

entre las hojas y pensó... ¡no, no..... me da miedo que tenga tantas patas y ese pelo me da escalofrío!.

- Continúa caminando y caminando, hasta que se encontró con un topo haciendo su casita y dice.... ¡qué trabajador!, pero le vió los ojos opacos y que olía mucho a sudor por lo que siguió caminando.

- Encuentra al asquilín, con su comida en el lomito y reflexiona, ¡qué precavido, almacena su comida para el invierno....pero es pequeñito.

- Ya cansada, se sienta, cuando pasa corriendo un hermoso animal, se pregunta ¿cuándo lo alcanzaría, pues corre muchísimo? y además el venado es muy alto para ser amigos y jugar.

- Viendo lo difícil que resultaba tener amigos, continúa sentada, de pronto escucha una melodía, se pone a bailar y grita ¡Oh, qué bonita música!, surge un grillo que toca el violín y no deja de bailar. La caracolita lo observa, le gusta su alegría, sin pensarlo más, se acerca a él y le pregunta:

- ¿Qué haces cuando no tocas el violín ni bailas?

- Duermo.

- Pero, ¿no trabajas?.

- ¡No, me cansaría!, y no podría tocar mi violín ni bailar.- La caracolita pensaba, ¡qué perezoso!; pero aún así se dijo:

- ¡Si él no puede trabajar yo lo haré!, y le pregunta:

- ¿Quieres ser mi amigo?

- Pero ¿en qué vamos a vivir?

- ¡Yo me encargaré de eso!

- Buscó una calabaza, la pintó y le hizo puertas y ventanas ella hacía la comida y el grillo tocaba y bailaba mientras la caracola lo ve muy feliz.

Un día en la noche empezó a llover, y en la casa los goterones caían pareciendo que la casa se iba a deshacer. La caracolita preocupada, le dice al grillo:

- Grillo cierra todo, se está metiendo el agua.

- ¡Duermete, mañana la sacamos!

La caracolita asustada, ve que se inunda la casa.

- ¡Levántate grillito, que sigue subiendo el agua!

- ¡Duerme, mañana el sol la secará!

El agua subió hasta la cama y aterrorizada la caracolita descubre que grillo esta dormido. El agua lo cubre hasta el cuello y brinca, eleva los brazos al techo sacando su cara.

Comienza un nuevo día, el sol sale, el campo está húmedo, árboles caídos, los animalitos se auxilian, reconstruyen sus casas, localizan a sus amigos.

- Mamá caracola se encuentra a salvo pero triste, al no saber de su hija, pide ayuda, sabe que la calabaza está inundada, y que han encontrado al grillo muerto y caracolita no aparece. Pasan los días y el campo se ha reconstruido, pero mamá caracola enferma y acostada en su cama triste está.

- Un día el clarín canta una noticia, todos corren a casa de mamá caracola y gritan.... ¡caracolita vuelve ya!

- Saluda a todos, realizan una fiesta y la caracolita platica cómo la rescató un caracolito, de la corriente del agua. Y después la alimentó y cuidó. Mamá caracolita alivia y caracolita es muy feliz sabiendo que en realidad todos los animalitos son amigos que se ayudan cuando es necesario.

Información:

Maestro, así como le es favorable un cuento para coordinar movimientos gruesos y hasta finos, puede despertar la creatividad si usted deja inconcluso el cuento hasta donde caracolita desaparece y no sabe más de ella; todos los niños quedarán con la incógnita y el deseo por saber que ocurrió, o les parecerá muy triste que haya muerto al igual que el grillo; así que les propondrá, que ellos imaginen que ocurriría después, para que se busque un final, que cada alumno con seguridad propondrá diferente.

## PARA COORDINACION

Las estrellitas.

Las estrellitas,  
que están en el cielo,  
brillan, brillan,  
brillan, brillan, brillan.

Nota: varíe estrellitas por pececitos, pollitos, abejitas, etc. y brillan por--nadan, pican, vuelan, etc.

## PARA SALTAR

El conejito.

Este conejito saltarín,  
quiere brincar mucho  
como chapulín,  
salta hacia adelante  
y salta hacia atrás,  
salta hacia los lados  
y salta más.

El padre Abrahám.

El padre Abrahám, el padre Abrahám, el padre Abrahám tenía tres hijos, que no podían, que no podían caminar.

Nota: al terminar la canción se da la orden de correr o -- saltar, chiflar, aplaudir, rodar y al volver a interpretar el coro se modifica en éste el caminar por lo que se ordenó.

El elefante.

Cómo pueden ser los árboles,  
donde los grandes elefantes,  
pueden andar sin tocar las  
ramas,  
árbol aquí, árbol allá,

Se responde.

Se responde, se responde,  
se responde, ret, set, set,  
adore ooo, adore, bunda o  
adore bunda ret, set, set,  
patse, patse o.

( Continúan )

y un espacio quedará  
donde los grandes elefantes. (bis)

Nota: se ordena modificar el - -  
verbo "responder" por - -  
saltar, caminar, correr y  
al cantar se realiza la--  
actividad.

#### PARA CORRER

Caballito.  
Corre, corre, caballito;  
corre, corre sin cesar;  
ya tendrá un regalito  
después de jugar.

#### PARA ARRASTRAR

Tortuguita.  
Paso a paso, lentamente,  
bajo su caparazón,  
tortuguita, lentamente,  
se desliza bajo el sol.

#### PARA CAMINAR

Los patos.  
Andaban, andaban,  
los patos en el agua,  
andaban, andaban,  
y no se mojaban.



## PARA BRINCAR

La niña.

La niña brinca de aquí para allá	Yo tengo un amigo, lla
su mamá la mira, ¿qué contenta está?	mado Agustín,
el niño brinca, de allá para acá	que brinca y que salta
su papá lo mira, ¿qué alegre está?.	como un chapulín
	si marcha a la escuela
	o marcha al jardín
	él siempre va saltando
	como un chapulín.

## PARA REPTAR

Gusanito

Gusanito, gusanito,  
que bonito gusanito  
gusanito, que bonito.

Viborita.

Viborita de colores  
viborita ven acá  
viborita no me piques  
pués se enoja mi mamá.

## PARA SALTAR

El chapulín.

Salta, salta, chapulín,  
salta, salta, ligerito,  
que ya te viene alcanzando,  
muy de cerca aquel gallito.

## PARA TROTAR

Caballito blanco.	Caballito negro.
Caballito blanco,	Caballito negro,
sácame de aquí,	vámonos de aquí,
llévame al pueblo,	vámonos al pueblo
donde yo nací.	donde yo nací.

## Información:

Estos coros los puede distribuir a través del año escolar; se recomienda que a manera de motivación invente o cree, un pequeño relato relacionado con la canción a enseñar, utilice también la técnica del eco.

## Objetivo:

Percibir su cuerpo a través de acciones musculares

## Material:

Su cuerpo.

## Actividades:

- Enseñar un coro a los niños relacionado con las partes de su cuerpo como: "saludar las manos", "tengo, -- tengo, tengo", "esta es mi cabeza", etc.
- Practique hasta que los niños hayan aprendido el coro
- Interpretarlo señalando las partes que se vayan mencionando.-
- Sacar al patio a los niños y formar parejas.
- Al interpretar el coro unirán las partes de su cuerpo que van mencionando, con las de su compañero o pareja.

- Ordene cambios de pareja.
- Ordene cambios de pareja y realice la actividad anterior.

Información:

Esta actividad se relaciona con la unidad 1 módulo 1, actividad 1.9

"Saludar las manos"

Saludar las manos compañeros.

saludar las manos, las manos saludar,

saludar rodillas compañeros,

saludar rodillas, rodillas saludar.

Nota: conforme se va cantando se unen las partes del cuerpo.

Información:

Este objetivo lo encontramos en la unidad 1 módulo 1 y las actividades que se sugieren son para reafirmar el mismo.

Nota: varíe la actividad del caminar por correr o saltar a distintas velocidades. Lo puede hacer en un patio de tierra trazando las letras con una rama y remarcando las cuando se borren.

Objetivo:

Aumentar la coordinación motriz gruesa

Material:

Tarjetas con figuras de animales.

Actividades:

- Formar un círculo con sus alumnos, en el centro de éste coloque las tarjetas.

- Ordene a sus alumnos que seleccionen una .
- Dígalos que realicen los movimientos del animal que les tocó en su tarjeta, desplazándose por el área de trabajo.
- Motive a que imiten los movimientos en un tiempo de 3 a 5 minutos.
- Indique que devuelvan las tarjetas al centro.
- Forme nuevamente el círculo y que giren entonando alguna ronda o canción.
- Vuelva a indicar que tomen otra tarjeta y siga la secuencia anterior.

#### Información:

Puede emplear las rimas o canciones que se sugieren. Realice esta actividad motriz durante el tiempo conveniente. Los animales que puede dibujar.

- Las tarjetas son: perro, gato, chango, elefante, canguro, conejo, chapulín, sapo, rana, gusano, víbora, caballo, tortuga, cocodrilo, venado, iguana, etc.

#### Objetivo:

Promover la coordinación motriz gruesa y la expresión corporal.

#### Material:

El alumno con su cuerpo y capacidad física

El profesor con su ingenio e iniciativa.

#### Actividades:

Se sugieren los siguientes coros y rimas.

### 3.1.2. Coordinación motriz fina.

Consiste en una serie de movimientos coordinados entre sí, que requieren cada vez mayor precisión, como es el caso de la escritura, que representa para el niño de seis años - una labor intensa por los complejos mecanismos que entran - en juego.

La fineza de movimiento implica la participación de - músculos muy específicos y pequeños, que deben ser estím- lados a través de actividades que vayan de menor a mayor - complejidad, como manipular objetos, atar y desatar, abro- char y desabrochar; para después superar la dificultad mus- cular de sostener el lápiz y utilizarlo en un espacio gráfi- co concreto.

El desenvolvimiento de estos mecanismos presupone un - desarrollo bien integrado en que pueden participar dos o -- más órganos de los sentidos, como un recorte, pegado, mode- lado, dibujo, lecto-escritura, produciendo coordinaciones vi somotoras: manos-ojos, manos-tacto, dirección-fuerza; que o curre cuando lanza un balón a la canasta o se batea una pe- lota en el beis-bol.

Actividades que favorecen la coordinación motriz fina:

Doblado.

Actividad que podemos realizar con papel de diferentes texturas, pañuelos, cartón, ropa.

Objetivo:

Realizará movimientos muy finos con destreza, forman- do hábitos y actividades prácticas del hogar al ejercitar -

el doblado.

Actividades:

Doblado sencillo.

- Empieza con doblar papel de colores por la mitad, cuartos, octavos, etc. y formar figuras simples, ejemplo: el libro, refrigerador, perro, pez, gato, ábanico, barco, - pavorreal, tarjetero, portarretratos, etc.

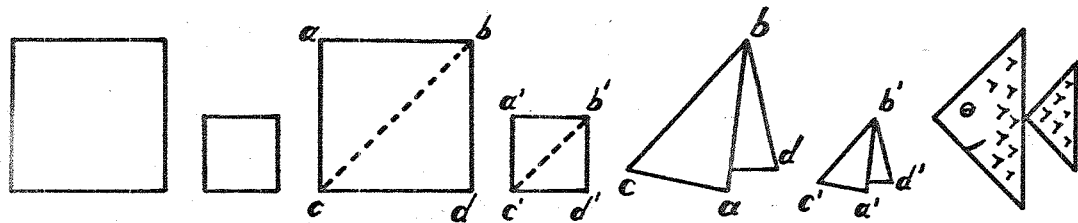
Elaboración de un pez.

Material:

Dos cuadrados de papel de distinto tamaño.

Instrucciones:

Tome uno de los cuadrados de papel y dóblelo por la mitad formando un triángulo, siga la misma secuencia con el cuadrado más chico, ahora una el más pequeño en la base del triángulo grande. Finalmente dibújese las escamas, etc.



El circo.

Material:

Un círculo de papel y colores.

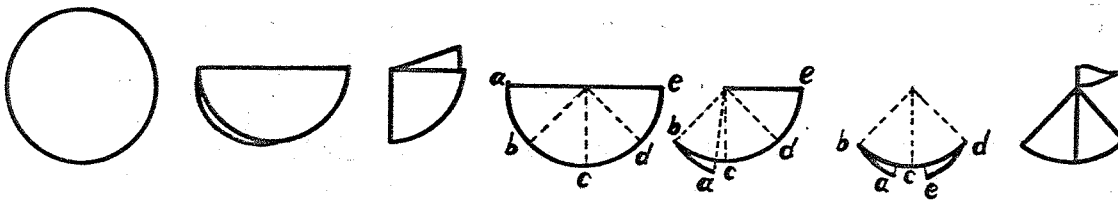
Instrucciones:

- Tome el círculo y dóblelo por la mitad, por cuartos y

por octavos.

- Desdoble hasta llegar a la mitad.
- En las marcas de los dobleces, escriba las letras a, b, c, d, e, empezando de izquierda a derecha.
- Termine uniendo las esquinas o puntos: a-c y e-c.

Nota: Puede pintar de colores y en el dobles figuras referentes al circo.



El carro.

Material:

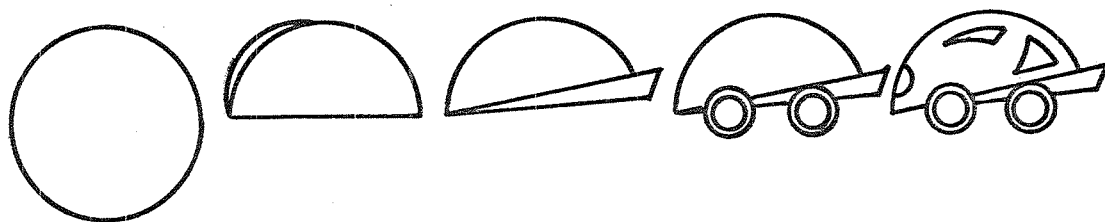
Círculo grande de papel, dos círculos pequeños iguales.

Instrucciones:

- El círculo grande se dobla a la mitad.
- Del diámetro del círculo se inicia un pequeño doblés hacia adelante, iniciando de izquierda a derecha, aumentando gradualmente.
- Se le pegan los dos círculos a manera de ruedas.

Información:

El doblado fomenta hábitos al enseñar al niño a doblar su sueter, pañuelos, calcetines, camisa, toalla, sacudidor, servilletas, manteles, sábanas, etc., Esta actividad la puede realizar y ser de utilidad en el hogar.



### Rasgado.

Se inicia esta acción con movimientos gruesos, des-  
prendiendo tiras grandes de papel, hasta medianos, para  
finalmente llegar a pequeños y de mayor dificultad tra-  
tando de dominar la acción con movimientos finos.

### Material:

Puede utilizarse papel de china, periódico, estra-  
za, cartoncillo, bond, lustre, silueta, etc.

### Actividades.

- Rasgar con sus dedos la orilla del papel poniendo fle-  
co, lo más aprisa que se pueda; ejemplificando el maes-  
tro.
- Trate de seguir líneas rectas, curvas, quebradas, mix-  
tas, etc.
- Resaque tiras sin trozarlas totalmente, llegando casi-  
al final del papel; utilícela posteriormente como una-  
falda hawaiana, póngalos a bailar o úselo como peluca,-  
espantamoscas, mechudos; haciendo distintas actividades  
como movimientos con los brazos; arriba, abajo, adelan-  
te, atrás, etc.
- Resaque líneas de un papel y utilice las tiras para -



hacer pelotitas.

- Del papel periódico y fantasía, aproveche los dibujos o fotografías para que el alumno rasgue el contorno de éstas pidiendo primero que lo hagan no muy cerca de la figura, -- después más cerca, hasta hacerlo por la línea de la figura.
- Péguelos sobre un cartoncillo o con otras figuras reunidas por sus compañeros formando un periódico mural.
- Rasgue papel periódico sacando tiras rectas; entregue una hoja blanca con un círculo dibujado, pida que le tracen las partes de la cara y peguen las tiras de papel posteriormente sacadas, sacadas al círculo, como si fuesen el pelo de la cabeza; después que copien los letreros que se refieren a las partes de la cara, colocándolos en el lugar correspondiente.
- Rasgue papel en colores azul, rojo, amarillo, y los pegue en figuras de esos colores, como: manzanas, pollitos, patitos, sol, flores, etc.

#### Información:

Estas actividades se relacionan con la unidad 1 módulos 1 y 2, (1). La actividad del rasgado se relaciona con el pegado, va de lo simple a lo complejo, llevando a la coordinación motriz fina es el antecedente del recortado. Ensartar.

Se pueden realizar varios ejercicios combinando el material de que se disponga.

#### Actividades:

- Puede ensartar hojas de árbol, figuras de pasta, semi--

(1) Ibid. pág. 30

llas, papel de distintas texturas, palitos de barañas, - plastilina, masa, tortilla, recortes de tela, corcholas, agujetas, lija, etc.

- También se puede utilizar cuando se clasifiquen cosas por tamaño, forma, color y textura; ensartando objetos de acuerdo a las características en estudio.

- Para la adquisición de los conceptos numéricos, uniendo cantidades de objetos de acuerdo al concepto que se practica.

- Resulta novedoso para los niños recorrer hebras de hilaza entre hileras de clavos, teniendo éstas colores secundarios.

#### Información:

Se relaciona con la unidad 1 módulos 2 y 3, con la unidad 2 módulos 2 y 4, (1). Para evaluar, ver anexo 1. Punteado o picado.

Dos actividades que se asemejan al utilizar los -- mismos músculos y su coordinación visomotora es más compleja, se puede iniciar en espacios grandes como el patio de la escuela, el piso del salón y el pizarrón.

#### Material:

Lápiz, colores, crayolas, hojas blancas y cuadricu<sup>l</sup>ladas, alfileres, agujas, punzones, espinas, dedos, varas, clavos; sobre materiales de plastilina, masa, papel cartoncillo, barro, tela, tierra, periódico, etc.

#### Actividades.

- Dé órdenes, pida que punteen donde gusten.

(1) Ibid. pág. 30

- Hágalo libremente en una hoja blanca, tomando el lápiz como como deseen.
- Realícelo en líneas, figuras o en medio de siluetas.
- Practique la misma actividad en una hoja cuadriculada.
- Ordene que se coloque un punto en cada cuadrito.

#### Información:

En el módulo 2 de la unidad 1 (1) puede usarse al clasificar objetos en grandes y pequeños.

#### Trazado.

Para realizar esta actividad ocuparemos plantillas de distintos modelos de paisajes, animales, frutas, personas, objetos, etc., ejemplo:

#### Actividades:

- Se da al niño el material.
- Trazan una línea alrededor de la figura siguiendo la orilla o el contorno.
- Cuidan de que no se mueva, para que quede lo mejor posible.

Nota: recuerde maestro, que debe comenzar con las plantillas sencillas e ir complicando cada vez más. Explique a sus alumnos como deben de tomar la plantilla y auxilielos individualmente.

#### Coloreado.

Actividad secundaria del trazado con plantillas.

#### Material:

Crayolas, colores, plumones, pintura de agua, engrudo-coloreado, anilinas, marcadores, lápiz, gis blanco y de co-

(1) Ibid, pág. 30

lores, carbón, etc.

Actividades.

- Después de realizar el trazado, ilumine o coloree, teniendo cuidado de no salirse de la figura, aquí se inicia la grafomotricidad del niño.

Información:

A través del año escolar esta actividad se va mejorando indique al niño que el coloreado se debe realizar siempre en una dirección: derecha-izquierda, arriba-abajo, o en forma circular. Se puede utilizar en todas las unidades y módulos. (1). Para evaluar, ver anexo 1.

### 3.2. Esquema corporal.

El cuerpo es lo primero que percibe el niño, al servirle como medio de acción, de conocimiento y relación con el medio que le rodea.

Nuestro cuerpo es el que nos proporciona las primeras nociones de sí mismos y el elemento más importante en los primeros años de vida, él nos ayuda a pasar de la "vivencia" (2) a la expresión simbólica, o a la abstracción, nos propicia serenidad, estabilidad interior y seguridad en sí mismos.

Es muy importante que el conocimiento y la imagen que se tenga del propio cuerpo, sea precisa y completa; para ello primero hemos de ayudar al niño a que tome --

(1) (2) Ibid, pág. 30

conciencia de su cuerpo por medio de:

- La percepción global de su cuerpo.
- Los segmentos esenciales (cabeza, tronco, brazos, manos.)
- Los elementos que se encuentran en los segmentos esenciales (en la cabeza tengo ojos, nariz, boca, etc.).
- Enseguida él tendrá que vivir el proceso en el que -- por medio de actividades y juegos "viva" (1) todo su cuerpo.

Después utilizar todo su cuerpo (¿con qué brincas la soga?, ¿con qué estás dibujando?, etc.)

Y por último, si el niño ha asimilado las etapas anteriores, podrá llegar a expresar plásticamente, lo que ha vivido, a reproducir su propia imagen, a vivir el proceso.

Es recomendable que usted maestro, no sustituya la -- experiencia corporal por muñecos o figuras que en nada i-- gualan a la sensación de percibir y conocer su propio cuerpo, estimule el conocimiento en sus alumnos con ejercicios que ayuden al niño a reconocer sus partes, la función de -- cada una y en especial de sus miembros, posteriormente en los demás niños y finalmente en muñecos e imágenes.

Actividades:

- Jugar con el rompecabezas, de figuras humanas; iniciando con sencillas divisiones (dos), después se complica con 4, 5,6, nos sirven para reconocer la imagen.
- Los muñecos, para que los niños localicen las partes del cuerpo.

(1). Ibid., pág. 30

- Rimas y canciones, ejemplos de ellas:

Rimas y acciones para las partes del cuerpo.

Para la cabeza:

Si señor,

no señor

¡ ay que mareo!

que pesada esta la cabeza

¡ay cómo me duele la cabeza!

Acciones

arriba, abajo

derecha izquierda

giro

arriba-abajo con fuerza

derecha-izquierda, to-

carla con ambas manos.

¿Qué dice mi cabeza?

Mi cabeza se estira

Mi cabeza mira al cielo

Mi cabeza mira al suelo

Mi cabeza mira a un lado

Mi cabeza mira al otro lado

Mi cabeza está mareada

Acciones

estirar

arriba

abajo

derecha

izquierda

girar

Para los ojos:

¡ Abajo las persianas!

abro las ventanas

¡veo, veo!

¡qué bien veo!

Acciones:

cerrar los ojos

abrir los ojos

izquierda-derecha

abrir los ojos haciendo-

expresión de alegría (ad-

miración).

Para la nariz:

Acciones

Esta es mi nariz,  
al frente y muy feliz,  
si la tapo ya no huelo,  
la destapo y si huelo,  
y suspirando  
digo atzchiiiiiiizzz.

Pinocho tenía la nariz grande  
la arrugaba cuando olía mal,  
se alegraba cuando olía bien.

Para la boca:

Acciones

Boca cerrada,  
boca enojada,  
boca en acción,  
palabras a montón.

Cerrar

Moviendo labios rápidamente

Nota: el maestro dice la rima

los niños las acciones,

Para las orejas:

Dumbo de orejas grandes,  
volaba, volaba muy alto,  
cuando Dumbo aterrizaba,  
sus orejas enrollaba.

Mis orejas taparé,  
y a nadie escucharé,  
pero esto no es vivir,  
a destaparlas y a oír.

Destapo mis orejas cuando escucho un ruido suave.

Mis orejas a tapar, porque el cuete va a explotar.

Para la cara: \*

En mi cara redondita,  
tengo ojos y nariz, la,la,la  
y también tengo una boca,  
para charlar y reír.

Con los ojos veo todo  
con la nariz ¡atzchiiiiiiisss!  
con la boca yo como,  
ricos copos de maíz.

\*Nota: esta rima puede cantarse con la tonada de "Domingo".

Para los hombros:

¿Qué dicen los hombros?	¿Qué dicen los hombros?
¡No se, no me importa!	¡Qué frío, que frío!
¡No se, no me importa!	

¿Qué dicen los hombros?	¿Qué dicen los hombros?
¡Qué sí, qué no!	¡Qué calor, que calor!
¡Qué sí qué no!	¿Qué dicen los hombros?

¡Ja, ja, ja, . . . qué risa,  
qué risa!

Para los brazos:

Mi brazo derecho  
Arriba mi brazo derecho,  
abajo mi brazo derecho  
sacudo mi brazo derecho  
y doy una vuelta entera.

Nota: Esta rima sirve para  
ambos brazos se sustituye  
únicamente la palabra derecho por  
izquierdo.

Para las manos:

Saco mis manitas,  
las saco a bailar,  
las abro, las cierro,  
las vuelvo a guardar.

Mi puño apretado, cinco dedos -  
ha juntado,  
lo abro con cuidado ¡Y aparece  
un sol dorado!

mis cinco dedos apretaditos  
forman todos juntos ¡un lindo  
ramito!



Hacen ejercicio,  
 los deditos cinco,  
 ¡gusto de mirarlos!  
 ensayan un brinco

se doblan e inclinan,  
 lenta, lentamente.  
 y a la voz de ¡arriba!  
 brincan de repente

Para los dedos:

Los cinco deditos	Cinco enanos
Este es de azucena, con sabor a canela (pulgares).	Estos eran cinco enanos éste gordo y chaparrito,
éste es de clavel, dulce como la miel (índice)	éste delgado y chiquito.
Este es de rosa y el otro de - alhelí (anular y cordial)	éste luciendo un anillo éste útil y sencillo
y el más chiquito es blanco co mo jazmín, y lo guardo para tí.	y este en toditas las - manos, es mayor que sus hermanos, aquí están los cinco enanos.

Para los pies:

Acciones:

Arriba y abajo por los calle	(mover arriba y abajo)
jones, pasa ratita con veinte	(gatear)
ratones, unos sin colita, o--	(mover rápido)
tros muy colones,	
otros sin patitas, otros muy patones	
unos sin colita, otros muy colones,	
unos sin patitas, otros muy patones.	

Coros y acciones para las partes del cuerpo.

Para la cabeza:

Mi cabeza dice si

Mi cabeza dice si,

mi cabeza dice no,

si, si, si, si, si,

no, no, no, no, no,

este cuento se acabó,

Nota: se canta mencionando -  
todas las partes del -  
cuerpo.

Para todas las partes del cuerpo:

Me tapo este ojo.

las dos rodillas

Me tapo este ojo,

las dos muñecas

también esta oreja,

los dos tobillos

me toco los codos.

y la nariz.

Y la cabeza.

El baile musumbeque.

El baile musumbeque, que lo baile que lo baile,

(bis)

un dedé

arriba mesié.

El baile musumbeque, que lo baile, que lo baile,

(bis)

un dedé

otro dedé

arriba mesié

El baile musumbeque, que lo baile, que lo baile,

(bis)

un dedé  
 otro dedé,  
 un rodillé  
 arriba mesié.

Información:

Las acciones que se realizan a la par son:

Un dedé: se toca el piso con un dedo de la mano derecha.

Otro dedé: se toca el piso con un dedo de la mano izquierda.

Un rodillé: se toca el piso con la rodilla derecha.

Nota: se continúa con las demás partes del cuerpo: otra rodillé, un codé, otro codé, una naricé, hasta llegar a todo el cuerpo.

La casita de muñecas.

Esta es la casita de cinco muñecas,  
 y en ella viven a gusto y contentas  
 esta es la más linda se llama Enriqueta (pulgar).  
 esta que le sigue se llama Violeta (índice)  
 esta es la más alta (cordial)  
 esta es la traviesa (anular)  
 esta pequeñita se llama Marieta (meñique)

Nota: El coro se inicia haciendo únicamente en el primer renglón un movimiento con las dos manos formando una casita y después se señalan con la mano abierta los cinco dedos que señala el verso.

Estas son mis manos.

Estas son mis manos

estos son mis pies

donde está.....

¡aquí donde ve!

#### Acciones

Se señalan las manos

se señalan los pies,

se pregunta la parte del  
cuerpo que se desee.

señale la parte del cuerp  
po que se preguntó.

#### Mi cuerpo.

Yo conozco bien mi cuerpo,

y si quieres te lo digo,

mi cabeza, tronco y piernas

y en la pancita el ombligo.

En mis brazos las dos manos,

y en las manos los deditos,

en mis piernas las rodillas,

y también los dos piecitos.

### 3.3. Lateralidad.

Al descubrir el hombre la simetría, la descubre primeramente en su cuerpo, observa que a todas las partes o miembros de la figura corporal le corresponde otro semejante en el extremo opuesto que le es simétrico, cada uno de nosotros sentimos mayor habilidad de un lado, que del otro, ésto se debe al predominio de uno de los hemisferios cerebrales.

Mediante actividades que favorezcan la lateralidad se fortalecen las nociones derecha-izquierda, también establece los fundamentos de dirección en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura. Es importante que el niño advierta, que el cuerpo puede ser dividido imaginariamente en una parte derecha y otra izquierda, mediante ejercicios como: elevar pierna derecha y brazo izquierdo simultáneamente, girar a uno u otro lado, aportando así experiencias -- que le facilitarán aprendizajes más complejos.

El maestro al desarrollar este aspecto, debe dejar en libertad al niño, para que por sí mismo descubra espontáneamente su lado dominante y que lo utilice en todas sus actividades incluso en la escritura, sin reprimirlo, ni exigirle que emplee un lado determinado.

Algunos ejercicios que ayudan a notar el extremo dominante de las manos son: iluminar, cortar, usar utensilios para comer, abotonar la camisa, enhebrar una aguja, atar y desatar agujetas, lanzar una pelota, etc.

Coros para propiciar la lateralidad.

Ven conmigo a jugar.

Ven conmigo a jugar,	Y yendo hacia adelante,
y también a marchar,	y luego hacia atrás,
tú tienes que seguirme	el juego mantendremos,
yo marcaré el compás	con ritmo a contar.

( continúa )

Primero levantaremos	1- 2-- 3 - 4
los brazos, uno, dos,	5 - 6 - 7 - 8
para empezar,	8 - 7 - 6 - 5
las piernas luego moveremos	4 - 3 - 2 - 1

y sin dejar de respirar.

Brincando, brincando.

Brincando, brincando,	brincando, brincando
podemos empezar,	vamos a continuar,
primero hacia adelante	como los caballitos
enseguida para atrás.	cuando trotan sin parar.

Ahora a la derecha,	Brincando, brincando,
y luego hacia la izquierda	vamos a terminar,
moviendo tu cuerpecito,	como los conejitos,
cual patito al caminar.	cuando a su casa van.

Cantando y girando.

Arriba tengo el techo,	Los puntos cardinales.
abajo tengo el piso	Levanto mi mano derecha,
	por donde sale el sol,

a un lado esta la puerta,	al frente queda el norte,
y al otro el ventanal.	y atrás el sur quedó,
Primero me arrodillo	y para terminar,
y luego yo me siento,	señalo el poniente,
ahora yo me paro,	para que así te sepas <u>orien</u>
y giro al terminar.	tar
	oriente, poniente, norte, sur.

Nota: al entonar los anteriores coros, se realizan las accio  
nes que señalan las letras de los mismos.

Juegos para lateralidad.

Mar y tierra.

- Se traza una línea sobre el suelo y los niños participantes se colocan a lo largo de la misma sin pisarla.

- Al dar la orden el maestro de ¡mar!, saltarán la línea todos, tratando de caer al extremo opuesto de la misma.

- Al indicarseles ¡tierra! volverán al lugar inicial, -  
nuevamente brincando.

-Para hacer emocionante el juego, se repiten las pala  
bras ¡mar! o ¡tierra!, ocasionando que haya equivocaciones-  
al esperar otra palabra, en lugar de la señalada.

- El error está en el participante que no esté parado  
en el extremo que se indicó, ¡mar! o tierra!

Nota: es importante la participación del maestro durante el  
desarrollo del juego, pues con su dinamismo puede hacer que  
no caiga en la monotonía.

El cocodrilo.

- Un niño es el cocodrilo y los demás participantes tratarán de cruzar el río donde vive.

- Para limitar el río se marcan dos líneas paralelas, que serán las orillas del cause.

- Los participantes estarán a los extremos (ambos) del río, a lo largo de las líneas sin pisarlas.

- Al dar la orden ¡cruzar!, todos tratarán de llegar al otro lado del río y el cocodrilo intentará la captura de ellos, los que atrape le ayudarán a coger a los que continúen cruzando el río, hasta quedar uno que será el ganador.

Ejercicios para lateralidad.

Coros para realizarlos:

Adelante, atrás	Adelante, atrás
derecha, izquierda,	derecha izquierda
rápido, pronto	rápido, pronto
prontito y sin cansarse.	prontito y sin cansarse.

Información:

- Se coloca un bote o una piedra frente a sus pies del mismo niño, y al entonar el coro, salta hacia donde le indica la letra, se incluye dificultad cuando se hace con un solo pie.

- Con una hoja de periódico, tomada con ambas manos, al interpretar la rima se mueve el periódico como se va indicando.



### 3.4 Ritmo.

El ritmo se inicia en el cuerpo mismo, en las pulsaciones de nuestro corazón, nuestra vida se desenvuelve en el espacio y en el tiempo, y una forma perceptiva y práctica de hacer sentir ese tiempo, es a través del ritmo. Lo encontramos en todas las circunstancias, es movimiento, orden, vida, repetición, alternancia, simetría; con sus intervalos sonidos y silencios que ayuden al niño a concretar abstracciones.

El niño vive por el funcionamiento rítmico de su organismo y el de su medio ambiente. Siente la necesidad de moverse, correr, saltar y jugar; si satisfacemos esas necesidades logramos la concepción del sentido rítmico en forma permanente, la conformación perceptual y su integración personal.

El maestro debe aprovechar el ritmo de cada uno de sus alumnos y hacerle apreciar los de la naturaleza dentro de los límites de comprensión, característicos de edad.

Cuando el niño ha vivido el movimiento, ha alcanzado el conocimiento de su esquema corporal, ha descubierto el espacio, sintiendo el tiempo a través del ritmo y dominando su lateralidad, ha adquirido además de otras muchas cosas, la madurez indispensable para comenzar con el proceso de la escritura esta listo para vivir las grafías.

Material:

Nos podemos auxiliar de coros, rimas, movimientos, música, notas musicales, palmadas, botes, piedritas, palitos,

corcholatas, alambres, cascabeles, panderos, lápices, -  
triángulos, sonajas, tapaderas de ollas, cubetas, bote-  
llas de refresco, tornillos y el cuerpo humano.

Actividades:

- Motive a sus alumnos con los diferentes juguetes que tienen en su casa, invítelos a imitar a los muñecos en que ellos moverán una parte de su cuerpo al escuchar un sonido, que usted producirá con el instrumento que - con ese fin haya adquirido.

- Produzca sonidos espaciados, de tal manera que - los niños realicen los movimientos como robot, aumente la constancia entre cada golpe que produzca un sonido, - para que los niños aceleren el ritmo de sus movimientos.

- Una variación en el mismo resulta formando un círculo con los participantes, en que se van caminando en círculo, de acuerdo a la intensidad con que escuchan el - sonido producido por el instrumento que ha llevado el - maestro. Caminarán, correrán o se detendrán e incluso - será tan lento que hasta arrastrán los pies, o simple-  
mente regular en que trotarán. Es posible ir mucho muy-  
lento a bastante rápido; e igualmente intercalados rápido, lento, muy rápido, muy lento, etc.

- Con una grabadora siguiendo el ritmo de la músí-  
ca previamente seleccionada y grabada para ese fin, - -  
guíe a sus alumnos en la realización de movimientos corporales al compás de la misma.

- Resulta variante de la anterior, el realizar mo-

vimientos como si escribiera o como si hiciera ejercicios - de caligrafía, al ritmo de la melodía en el aire.

- Después esos mismos movimientos, con la misma melo-- día, los ejercitará en su cuaderno.

- Otra modalidad es enseñar un coro y después trazar - con círculos o líneas verticales (palitos) pequeñas, los -- acentos de los versos del coro. Este ejercicio nos sirve pa ra mejorar la escritura de los alumnos y presenta la opción de seleccionar cualquiera de nuestras canciones populares.

Ejemplos para marcar el acento:

Arroz con leche.

Arroz con leche	// / //
me quiero casar	/ // //
con una mexicana,	/ // //
que sepa bailar.	/ // //

Con ésta si,	/ // /
con ésta no,	/ // /
con ésta mera,	/ / //
me caso yo.	/ // /

El pescadito.

En el agua clara,	- - - -
que brota en la fuente	- - - -
un lindo pescado,	- - - -
salta de repente.	- - - -

Lindo pescadito,           -- -- --  
 no quieres salir,       -° -- --  
 a jugar con mi aro,     - -- - --  
 vamos al jardín.       -- -- --

Mi mamá me ha dicho,   - - - - -  
 no salgas de aquí,     -° -- --  
 porque si te sales,   -- -- --  
 te vas a morir.       -° - - -

La muñeca.

Tengo una muñeca,     uu  
 vestida de azul,       uu  
 con su vestidito y,   uu  
 su canesú.           uu

La llevé a la playa, uu  
 se me costipó       uu  
 la tengo en la cama, uu  
 con mucho dolor.   uu

Cuando hemos progresado un poco podemos hacer distin-  
 tos ritmos y escribirlos en el pizarrón utilizando ya una  
 clave específica.



Palmada o patada en el suelo

golpe al mesabanco

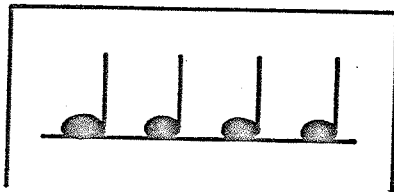


silencio

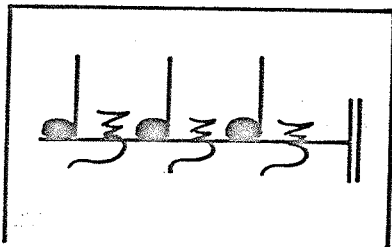
Para iniciar este sistema se recomienda la siguiente -  
secuencia.



se traza una línea en el pi-  
zarrón.



Se escriben notas negras y se  
le explica al alumno que para  
cada bolita se le da una pal-  
mada. El maestro ejemplifica-  
rá el como hacerlo e invitará  
a realizarlo.



Después de haber practicado -  
lo anterior, se agregarán los  
silencios y se le explica co-  
mo representarlo: que se hará  
extendiendo los brazos al - -  
frente, mostrando la palma de  
la mano verticalmente.

Se invita a seguir el ritmo escrito, guiados por el -  
maestro que señalará nota por nota, incluyendo los silen- -  
cios.

Se inicia con ritmos fáciles donde los silencios casi-  
no intervengan. Posteriormente y de manera gradual se combi

nan silencios y notas haciendo cada vez más compleja la estructura.

Actividades:

Coros para el ritmo.

El relojito.

Tipi, tipi, tipi, tipi, tin (dos palmadas)

tipi, tipi, tipi, tipi, tin (dos palmadas)

a ese relojito que tiene mamá,

en el comedor lo oigo trabajar

tipi, tipi, tipi, tipi, tin, (dos palmadas)

tipi, tipi, tipi, tipi, tin, (dos palmadas)

marca los minutos y al llegar la hora,

suena alegre su campana así din-don.

Caballito blanco.

Caballito blanco (palmadas) Caballito negro (palmadas)

sácame de aquí, (dedos) vámonos de aquí (dedos)

llévame a mi pueblo, (pies) vámonos al pueblo, (pies)

donde yo nací. (lengua) donde yo viví. (lengua)

Nota: las indicaciones de los paréntesis, indican que con esas partes se producirá un sonido que será el acento, -- puede hacerse dividiendo el grupo en dos secciones, y -- mientras una lo canta la otra marca los acentos con las -- partes que se señalan.

- Forme filas con los alumnos y que caminen llevando-

en sus manos el instrumento elaborado o adquirido, tratando de producir un solo ritmo al estilo de la danza. Variaciones al respecto serían hacerlo corriendo, saltando, caminando, etc.

- Coloque a los alumnos en círculo, en el que cada -- cual tenga un palo largo en las manos (de escoba o trapeador), y avanzar al centro del círculo golpeando el palo en el piso a un ritmo dado.

- Existe gracias a su iniciativa, la variedad de formas que quiera darle a las sugerencias anteriores, como -- triángulos, rectángulos, paralelas, cuadrado, etc.

#### CONCLUYENDO:

A la utilización del cuerpo mediante el movimiento -- con el fin del desarrollo motriz y mental le llamaremos -- psicomotricidad.

El aprendizaje psicomotriz se basa en la percepción del movimiento, éste, es innato; además puede ser un recurso didáctico y de comunicación.

Mediante el movimiento en el proceso enseñanza-aprendizaje establecemos una relación entre la acción y el pensamiento ya que al estimular el primero desarrollamos el -- segundo y esto repercutirá en un mejor desarrollo del -- proceso enseñanza-aprendizaje y en la formación que va a lograr el alumno en su personalidad.

Dentro del movimiento hay coordinación, ésta puede ser según los músculos que se trabajen; estos movimientos son gruesos y finos, los primeros son indispensables para la vida, los segundos son una especialización para actividades más complejas.

La imagen que se forma el niño a través del movimiento de su cuerpo, lo hace que se ubique en el contexto en que se desarrolla, es decir en su medio ambiente. El funcionamiento o la adaptación que tiene el niño a través del movimiento lo hace en razón al tiempo y al espacio de una manera constante en donde interviene el descanso y la pausa,--siguiendo una secuencia muy personal.



4. CONDUCTAS OPERATIVAS.



#### 4. CONDUCTAS OPERATIVAS

No solo nos alegramos y sufrimos; como seres racionales - que somos, dirigimos nuestra mirada a las cosas del mundo para conocerlas y comprenderlas. El hombre está constantemente efectuando operaciones, imágenes e ideas, así como los recuerdos, juicios, conceptos y razonamientos.

Con estas conductas el niño va construyendo estructuras - que le permitirán formar los conceptos y las operaciones concretas del pensamiento. Piaget las clasifica de los 18 meses o 2 años a 6 o 7 años.

Las conductas operativas se pueden desarrollar a través - de los siguientes aspectos:

4.1. Sensoperceptuales, 4.2. Prenuméricas, 4.3. Espaciales  
4.4. Temporales (1).

##### 4.1. Sensoperceptuales.

La sensación y la percepción son procesos que están estrechamente unidos. La primera es la captación por medio de los - sentidos de un objeto, pueden distinguirse tantas clases de - sensaciones como órganos de los sentidos que posee el hombre. Y la segunda es " el darse cuenta de ese objeto " (2) o " es - una sensación o un conjunto de sensaciones, completadas, corre - gidas e interpretadas por el sujeto con la ayuda de sus cono - cimientos " (3).

(1) (2) (3) Ibid. pág. 30

Es importante propiciar en el niño el desarrollo de la percepción en todos su aspecto; tomando en cuenta tanto las características del objeto como los factores que dependen directamente del sujeto; en la adquisición de conocimientos o destrezas es necesario la intervención del proceso de sensopercepción, ya que por medio de éste se le pone en contacto con la realidad.

Al estimular el sentido de la vista el niño debe reconocer objetiva y gráficamente colores, formas, posiciones, debe realizar ejercicios de coordinación visomotora como son: caminitos, copiar de trazos, etc., así como reproducir diversos estímulos visuales como la complementación, la memoria, el análisis, síntesis, la figura y el fondo.

En cuanto al sentido del oído, el niño debe discriminar y reproducir diversos estímulos sonoros.

Al desarrollar el sentido del tacto el niño reconocerá superficies, sensaciones térmicas, depresiones y vibraciones.

En lo que se refiere al gusto y al olfato se le deben proporcionar diversos estímulos que enriquezcan sus experiencias.

Además hay que aprovechar las oportunidades que se presentan por ejemplo: si los niños están cansados, si tienen hambre o bien cambian de posición, se les debe hacer notar ese cambio para que estén concientes de sus sensaciones.

#### 4.1.1. Coordinación visomotora. ( ejercicios )

Balanceo.

-Indique a los alumnos que se paren de puntaś durante un lapso de 10 o 15 segundos. Primero con los dos pies, -- luego en uno sólo, iniciando con los ojos abiertos y des-- pués vendados o cerrados. Pregúnteles cuanto tiempo resistió y con cuál pie perdura más tiempo.

- Que camine en una viga de 5 a 10 centímetros de ancho y tres metros de largo aproximadamente y caminen sobre ella hacia adelante, atrás y a los lados, con los ojos abiertos y después cerrados. Brincarán suavemente y con ritmo o harán cualquier cosa que sea segura de hacer sobre una viga.

- Caminarán sobre una raya punteada o trazada en el piso, al finalizar el ejercicio pregunte a los alumnos la cantidad de pasos que necesitó para recorrer la línea.

Graficado.

(coros y rimas)

Ya ha sido comentada esta actividad en el capítulo anterior, (pág. 100). Aquí ahondaremos comentando que consiste en la representación por medio de líneas, las cuales se trazan en desorden durante cierto tiempo.

Material:

Una melodía, una rima (cap. 3 pág.100 ), una superficie que puede ser el pizarrón, suelo, cuaderno, cartulina, gis, lápiz, crayola o marcadores.

Actividades.

- Graficado de la canción o rima.
- El trabajo se coloca frente al grupo.
- Los alumnos localizarán figuras en el graficado.
- Las complementarán colocándole los rasgos que las complementen, (boca, nariz, pelo, ojos, etc.).
- Cuando esta actividad se realiza con rimas se sigue la siguiente secuencia:

Expresar la rima seleccionada, haciendo énfasis en la pronunciación o cantándola.

El que grafica trazará unos breves trazos.

Todo el grupo observa las líneas.

Buscan las líneas que faltan para formar una figura conocida.

Información:

Esta actividad puede hacerse además, pasando varios alumnos a la vez, habiendo antes delimitado con líneas verticales el pizarrón.

Movimientos Izquierda-derecha.

Material:

Papel, lápiz, crayola, periódico.

Actividades.

Dibujará los tallos a una serie de flores colocadas en una línea horizontal (puede hacerse también con globos, paletas, frutas, etc.).

Marcará una línea punteada en espiral, señalando el camino que seguirá un animal para llegar a su comida

como: gato-pezu, conejo-zanahoria, gallina-maíz, etc.

Complementarán con líneas verticales la cerca que rodea una casa, tratando de marcar las líneas de arriba hacia abajo y siguiendo la dirección en todos los ejercicios de izquierda a derecha.

Información:

El maestro no necesita ser un artista para preparar estos ejercicios. Los niños pueden iniciar con crayola y periódico.

Otras actividades visomotoras son: gatear, brincar, bailar, tocar, boxear, remar, escalar, marchar, colorear, silvar, martillar, pegar botones, subir cierres, coser, atar, desatar, aserrar, etc. La mayoría de estas actividades han sido desarrolladas en capítulos anteriores. (pág. 64 )

Ejercicios para la percepción de figura-fondo.

Discriminación de objetos.

Pida al niño que mire alrededor o el exterior del salón y mencione los diferentes objetos que sean semejantes; que le muestre todas las cosas circulares, cuadradas, triangulares, azules, rojas, amarillas, largas, cortas, duras, delgadas, gruesas, horizontales, verticales, las suaves, húmedas, etc.

Presente láminas con el dibujo de diversas siluetas de objetos, animales, etc., sobre un mismo contexto y descubra todas las cosas que puedan localizar. Considere la posibilidad de formar seres con las partes que caracterizan a otros y al observar a el nuevo ser, identifique los nombres de --

animales a que corresponden las secciones que lo forman.

#### Selección de objetos:

Reúna varios objetos de diversas formas, colores, - tamaños, materiales y texturas. Pueden ser dos o tres de cada tipo; revuélvalas y pida a los niños que agrupen -- los objetos que pertenezcan a alguna categoría de las ya mencionadas. Aumente el número gradualmente para hacerlo más difícil.

Pida al alumno que clasifique los objetos de su salón, la calle o el patio de la escuela según usted lo -- guíe.

#### Encontrar el mismo tamaño.

De al niño un objeto como una pelota y coloque alre -- dedor de él a diferentes distancias más objetos con la -- misma forma y de varios tamaños en los que hay algunos - semejantes al que tienen en las manos. La tarea es iden -- tificar a las que son iguales al que posee el niño.

#### Traslación de tamaños.

Coloque varios objetos frente al niño, pida que los copie en otro tamaño, sobre una hoja de papel; puede em -- plearse objetos como: pelotas, tablas, sillas, juguetes -- La reproducción debe ser sencilla y precisa.

#### Ejercicios:

##### 4.1.2. Discriminación táctil.

- Coloque varios objetos en formas diversas en una -- bolsa obscura, nombre un objeto y pida al niño que lo sa -- que de la bolsa. Otra forma es pedir al niño que toque - los objetos dentro de la bolsa y adivine su nombre, si - acierta puede sacar el objeto.

-Vende los ojos a un niño y pídale que adivine los -- objetos o materiales que se encuentren dentro de una ca -- ja "sintiendo"(1)el objeto de que se trata, mencionando -

(1) Ibid pág. 14



su nombre; si lo acierta puede sacarlo de la caja.

Que el niño:

Recorte de una hoja de cartulina varias figuras en forma de un rompecabezas y luego que lo arme; primero sin contar el tiempo, después contándolo. Que compita con su récord anterior y que intente hacerlo con los ojos vendados.

Que el alumno:

- Trace contornos con plantillas u objetos planos con los ojos abiertos primero y después vendados.

El profesor:

Ate una cuerda a la perilla de la puerta o a algo similar, ya sea dentro del salón o hacia el exterior; trate de que sea un poco larga la cuerda, extiéndala cual larga es y el otro extremo enrédelo a un niño previamente vendado de los ojos y pídale que encuentre el camino al salón guiándose con la cuerda, realice esta actividad con otros niños.

Espolvoree una capa delgada de talco, polvo, o tierra sobre una superficie, y dicte varias letras o palabras cortas para que el niño con los ojos vendados las escriba y "sienta" la letra o palabra. Que pronuncie las letras mientras escribe.

Pintura con los dedos.

Dado que pintar con los dedos implica un contacto físico, constituye una experiencia valiosa para los niños.

Pueden ser pinturas de formas abstractas, en que se realicen movimientos simples de remolino, en que se experi-

mente con materiales de diversas texturas y en las que se representen temas cotidianos como pájaros, peces, -- árboles, muebles, etc.

Es importante que antes de empezar a pintar se haya preparado el material apropiado para lavarse.

Material:

Pintura en diversos colores, engrudo, papel grueso pinceles, brochas, etc.

Actividades:

Que el profesor:

- Ofrezca a los alumnos pintura condensada con pasta o engrudo y permita que la apliquen en papel. Para aplicarla use pinceles grandes, o viértala directamente desde los recipientes, o que la saquen con sus dedos de platos irromplibles. Puede esparcirlas con las manos, - con las yemas de los dedos con trozos de cartón o palillos.

- Prepare un lugar para secar los trabajos, las pinturas tienen que secarse estiradas y si se fijan planas en un tablero de exposiciones con alfileres en sus es--quinas no se enrollarán cuando se sequen.

- Si no cuenta con bastante pintura, existe una -- forma económica que consiste en aplicar la pintura so--bre una mesa de formica. sobre la cual los niños elaborarán sus estructuras. No será necesario renovarla para cada niño, y se deja para que los demás niños hagan sus estructuras y para quitarlas unicamente restregue la su

perficie.

Impresiones con las manos.

Sigue automáticamente a la pintura con los dedos. Cuando los niños están cubiertos de pintura hasta las muñecas, después de haber pintado con los dedos, trate de que presionen sus manos sobre el papel limpio. Aparte de las impresiones directas trate de que pinten los dedos de sus manos con colores diferentes, formando también estructuras como si fueran guantes estructurados. Esta actividad es valiosa por que nos sirve para aportar un sentimiento de autoidentificación y de que el niño se beneficie con esa experiencia. Elabore dibujos en que muchos hagan impresiones colectivas con las manos; los mapas son decorativos y contribuyen a una mayor comprensión de su yo.

El valor del barro.

En cualquier edad el barro proporciona no sólo al niño oportunidades para la creatividad y la experiencia sensorial. A la mayoría nos gusta la sensación del barro. Nos gusta golpearlo, enrollarlo, hacerle agujeros, partirlo y hacer figuras con él.

Ya que el barro es sucio, se tendrá cuidado al usarlo con los niños, pero el pequeño no se divertirá si el profesor siempre le está recordando como emplearlo. Si se toman precauciones al respecto, el maestro no tendrá necesidad de hacerlo.

Algunas sugerencias para trabajar el barro.

- Las mesas estarán lejos de los útiles escolares y juguetes, así como cubiertas de plástico, para limpiarlas fácilmente y que no se ensucien.

- No habrá sobrecupo en las mesas.

- La cantidad de barro que se manipulará será del tamaño de una manzana; con el cual se trabajará como desee -- sin tirarlo al suelo ni molestar con él a sus compañeros.

- Puede el maestro trabajar con el barro, junto con -- sus alumnos, pero no hacer modelos pretenciosos con el afán de lucir sus habilidades.

-Cuando se ha terminado, se guarda el barro; la mejor forma es en bolas del tamaño de una manzana, y si a cada bola se le hace un agujero y se le llena de agua, ayudará a mantenerlo en buen estado; se guarda en algún recipiente, cubriéndolos con un lienzo húmedo. El envase contará con tapa. El barro con el tiempo se pone mohoso si tiene además -- demasiada humedad y es difícil manejarlo si está seco.

Para percibir las diferencias del barro, pruebe las -- siguientes actividades:

- Prepare tres bolsas grandes, una de barro, otra de -- plastilina y otra más de masa.

- Estruje las tres bolsas para sentirlas.

- Elabore figuras con cada una de ellas.

- Comente a los alumnos las siguientes preguntas:

¿cuál es más fácil de estrujar? ¿por qué?

¿Cuál se siente mejor o más agradable? ¿por qué?

¿Con cuál se divirtió más? ¿por qué?

¿Cuál es más fácil de usar? ¿por qué?

#### 4.1.3. Percepción Auditiva.

##### Ejercicios:

- Esconda en el salón un reloj y pida al niño que lo en cuentre por su sonido. Vaya haciendo los escondites cada vez más difíciles de localizar.

- Golpee con cierto ritmo un tambor o escritorio y pida al niño que interprete en su mesabanco lo que escuchó. Vaya de formas simples a complejas, incluya cambios de fuerza, es pacio y velocidad.

- Grabe varias voces y pida al niño que las identifique; si es hombre, mujer, niño, niña e incluso diga los nombres de éstos. De la misma forma grabe efectos sonoros como agua-corriente, arrugar el papel, toquidos en la puerta, pasos, saltos y pida que los identifique.

- Pronuncie dos palabras que suenen casi igual (por-pon, duro-puro, pato-gato) y pregunte al niño si las dos palabras suenan igual.

- Aumente el grado de dificultad, haciendo menos notoria la diferencia y añadiendo más palabras a la serie para localizar cuál es la diferente, ejem; por-pon-por.

- Dé instrucciones al niño y aumente su memoria gradualmente, haga que el niño repita verbalmente las órdenes antes de realizarlas, nómbreles objetos que usted vaya a comprar en la tienda, muestre una pintura y muestre las co sas que usted observe, guiando al niño a que las identifique, después retire la pintura y pida que mencione los detalles que observaron en la pintura.

- Seleccione una palabra y no la pronuncie totalmente, omita parte de ella, ya sea del principio de en me--dio o el final. Y que el niño complete la palabra pronunciando la sílaba omitida, ejemplo: te--fono, me\_\_sabanco venta\_\_, carrete\_\_,

Insista en los hábitos higiénicos de aseo de los --oidos para una percepción más clara.

¿Qué es y donde está?

Es un juego para la percepción auditiva.

Consiste en que un niño descubra el objeto que produjo el sonido y que señale la dirección de donde provino éste.

Se practica tanto en el patio, colocados los niños-en círculo y uno al centro del mismo con los ojos vendados; o en el aula con los alumnos en su mesabanco y el -que ejercita frente a ellos.

Cuando se han practicado abundantemente, usted maestro habrá localizado a los que marquen problemas de este aspecto, así pues ubíquelos en el lugar conveniente dentro del aula.

#### 4.1.4. Percepción Gustativa.

Las actividades realizadas posteriormente, en el aspecto olfativo puede modificarse y desarrollar la discriminación gustativa usando cosas que el niño pueda sabo--rear.

Cuando ha identificado las sustancias de los reci--

pientes al saborearlos el niño puede clasificar, de acuerdo a su sabor, en dulce, ácido, amargo, salado, en agradable y desagradable, líquido, sólido, duro, blando, etc.

#### 4.1.5. Percepción olfativa.

Ejercicios:

Que el maestro llene varios recipientes con sustancias aromáticas como: trozos de piña, sandía, melón, cilantro, guayaba, chocolate, pastel, carne, etc., o sustancias de perfume, alcohol, petróleo, pintura, café, etc., sugiera que se huelan e identifiquen por su aroma y los clasifiquen en agradables y desagradables; en naturales y hechos por el hombre, en provenientes de animal o vegetal, por su color, tamaño, sólidos o líquidos.

#### 4.2. Prenuméricas.

Son todos aquellos antecedentes que deben considerarse en el niño para el aprovechamiento de la matemática (perci biendo cantidades, reuniendo, comparando, agregando, quitando, ordenando, contando).

La necesidad que tiene el niño de que se le proporcionen experiencias en los aspectos de relaciones cualitativas y cuantitativas que asimila de manera intuitiva, favorece el inicio de conceptos lógicos al estimular el desarrollo natural del pensamiento. Con base en la experimentación directa con los objetos de su "mundo" el niño llega a manejar situaciones que requieren de expresión verbal y consigna--

ción gráfica del concepto iniciando con material concreto, desarrollando paulatinamente las nociones que le permitirán integrar lo concreto con la posibilidad de abstraerlo.

Para ello es necesario que el niño parta desde la manipulación de materiales hasta la ejecución de operaciones matemáticas; siguiendo toda una graduación en los ejercicios, entre los más importantes están: la seriación, la clasificación, la noción de conservación del número, cantidad, volumen y equivalencias.

Al iniciar el ciclo escolar el maestro debe propiciar la formación de colecciones con los materiales que encuentre a su disposición.

Material:

Piedritas, corcholatas, palillos, hojas de árbol, palitos de paleta, canicas, barañitas, etc., que pueden ser de diversos tamaños, grosores y formas.

Actividades:

- Que el alumno manipule materiales para encontrar las características, discrimine entre ellos, relacione, clasifique, encuentre semejanzas y diferencias para que realice sucesiones.

- Que el material se conserve en bolsitas numeradas o con el nombre del niño y se mantengan limpias.

- Que pinte o tiña con anilina los materiales, tratando que sean en diferentes colores.

- Las guarde en una caja o en el locker de la es--



cuela, para siempre tenerlas disponibles.

Información:

Maestro: forme comisiones que se encarguen de distribuir las bolsas en el momento propicio.

Objetivo:

Establezca las relaciones "más grande que" y "más pequeño que".

Actividades:

Que el alumno:

Realice ejercicios en el cuaderno y en el pizarrón en que marque los objetos o seres por sus características - - grande o chico.

Que clasifique objetos que le rodeen observando su tamaño (más grande y más pequeño que).

Afirme con ejercicios en el cuaderno y el pizarrón, - (figs. 1,2,3,)

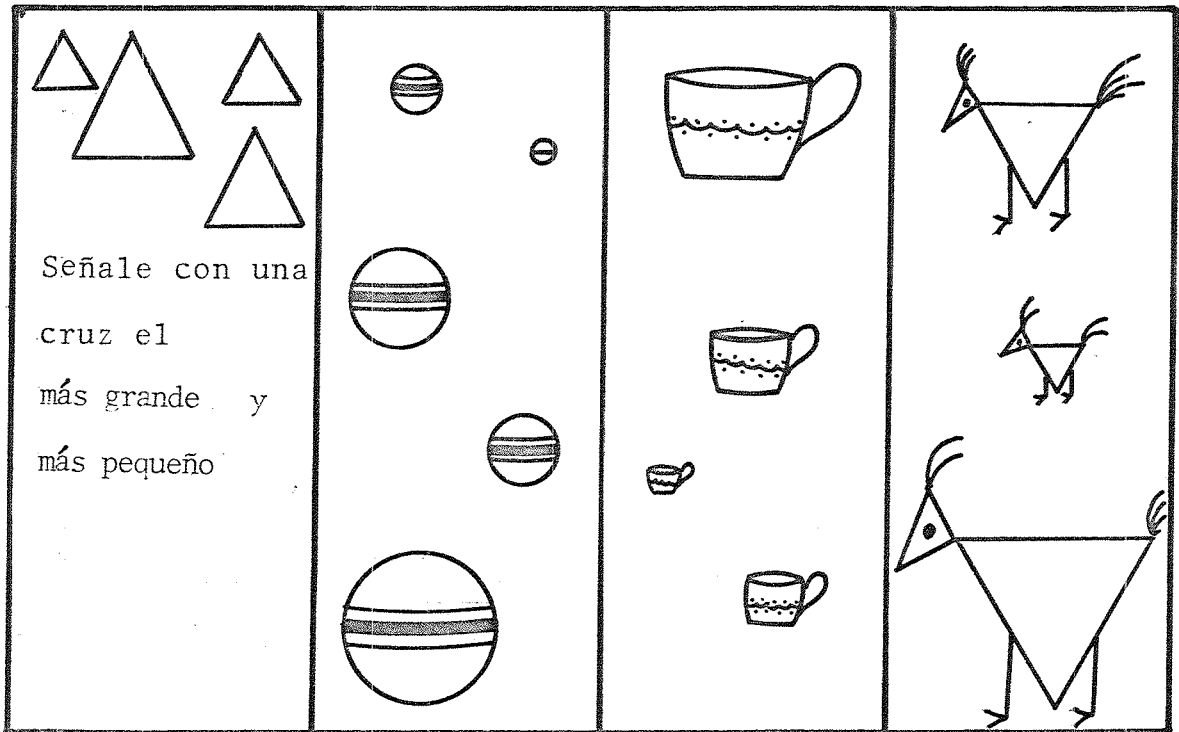
Que el maestro evalúe con ejercicios previamente elaborados y de instrucciones a los alumnos.

Información:

La secuencia seguida anteriormente puede adaptarse para 3,4,5,6,7,8,9, y 10 elementos.

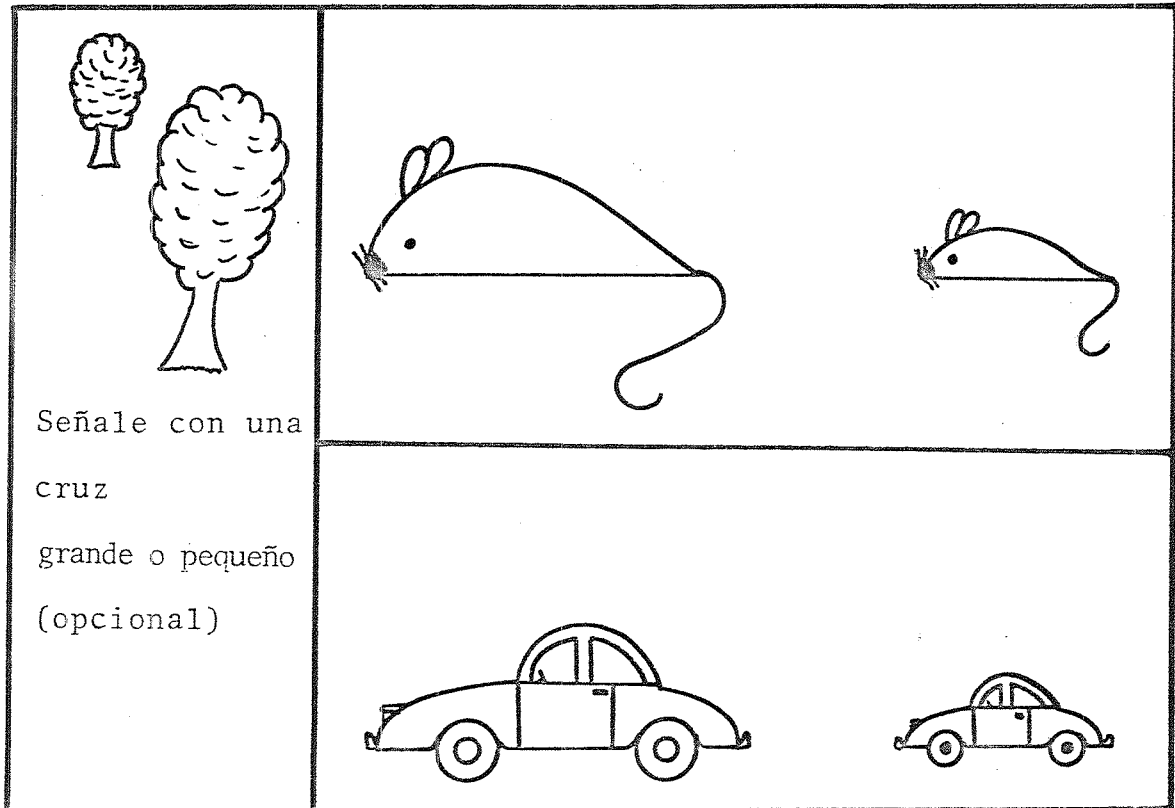
Instrucciones:

Figura 1



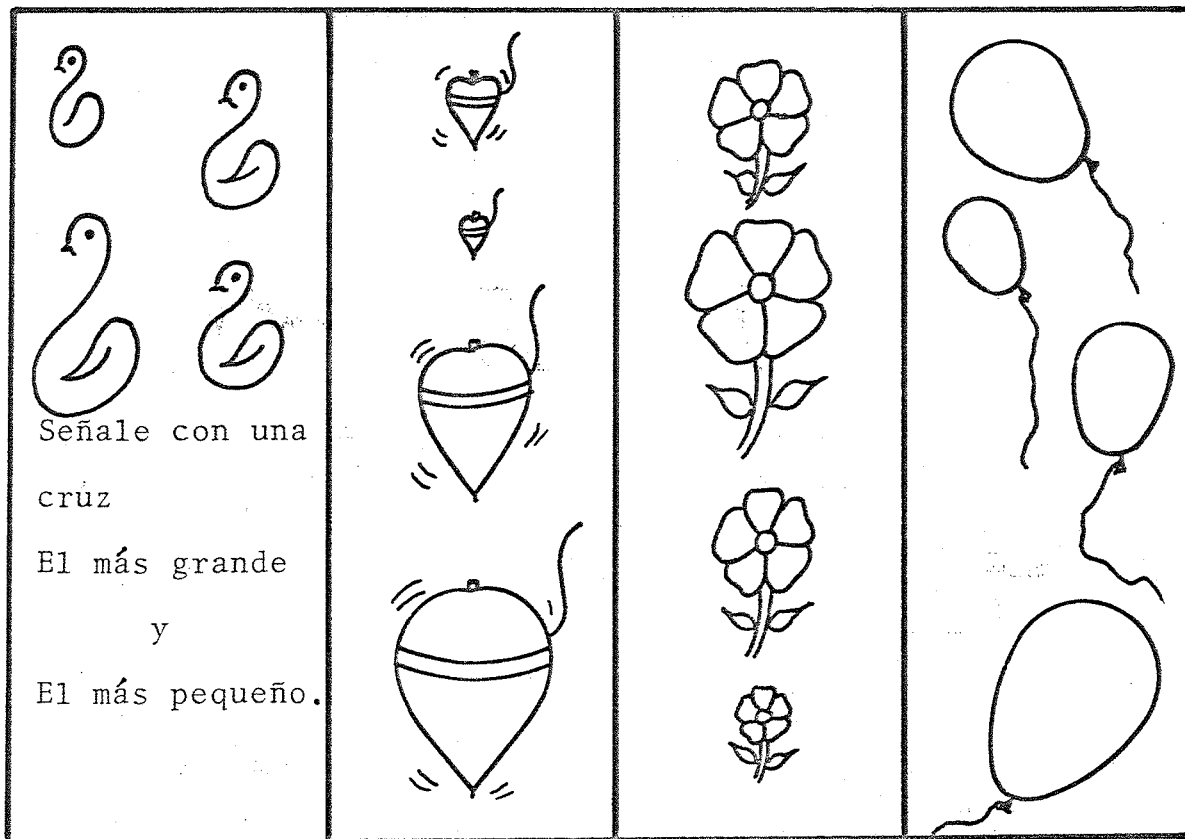
Instrucciones

Figura 2



Instrucciones:

Figura 3



Objetivo:

Establecerá relaciones "Más alto que" y "Más bajo que"

Actividades:

Que el maestro:

Motive a que el niño se compare con personas adultas para que determine quién es alto y quién es bajo.

Promueva la construcción de torres, casas, puentes, etc., con trozos de madera, cajas u otros materiales que le facilite la actividad.

Posteriormente compare las construcciones, identifique sus diferencias de alto y bajo.

Que el alumno:

Establezca relaciones entre él mismo, los objetos y -

seres del mundo que le circunda como sillas, mesas, puertas, plantas, árboles, casas, edificios, animales, etc.

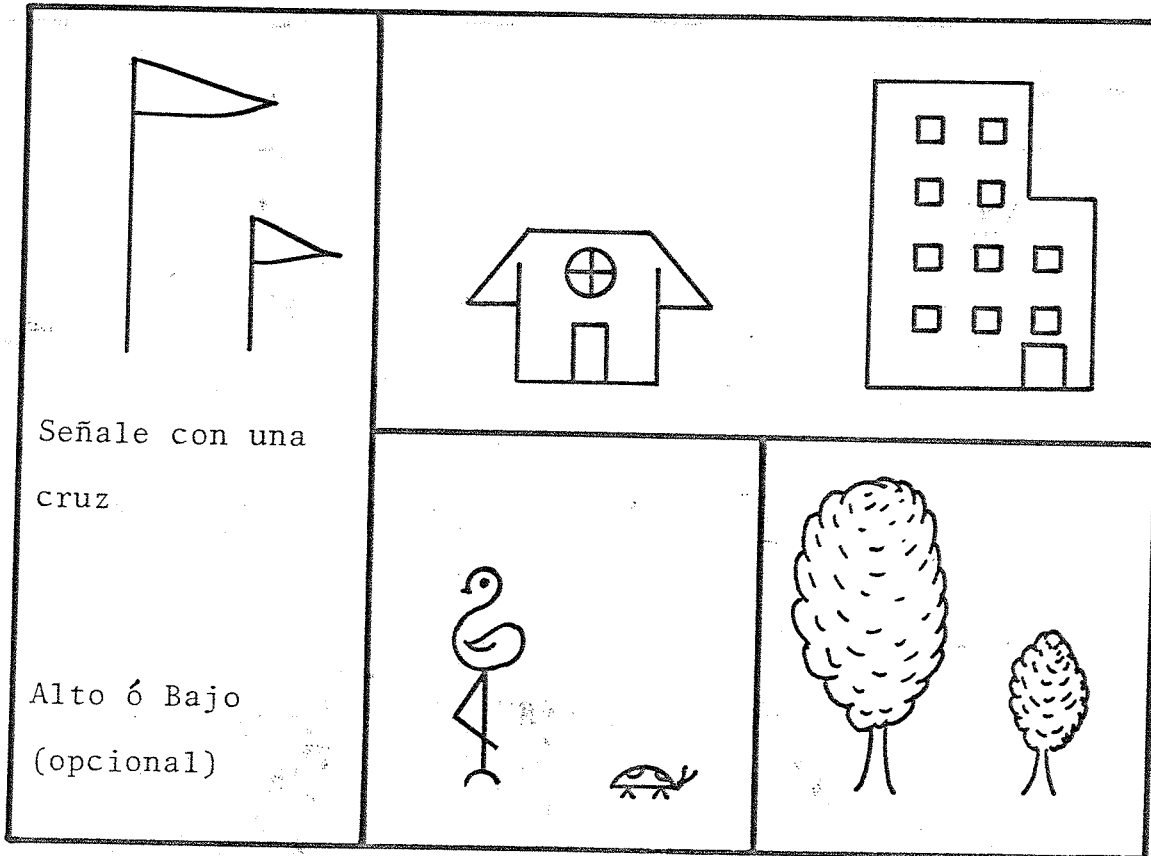
Discrimine entre varios objetos el que sea más alto y el más bajo de todos.

Establecerá las mismas relaciones de orden, comparando entre personas, animales u objetos por pares y por colecciones mayores.

Afirmará las relaciones con ejercicios en su cuaderno, con láminas que elabore el maestro o dibujos en el pizarrón. (figs. 4 y 5).

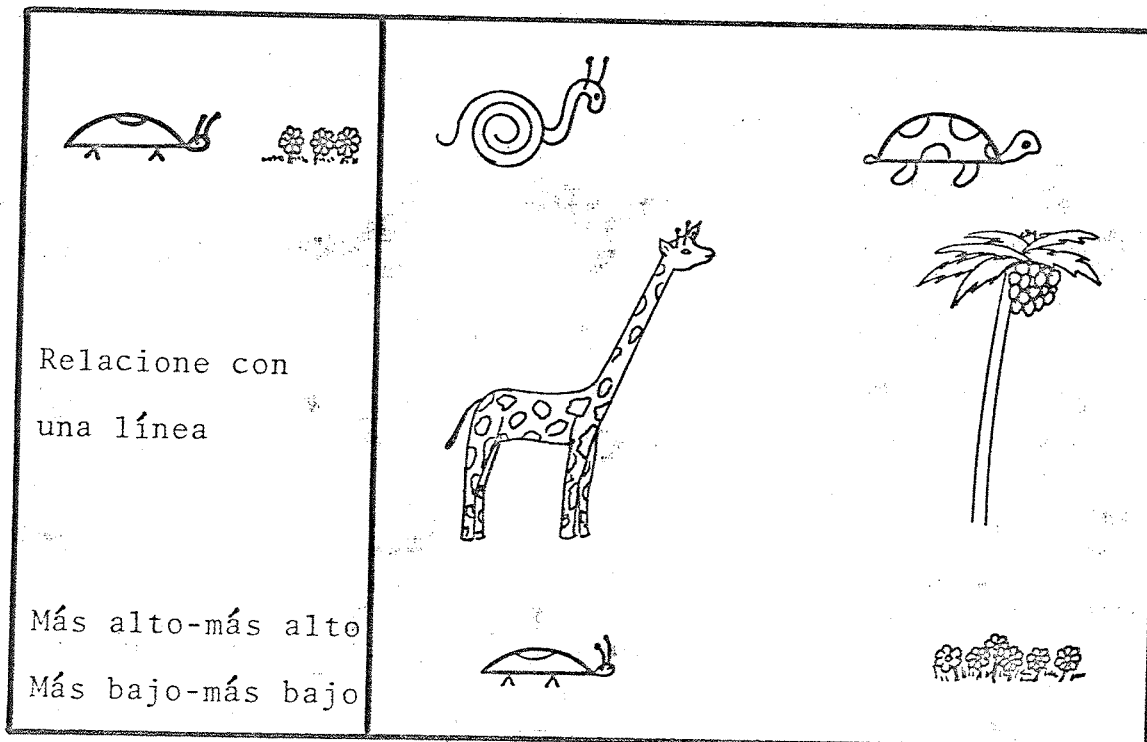
Instrucciones

Figura 4



Instrucciones

Figura 5



## Objetivos:

Distinguirá las ideas de "más largo que" y "más corto que".

## Actividades:

Maestro: promueva que el niño observe objetos conocidos de dos en dos inicialmente, los cuales tengan diferente longitud como cuerdas, listones, cordones o cualquier objeto que sea notoriamente mayor en longitud, altura o espesor que otro. Para luego determinar cuál es largo y cuál es corto.

Que el alumno:

Identifique de entre varios sus longitudes.

Establezca entre pares, las relaciones de "más largo que" y "más corto que".

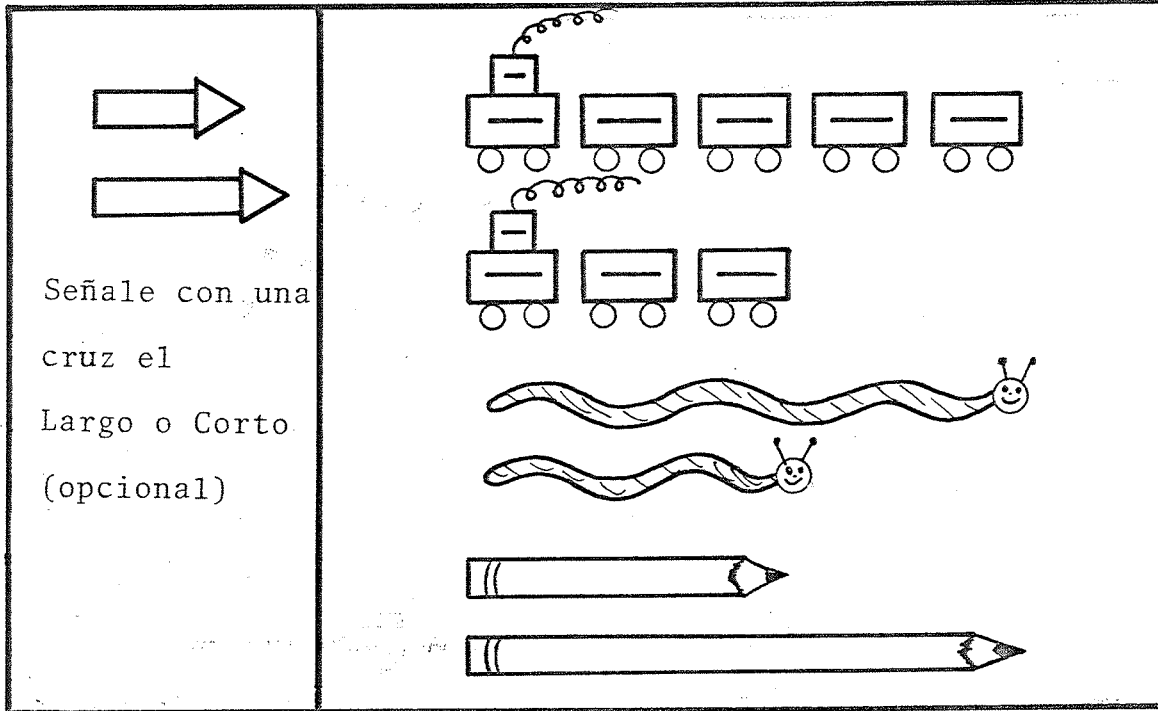
Afirme estas relaciones con ejercicios, ya sea en el cuaderno, pizarrón o láminas preparadas con ese fin. (figs. 6 y 7).

Continuarán clasificando, seleccionando los que son largos o los que son cortos.

Afirmarán las clasificaciones con ejercicios gráficos.

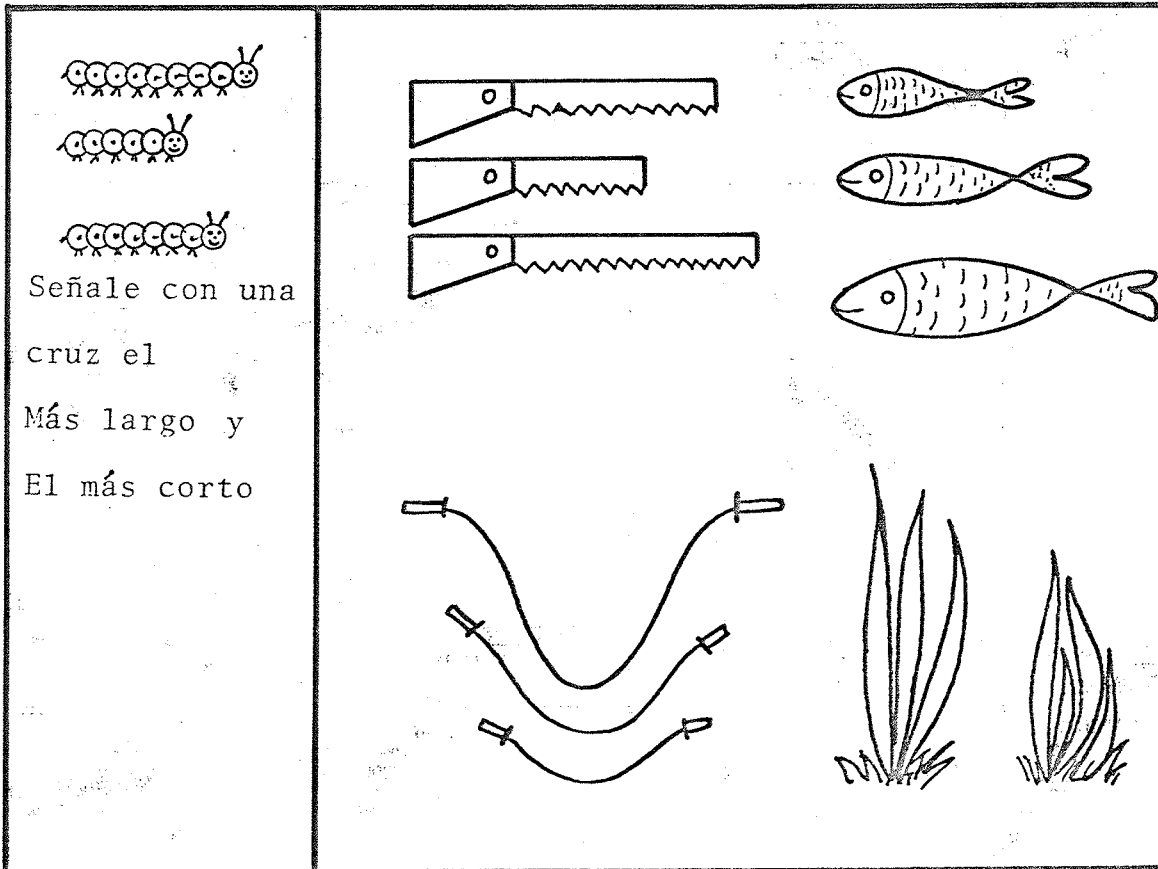
## Instrucciones

## Figura 6



## Instrucciones

## Figura 7



**Objetivo:**

Descubrirá las propiedades de color, forma y tamaño.

**Actividades:**

Que el niño inicie relacionando pares de objetos con una o dos propiedades comunes que pueden ser: color, forma o tamaño y se les proporcionan pares de objetos con las mismas cualidades comparando sus propiedades.

Que realice ejercicios con objetos reales, luego gráficamente en su cuaderno (figs. 8, 9, 10, 11, 12 y 13).

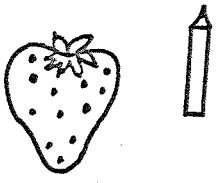


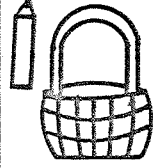
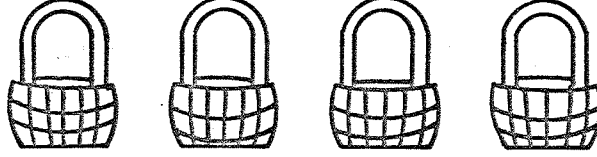




Que el profesor aumente la dificultad de los ejercicios, presentando objetos con rasgos comunes que no sean tan manifiestos y relacionándolos con otras propiedades como ser prenda de vestir, pertenecer a un conjunto de juguetes, ser uno de dulces o servir para una actividad determinada, (carpintería, jardinería, albañilería, etc.)

Evaluará mediante actividades con este propósito.



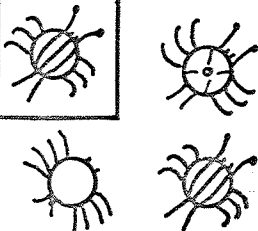








Instrucciones

Figura 8

 <p>Ilumine del color que indica el lápiz.</p>		
		
		
		

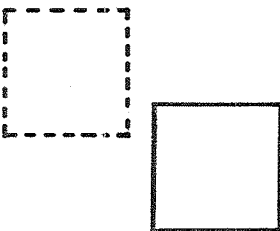
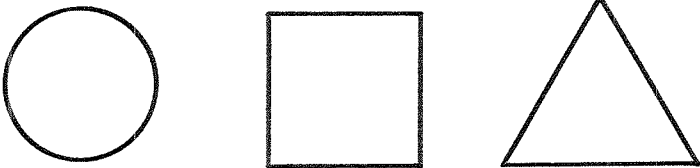
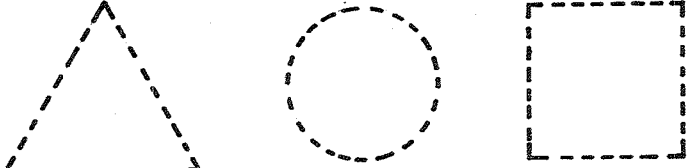
Instrucciones

Figura 9

 <p>Señale con una cruz cuál es semejante o diferente (opcional)</p>		
		
		
		




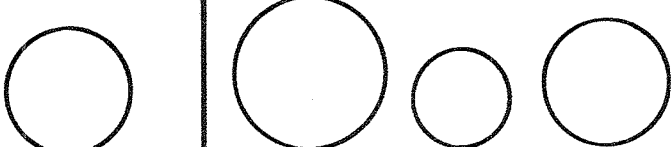
## Instrucciones

## Figura 10

			
<p>Coloque las figuras en los espacios con forma y tamaño semejante.</p>			
Empty space for pasting			

## Instrucciones

## Figura 11

		
<p>Tache con una cruz las formas geométricas que sean iguales.</p>		
Empty space for marking		

## Instrucciones

## Figura 12

Relaciona uniendo con una línea los objetos por su tamaño en la canasta correspondiente.

## Instrucciones

## Figura 13

Relaciona con una línea los objetos clasificándolos por su forma.

**Objetivo:**

Comprenderá que cada número tiene un sucesor y un antecesor para formar series.

**Actividades:**

Que el niño realice sucesiones de acuerdo a un criterio establecido por él mismo, el maestro o el grupo.

Siga patrones ilustrados en dibujos, pero iniciados por el maestro, de formas sencillas, una figura roja, una azul, una roja, etc. (figs. 14 y 15).

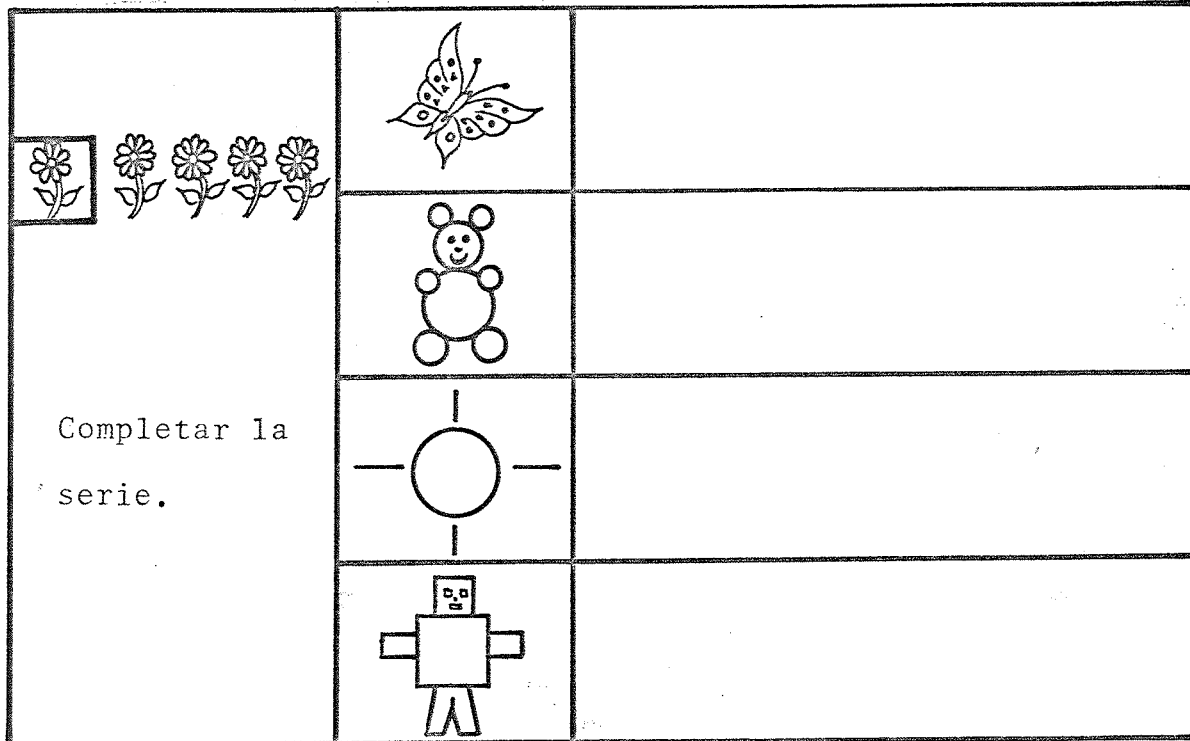
Que el profesor aumente paulatinamente la dificultad (dos azules, dos rojas, dos azules, etc.)

**Información:**

Las sucesiones tienen el propósito de hacer notar que en una sucesión existe un antecesor (lo que está inmediatamente antes de un elemento) y un sucesor (lo inmediatamente después de un elemento), únicamente el primero no tiene antecesor y el último sucesor.

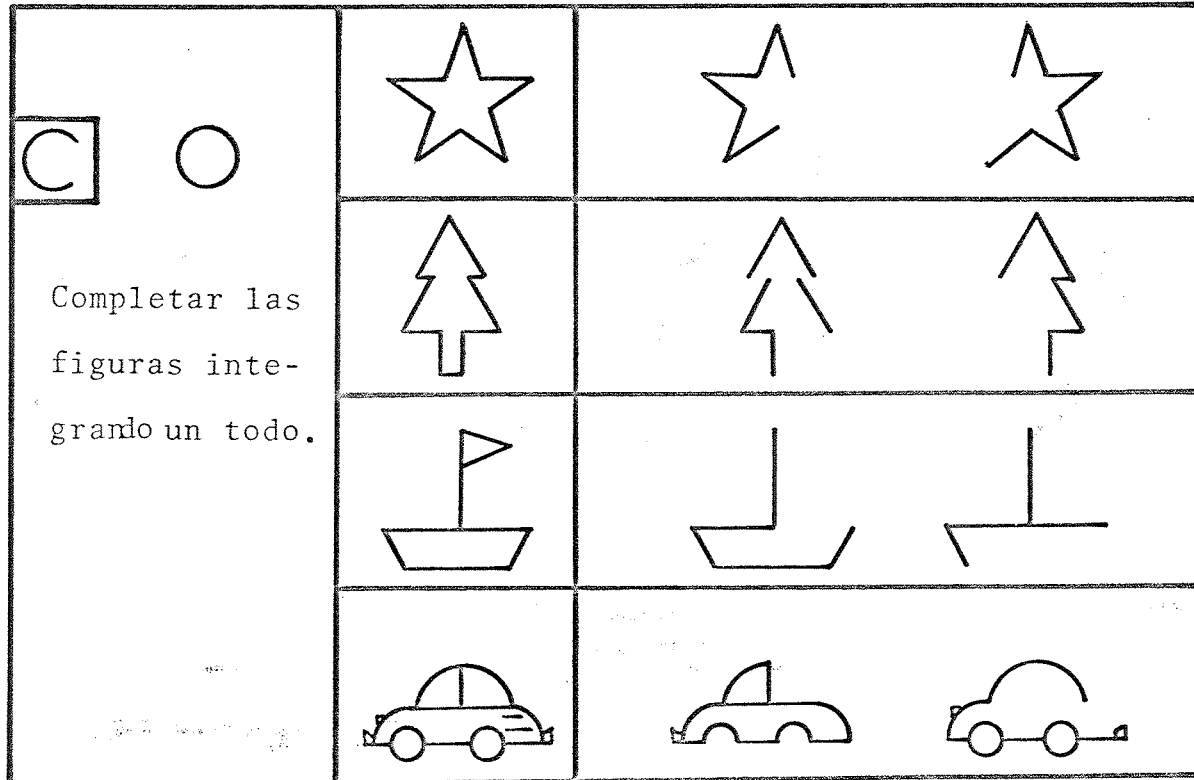
Instrucciones

Figura 14



Instrucciones

Figura 15



**Objetivo:**

Formará colecciones, atendiendo a cualidades o propiedades para clasificar.

**Actividades:**

Inicie con las relaciones de semejantes a diferentes - entre objetos.

Seleccione elementos con una propiedad común.

Forme selecciones o conjuntos.

Identifique a los elementos diferentes (figs. 16 y 17)

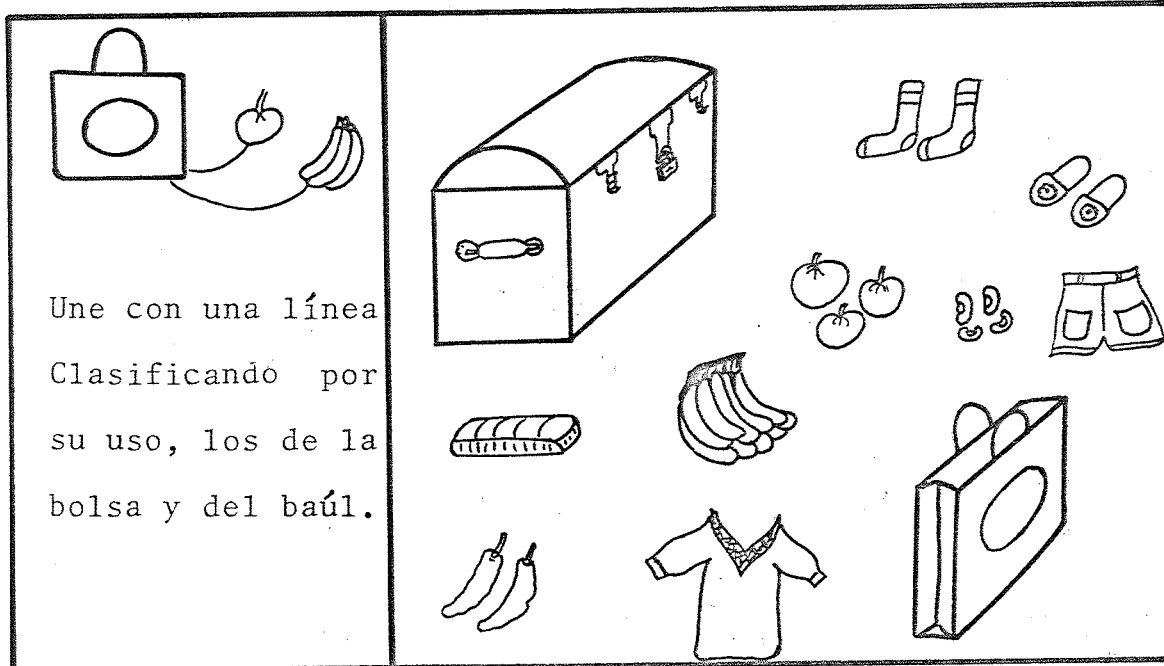
Maneje intuitivamente la idea de pertenencia o no pertenencia.

**Información:**

La clasificación es la interiorización mental de las - agrupaciones de objetos semejantes.

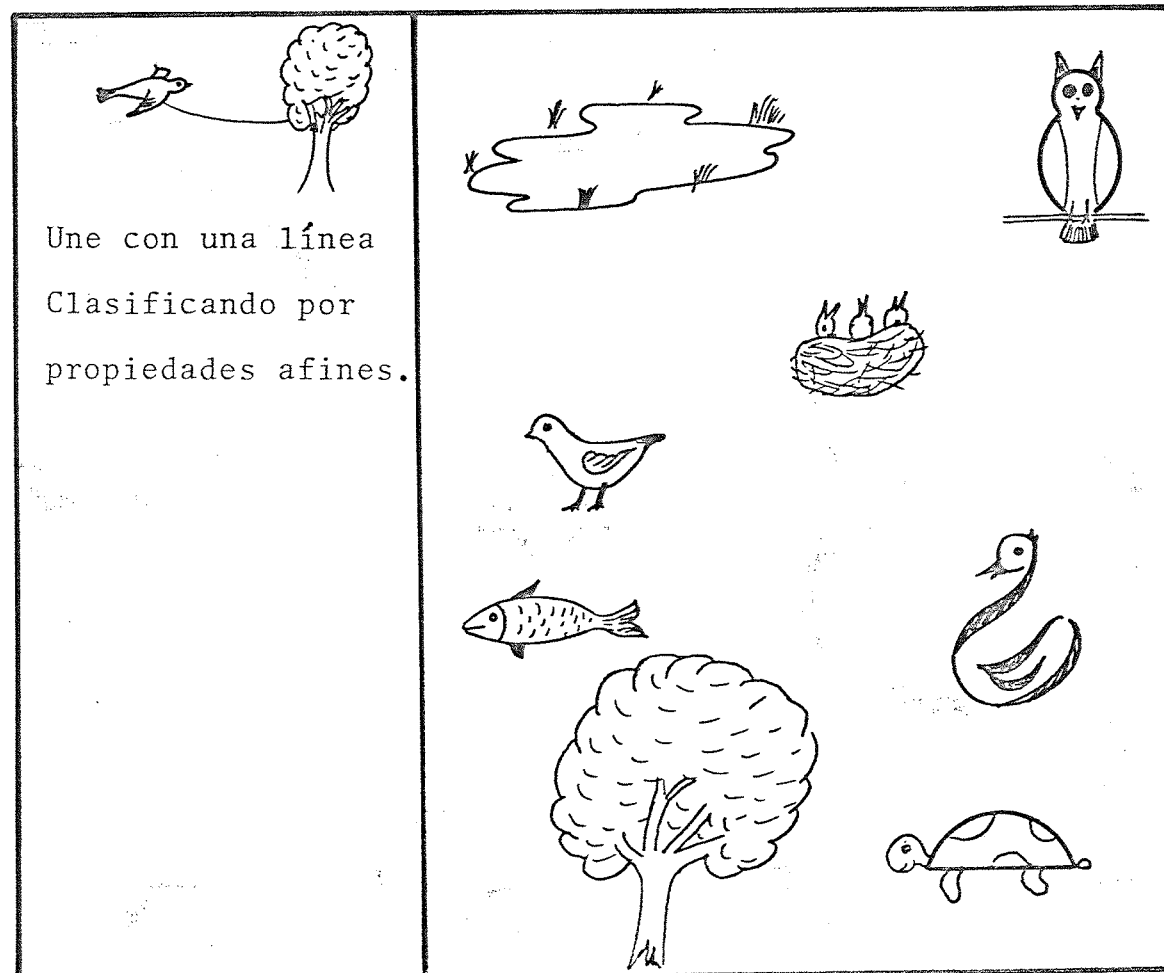
## Instrucciones

## Figura 16



## Instrucciones

## Figura 17



## Objetivo:

Comprenderá el concepto de número.

## Actividades:

Que el alumno:

Busque semejanzas y diferencias entre objetos.

Descubra las propiedades que pueden ser sobre animales que viven en el agua, viento, muebles de casa, árboles frutales, de ornato, prendas de vestir, etc. (figs. 18 y 19)

Trate que la propiedad a descubrir este bien definida.

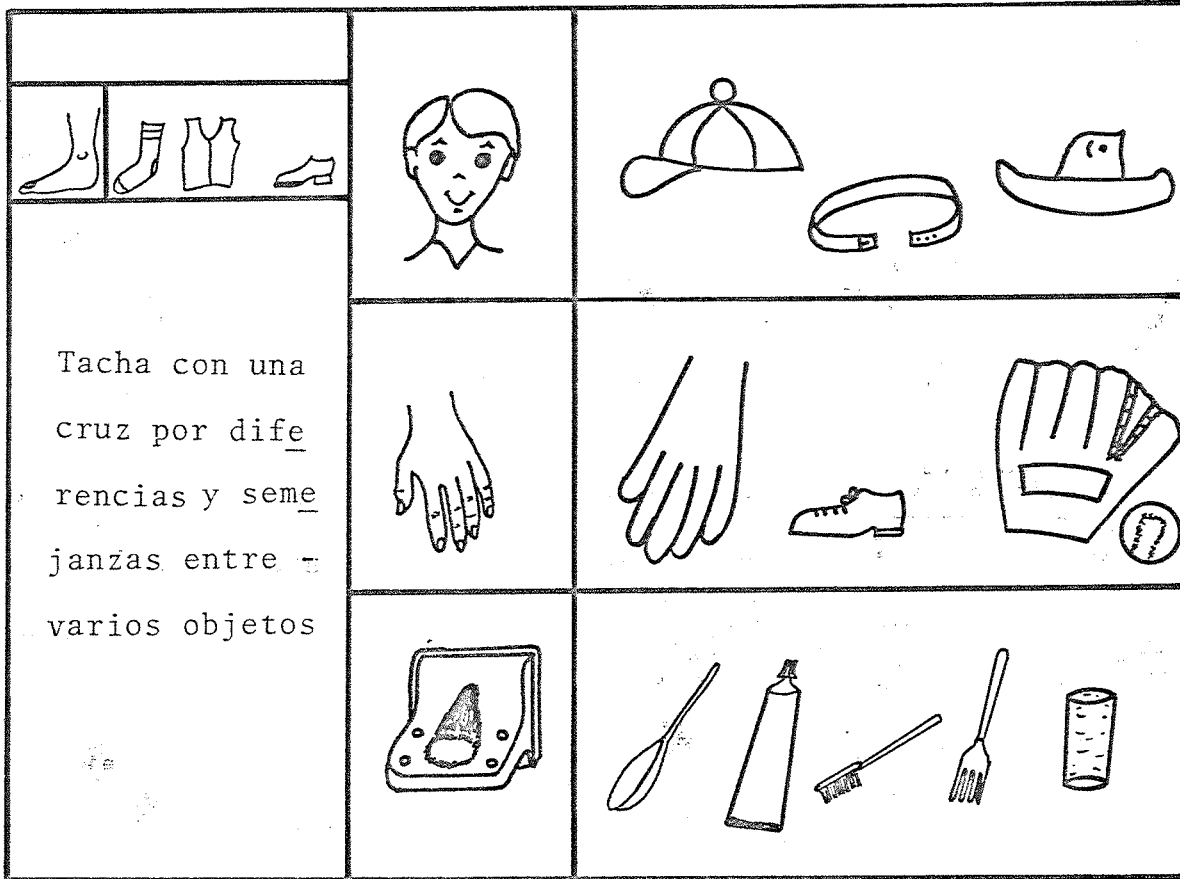
## Información:

Estas actividades permiten manipular y comparar objetos que ayuden a descubrir propiedades y sacar conclusiones que les guíen al concepto de número.



## Instrucciones

## Figura 18



## Instrucciones

## Figura 19



**Objetivo:**

Establecerá la idea de conjunto para la formación del concepto de número.

**Actividades:**

Observe el mundo circundante para descubrir que está formado por conjuntos tales como su familia, compañeros, materiales escolares, muebles de su casa, equipo de fútbol, etc.

Forme una serie de conjuntos entre alumnos del grupo para que cada uno investigue si pertenece o no a él, ejemplo: conjunto de niños que traen zapatos negros, blancos o cafés, o los que visten una prenda roja, azul, verde, etc.

Realice varios ejercicios con el material que se co---lecte durante el ciclo escolar o con figuras y cuerpos geométricos.

Reproduzca gráficamente objetos, seres y figuras pidiendo al niño que limite, encerrando los elementos que integran las características en estudio. (figs. 20 y 21).

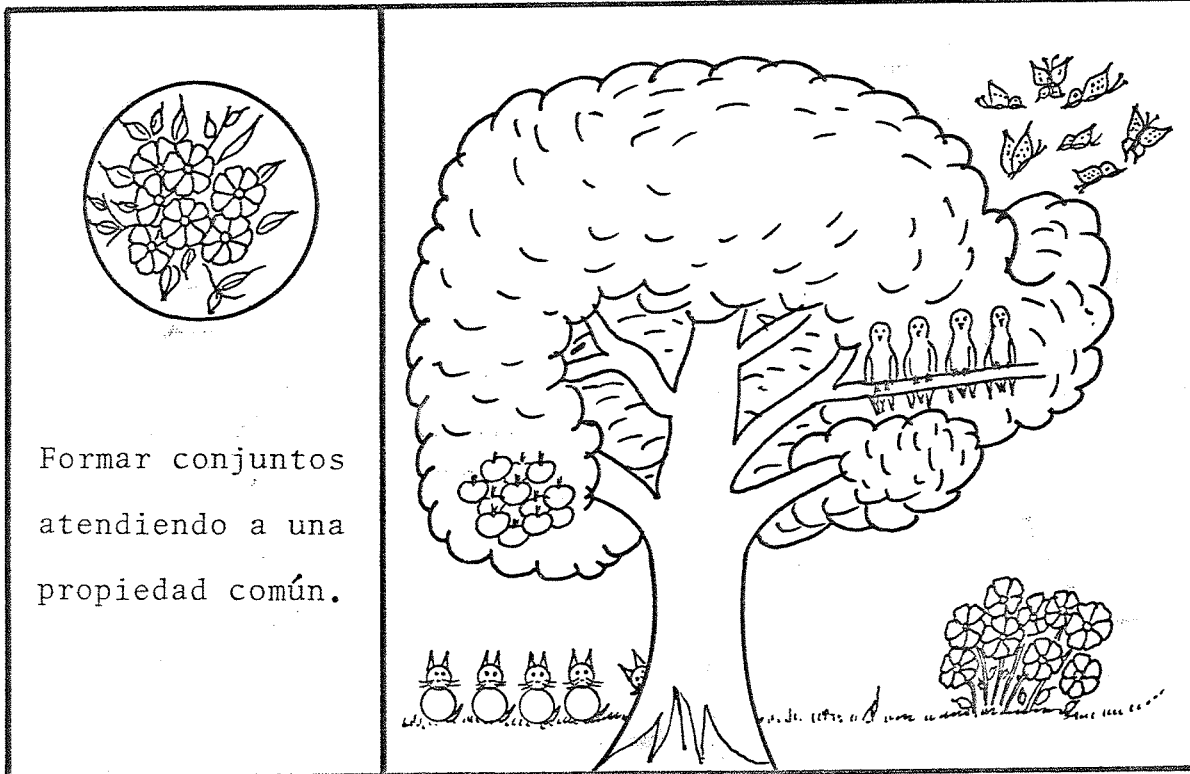
**Información:**

Para que el niño adquiriera fácilmente esta idea, debe partir del grupo de alumnos como primer ejemplo y así viva la experiencia y se sienta elemento integrante de dicho conjunto.

La palabra "conjunto" debe ser utilizada desde un principio ya que la idea que encierra es comprensible y pertenece al lenguaje común.

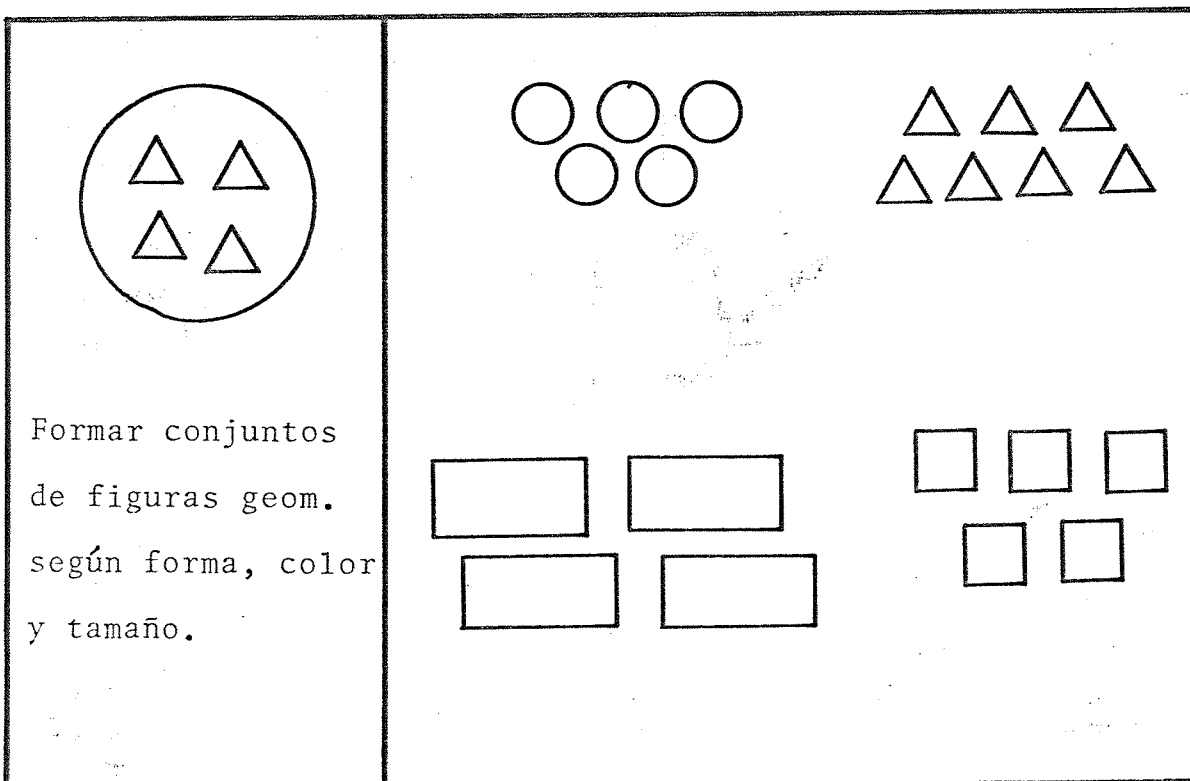
Instrucciones

Figura 20



Instrucciones

Figura 21



**Objetivo:**

Establecerá relaciones entre elementos de dos conjuntos. (más que, y menos que).

**Actividades:**

El alumno que inicie a comparar por la localización de entre dos conjuntos diferentes número de elementos para saber cuál tiene más y cuál menos.

Inicie las comparaciones para determinar donde hay más. Enseguida localice donde son menos.

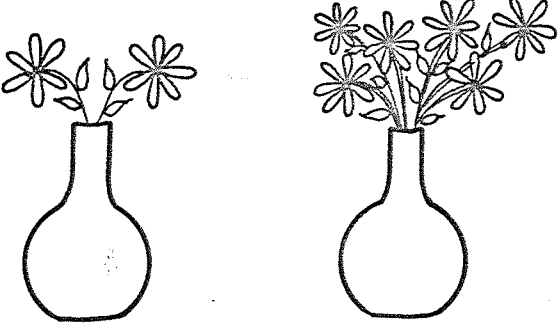


Finalmente observe donde hay menos y más a la vez en un par de conjuntos. (figs. 22 y 23)

**Información:**

El maestro cuidará de que la diferencia entre ambos -- conjuntos sea notoria como cinco flores en uno y el otro -- dos; comience siempre con material concreto y objetivo, posteriormente con representaciones e impresiones.

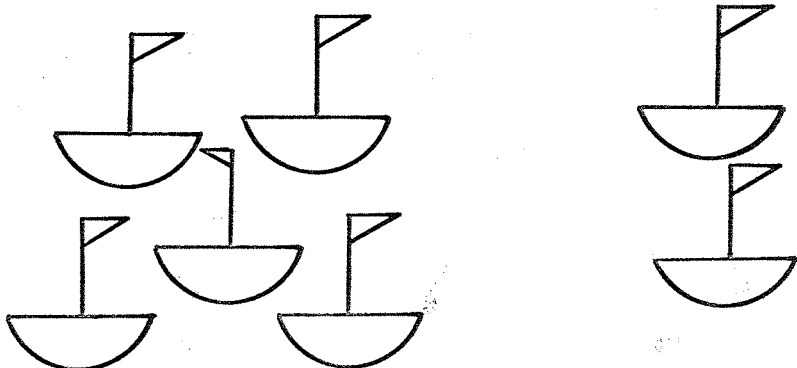
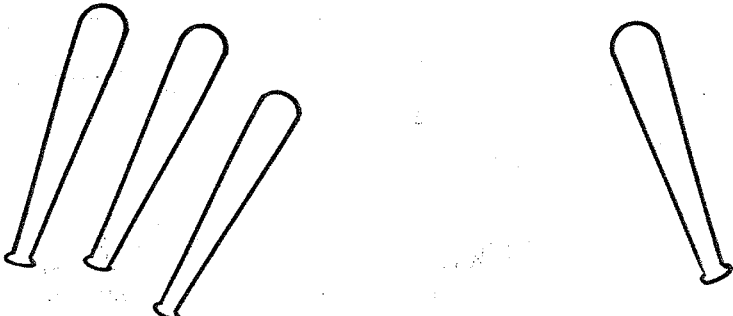
## Instrucciones

## Figura 22

<p>Encierra donde hay más que. Tacha donde hay menos que.</p>	
<p>Relación "menos que" "Más que"</p> 	

## Instrucciones

## Figura 23

<p>Encierra con una línea donde hay "más que" o "me- nos que" (opcional)</p>	
	

**Objetivo:**

Compararán conjuntos para establecer la relación "tantos como".

**Actividades:**

Relacione dos conjuntos equivalentes que sean complementarios, ejemplo: un conjunto de flores y otro de floreros; - uno de vasos con otro de platos; de tazas con cucharas; plantas con macetas, etc.

Establezca la relación "tantos como" por visualización. Guíe a la correspondencia de uno a uno.

Compruebe que un conjunto tiene tantos elementos como el otro efectuando la anterior correspondencia del elemento de un conjunto con los del otro.

Practique primero con conjuntos que se complementan y después que se domina con conjuntos que no se complementan.

Utilice las representaciones gráficas y figuras geométricas, (figs. 24, 25, 26, 27, 28 y 29).

Se finaliza cada ejercicio haciendo notar que a cada elemento de un conjunto le corresponde otro del conjunto de al lado, y que hay "tantos elementos" en uno como en otro.

**Información:**

Podemos utilizar para aparear listones, cordones, cuerdas, palitos, líneas pintadas con gises de colores, crayolas, plumones.

Instrucciones

Figura 24

Une con una línea  
las cantidades  
iguales.  
(tantos como)

Instrucciones

Figura 25

Uniendo con una  
línea establece  
la correspondencia  
uno a uno  
(aparear).

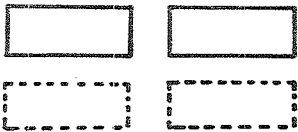




Instrucciones

Figura 26

Une con una línea  
apareando conjuntos  
equivalentes

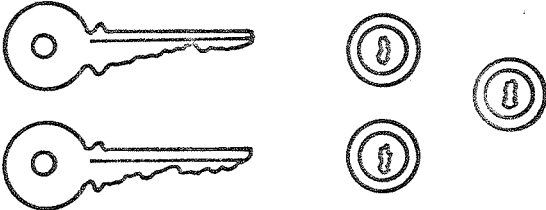
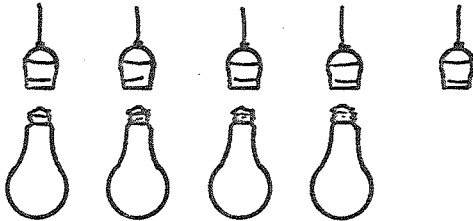
Instrucciones

Figura 27

 <p>Dibuja las figuras que formen un conjunto equivalente al que se encuentra.</p>		
		


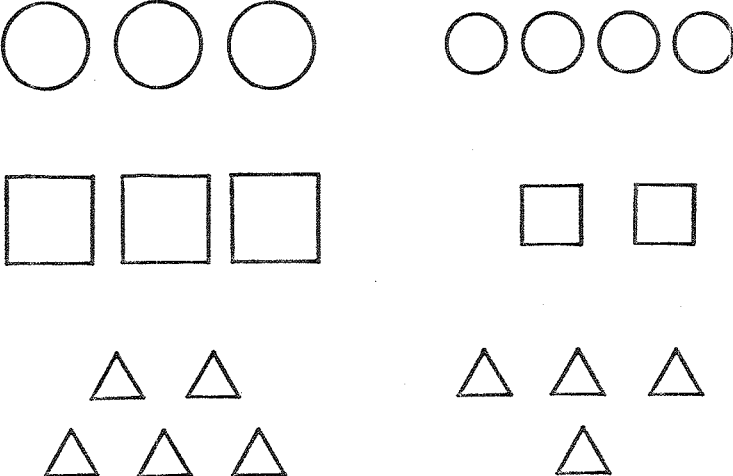
Instrucciones

Figura 28

<p>Completa dibujando la figura que forme conjuntos equivalentes.</p>	
	

Instrucciones

Figura 29

 <p>Une con una línea los conjuntos: No equivalentes</p>	
---	--



**Objetivo:**

Formará la idea de conjuntos que posea un elemento más que el otro.

**Actividades:**

Practique las relaciones entre conjuntos disjuntos: propiedad en que uno de ellos tiene un elemento más que el otro.

Establezca la relación más que apareando los elementos de un conjunto con el otro.

Encuentre los elementos que no tengan pareja.

Practique varias veces este tipo de ejercicios con material objetivo o concreto y después con material impreso - en gráficas o el pizarrón. (figs. 30, 31, 32 y 33).

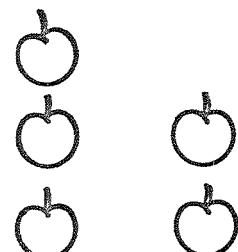
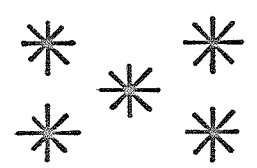
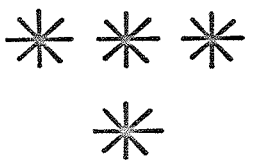




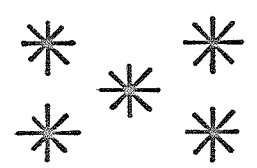
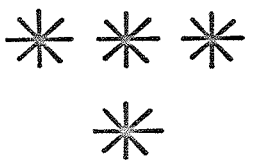




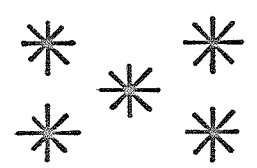
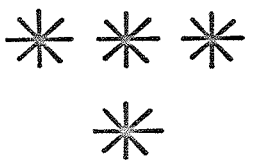




Procure que el niño sólo descubra cuál es el mayor y que explique su descubrimiento.

**Información:**

Esta preparación mental le ayudará a comprender la relación de orden que se establece entre los números que forman series numéricas.

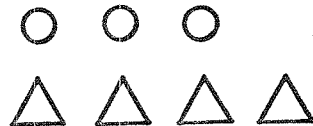


















Instrucciones

Figura 30

 <p>Idea de uno más</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="855 201 1219 462">  </td> <td data-bbox="1219 201 1619 462">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="855 462 1219 630">  </td> <td data-bbox="1219 462 1619 630">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="855 630 1219 852">  </td> <td data-bbox="1219 630 1619 852">  </td> </tr> </table>						
							
							
							



















Instrucciones

Figura 31

<p>Determinar que conjunto tiene un elemento más que otro apareando sus elementos.</p> 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="855 919 1219 1092">  </td> <td data-bbox="1219 919 1619 1092">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="855 1092 1219 1281">  </td> <td data-bbox="1219 1092 1619 1281">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="855 1281 1219 1463">  </td> <td data-bbox="1219 1281 1619 1463">  </td> </tr> </table>						
							
							
							

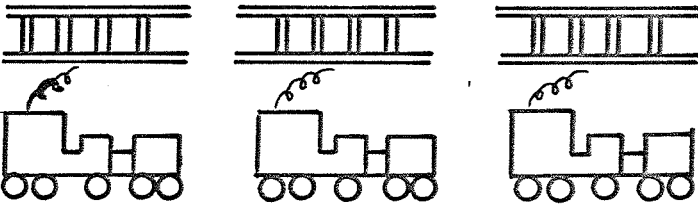
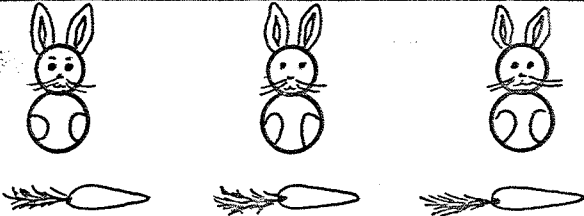
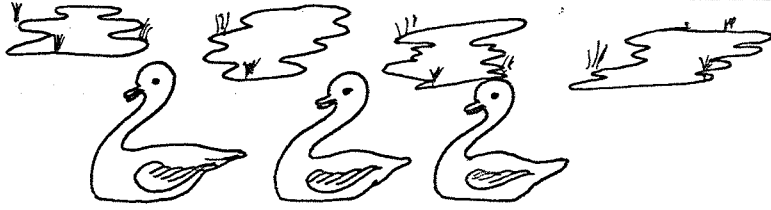
Instrucciones

Figura 32

<p>Continuar sucesión</p> <p>Relación uno a uno</p> <p>¿Cuál tiene más?</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="855 1509 1219 1617">  </td> <td data-bbox="1219 1509 1619 1617">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="855 1617 1219 1764">  </td> <td data-bbox="1219 1617 1619 1764">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="855 1764 1219 1921">  </td> <td data-bbox="1219 1764 1619 1921">  </td> </tr> </table>						
							
							
							

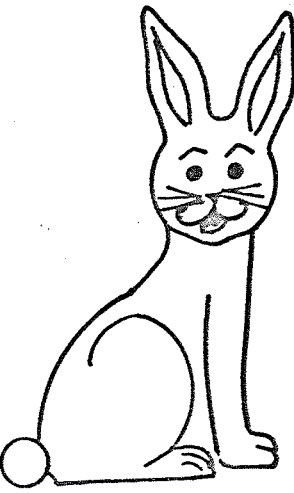
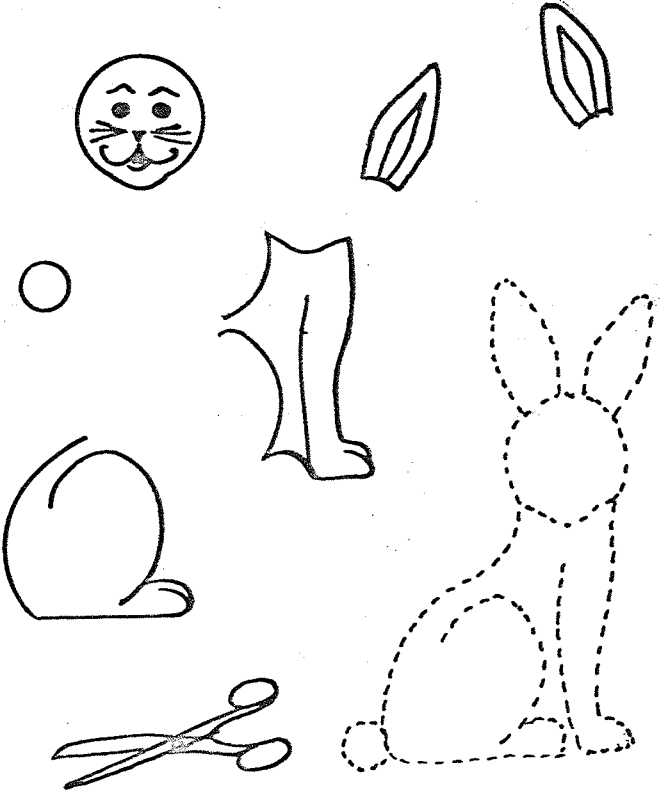
Instrucciones

Figura 33

<p>Determinar cual conjunto tiene uno más.</p> <p>cuales son equivalentes.</p>	
	
	

Instrucciones

Figura 34

<p>Integración de un todo. (partición.)</p> 	
---	--

147 Objetivo:

Superará las dificultades para integrar un todo, comprendiendo las relaciones entre éste y sus partes.

Actividades:

Utilice juguetes desarmables, mecanos, rompecabezas y todo el material que sirva para armar, construir, o a la integración de figuras incompletas.

Observe de diversos objetos, identificación de sus partes y mención en voz alta.

Presente las partes de un todo en forma separada e intégrelas.

Afirme con ejercicios variados en el cuaderno (fig. 34).

Información:

Estos aspectos guían a la síntesis (acto de unir real o mentalmente datos para formar un todo) y el análisis (hacer partes de un todo), son complementarias, facilitan la comprensión entre los subconjuntos y el conjunto aplicado al número, posibilita la división de varias maneras de un número (conjunto) por otro (subconjunto) sin que el primero cambie. La integración es básica para comprender el concepto de medida.

## Bloques lógicos.

Como los pequeños aprenden mejor por medio de sus propias experiencias las relaciones lógicas tendrán que incorporarse a las relaciones con atributos de fácil distinción como es el tamaño, el grosor y la forma, para que el niño las manipule, conozca y relacione.

### Objetivo:

Jugarán libremente con las piezas lógicas haciéndolo a su manera.

### Material:

Bloques lógicos de madera, cartoncillo, plástico, etc.

### Actividades:

#### Juego de una diferencia.

En los bloques lógicos, hay por lo menos una diferencia.

Puede ser el grosor, color y forma. Aunque pueden diferir en más de un aspecto. Para que el niño descubra semejanzas y diferencias se sugiere:

Un alumno coloque una pieza del conjunto encima de la pieza que difiera de la de sus compañeros por un atributo. El que inició tomará una tercera pieza que sea diferente a la segunda. Continuará el ejercicio hasta colocar todas las piezas en hilera.

Si un jugador cree que el anterior cometió error, puede indicarlo, si es verdad se apuntará un acierto, si se equivocó es uno menos. Puede ganarse en dos formas: una jugando según las reglas y otra descubriendo errores al compa

ñero; gana el que obtenga más puntos favorables.

Juego de las diferencias.

Es la continuación del juego anterior. Un alumno toma una pieza, el compañero elige una pieza que difiera de la primera por dos atributos; continúan así sucesivamente observando las reglas del primer juego.

Puede extenderse a tres, cuatro diferencias entre las fichas que van tomando. A los alumnos les gusta establecer sus propias reglas, deje que las hagan.

Juego de dominó.

Consiste en jugar simultáneamente en dos direcciones - de izquierda a derecha y de atrás=adelante y dos diferencias en las que va de atrás=adelante. Si gusta, llámele el juego en forma de cruz.

Proceso de abstracción para la enseñanza de las matemáticas.

Primera etapa: Juego libre.

Material:

Bloques lógicos, se realizarán ejercicios para introducir al niño en el análisis de sólidos geométricos para familiarizarlo con ellos por su color, forma, grosor, tamaño, etc.

Segunda etapa: Juegos estructurados.

Comienza a examinar los juegos y observará las restricciones o "reglas de juego" que le guiarán a la formación de estructuras matemáticas, comenzando a clasificar.

Tercera etapa: juegos de isomorfismo.

El niño se concientiza sobre la estructura de los juegos y los juegos desarrollados con unos y otros elementos - sabrá identificarlos estructuralmente, sabiendo las semejanzas de los juegos que ha practicado, logrando una abstracción.

Cuarta etapa: Gráficación:

Es la representación gráfica o esquemática de la estructura, después de un proceso de representación.

Quinta etapa: Simbolización.

Se encuentra un lenguaje para estudiar las propiedades de las representaciones.

Sexta etapa: Demostración.

Es el sistema formal de axiomas y teoremas.

## Tabla de bloques lógicos









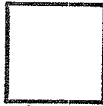



---















---

Tamaño Color ... 1 grueso y 1 delgado de cada figura ... No. de figs.

---

G r a n d e s	rojo		+		+		+		=	8
	azul								=	8
	Amarillo								=	8

---

P e q u e ñ o s	rojo								=	8
	azul								=	8
	amarillo								=	8

---

Variantes:

Tamaño, color, forma, grosor.



Rimas que nos sirven para la enseñanza de los números.

Uno

El uno es el padre  
de la cantidad  
por allí empezamos,  
todos a contar

Un niño un perro  
un tren un reloj,  
una máquinita  
y hasta un camión

Tres

El tres se compone  
de uno más dos,  
o de dos más uno,  
pon mucha atención,

Un niño en su casa  
espera visita  
de dos amiguitos  
que llegan aprisa  
Los dos con el niño  
juegan a la vez  
¿dime cuántos niños  
juntos pueden ser?

Dos

Con uno más uno  
el dos se ha formado  
dos ojos, dos cejas,  
dos brazos, dos manos.

Cuatro

Con el tres y el uno  
o el uno y el tres:  
el cuatro se forma  
como tu lo ves  
Ahora si juntamos  
el dos con el dos,  
también suman cuatro  
y así empiezo yo:

Tres muñequitas

salen a bailar  
moviendo sus piernas

de aquí para allá

De pronto aparece

otra muñequita

se acerca bailando

es la más chiquita

Ahora todas juntas

bailan a la vez,

tres y una cuatro

¡Oh que bien se ven!

Cinco  
 Cuatro soldaditos  
 marchan al compás  
 llega otro corriendo  
 y se forma atrás  
 ¿cuántos son ahora?  
 contemos prontito  
 de izquierda a derecha  
 cuatro y uno cinco

Siete años.  
 ¿Cuántos años  
 tiene el caballero?  
 siete años, señor  
 de edad tengo yo  
 De años veo  
 a usted cargadito  
 y no los siete  
 no señor  
 Aquí tengo mis dedos  
 1,2,3,4,5,6 y 7  
 y acabarlos no puedo,  
 y todavía me sobran tres;  
 por favor veálos usted.

Seis años.  
 1, 2, 3,  
 4, 5, y 6  
 es la cuenta  
 de mis años  
 Si la saco con ayuda  
 de los dedos  
 tengo uno, tengo dos y  
 tengo tres,  
 tengo cuatro, tengo cinco  
 y falta el seis.  
 Por que tengo  
 tantos años  
 que esta vez,  
 no me alcanzan los deditos  
 de la mano  
 1,2,3,  
 4,5,6,  
 es la cuenta, larga cuenta  
 de mis años

Diez

Cinco son los dedos  
que tengo en la mano  
en la otra cinco  
que son sus hermanos  
Y si los contamos  
cinco y cinco diez;  
lo mismo nos pasa  
con los de los pies

Las gallinas.

Tengo tres gallinas  
de color carbón  
todas con pollitos  
que son un primor  
Van con los pollitos  
me pongo a contar  
y siempre me sale  
la cuenta cabal.

Los números.

Uno, dos, tres, cuatro,  
cinco, seis y siete  
ocho, nueve y diez  
patas al revez.

Dos y dos son cuatro  
cuatro y seis son diez  
diez y dos son doce  
y once ventitrés.

Rimas para agrupamientos:

En casa tenemos un perro y un gato  
y un par de conejos, juntos suman cuatro.

Mi casita.

Mi casita forma parte,  
de otras muchas que hay aquí  
y todas juntas han hecho  
la ciudad donde nací.

Adivinanzas.

Cinco patitos.

Tres patitos en la sombra

dos patitos en el sol,

si son diez patitas,

adivina cuantos son.

Cienpies

Cienpies

no cree que es una grosería,

tardarse tanto tiempo en la zapatería.

Para restar.

Cuatro perritos salieron

de paseo por la ciudad;

uno se metió a una tienda

quería un sombrero comprar.

De los cuatro que venían

me quedaron sólo tres;

uno de ellos se fue al cine

y hay dos perros como ves.

Al dar vuelta a una esquina

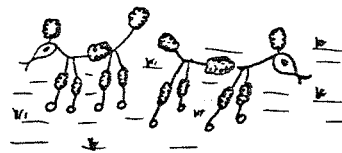
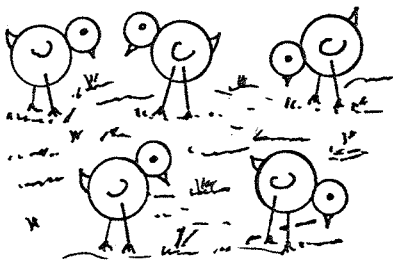
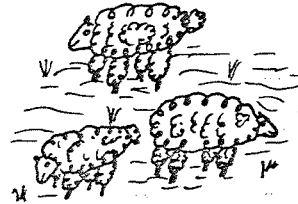
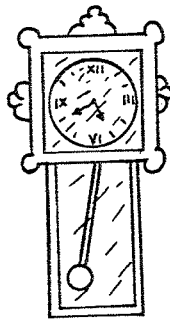
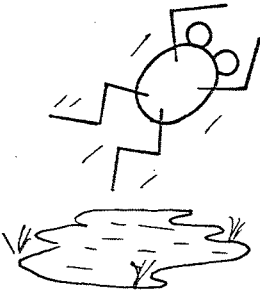
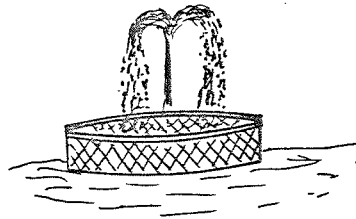
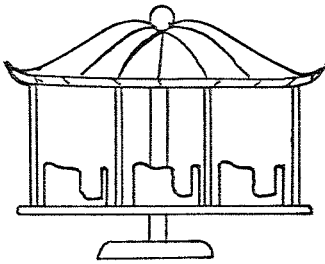
el más grande se escondió,

y de los dos que venían

sólo uno me quedó. Yo lo convidé a mi casa

al perrito número 1

y me lo llevé jugando  
y no quedó ya ninguno.



Otros coros ya conocidos y populares que ayudan al aspecto numérico son: Los perritos, el volantincito, el chorrito, tengo, tengo, salta la ranita, la muñeca del vestido azul, cinco pollitos, las tres ovejitas, las horas, etc.

#### 4.3. Espaciales.

Este es sumamente importante debido a que es la facultad que poseemos para conocer nuestra posición en relación con el mundo exterior, con el espacio que guardan los objetos entre sí y la relación de éstos con nosotros. A la vez este aspecto se encuentra estrechamente ligado al conocimiento de nuestro cuerpo.

Esta capacidad de conocernos, lleva involucrados tres aspectos:

a) La imagen corporal, se refiere a la idea que una persona tiene de sí misma; b) el concepto del cuerpo, es la capacidad para localizar, designar y reconocer cualquier parte de él mismo; c) el esquema corporal es la representación del cuerpo en un dibujo, también el equilibrio y la capacidad de movimiento al sentarse, caminar, vestirse, etc. están intimamente ligados tanto al conocimiento de nuestro cuerpo como al aspecto espacial y al campo de la coordinación motriz.

Gracias a estos movimientos, el niño llega a diferenciar su yo con relación al mundo que le rodea. La representación del yo corporal se va extendiendo de una manera progresiva a la del cuerpo en movimiento.

##### 4.3.1. Ejercicios de orientación, posición y juegos.

La orientación espacial es la habilidad para ver los objetos en relación con sí mismo, como punto básico de referencia.

Orientación.

Objetivo:

Desarrollarán este aspecto partiendo de movimientos -- simples a complejos.

Material:

Se puede iniciar usando objetos grandes como pelotas o tazas de colores.

Actividades:

Ubicación de objetos en relación a sí mismo o entre ellos por su color. Pida al niño que coloque la pelota roja detrás de la verde o a la taza azul atrás de la blanca.

Información:

Es importante que el niño hable mientras hace el ejercicio, diciendo "atrás", "enfrente", "a la izquierda", etc. conforme realiza el movimiento.

Diseños:

Material:

Clavijas, clavos, remaches metálicos o de plástico, -- trozo de madera.

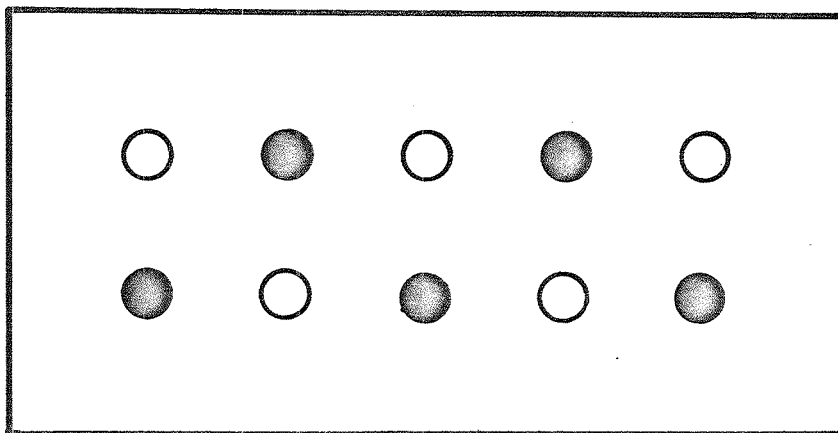
Actividades:

Se coloca un número conveniente de clavos formando un diseño cualquiera.

Se presenta al grupo el diseño.

Copiarán la figura que presenta el dibujo.

Varié los diseños usando diferentes patrones, ejemp.



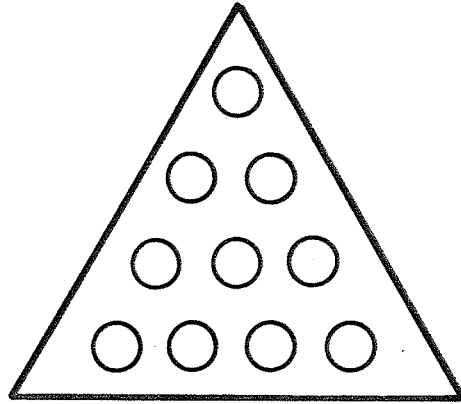
### Información:

También podemos hacer juguetes con este material; en un triángulo de madera un poco gruesa, se hacen perforaciones que no atraviesen por completo el grosor de la madera y que sean tan amplios como las clavijas, para así poder meterlas en los orificios de las perforaciones. Estos serán diez en total y las clavijas nueve por lo tanto quedará un orificio vacío, el juguete se manipulará individualmente "comiendo" clavijas hasta que nos quede solamente una de ellas. Para "comer" se sigue el proceso del tablero, pero individualmente; en un principio quedarán clavijas, pero poco a poco se reducirá el número según la habilidad que se adquiera.

Podemos dificultarlo imponiendo un tiempo determinado para realizar el juego; ganará el que "coma" más y dure menos tiempo.

El diseño del juguete es el siguiente:





Copia de modelos.

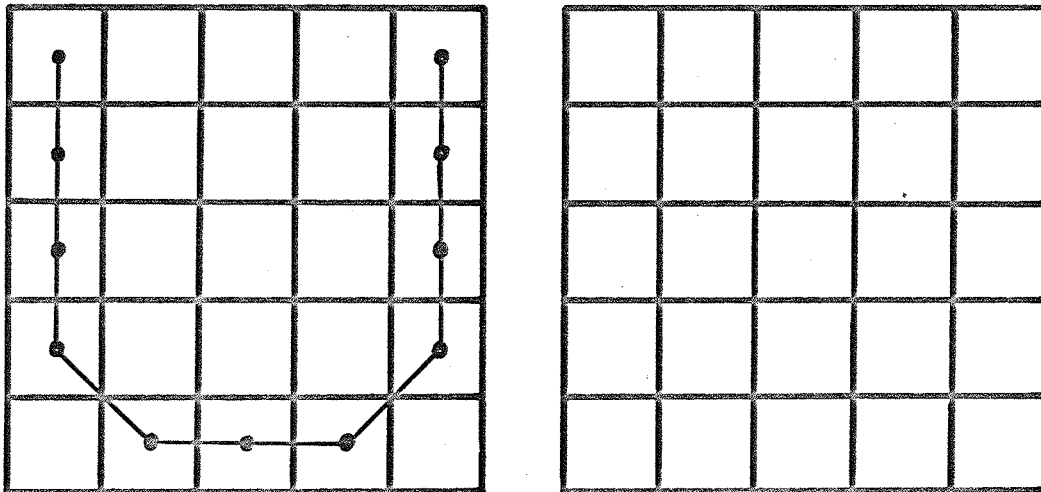
Material:

Lápiz, colores, papel cuadriculado.

Actividades:

El diseño de muestra se hace en el margen izquierdo de la hoja.

El niño copia el modelo en el margen derecho.



Información:

Los primeros modelos deben ser sencillos, después --- complejos y con colores.

Limite el diseño y el lugar donde se copiará por medio

de líneas.

Complementación de secuencias y seriaciones con fi  
guras.

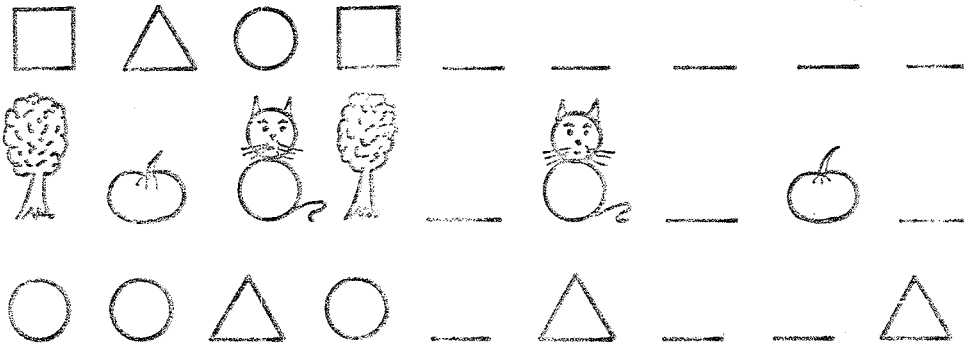
Material:

Lápiz, figuras, colores y papel.

Actividades:

Complete la serie con una dirección de izquierda a  
derecha.

Coloque la figura que falta en una serie.



Localización de figuras.

Material:

Pliego de cartoncillo con varias figuras.

Actividades:

Se recortan las figuras del cartoncillo sin destru  
irlo.

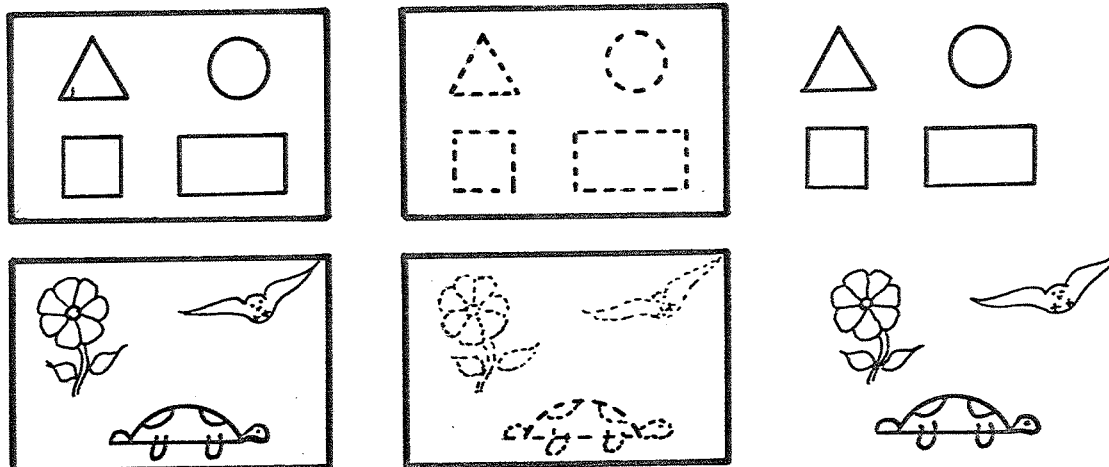
Las figuras y cartoncillo con los vacíos se coloca  
frente al grupo.

Los niños pasan al frente y colocan la figura en -  
el vacío correspondiente.

Puede primero distribuir las figuras a los alumnos

y el cartoncillo adherirlo al pizarrón.

Después los niños pasan y colocan la silueta en el lugar que le corresponde.



Información:

Este ejercicio es muy gustado, sólo es necesario variararlo para que los niños se diviertan.

Narraciones.

Material:

Figuras sobre el tema que se va a desarrollar.

Actividades:

Narración del cuento:

Conforme se realiza la anterior acción se van presentando y pegando las figuras.

Al término de la misma estarán colocadas la totalidad de figuras ante el grupo.

El maestro preguntará ¿Qué está a la derecha de?..... ¿Qué a la izquierda de?.....¿arriba está?.....¿abajo tenemos?.....

Información:

Es conveniente iniciar con cinco figuras, después há-

galo con todas las figuras que guste, siguiendo una -  
cantidad progresiva.

Cuando guste hacer esta actividad por equipos co-  
mience colocando la figura del personaje central en la  
parte media del pizarrón y seleccionando alternadamen-  
te un elemento de cada fila, indíqueles que pasen y co  
loquen la figura que usted le proporcionó en un lugar-  
determinado que le señale a usted o el grupo ( arriba,  
abajo, derecha, izquierda).

Adapte esta actividad al número de filas o de e--  
quipos y disimuladamente los que más participen en el  
colocado de figuras sean los que presentan dificulta  
des para hacerlo.

Ordenes verbales.

Organización grupal, en equipos e individualmente  
según las necesidades.

Las órdenes pueden ser:

Corre y caminar o tocar y regresar:

La puerta del salón.

la puerta de la dirección,

el cancel,

el árbol

la pared,

Colocarse a:

La derecha del árbol

la izquierda de la silla

atrás del macetón,  
adelante de Juan,  
a la derecha de María, etc.

#### Información:

El maestro puede variar los ejercicios, jugando por parejas: con pelotas que se lanzan al compañero según se indique, pueden ser de papel.

#### 4.4. Temporales.

El ser humano vive en un mundo cambiante (el día, la noche, la caída de hojas, la lluvia, etc.) al cual pueden adaptarse--- por que tiene ritmo y por que las mismas series de fenómenos se reproducen con frecuencia (ritmo de los días y de las estaciones, trabajo, reposo).

La noción del tiempo es una construcción psicológica del hombre, que le permite adaptarse a las modificaciones de su medio. Está fundada en factores sociales y sensomotores. Existe un tiempo subjetivo, variable según los individuos y los intereses personales del momento.

Cuando nuestra actividad es intensa, la densidad de las impresiones nos hace parecer corto el tiempo; cuando estamos ociosos, nos parece interminable. Resultando así la clave a los problemas de desorden e indisciplina en el aula pues la actividad constante y el cambio de la misma en el momento conveniente procurando variedad en el trabajo, provoca poco cansancio y deseos por continuar, ocasionando además que el tiempo pase imperceptible.

Piaget nos dice, "Nadie ve ni percibe jamás el tiempo tal- - cual es, ya que a diferencia del espacio y de la velocidad no- - entra jamás por los sentidos" (1). Por la representación mental- de los momentos clásicos del tiempo y de sus relaciones recípro- cas, un niño sin conocer los conceptos llamados días de la sema- na puede identificar perfectamente el fin de semana o conocer y relacionar los hábitos alimenticios con las horas del día; así mismo relacionar el día con la actividad y la noche con el reposo, capacidad de repetir un cuento narrado antes etc.

Más tarde en el ciclo escolar, la noción temporal será impor- tante en la escritura y lectura, para recordar la secuencia de - las letras que forman una palabra o la secuencia de palabras al- formar una oración, o simplemente al ejecutar una orden compleja donde involucre dos o tres pasos a seguir; saca tu sueter viejo- y lo pones en el cesto de la ropa sucia, etc.

Objetivo:

Adquirirá conciencia de la sucesión que existe en el tiempo.

Este espacio es uno de los de mayor dificultad para percibir por el alumno.

Actividades:

Anotar la fecha en parte superior del pizarrón diariamente, antes de iniciar las labores cotidianas.

(1) Ibid. pág. 14

En ocasiones, antes de anotar la fecha preguntar a los alumnos a que fecha se está en ese día. Otras veces preguntando la del día anterior y la del posterior.

Algunas veces contamos con un calendario y pedimos que diariamente observen al ingresar al aula, el día, número, mes y año de ese día antes de anotarlo en el pizarrón.

Pedimos que a todos los trabajos les anoten la fecha de cada día.

También tachamos en el calendario común el número de fecha anterior y en el de hoja rompemos la del día que pasó.

Otras actividades que podemos realizar son:

Tener un calendario de efemérides en el que se marquen las fechas que se han festejado y se este al tanto de las próximas.

Elaborar un calendario de fechas de nacimiento de los alumnos y con un acto sencillo hacerles saber y festejarlo brevemente al inicio de clases.

Realizar frisos que caractericen a cada estación del año, colocándolos el día que inicia la estación y cambiarlo en la fecha en que termina.

Contar con un lugar para colocar el periódico mural de grupo en el que se señalen con logotipos e ilustraciones convenientes las principales fechas a conmemorar del mes que transcurrió. y en unos de los ángulos se enliste los nombres de los niños que cumplieron años.

A nuestros juegos, trabajos escolares y pasatiempos favoritos, les podemos agregar el aspecto tiempo para su realización,

haciéndolos más emocionantes y entretenidos pudiendo participar un mayor número de alumnos.

Una actividad que ayuda a que el niño comprenda la idea de tiempo es: pedir al alumno que platique o dibuje lo que realizó el día de ayer, hoy y mañana.

Narrar cuentos en que se note fácilmente los hechos ocurridos, (ayer, hoy y mañana) y pedir que los identifiquen para que comenten lo que sucedió en cada tiempo.

Cuando se narren cuentos en que se busque la identificación de los sucesos ocurridos, lleve láminas, revistas, recortes, etc., para que el niño seleccione aquellas que ilustren los hechos de cada tiempo y les coloquen los títulos de ayer, hoy y mañana. Sugerencias para evaluar actividades y crear la idea de tiempo.

Motive a los niños a que sientan las actividades escolares como un juego o competencia de la que se lleve un récord, controlando con sellos de figuras, estrellitas, firmas, etc., que se colocan al finalizar cada actividad como señal o control de trabajos elaborados.

Registre diario, mensualmente o por semana ( como prefiera ) llevando una contabilidad de los alumnos con mayoría de trabajos elaborados e incluso de calificaciones.



Rimas para el desarrollo temporal.

La semana presentándose.

Lunes el primero,

Martes va después

Miércoles le sigue

¡ oh qué guapo es!

Jueves el travieso

Viernes es el juez,

Sábado el aseado

y Domingo el rey.

El relojito.

A ese relojito que tiene mamá

en el comedor lo oigo trabajar

tipi,tipi,tipi,tipi,tin (2 palmas)

tipi,tipi,tipi,tipi,tin (2 palmas)

Los días de la semana.

Los días de la semana

son siete ya lo se,

llegando a casita

a mamá se lo diré

Lunes y martes y miércoles tres,

jueves y viernes y sábado seis

y domingo siete

Los días saludan.

Lunes

Soy lunes muchachos

y deben recordar;

que cuando yo llego

hay que madrugar

Martes

Martes me pusieron

y deseo saber;

si todas sus tareas

las pueden hacer

Miércoles

Miércoles me llamo

y vengo a jugar

con esa pelota

les voy a enseñar

Jueves

Yo me llamo jueves

para servir a usted

y traigo regalos

¿quién los quiere ver?

Viernes

Viernes es mi nombre

importante soy

porque a todos dejo

calificación

Domingo

Domingo niñitos  
 día de descansar  
 de salir al campo  
 de ir a pasear.

Las estaciones.

El año tiene cuatro estaciones  
 llegan por orden en mi país,  
 primavera, verano, otoño  
 y el invierno que viene al fin

Primavera

La primavera nos trae flores  
 sol resplandeciente, pájaros mil;  
 con ella todo canta y renace  
 ¡es la alegría, es el vivir!

Verano

Verano el rubio, el caluroso,  
 fruto caluroso nos deja aquí,  
 él trae las lluvias y las tormentas  
 que al campo alegran y hacen reír.

Otoño

Otoño se nos presenta  
 con traje dorado  
 los campos valles y montes  
 al verlo lo han saludado.  
 Ruedan bien secas las hojas

Sábado es el día  
 de estar en la casa  
 de ir con mamá  
 temprano a la plaza

Mañana.

Muy de mañanita  
 me despierta el sol  
 me besan sus rayos  
 con besos de amor,  
 Parece que dicen  
 ¡levántate ya!  
 que el niño que es bueno  
 debe madrugar.

Tarde.

¡Qué bella es la tarde!  
 cuando el señor sol  
 incendia el horizonte  
 y a las nubes de arrebol;  
 ¡Qué bella es la tarde,  
 si en el campo estás  
 cuando parvadas de pájaros  
 van volando al compás.

que el viento barre y levanta

las espigas muy maduras

adornan ya las barrancas.

Otoño trae las cosechas

es la más rica estación

la que llena los graneros

de alimentos en sazón

Invierno.

Todo se saca con el invierno

un frío intenso se hace sentir;

copos de nieve llueven del cielo

pero el invierno me gusta a mí.

Noche.

La noche se ha puesto

su traje de gala

terciopelo negro

y en agua plateada.

La tierra

La tierra es una pelota

y una gran bailarina;

porque da una vuelta entera

se tarda un día y una noche

bailando a su alrededor

y todo un año enterito

en darle la vuelta al sol.

## CONCLUYENDO:

Las estructuras mentales que le permiten formar conceptos y operaciones concretas del pensamiento al hombre se llaman conductas operativas.

El hombre efectúa constantes operaciones mentales - realizando juicios, elabora conceptos y razonamientos.

El percibir y el distinguir hace que cualquier individuo se ubique y conozca mejor su realidad logrando con ello una comprensión del mundo, distinguiendo formas, colores, texturas, materiales, olores, sabores, sonidos, - tamaños, cantidades, magnitudes, semejanzas, diferencias, etc.

El proceso de madurez mental que se forma en cada ser humano o en el niño se debe a la formación que se tenga del mundo de los objetos. Esta información también la - utiliza para ubicarse en el espacio estableciendo relación de orientación entre los objetos y él.

5. CONDUCTAS DE COMUNICACION



## 5. CONDUCTAS DE COMUNICACION

El ser humano es capaz de expresar lo que siente, lo que piensa, sabe reír y sabe llorar. Está dotado para manifestar toda la gama de sentimientos y opiniones contenidas entre los dos extremos, el sí y el no. Además de expresarse, es capaz de interpretar. No solamente de escuchar lo que se dice, de fijarse en el tono de un grito, de captar el sentido de un gesto y procurar comprenderlo, sino también de hacer vivir el mundo que le circunda y establecer con él lazos de comunicación.

Expresarse es externar percepciones, ideas y sentimientos a través de actividades u objetos concretos, en función de la experiencia, desarrollo y capacidad individual. Comunicarse es intercambiar expresiones para compartir experiencias, ampliando así las posibilidades de conocer y transformar.

El hombre al entrar en contacto con su ambiente, pone en juego todas sus capacidades para observar, explorar, sentir, comprender y aprovechar todo lo que le rodea, se da cuenta de la amplia gama de interpretaciones que puede dar a los fenómenos de la naturaleza y de su propia variedad de posibilidades para expresarse. Las formas por medio de las cuales el ser humano manifiesta sus emociones, sentimientos, pensamientos, etc., son las conductas de comunicación, para lo cual se vale de la expresión verbal y corporal respondiendo a preguntas concretas, formulándolas, -

elaborando enunciados, creando e interpretando códigos de:

5.1. Comunicación no verbal.

5.2. Comunicación verbal.

5.1. Comunicación no verbal.

En los estudios realizados en los laboratorios de comunicación se han descubierto una serie de formas que utiliza el hombre para comunicarse, así la distancia - que hay entre dos personas que charlan depende del grado de afectividad que existe entre ellos.

"Las conductas de comunicación no verbales son las aptitudes que tiene el individuo-niño para expresar e interpretar ideas por medio de movimientos corporales, gestos, sonidos musicales, pictográficos y tecnológicos"

(1). Para evaluar ver anexo 1.

Clasificación de las conductas no verbales.

5.1.1. Expresión corporal

Gimnasia rítmica

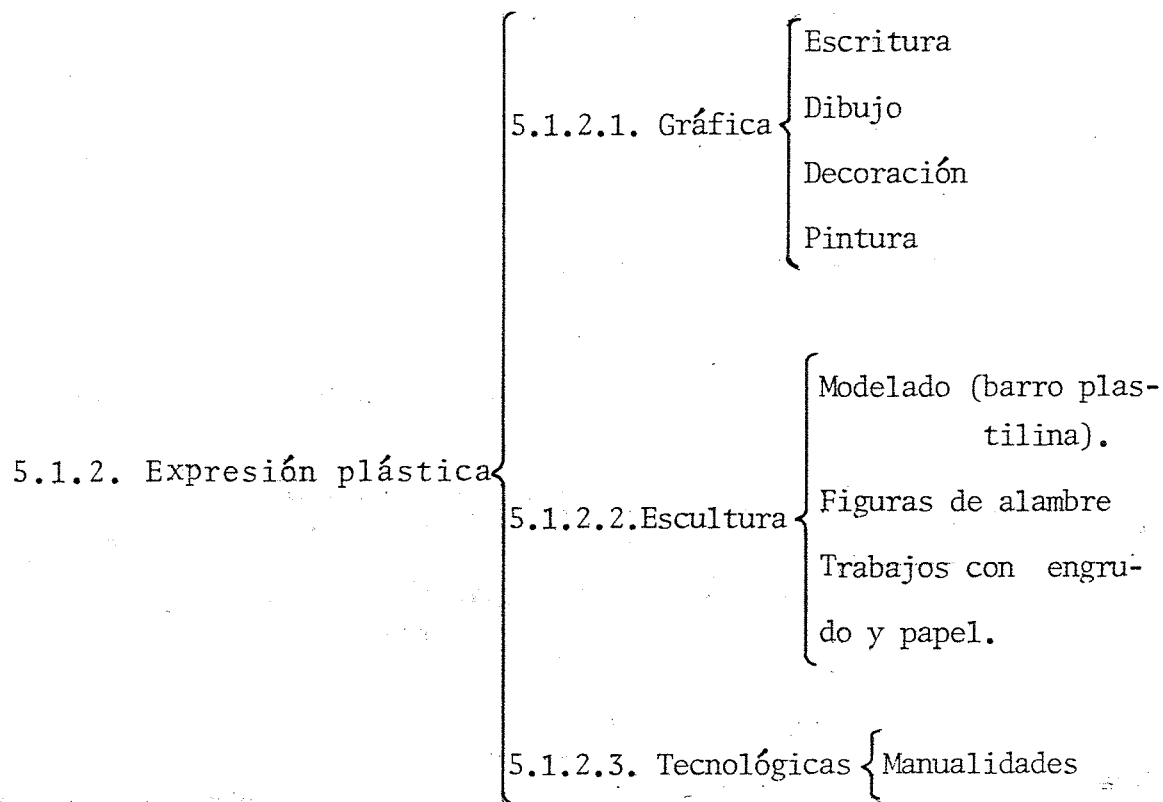
Danza

Mímica

Recreación.

(1) Ibid., pág. 30





### 5.1.1. Expresión corporal.

El movimiento indica vida, cada movimiento que realizamos es un mensaje para los demás, ese movimiento puede transmitir o comunicar actitud de tristeza, enojo, cansancio, cólera, alegría, enfado, aburrimiento, flojera, impaciencia, etc.

La expresión corporal además de dominar el propio cuerpo debe ser en la escuela primaria el camino hacia la educación artística teniendo como base la espontaneidad corporal.

En los antecedentes para el aprendizaje nos podemos valer de esta forma de comunicación para ubicar al niño dentro del espacio, que desarrolle su socialización, y adquiera cada vez más conciencia del cuerpo que tiene y como está

estructurado.(1). Para evaluar, ver anexo 1.

### Gimnasia rítmica.

Movimientos corporales a base de un ritmo musical sea cual fuere la melodía.

#### Objetivo:

Tomará conciencia de su cuerpo atendiendo a un ritmo.

#### Material:

Su propio cuerpo y el coro "Viborita zum".

Viborita zum.

Viborita zum,

viborita zum,

mil rueditas haces tú,

vuelta, vuelta, vuelta,

viborita zum,

viborita zum,

mil rueditas haces tú,

#### Información:

Se inicia en cuclillas, agachados en el piso, se canta el estribillo y las manos se unen semejando la cabeza de la viborita, haciendo un movimiento serpenteando, lentamente van subiendo las manos arriba de la cabeza, cuando dice "mil rueditas haces tú" se hace un movimiento de círculos pequeños, cuando canten "vuelta, vuelta, vuelta", se hacen movimientos en círculos grandes y a ritmo rápido se termina la canción y vuelve a

(1) Ibid, pág. 30

empezar lentamente los movimientos anteriores de arriba hacia abajo.

Nota: lo podemos realizar con los brazos extendidos, con un pie, con la cabeza y con todo el cuerpo. Y pueden adaptarse con movimientos a canciones tradicionales, populares, valeses, o temas modernos.

### Danza.

Movimientos corporales rítmicos a una música, es un ejercicio de una motricidad muy fina es por eso que es recomendable iniciar la actividad con danzas que tengan una dificultad mínima (uno o dos pasos).

### Objetivo.

Desarrollará su sociabilidad y estructura corporal.

### Material:

Matachines (versión San Luis Potósi).

### Información:

#### Pasos:

Planta derecha	}	sonido débil
planta izquierda		
planta derecha		
planta izquierda	}	sonido fuerte.

Nota: Cuando usted enseñe una danza o baile con el ritmo a todo el grupo, puede hacerlo cantándola, tarareándola con palmas, sonidos en diferentes partes del cuerpo o escrita en caligrafía cuidando siempre el ritmo; - -

inicialmente; posteriormente enseñe los pasos; después ponga la música con los pasos, la coreografía planeela de acuerdo al número de integrantes que tenga y el espacio del escenario, practíquela con sus alumnos caminando, posteriormente después de varios ejercicios póngala con los pasos y finalmente la coreografía con música y pasos.

#### Mímica.

Permite al niño utilizar sus capacidades intelectuales y afectivas en unión de todo su cuerpo, desarrollar su sensibilidad para apreciar el ritmo y experimentarlo en múltiples formas; lanzarse, contraerse, caminar siguiendo un ritmo interior o exterior, moverse con cautela, con abandono, con placer, con enojo, con soltura, con tensión, andar en forma pesada o flotar, girar, cambiar de fuerza, velocidad u coordinar los gestos o impulsos en todas y cada una de las partes del cuerpo como un organismo integrado que es.

#### Objetivo:

El niño aprenderá a diferenciar el estado de ánimo de las personas si comprende e interpreta algunos rasgos característicos de la expresión de la cara o del cuerpo.

#### Material:

Objetos, animales o plantas que le gusten al niño, un pañuelo o pedazo de tela.

### Actividades:

- Desde el día anterior se invita a los niños a llevar al salón un juguete, una planta o un animal que les guste - mucho, deberá ser pequeño, que no cause problemas para llevarlo o para cuidarlo.

- Cada niño mostrará y describirá lo que haya llevado se hará notar la expresión que presentan los niños cuando muestran sus juguetes.

- Dirá a los niños que si se perdiere, marchitara, - rompiera o enfermera lo que llevaran, no estarían contentos sino tristes.

- Pedirá que sin hablar ejemplifiquen primero alegría, y después tristeza, el maestro tomará el pañuelo y dirá a los alumnos que cada vez que lo lance hacia arriba pondrán cara de contento y cuando llegue al piso cara de tristeza, sin hablar.

- Ejemplificarán alegría y tristeza con todo el cuerpo; tristeza con cabeza agachada y levantada para alegría con movimientos de hombros, brazos y piernas,

- Pídales que dibujen una cara alegre y otra triste,  
Información:

La alegría y la tristeza son estados de ánimo fáciles de diferenciar y útiles para presentar situaciones reales o ficticias.

Caras y gestos:

Material:

## Tarjetas con ilustraciones.

## Actividades:

- Se forman equipos con cinco integrantes cada uno.
- Se le pide a un integrante de equipo que escoja una tarjeta que tendrá el dibujo de algún objeto, animal o actividad con su título en la parte inferior.
- Representará o imitará con gestos o movimientos corporales sin hablar lo que observó en la tarjeta.
- Sus compañeros de equipo dirán lo representado -- por el representante.
- El maestro registrará en el pizarrón los aciertos de cada equipo, el que logre más puntos será el ganador.

Con la mímica podemos utilizar coros como:

La señora borola borola	Indicaciones.
Te cuento un cuento,	
virendo, virendo,	Señalar los ojos con las dos manos
de pico, pico rendo,	señalar la boca
de pompa viré	poner las manos en los glúteos.
Era una señora	
borola, borola,	hacer la mímica de una señora gorda,
de pico, pico, rola,	señalar la boca
y de pompa viré,	poner las manos en los glúteos.
Tenía dos hijas	poner con los dedos el número 2
virulas, virulas,	hacer con la mano la señal de loco
de pico, pico rulas	señalar la boca

y de pompa viré	poner las manos en los glúteos
una iba a la escuela,	mano derecha pidiendo raite
a la escuela, a la escuela	
otra iba al trabajo	mano izquierda pidiendo raite
y aquí se acaba el cuento,	
virendo, virendo	señalar los ojos
de pico, pico rendo	señalar la boca
y de pompa viré	poner las manos en los glúteos

Clementina.

Un minero en una mina,  
 una hija poseía,  
 era bella y era fina,  
 mi adorada Clementina.

Era esbelta, pues en kilos,  
 de noventa no pasaba,  
 y su piecito chico  
 de nueve y medio nó pasaba.

En las mañanas muy temprano  
 con sus pavos se paseaba  
 por las orillas del río,  
 pero nunca se bañaba.

Me miraba, me veía,  
 y por verme tropezó  
 las burbujas si salían  
 pero Clementina no.

Auxilio, socorro  
 véngame pronto a ayudar  
 que mi Clementina se hunde,  
 y no la puedo sacar.

La lloré, la extrañé  
 a mi dulce Clementina,  
 pero conocí a su prima  
 y con ella me casé.

Algunos otros coros en los que podemos utilizar mímica  
 para dramatizarlos son:

La cucaburra	El Padre Abrahám	La hortelana
La tía Mónica	El puente de Aviñón	La feria de San Andrés
Periquito	Mis ojitos	Juan Pirulero

También existen rimas para ojos, nariz, boca, cara,  
 hombros, etc., algunos han sido tratados en capítulos an-  
 teriores página

#### Recreación.

Es el uso productivo del tiempo libre, un ejercicio  
 esencial de la vida plena, relacionada con la estructu-  
 ra física, mental y emocional del individuo; influye en la  
 provisión de la felicidad, satisfacción, desarrollo balan-  
 ceado, espiritual, de competencia, aprendizaje, sociabili-  
 zación, individualización, prevención y democracia. Se --



práctica por la sola satisfacción derivada de la misma, incluye juegos, deportes, campamentos, caminatas, bailes, -- grupos de discusión, representaciones teatrales, música, - manualidades, etc.

#### Objetivo:

Canalizar la energía sobrante, la diversión activa o pasiva, la creatividad, la disciplina y la organización, - para desarrollar las facultades fisiológicas del niño, afirmar su personalidad, desarrollar su imaginación y enriquecer sus manifestaciones sociales.

#### Actividades:

Pescados y pescadores.

#### Organización:

Se forman dos grupos, el más numeroso será el de los peces, y los pescadores el menor; la cantidad de elementos es al gusto, pudiendo ser todo el grupo. El lugar puede -- ser el patio de la escuela o el rectángulo de la cancha de voli-bol o basquet-bol, para contar con límites al desplazarse.

#### Desarrollo:

Al dar la orden "el mar esta agitado" los pescadores caminarán de extremo a extremo del área del juego, atrapando peces, los peces se desplazarán en sentido contrario a los pescadores para llegar al lado opuesto. Los pescados capturados, serán pescadores y con ellos atraparán peces, reduciendo cada vez más el número de peces y aumentando el de los pescadores hasta que quede solo un pescado

que será el ganador.

Juego del navío.

Organización:

Participa el grupo completo sentado en su lugar y es iniciado por el maestro, que señalará el tema sobre el que se trabajará. Puede realizarse el juego con pelota, pañuelo, bola de papel, etc.

Desarrollo:

Después de especificar el tema (frutas, juguetes, ropa, animales, flores, nombre de persona, ciudad, etc.) El maestro lanza el objeto que haya llevado a un niño, diciendo "va un navío cargado, cargado de....." y el alumno que lo reciba menciona un nombre o especie del tema seleccionado, él que lo diga repetido perderá.

Simón dice:

Organización:

Participa todo el grupo y uno es el coordinador.

Desarrollo:

El coordinador dirá la frase: "Simón dice...." seguida de la acción que se quiera que realicen los niños ejem: "Simón dice que todos brinquen" y los niños brincarán. Cuando se menciona la acción y se omite la frase "Simón dice", no se debe hacer la acción, ejemplo: "todos canten", no se debe hacer.

Juego del espejo.

Organización:

Puede realizarse en forma grupal o más fácilmente por parejas.

Desarrollo:

Se acomoda por parejas uno frente al otro, y se indica quien es el espejo, tratarán de hacer figuras grotescas, adoptar posiciones cómicas, etc., cambie las comisiones que el espejo sea el que mira al compañero lo imite, - (viceversa).

Ensalada de frutas.

Organización:

Se forma un círculo, se le da una tarjeta con la figura de una fruta a cada niño.

Desarrollo:

El juego empieza cuando el director que está en el centro se le antoja una ensalada que desea comer y grita los nombres de las frutas de la ensalada.

Los jugadores representantes de esas frutas deberán -- dejar su lugar en el círculo e ir al centro con las demás -- frutas que se mencionaron, mientras que el director deberá -- tomar un lugar antes que todos, y el que quede sin lugar -- pasará al centro del círculo a decir el nombre de otra ensalada, ejemplo: "quiero una ensalada de mango, naranja y pera"

### 5.1.2. Expresión plástica.

Este aspecto está íntimamente relacionado con el -  
sensoperceptivo, capítulo anterior, página 106 , la prác-  
tica de estas actividades se desarrollan a través de los  
aspectos gráfico, escultura y tecnológicos, ligan la capta-  
ción sensorial con la transformación de la materia del -  
medio que le rodea; sirven para expresar sentimientos, -  
gusto en la realización de objetos que le serán útiles y  
la práctica de actividades que le iniciarán a la escritu-  
ra.

Dentro de la secuencia que sigue el desarrollo de -  
los antecedentes para el aprendizaje, el niño al llegar-  
a esta parte ha logrado un avance en la maduración de su  
personalidad, suficiente para estas actividades que re-  
quieren mecanismos más amplios y completos. Maestro no -  
subestime a los alumnos, creyendo que sea difícil para -  
ellos; en un principio los trabajos dejarán mucho que de-  
sear, pero continúe, hasta alcanzar un nivel acorde a la  
edad y grado que se está tratando.

#### 5.1.2.1. Expresión gráfica.

Son actividades de expresión que deben hacerse gra-  
dualmente tratando de lograr los objetivos que antes se-  
hayan fijado y encontrado en ellas actividades libres y  
creativas que despierten y encaucen la comunicación del-  
alumno.










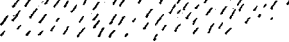



## Escritura .

Primer aspecto de la expresión gráfica que se pretende lograr en los niños al ingresar a la educación primaria.

## Material:

Papel blanco, cuadriculado, periódico, estroza, lápices y colores.

## Actividades gráficas para papel blanco.

El granizo El agua de mar El humo El camino empedrado El árbol La palapa La rueda El anillo La taza El pato El pollito La lluvia Las olas La cerca El pino La casita de paja La pelota La manzana La cazuela El gusano El caracol Los anteojos 

## Dibujo.

Sirve para desarrollar habilidad en la escritura y - además para fijar en la mente del niño palabras por medio de la relación de ilustraciones.

### Material:

Papel blanco, lápiz, borrador, colores.

### Actividades:

El proceso para aprender a dibujar inicia con ejercicios sencillos como trazos de líneas rectas, horizontales, verticales, oblicuas, onduladas, curvas; después formas geométricas y más tarde la elaboración de figuras que posean mayor dificultad.

### Información:

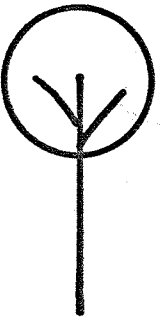
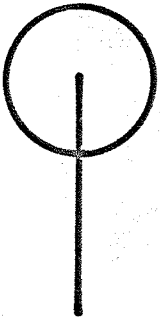
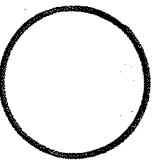
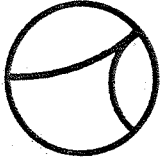
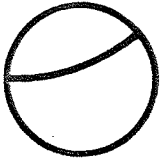
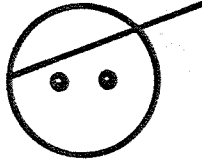
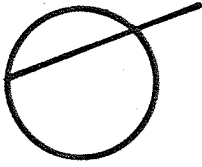
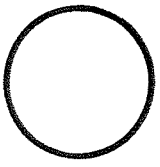
- Cuando dibuje un personaje empiece siempre por dibujar la cabeza, luego el cuerpo, las piernas y por último los brazos.

- Para dibujar animales se hará al revés, primero se dibuja el cuerpo, luego la cabeza, proporcionándola al cuerpo, las patas y la cola.

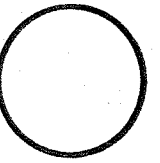
- En todo dibujo se tendrá la idea de proporción.

Secuencias que pueden tener algunos dibujos:

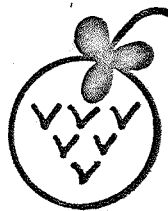
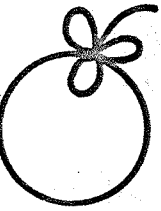
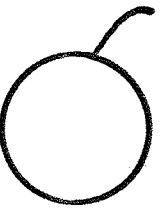
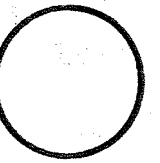
## ACTIVIDADES



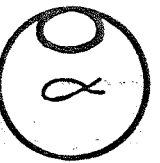
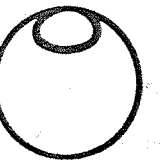
Arbol



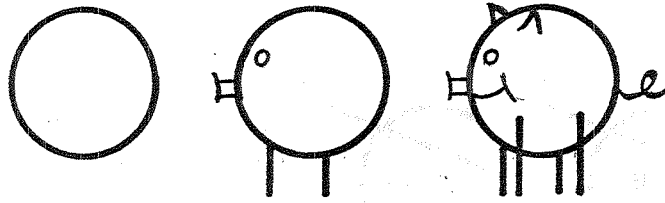
Bebé



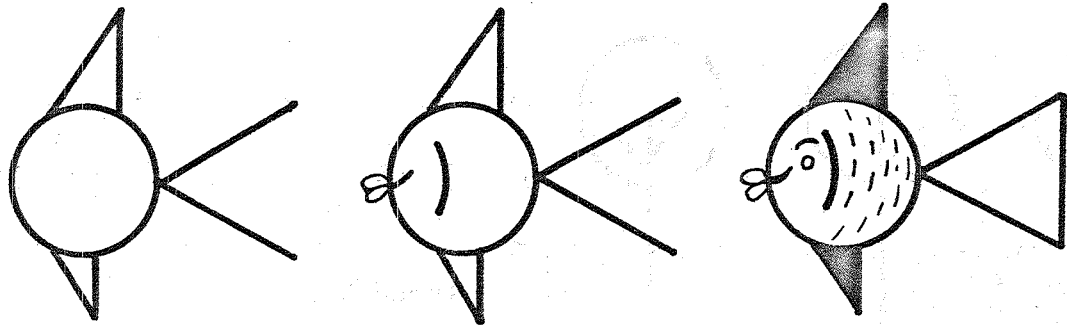
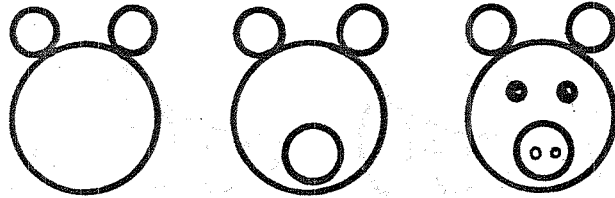
Fresa



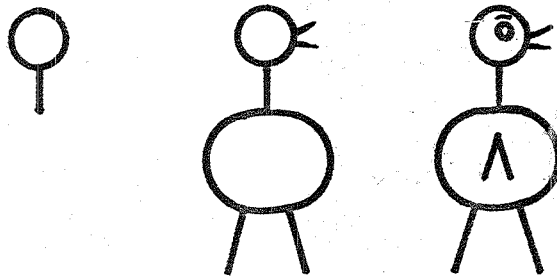
Pecera



Cerdo



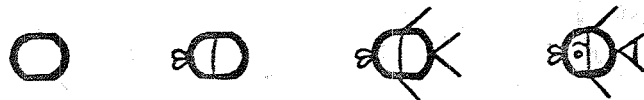
Pez



Pato

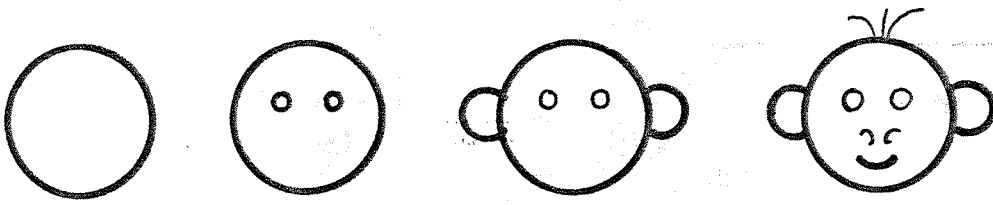


Pollito

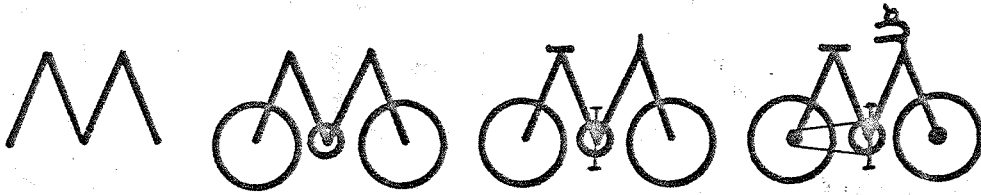


Pez

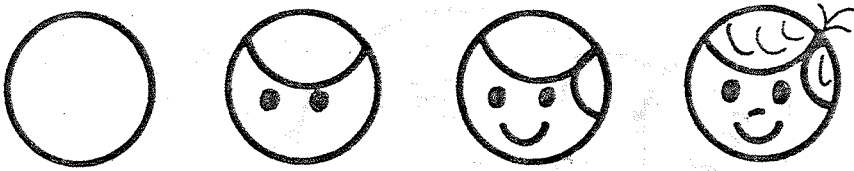




Mono



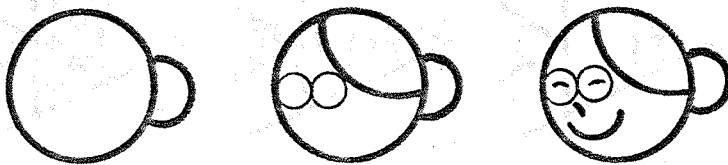
Bicicleta



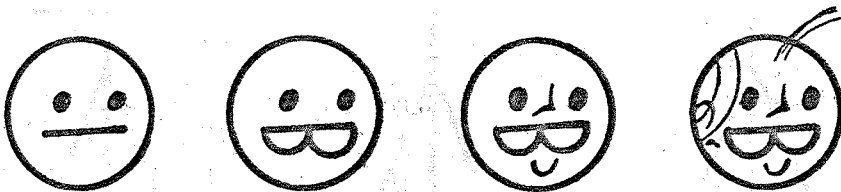
Niño



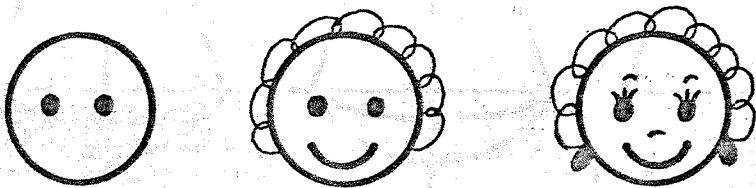
Niña



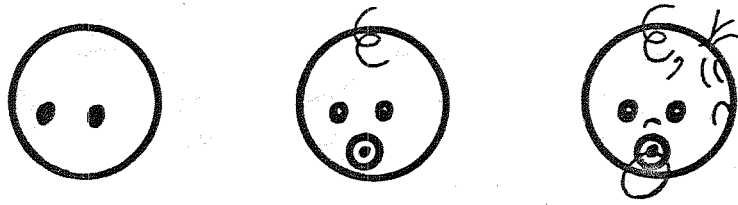
Abuelita



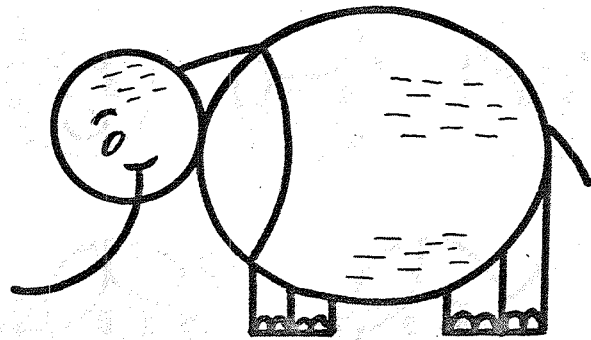
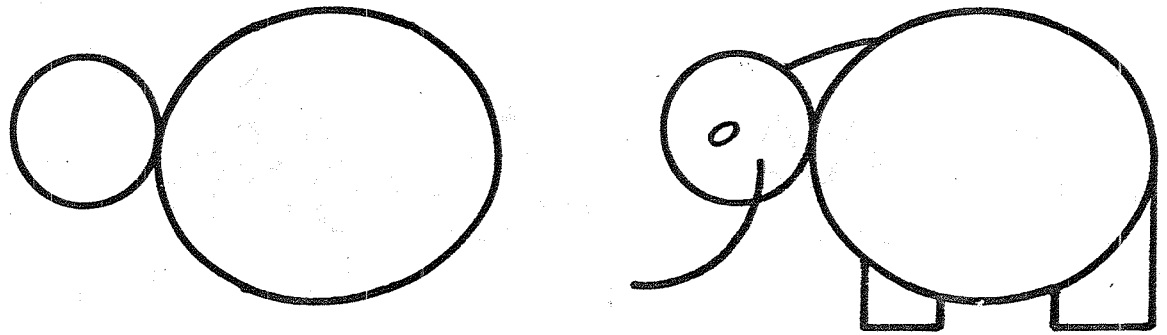
Abuelito



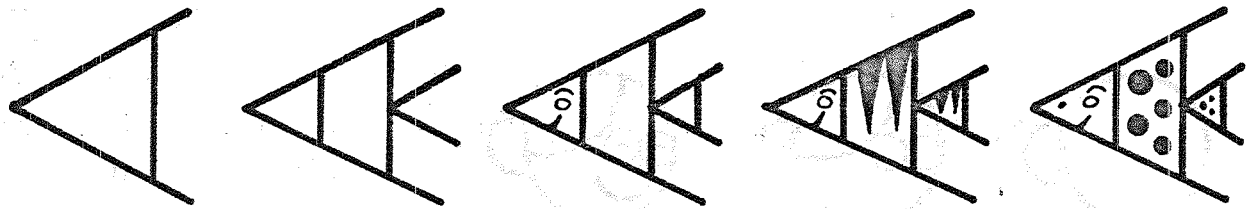
Mamá



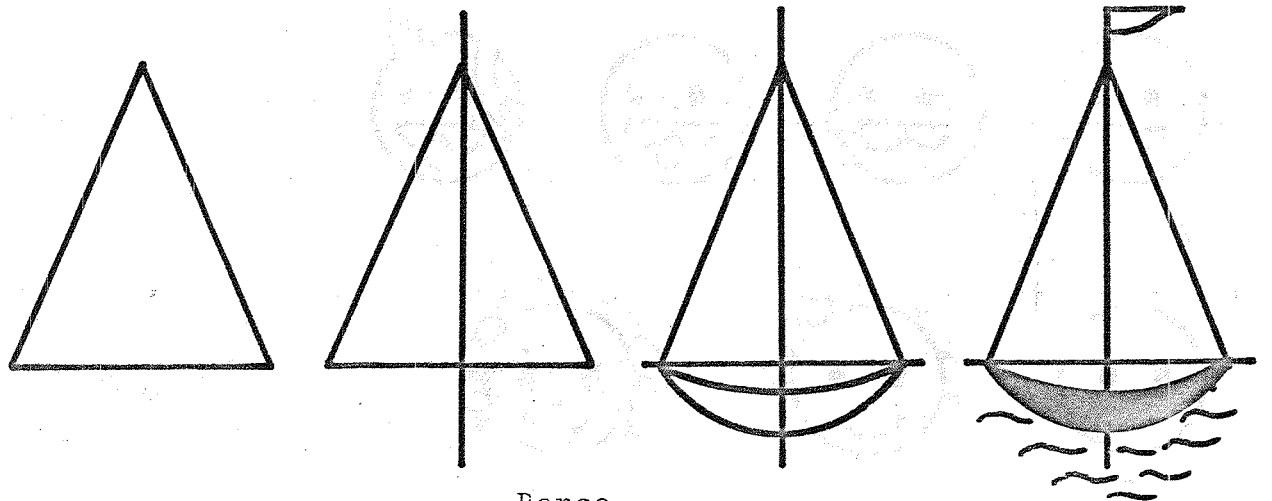
Nene



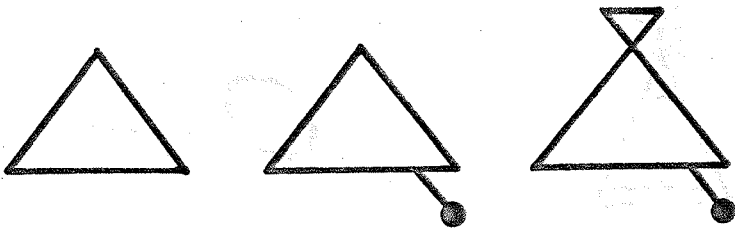
Elefante



Pez



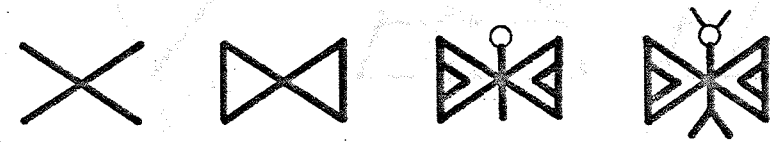
Barco



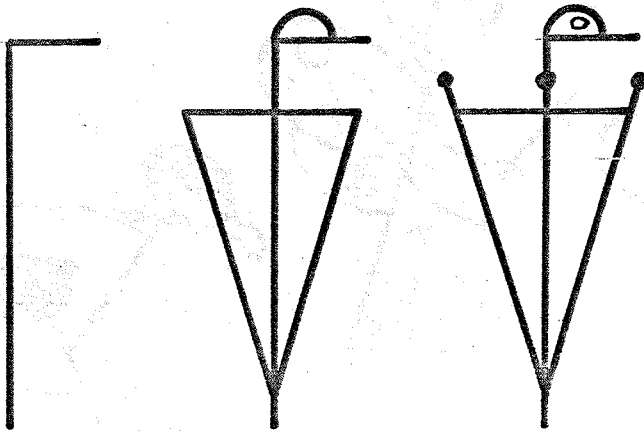
Campana



Maceta



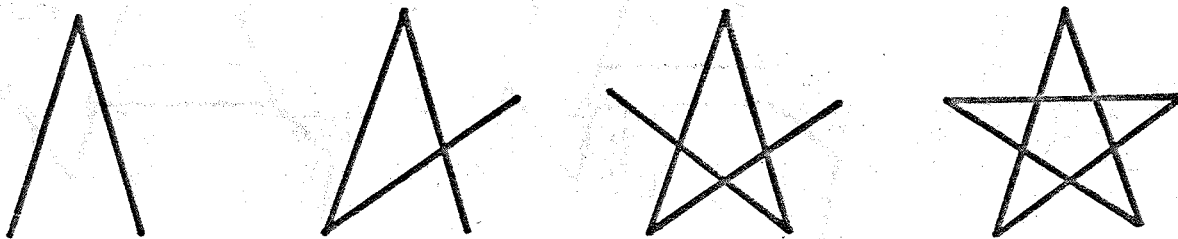
Mariposa



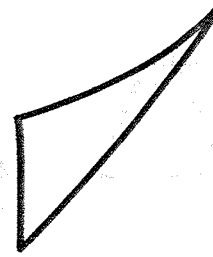
Paraguas



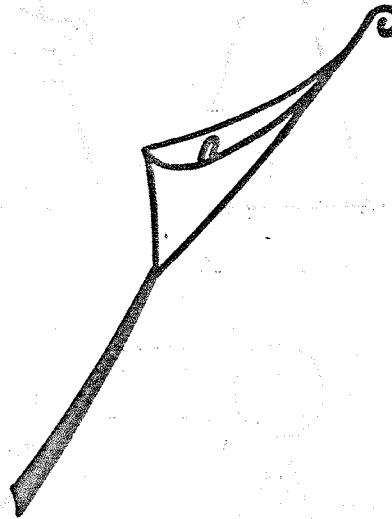
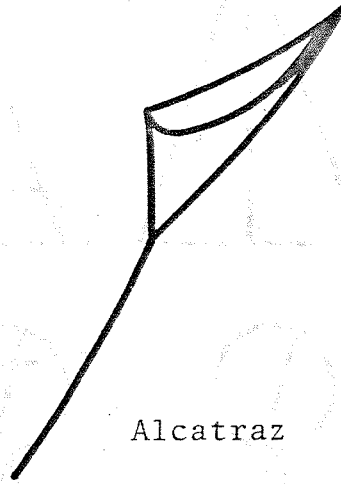
Copa

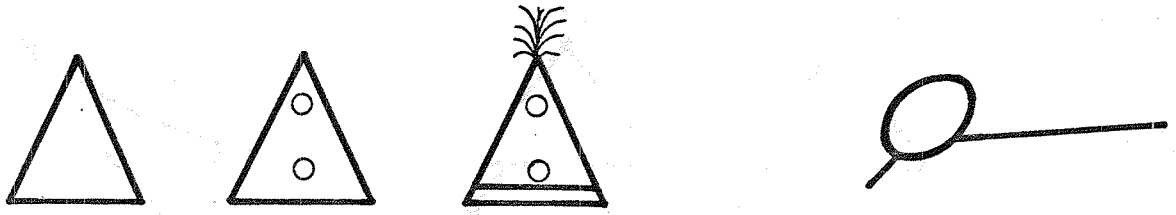


Estrella

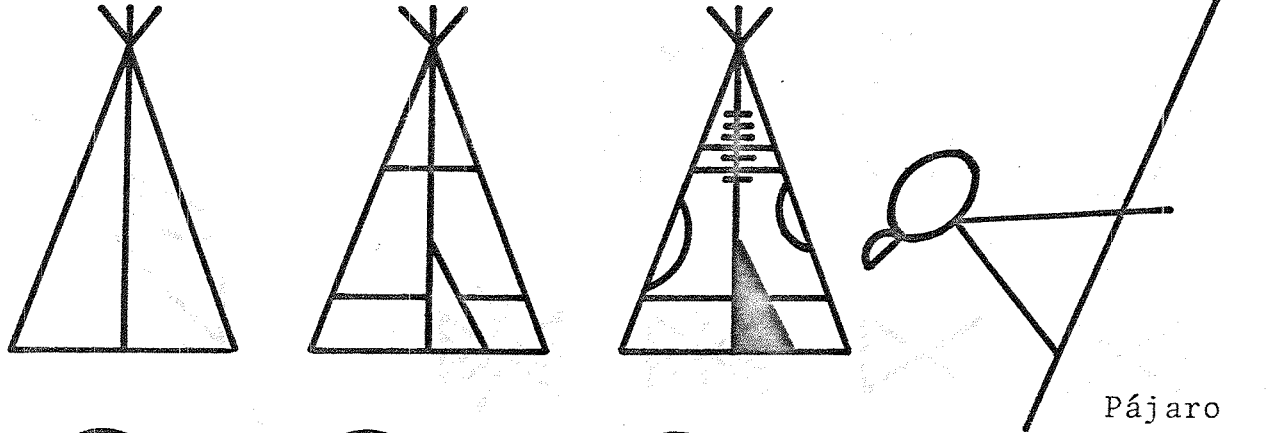


Alcatraz

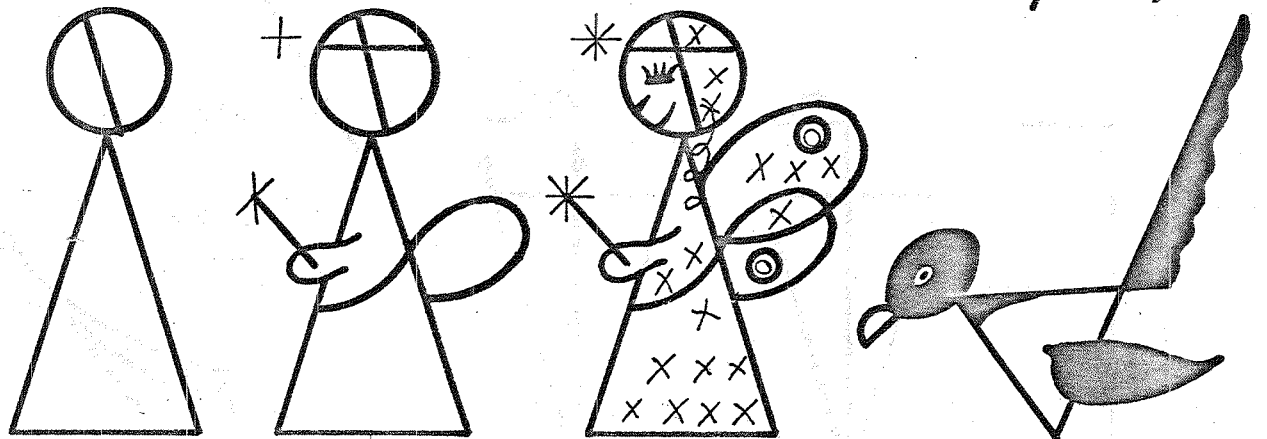




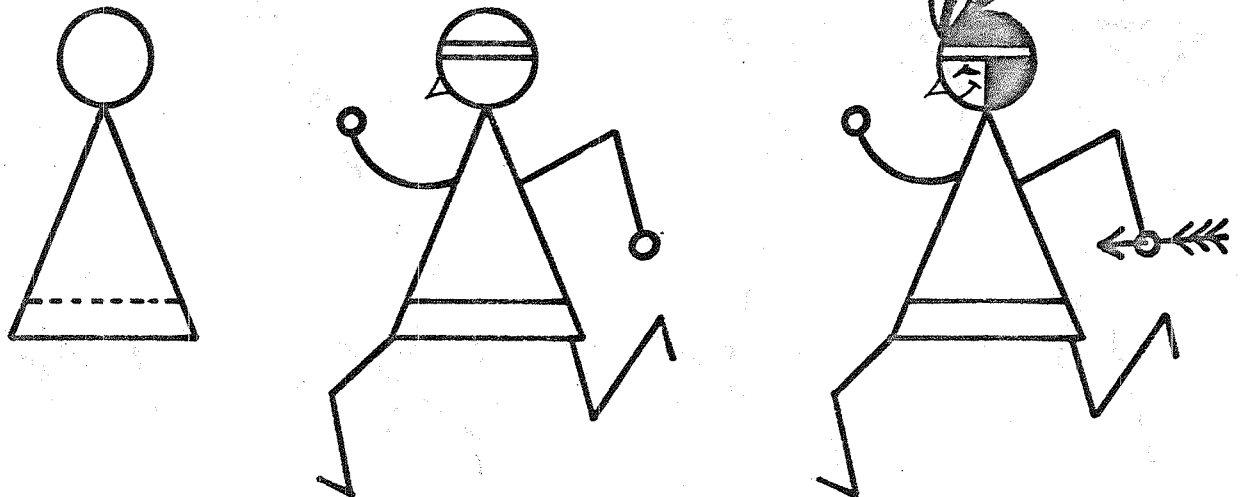
Bonete



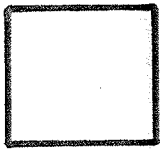
Pájaro



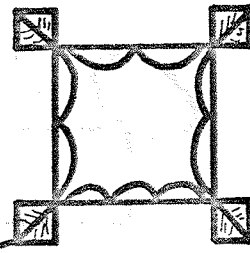
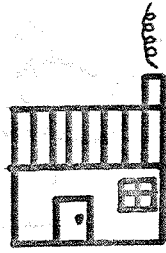
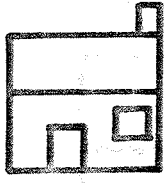
Angel



Indio



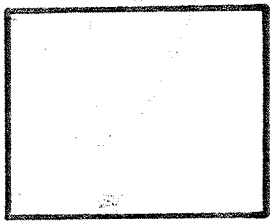
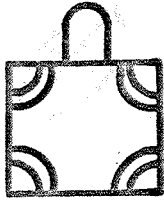
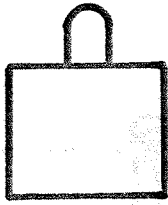
Casa



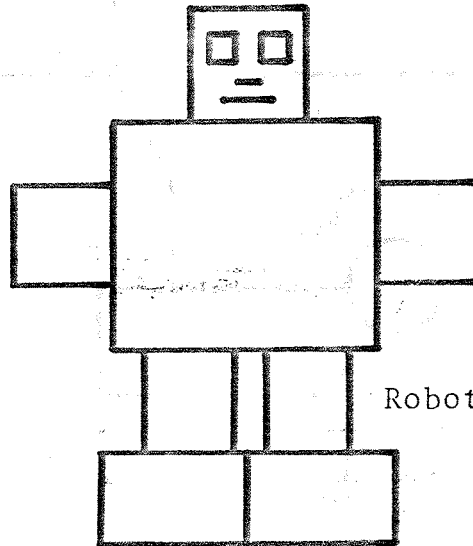
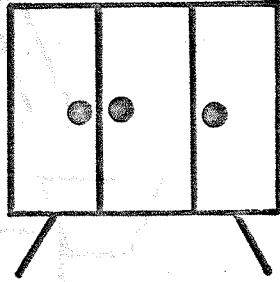
Papalote



Bolsa



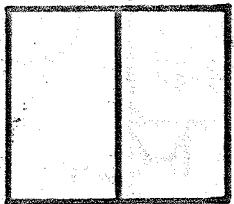
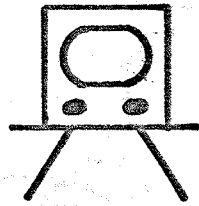
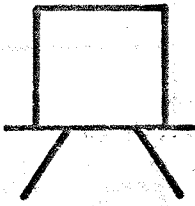
Ropero



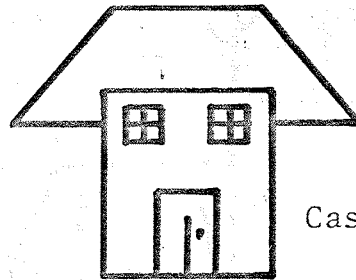
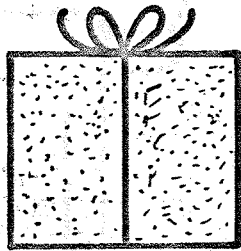
Robot



Televisión



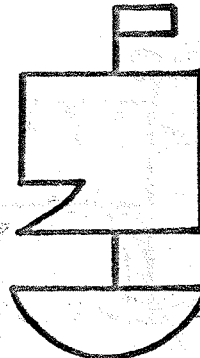
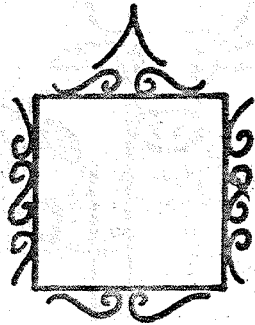
Regalo



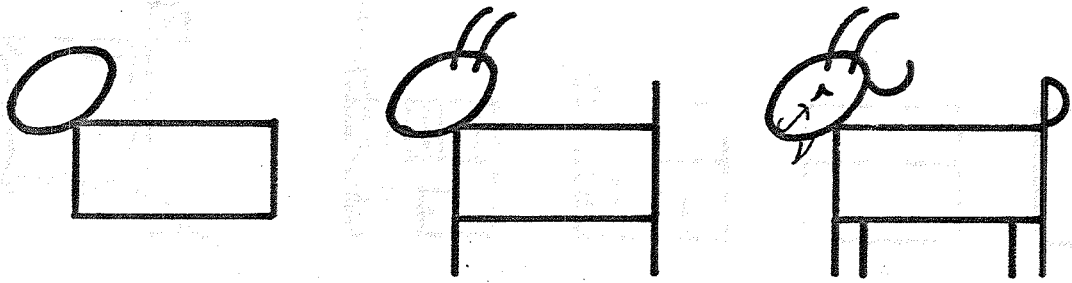
Casa



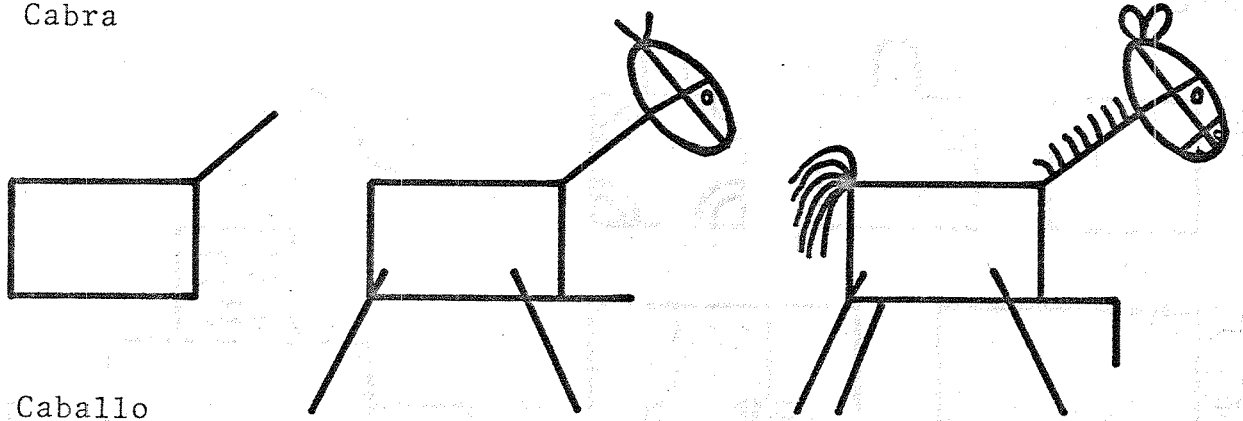
Espejo



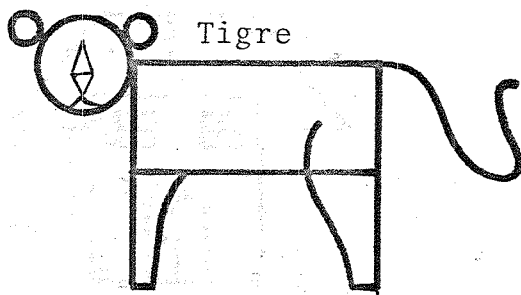
Barco



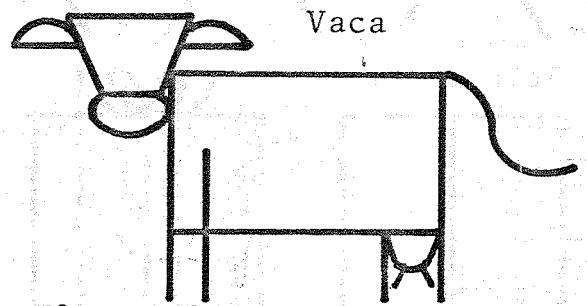
Cabra



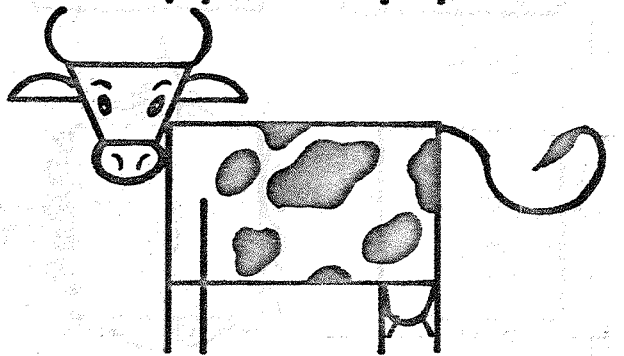
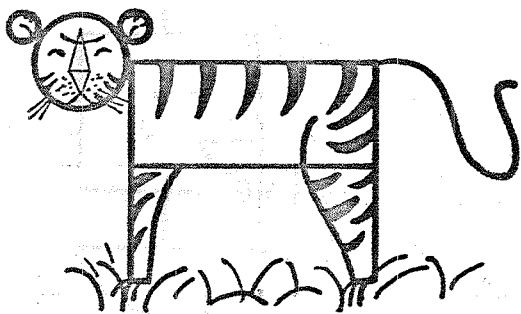
Caballo

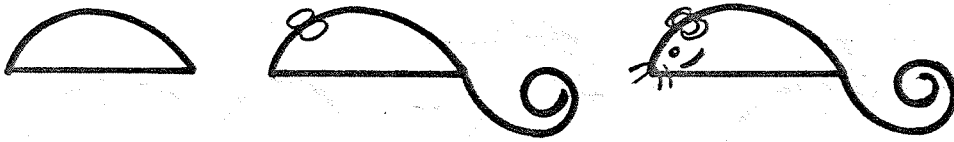


Tigre

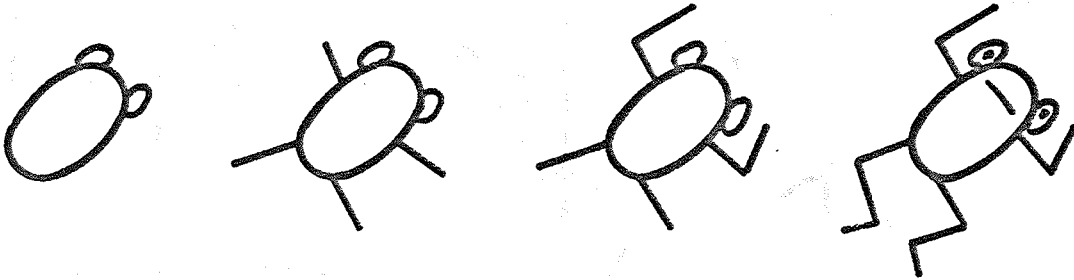


Vaca

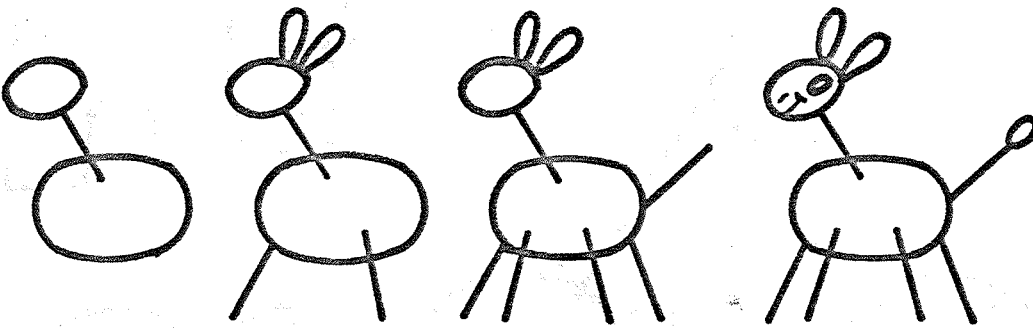




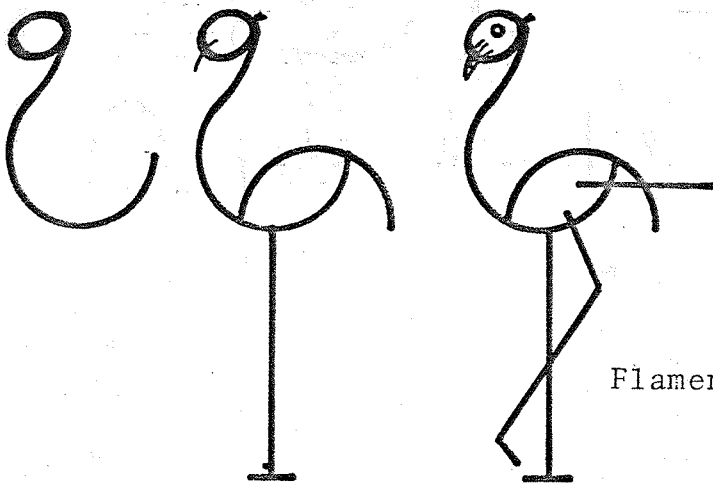
Ratón



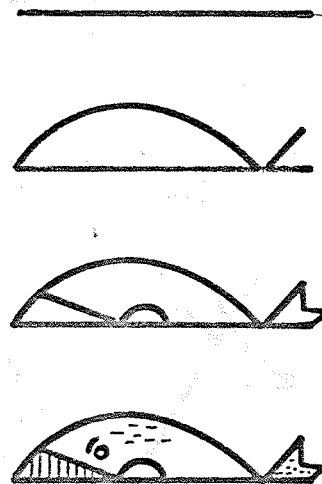
Rana



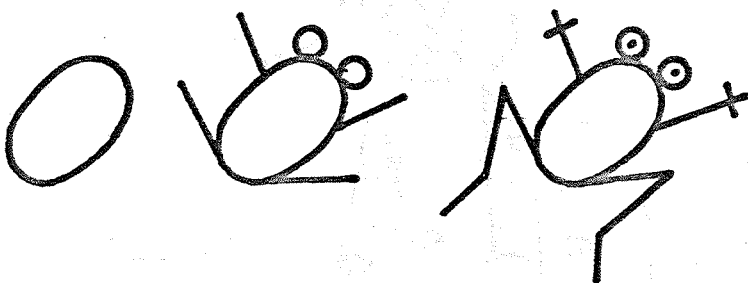
Burrito



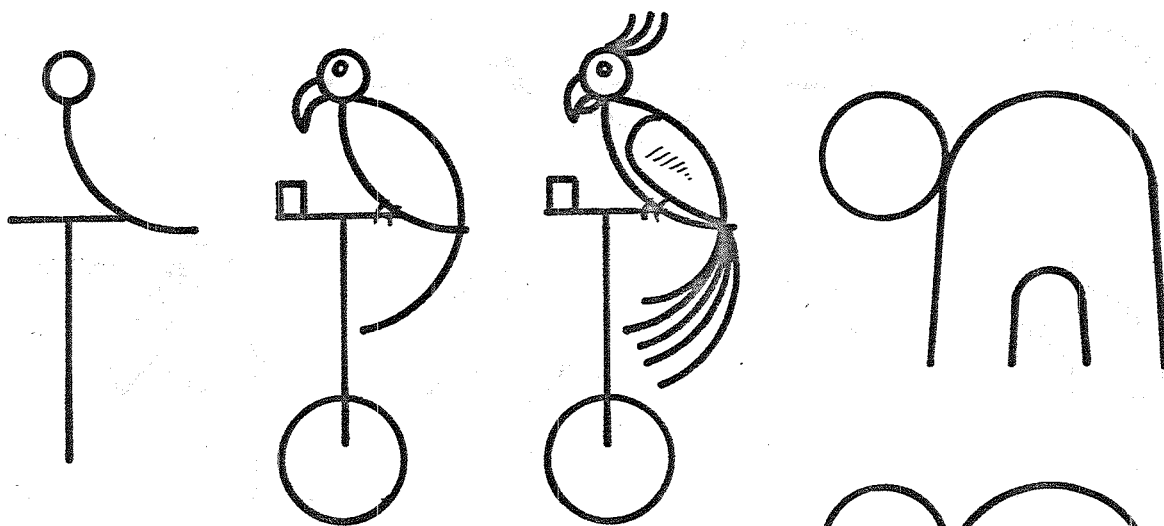
Flamenco



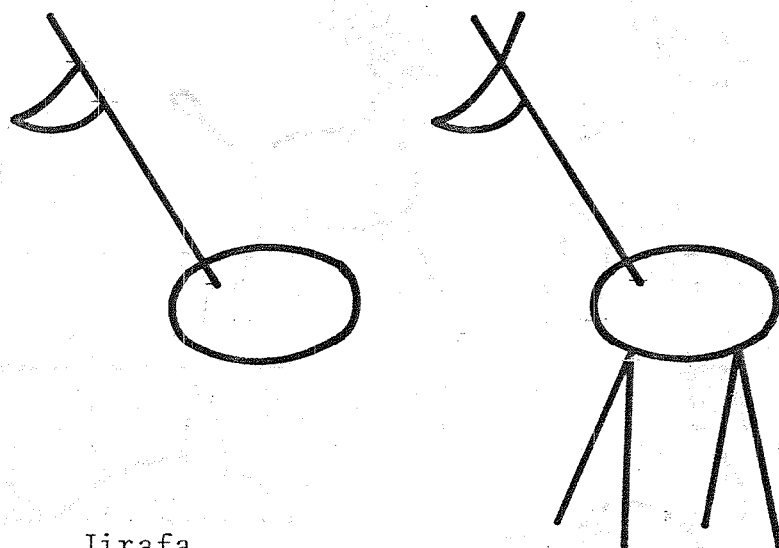
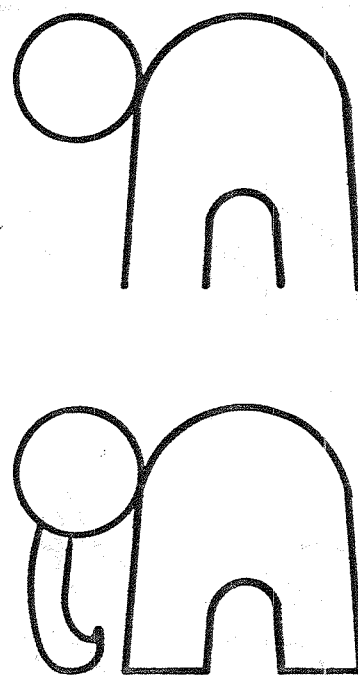
Ballena



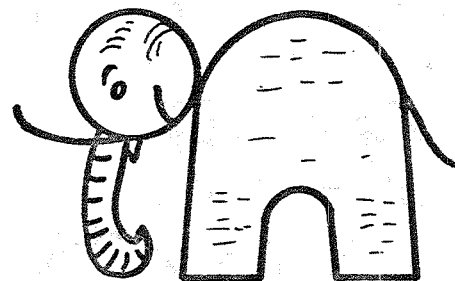
Sapo



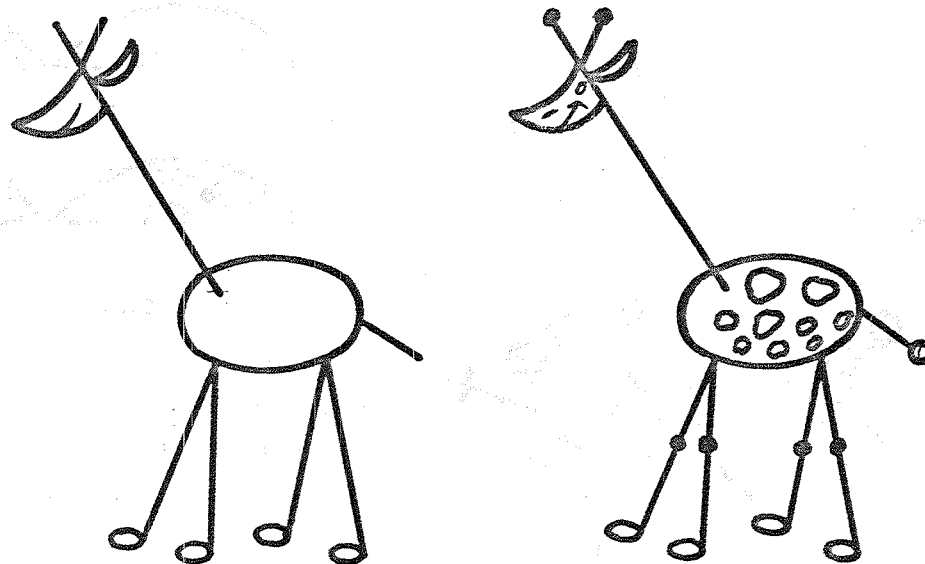
Loro



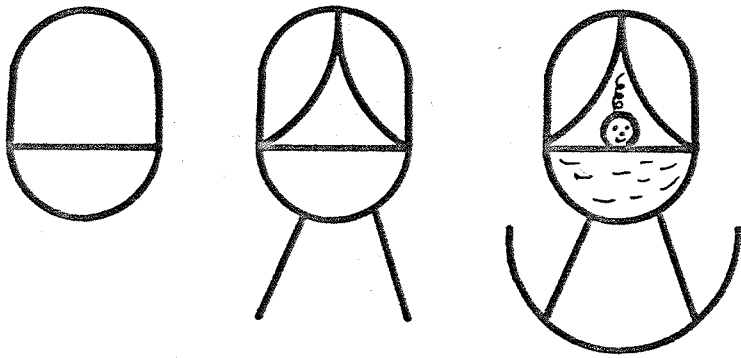
Jirafa



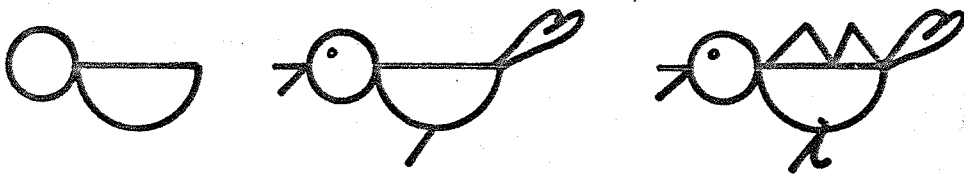
Elefante



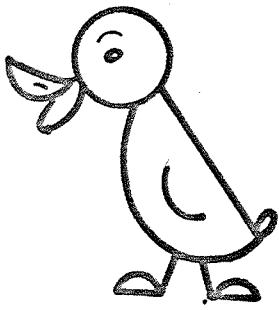
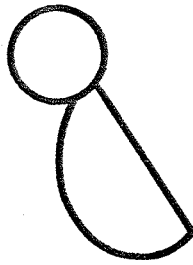




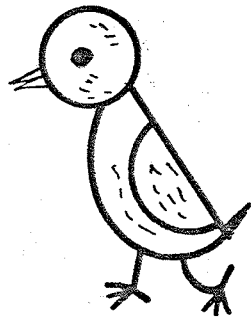
Cuna



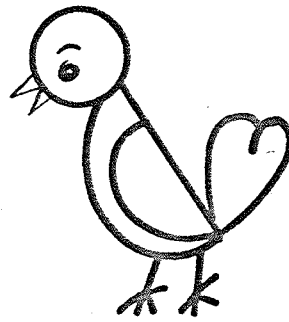
Pájaro



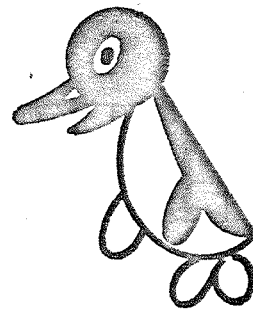
Pato



Pollito

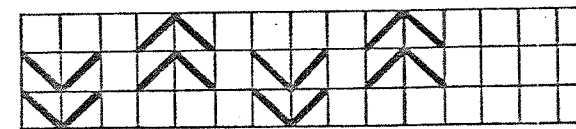
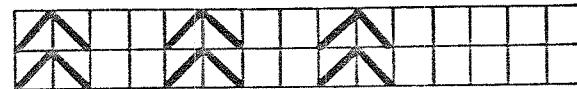
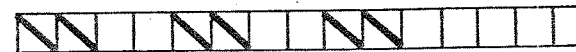
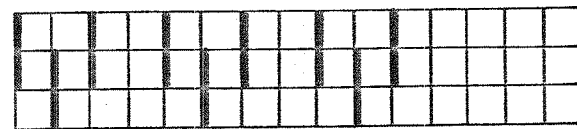
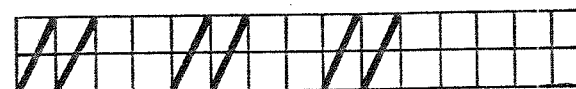
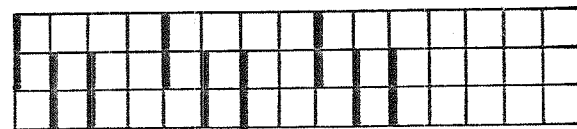
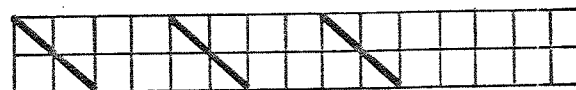
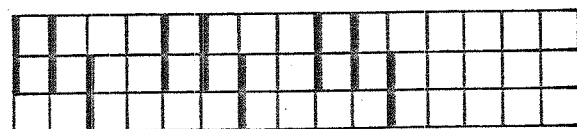
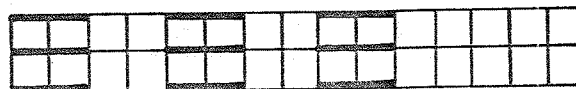


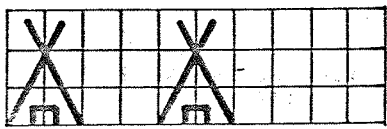
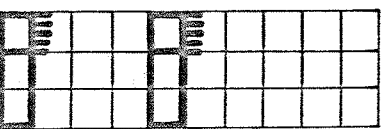
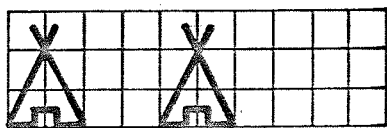
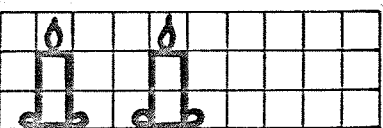
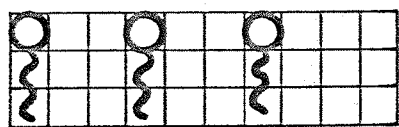
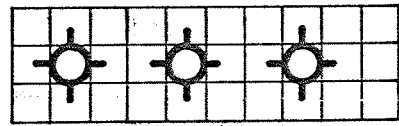
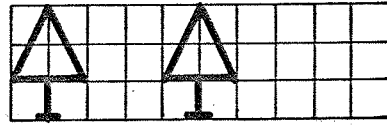
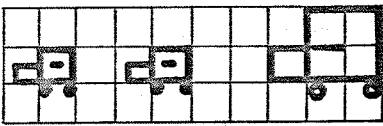
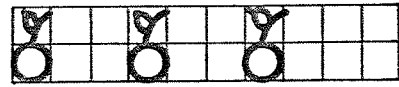
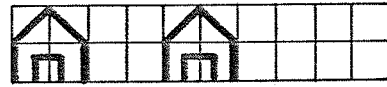
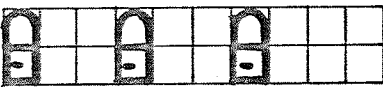
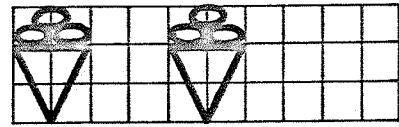
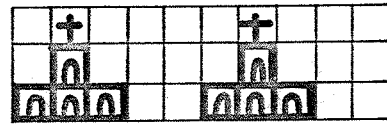
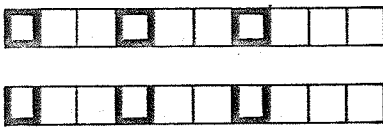
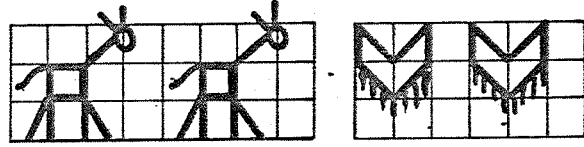
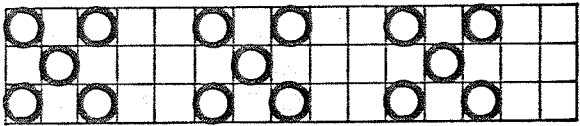
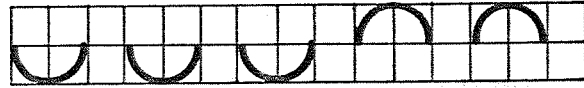
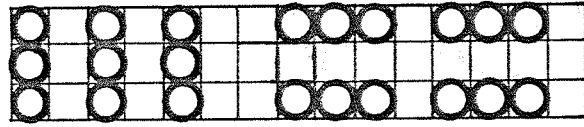
Pájaro

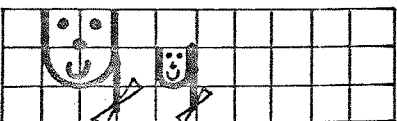
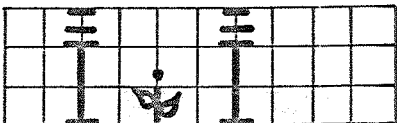
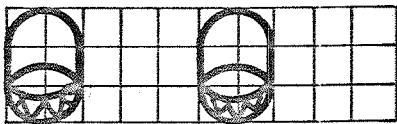
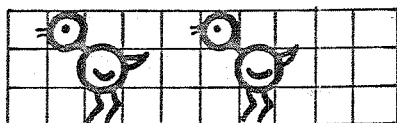
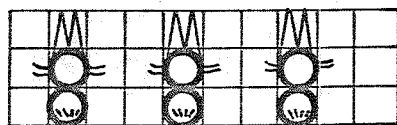
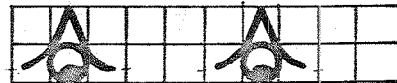
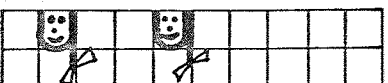
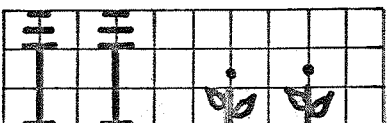
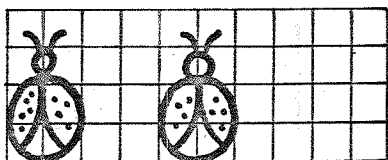
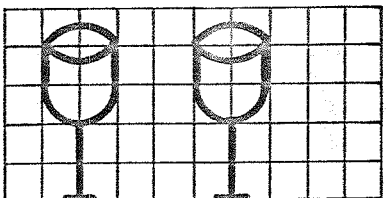
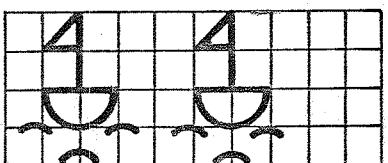
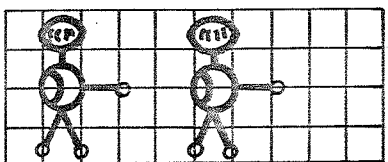
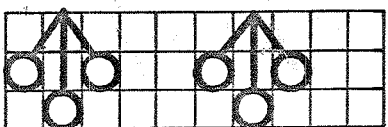
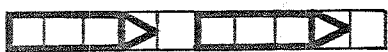


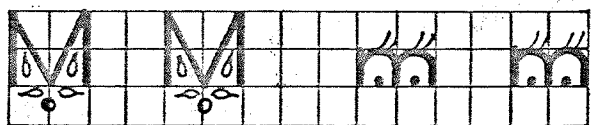
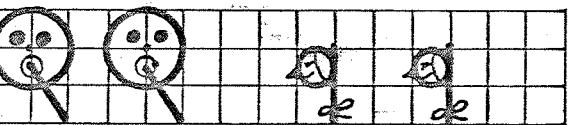
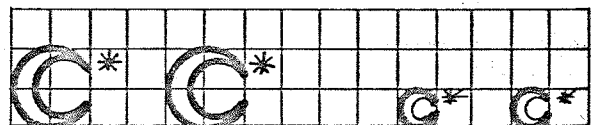
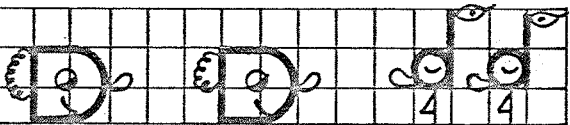
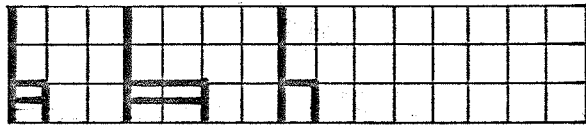
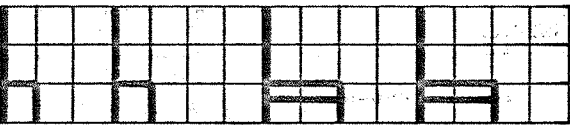
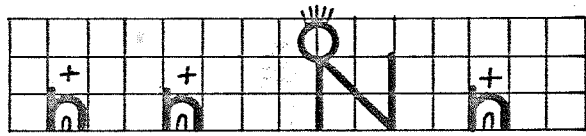
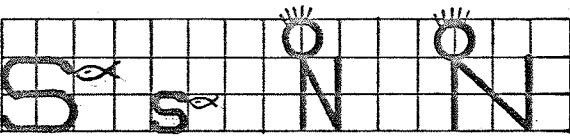
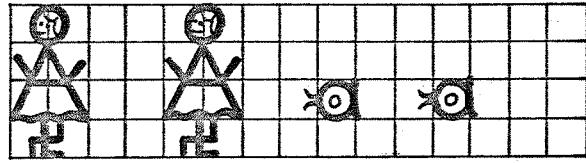
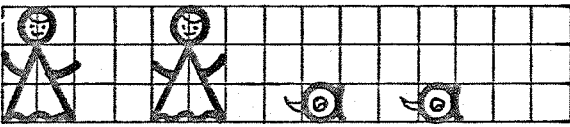
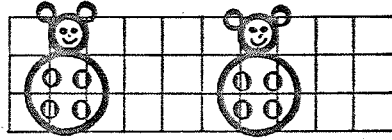
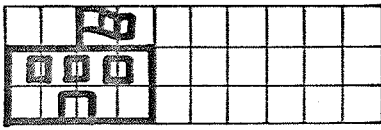
Pingüino

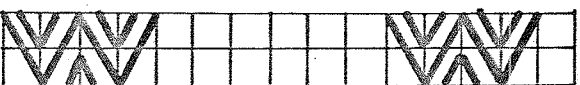
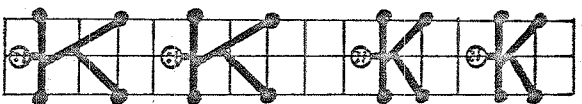
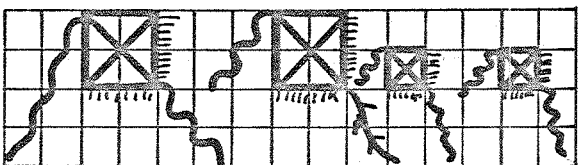
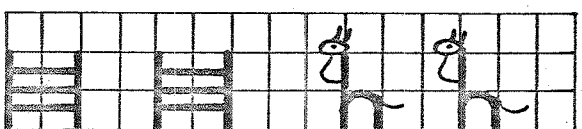
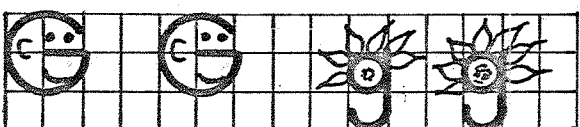
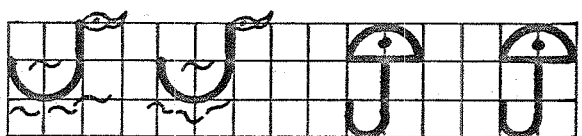
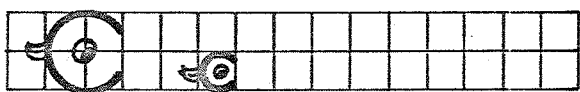
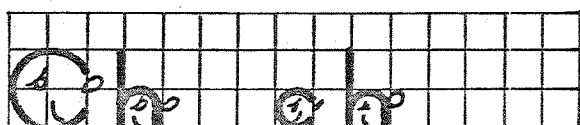
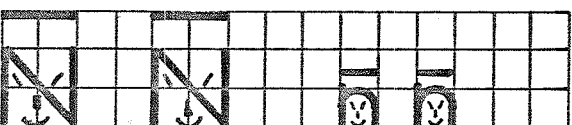
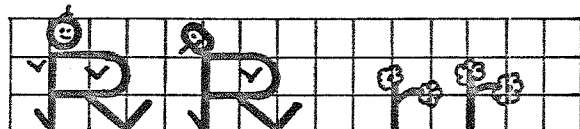
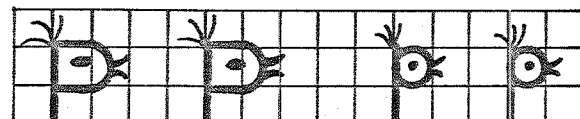
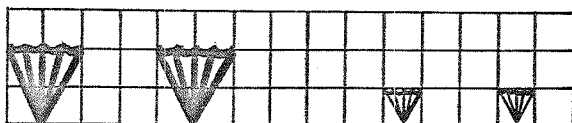
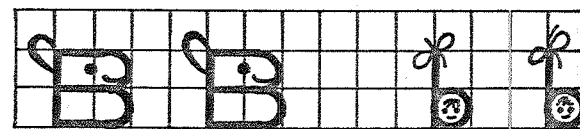
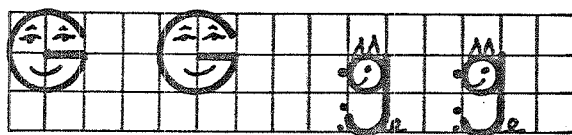
Ejercicios para iniciar la escritura.











Nota: Empiece con ejercicios simples a base de líneas rectas y círculos formando figuras. Cuadricule una parte de su pizarrón. Haga los ejercicios paso a paso hasta completas la figura, los los alumnos los harán simultáneamente con el maestro.

## Decoración.

Proceso fundamental para expresión de las propias ideas, conceptos y personalidad de quien crea, transformando o confeccionando algo con una función o finalidad que presentará un toque agradable y efecto decorativo.

### Objetivo:

Lograr una ambientación que transmita tranquilidad, con la participación activa del niño.

### Actividades:

- Que el aula luzca tonos claros de preferencia color verde en la pintura de sus muros.

- Formar el rincón vivo con plantas y animales, como pájaros, mariposas, peces, etc., de los que se encargarían -- los mismos alumnos.

- El aseo del mobiliario, elaboración de frisos de las estaciones del año, o a la decoración del aula con detalles que hagan los propios alumnos y que para ellos resulta satisfactorio el ver sus obras formando parte del decorado.

### Información:

El maestro debe procurar quitar el ambiente formal -- que se impone a las aulas, transformándolas en un lugar atractivo, acondicionando a las diversas actividades educativas y que los elementos que modifiquen agradablemente el aula, sirvan de estudio e investigación objetiva, conviviendo el niño con los seres que estarán a su cuidado, los frisos y decoración del salón con un fin educativo, como -- una lección presente que se formará con el adorno de los --

muros.

El niño es activo y el medio ambiente cambiante, de ahí que el aula debe seguir esa característica, dándole un reacomodo para realizar las actividades que así lo requieren, el caso es que no sea estático, sino dinámico.

Pintura.

Actividad mediante la cual se presenta sobre una superficie, las escenas, paisajes, objetos, etc., que se desea describir viva y animadamente, sirviéndonos además de medio de expresión.

Objetivo:

Ofrecer al niño la oportunidad para expresarse por medio de la pintura.

Material:

Pinceles y hojas de papel grandes, espacio suficiente para moverse.

Actividades:

- Adiestrar a los niños para meter el pincel en el bote de pintura y sostenerlo para hacer la marca.
- Los papeles serán de diversos tamaños, iniciando por el más grande y gradualmente reducirlos hasta el tamaño de una hoja de cuaderno normal.
- Pinte sobre plásticos transparentes y después colóquelos a trasluz, para ver los objetos de alrededor a través de sus pinturas.
- Pinte con los dedos, uno solo, o con las manos.
- Experimente en el pizarrón y en el patio con gises,



lápices de colores, etc.

- Trabaje al lado del niño para darle ejemplos y luego retírese para que completamente sólo, realice la actividad.

Nota: Maestro esté cerca de los niños para impedir que pinten los muebles o lo hagan entre ellos, de confianza al niño estimulándolo a realizar sus primeras pinceladas, trate de que los materiales estén cerca de la mano con la que trabaja.

#### 5.1.2.2. Escultura.

Es una actividad con la cual pretende representar debulto una figura utilizando el modelado.

Formas para trabajar con plastilina:

Objetivo;

Que el niño exprese y haga figuras con ideas que quiera transmitir.

Actividades:

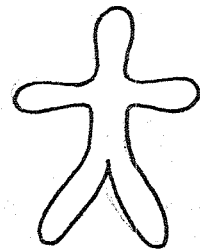
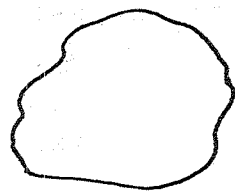
- Iniciar de lo más sencillo a lo más complicado.
- Enrollar la plastilina para formar tiras, aplastarlas y golpearlas.
- Trazar líneas horizontales en una hoja y el niño colocará sobre las líneas plastilina haciendo las mismas figuras.
- Puede realizar el ejercicio anterior con figuras como: círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos o con dibujos.



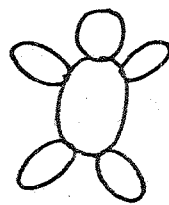
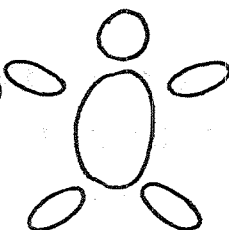
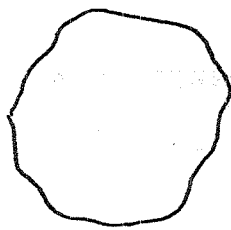
Método de trabajo con plastilina o barro.

Existen dos métodos para hacer formas básicas con plastilina.

- a) El analítico; el niño utiliza un sólo pedazo de plastilina para realizar lo que se ha propuesto.
- b) El sintético, es cuando el niño hace figuras con plastilina y va reuniendo las piezas separadas para formar un todo.



Analítico



Sintético

Figuras con papel, alambre y engrudo.

El proceso consiste en insertar sobre un armazón de alambre papel y engrudo o resistol, para obtener unos animales ligeros, atractivos y de buen tamaño.

Material:

Papel, alambre, engrudo.

Actividades:

- Tome un trozo de alambre galvanizado de grosor suficiente para resistir el peso del animal y ligero para doblarlo fácilmente con las manos. Su longitud será el doble de la del animal deseado, desde la nariz a la cola.

- Doble el alambre por la mitad y enróllelo alrededor de sí mismo para dar doble grosor a la columna y a la cola del animal, después enrolle más alambre alrededor de la columna para formar la caja torácica.

- Haga las patas con doble alambre y una las patas anteriores y posteriores a la columna vertebral doblando alambre en torno a ellas en los lugares apropiados; si las piernas se bambolean, fíjelas a la espina dorsal con papel adhesivo.

- Razgue tiras largas de papel de una anchura de 5 cms y humedézcalas en engrudo. Enrollelas a todo lo largo del armazón como si se tratará de un vendaje; puede enrollar ligeramente trozos grandes de papel cubiertos de engrudo y colocarlos allí donde la forma del animal requiera un mayor tamaño, como en el estómago, ancas, mejillas.

- Conforme la forma del animal toma cuerpo, trabaje con

pequeños rectángulos, círculos, cuadrados, triángulos de pa  
pel en lugar de tiras largas, y utilice piezas cada vez más  
pequeñas según mejore la forma. Si se quiere la última capa  
puede hacerse con trozos rasgados de revistas con pá  
ginas -  
de colores y aplicarlos sobre la forma del animal como si -  
se tratara de un collage, formando así su estructura y colo  
reándolo.

\_ Déjelo secar y luego píntelo o barnícelo.

#### Información:

Con este mismo método puede formar la base para anima-  
les gordos como; gallinas, elefantes, hipopótamos, osos, --  
etc.

#### Trabajos con periódico y engrudo.

Para realizar esta actividad resulta cómodo y menos su  
cio conseguir que los niños sumerjan hojas enteras de perió  
dico en engrudo y al sacar el papel sujetarlo con una mano-  
por uno de sus bordes, y exprimirle con la otra el engrudo-  
sobrante al pasarla a lo largo de la hoja. Así la pieza que  
dará convertida en una extensión empapada, plegable y fácil  
para manipularla y modelarla en formas que pegarán sin pro-  
blema.

Utilizando este tipo se harán estructuras de relieves-  
atractivos y los diseños pueden realizarse ya secos rocian-  
do pintura o barniz. El realizarlo produce una gran satis-  
facción personal.

Cabezas con engrudo y papel.

Material:

Los niños disfrutaban haciendo cabezas de animales y --  
personas con engrudo y papel.

Actividades:

- Haga un tubo para el dedo que vaya a usar y tenga -  
preparada una botella con un listón o con un palo para co-  
locar la cabeza cuando esté muy húmeda y se dificulte tra-  
bajarla con las manos.

- Tome una hoja de periódico y cúbrala totalmente con  
engrudo. Resulta rápido, cómodo y satisfactorio aplicarlo-  
con las manos.

- Arrugue la hoja con suavidad en torno al tubo y una  
las con tiras largas de periódico con engrudo al mismo, te  
niendo éstas una anchura aproximada de 2.5 cms.

- Enrollela al mismo tiempo alrededor del tubo para -  
formar un cuello. A partir de este momento, probablemente-  
se deseará apoyar la cabeza sobre un palo en una botella,-  
porque estará muy húmeda y pegajosa.

- Utilice para la siguiente capa, pequeños rectángulos  
de papel para dar forma a la nariz, barbilla y las cejas -  
con almohadillas de papel flojamente arrugadas y pegadas -  
en forma de tiras estrechas. De forma al cuello y a las o-  
rejas.

- Siga modelando con rectángulos de papel cada vez más  
pequeños hasta que la última capa se componga de piezas tan  
pequeñas que se superponen y secan lentamente. Cuando el --  
papel esté completamente embebido en engrudo se observará -  
la posibilidad de hacer un modelado bastante fino en las --  
facciones con una herramienta para modelar o con la punta -

de un lápiz

- De forma a la cabeza con un mínimo de capas para que sea ligera. En algún momento del trabajo encontrará que la cabeza esta demasiado embebida para trabajarla, - déjela ahí toda la noche y continúe al día siguiente.

Se puede dar una última capa con papeles de colores razgados de revistas y aplicados como en un collage o - pinte la cabeza y luego barnicela.

Información:

Para los trabajos con engrudo y papel también se - emplea el método en que se prepara una pasta de papel - con engrudo o resistol en un recipiente y se manipula - para la elaboración de trabajos como los anteriores, pe - ro, es bastante pegajosa y sucia para manejar, además - que es muy difícil para dar las formas con esta pasta, - para cuando se aplique hágalo sobre una base para faci - litar el trabajo, pueden ser: focos, bolas de unicel, - pelotas, etc.

#### 5.1.2.3. Tecnológicas.

Es la aplicación de los conocimientos científicos - y técnicos para la transformación de materiales en la - búsqueda de satisfacciones sociales, económicas y cultu - rales que incrementan la habilidad para aprender y uti - lizar recursos, además de organizarse intentando la su - peración continua.

Manualidades:

Es el desenvolvimiento de las fuerzas creadoras del

hombre mediante el trabajo personal, se distingue de la fabricación masiva o en serie por el valor personal de expresión, que adquiere el trabajo elaborado.

Al aficionado a los trabajos manuales no le preocupa en cierta forma la utilidad del trabajo, pues la realidad es, que la actividad para él es fuente de alegría por hacer y regalar objetos hechos personalmente, lo cual relaja, evade su interior, enriquece su mente y alma, afirma sus sentimientos creando, pues para él no se trata sólo del resultado que obtendrá de su labor.

Las manualidades son útiles para establecer las relaciones sociales, enriqueciendo los lazos de unión familiar y comunitario, por cuestión de reunirse a crear objetos y conocer nuevas técnicas manuales. Además presentan gran variedad de posibilidades en todas las tareas de artesanías, juguetes, objetos para la casa, fiestas y en diversos materiales desde naturales como la madera, paja, cuero, arcilla, etc., hasta metálicos, tejidos; en tela, con papel y cartón.

Los trabajos que se construyen en el aula deben ser sencillos como el niño y de formas simples en los cuales podemos utilizar tanto material de desperdicio como natural y sintético, pero siempre buscando el toque personal que exprese la sensibilidad y carácter del ser que le formó.

Indicaciones para realizar los trabajos.

Las obras no pueden ser idénticas ni al modelo, sino parecidas al carácter de cada individuo.

Es preciso tener idea de la función de uso que tendrá-

el objeto de la utilidad que cubrirá en el hogar.

Un adorno hace resaltar la belleza, los conglomerados la vuelven irreconocible.

Hay que tener presente las leyes de armonía, belleza, simetría y color.

El trabajo manual se relaciona con los antecedentes para el aprendizaje porque fija la atención y establece un procedimiento de análisis, afina el tacto y evoluciona espiritualmente el que educa sus manos, además de establecer relaciones sociales.

Pedagógicamente se le considera una actividad muscular, especial de la mano, que une a la intelectual, haciendo de las dos una sola, que favorece la actividad creativa del niño al cual le gusta hacer, construir, trabajar, como si estuviera jugando.

Su valor educativo es que fortifica el cuerpo y afirma el temperamento del niño, logrando condiciones favorables para que se desarrolle fácilmente, proporcionándole agilidad, destreza manual, rapidez y seguridad de movimientos.

Refuerza la educación dando noción de orden físico-industrial para fines, medios, útiles y herramientas.

Psicológicamente se desarrolla la observación, asociación, imaginación y reflexión, inculcando el método científico y el papel de la ciencia en la vida.

En el aspecto moral establece la sinceridad, dando seguridad y conciencia del valor del trabajo. Estética--



mente contribuye al buen gusto y sentido de la belleza.

Requisitos para enseñar a elaborar trabajos manuales:

- Un lugar apropiado.
- Herramientas acordeas al tipo de trabajo.

Se logra con el trabajo:

- Disminuir el ocio, inadaptación y descontento.
- Aumentar el valor social y económico del individuo.

Función del maestro:

- Graduar las dificultades técnicas del trabajo.
- Vigilar el desarrollo del mismo.
- Proveer en algunos casos material y herramientas.
- Dar confianza en la fuerza y capacidad.
- Estimular con entusiasmo y deseo de superación.

Información:

En un principio el maestro puede presentar modelos y que el niño los copie, después el niño debe hacerle las variantes que considere apropiadas. El desarrollo de éste tipo de actividad, lleva al dominio de movimiento, actitudes y disciplina durante el desarrollo del trabajo.

Elaboración de la muñeca.

Material:

- Una bola de unicel del número 1, para la cabeza.
- Un cuarto de tela estampada, del cual salen varias; o sólo un trozo para que no sobre.
- Un metro de encaje.
- Un retazo de terciopelo rosa, puede sustituirlo con otra más económica pero en ese tono.

- Un pedazo de peluche amarillo, estambre o acrilán, si no tiene éstos; trozos de fieltro negro y naranja o de estambre.

- Plumón rojo.

Actividades:

- Forre la bola de unicel con el terciopelo rosa y fórmele el peinado con el peluche. Para hacer los ojos, recorte dos círculos de fieltro negro y péguelos. Con el plumón pinte la boquita.

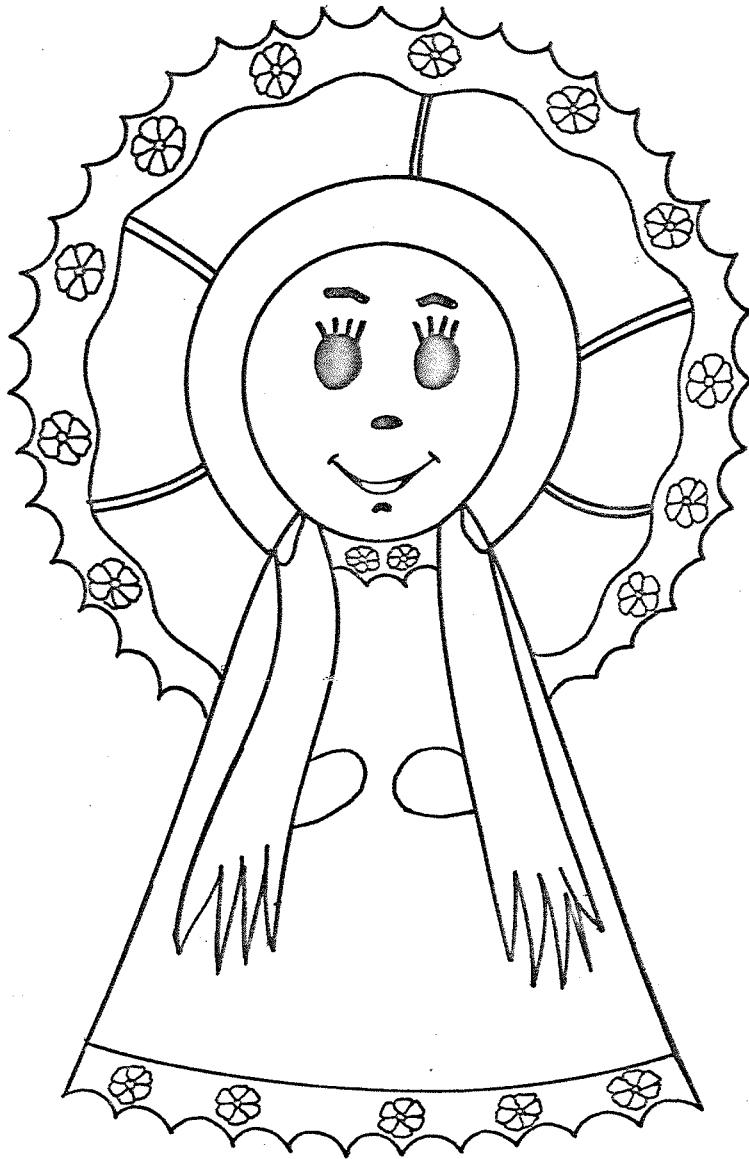
- Para los moñitos, fórmelos atando o pegando dos tiritas de fieltro naranja.

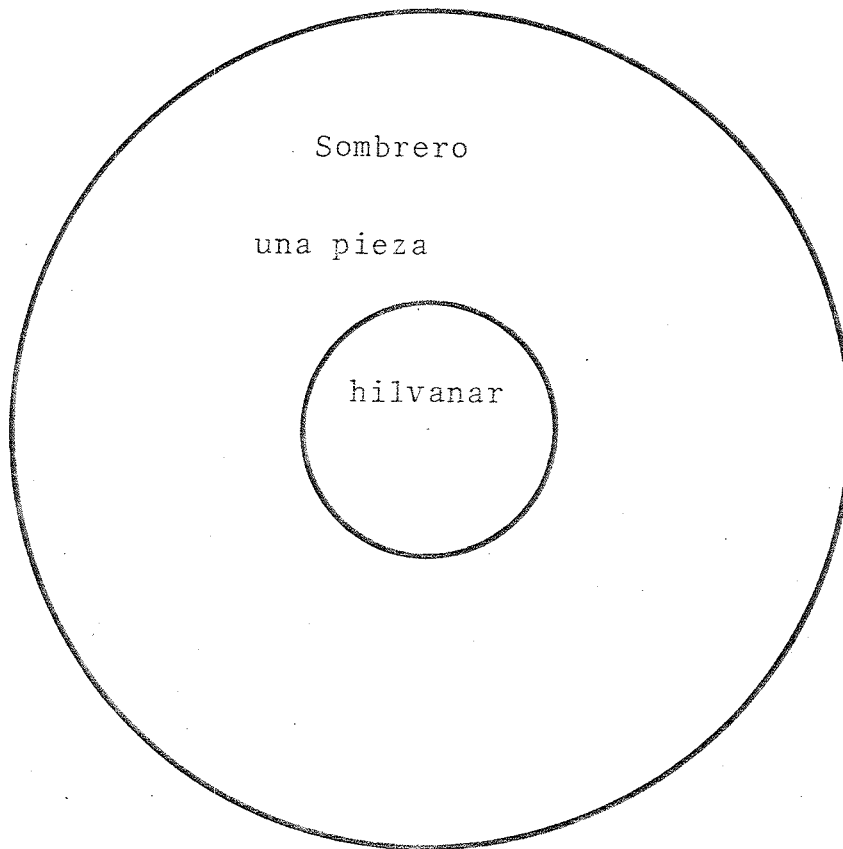
- Recorte el sombrero del molde con tela estampada; hilvánelo donde indica la plantilla para darle vuelo, y péguelo a la cabeza, centrándolo.

- Después de recortar la tela para el vestido usando la plantilla, únala de las orillas formando un cono y cosa el vestido a la cabeza en la parte que se considere el cuello. Con el terciopelo rosa recorte los brazos y péguelos al vestido en el lugar que sea el indicado.

- Pegue el encaje en la orilla de la tela del sombrero y del vestido, así para formar el cuello.

- Por último atraviese por el sombrero un hilo de diez centímetros de largo, y hágale un nudo para colgarla. Dentro del cono que forma el vestido se puede adaptar un trozo de pastilla-desodorante.

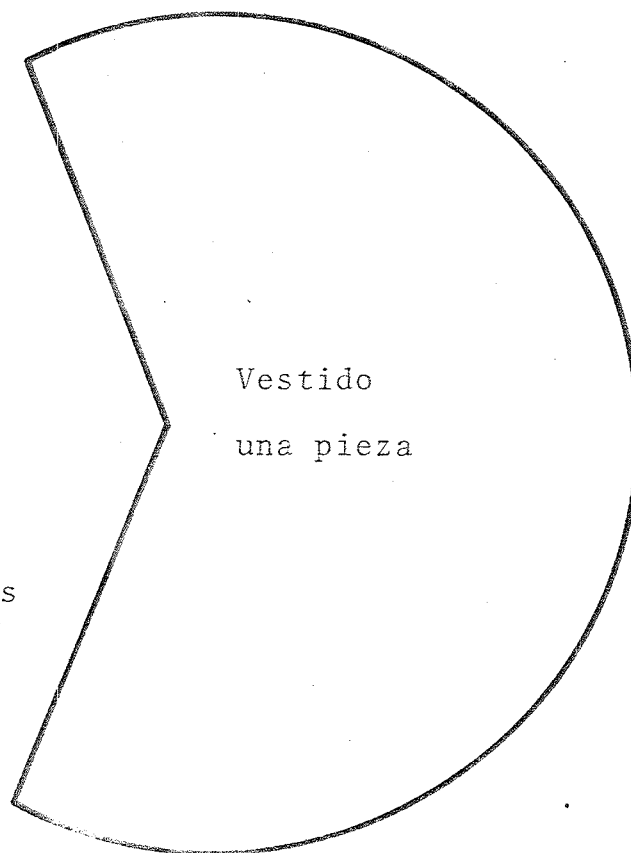




Sombrero

una pieza

hilvanar



Vestido

una pieza

Brazo, dos piezas



## 5.2. Comunicación Verbal.

El lenguaje en su concepción más amplia significa comunicación; la comunicación nos permite conocernos a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. La fórmula más evolucionada que sirve para comunicarnos es el lenguaje hablado y articulado.

### Clasificación:

#### 5.2.1. Expresión Oral

Recitación

Descripción

Relatos

Diálogos y Monólogos

Conversaciones Dirigidas

Canciones Rondas y Coros

Escenas con muñecos Guiñol

Escenificaciones Teatrales

## Recitación:

Es un auxiliar para adquirir habilidad en la expresión oral, puede hacerse individual o en coro.

## Objetivo:

Transmitir un mensaje en forma emotiva.

## Actividades:

Recitación individual, comience por comprender el poema, después memorícelo y ensaye a solas hasta dominarlo, con los requisitos para una buena expresión; - hágalo frente al grupo o auditorio.

Recitación en coro, necesita de dos tonos alternadamente y combinando con movimientos coreográficos y actitud dramática para subrayar acciones.

## Material:

De 1 a 4 versos para la presentación de acrósticos, adquiere espectacularidad agregándole detalles de vestuario y escenografía, en algunas se hacen sonar instrumentos de percusión que complementes.

Nota: Su aplicación debe ser breve y con los temas preferidos de los niños.

Maestro no sea crítico exagerado, dé confianza y seguridad.

Ejemplos:

Madre.

Quisiera ser pajarillo  
y cantarle dulcemente  
quisiera ser suave brisa,  
y entre mis brazos mecerte.

Quisiera ser blanco lirio  
quisiera ser un lucero  
y tu balcón perfumar,  
para poderte alumbrar.

Quisiera ser querube  
y robarte el corazón,  
para guardarlo mamita,  
en el cofre de mi corazón.

Mi banderita.

Banderita, Banderita,  
que bonitos tus colores  
verde, blanco y colorado  
te queremos de corazón.

A la Bandera.

¡Bandera de mi Patria,  
Bandera inmaculada!  
Que ostentas tres colores  
Y un águila caudal:  
El verde de los bosques,  
El blanco de los lirios,  
Y el rojo de la sangre,  
De un caudillo inmortal.

Mi Cochinito.

Este lindo cochinito,  
es mi alcancía querida,  
donde guardo cada día,  
sin faltar cien centavitos.

Pronto, pronto va a llenarse,  
y entonces los sacaré  
y un regalo compraré  
a la dulce madre mía.

#### Descripción.

Es poner de manifiesto las características de personas, cosas, animales, ambientes, situaciones, en fin realidades en forma oral y escrita.

Al realizar una descripción se debe meditar en:

- La observación detallada de lo que se va a describir.
- En el caso de una realidad, el que observa se situará dentro o fuera del cuadro, en el ángulo desde el cual abarque todo el panorama.

Descubrir los elementos estáticos y secundarios para lo cual interviene el criterio personal y emotivo del observante.



- Captar los olores, temperatura, sonidos, movimientos, luz y colores que se desprenden del cuadro que impresionan.

- Analizar los elementos para determinar los de primer y segundo plano.

- El observador para vivir la realidad que se le presenta debe adentrarse en el descubrimiento de aspectos subjetivos con reflexiones y comentarios.

Sugerencias de títulos para realizar:

Una forma sencilla es partir de realidades que sean conocidas por el alumno y se faciliten partiendo de algo concreto.

- Salgo al patio de la escuela y.....

- Me acuesto en el pasto y.....

- Para la noche me gustaría.....

- En la clase tengo deseos de.....

- Mi salón cuenta con.....

- Los pollitos son.....

- La manzana está.....

Actividades:

- Platicar a los alumnos sobre la descripción.

- Ejemplificar con algunas descripciones que se asemejen a la que se pretende que elaboren.

- Colocar frente al grupo, o al grupo en el lugar que se quiere describir.

- Observar detenidamente en silencio o guiados por el maestro hacia los detalles.

- Invitar a los alumnos a describir oralmente lo observado.

- No permita la burla hacia el descriptor, halague su trabajo.
- Invite a que pasen más compañeros a describir lo deseado.

#### Relatos.

Ayudan al alumno a desarrollar su atención, pueden ser orales y escritos. Al iniciar únicamente serán orales, lo ideal es que sean claros, fluidos y amenos.

Cuando los niños comienzan a leer le sirve para que no mecanicen la lectura y comprenda lo que leyó, cuestionándolo al culminar una lectura.

#### Requisitos:

Deber ser breves; en la representación enfatizar las situaciones y palabras que se desee sobresalir, modulando la voz, variando el tono, la intensidad, rapidez en los personajes que lo requieren, expresividad del rostro, traduciendo las emociones al relato.

#### Información:

Un buen relator no reproduce fielmente lo estudiado, debe inventar, crear, usar su imaginación.

#### Ejemplos:

Los relatos pueden ser: Cuentos, leyendas, novelas, biografías, hechos históricos, fábulas.

#### Diálogos y monólogos.

Es la plática entre dos o más personas que en forma alter-

nada se comunican e informan sobre asuntos de la vida diaria.

El monólogo será cuando la persona platica consigo misma, con su conciencia, preguntándose y contestándose a la vez. Estas actividades se realizan en el hogar, la escuela, el parque, en cualquier lugar. La forma dialogada se usa entre los personajes que intervienen en una obra de teatro, novelas, fábulas y leyendas.

Requisitos:

- El tema debe ser conocido por todos.
- Haberse tratado anteriormente.
- Puede ser maestro - alumno y alumno - alumno.
- Debe ser en forma amena y agradable.
- Señalar los puntos posibles a ser tratados.
- Proponer las posibles preguntas que se pueden hacer.
- Puede ser competitivo.

Conversación dirigida.

Se realiza hablando una o varias personas; unas con otras sin cuidar la elegancia, vocablos, expresividad y tono cuando es familiar, todo lo contrario cuando es profesional la conversación.

Requisitos:

- Que el tema sea interesante.
- Que el alumno se prepare para realizarla.
- No salirse del tema.
- Evitar la discusión
- Huir de las expresiones pedantes y rebuscadas.

Ejemplos para conversaciones:

- El futbol.
- Programas de televisión.
- Las vacaciones.
- Mejoras a la escuela y al salón.
- La comida, etc.

Canciones rondas y coros.

Son puntos que en el desarrollo de los antecedentes para la enseñanza de la lecto escritura se han trabajado como motivantes, refuerzos, recreación, etc., con ellos podemos realizar una gran variedad de actividades, no sólo en la acción de que aprendan a cantar, sino para lograr la enseñanza de cualquier área de estudio, todo depende de la iniciativa y voluntad que se tenga para hacerlo.

Ejemplo de rondas:

El milano, María Blanca, El patio de mi casa, etc.

Información:

En el aspecto ritmo del capítulo anterior, (pág.98) se incluye un proceso para la enseñanza musical, es muy sencillo, con él puede lograr grandes cosas con sus alumnos.

Escenas con muñeco guiñol.

Estos son maniobrados por el hombre directamente con la mano o con dedos por medio de guantes, representando personajes. El muñeco dialoga y hace que el que manipule hable de sus propios problemas e inquietudes, que de otra forma no surgirían de su

personalidad. Son parte de la cultura y un recurso efectivo de la comunicación humana, especialmente para los niños, constituye un magnífico apoyo educativo.

Lineamientos generales.

El muñeco guiñol remeda al hombre, sintetizando, seleccionando y analizando su realidad.

El guiñol de funda es el más difundido, consta de cabeza, manos y funda.

Para darles "personalidad", se cuida el tamaño, se distribuyen las facciones, peinado, accesorios de un oficio, vestimenta adecuada, considerando siempre que se verá a distancia.

Para que proyecte vida, se exagera el brillo y tamaño de los ojos, actitud y tamaño de las manos, marcando la situación que requiera la obra. Son más expresivos los muñecos de cara inmóvil que los de móvil, y también depende de la facilidad que tenga la persona para manipularlos, por lo que hay que cuidar de los dedos y proporciones de la funda.

Se puede construir con cualquier cosa y contando con las herramientas y materiales necesarios como:

- Envases de cartón, cajas de pasta dental para cabeza y cuerpos.
- Pelotas de esponja, hule, unicel, etc., para cabeza.
- Estambre, botones y cierres para facciones.
- Retazos de tela o piel para facciones o accesorios.
- Calcetines, medias y guantes para manos; cuerpo o cabeza
- Corcho, paja o madera de efecto de textura.
- Latas, papel, cartón, en lo que desee ocupar.

- Hojas secas, frutos, ramas, guajes, calabazas.
- Ropa vieja, sombreros de paja, cortinas, para cuerpo y funda.

De acuerdo al material disponible, la iniciativa y habilidad del maestro, se guiará a la creación de muñecos. Algunos son ya muy conocidos como:

- El de guante.
- De bolsa de papel o de plástico.
- El de media o de calcetín.
- El de caja.
- El de barras.
- El de tejido.
- El de foco, bola de unicel o pelota.

El más sencillo de hacer es el de papiroflexia.

Material:

Dos hojas de papel, resistol, pintura y accesorios.

Procedimiento:

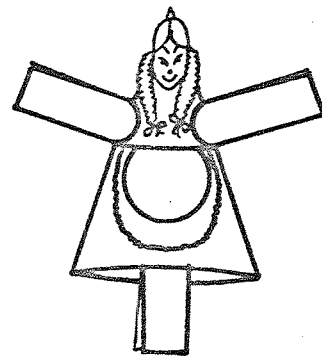
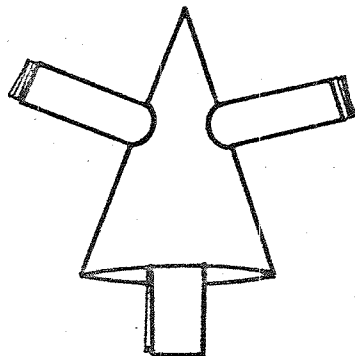
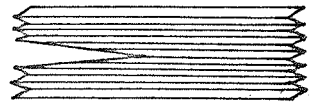
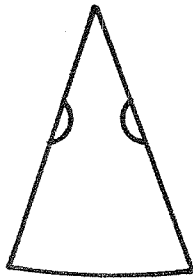
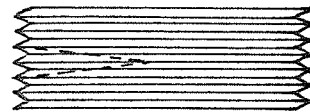
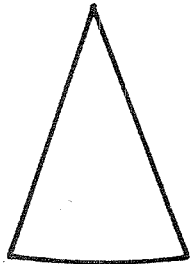
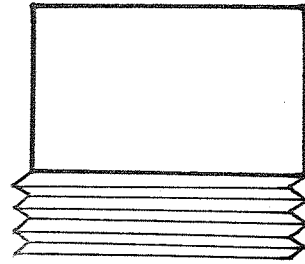
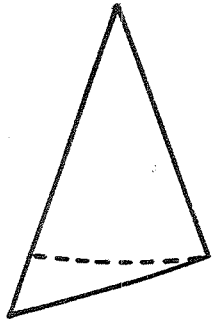
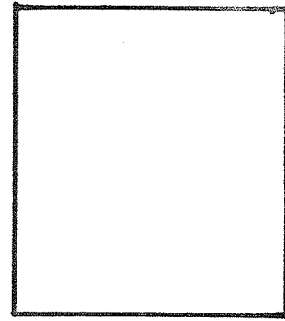
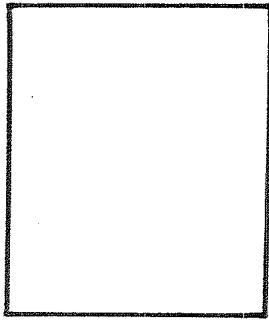
- Con una hoja haga un alcatraz.
- Fíjelo con pegamento.
- Recorte la parte que sobresale de la parte inferior, para formar un cono.
- Doble la otra hoja a lo largo, siguiendo el procedimiento del abanico.
- Desdoble el abanico y corte a la mitad, a lo largo de la hoja pero hasta la parte media del largo de la pieza de papel.
- Haga dos orificios al cono en la parte media superior, sin que estén muy arriba.

- Introduzca los dos trozos que hizo de la hoja en forma de abanico por la parte interior en que quedan unidas por la parte que no se rompió y sirve para mover las manos y brazos del muñeco cuando el niño lo manipula.

- Agregue ojos, boca, nariz, pelo y accesorios en la parte más aguda del cono y ¡a trabajar con él!

- Permita que pasen todos los que gusten, pero cuando capte la pérdida del fin educativo, suspenda el trabajo.

- Comente que todos los trabajos fueron excelentes, para motivar a realizarlo en posteriores ocasiones. No exagere sus expresiones de halago.





## Actividades:

- El muñeco debe seguir los lineamientos de los actores reales.

- Cuide la flexibilidad y evite la rigidez de la mano.

- Tome en cuenta al desplazar el muñeco la visibilidad del espectador, que suban de altura al alejarse y viceversa.

- El caminado del muñeco se marca con movimientos exagerados.

- Al hablar se mueve la cabeza, simulando el movimiento de mandíbulas, marcando el ritmo del lenguaje.

- Las entradas y salidas serán por las laterales del teatrino, sólo en ocasiones se emerge o desaparece en el su puesto suelo.

- La voz debe coincidir con las características del personaje y no ser realista.

- Cuide que los personajes no se hundan por fatiga del que lo manipula.

- No pierda de vista la cara de la cual depende la sin ceridad del personaje.

- Se adquiere verosimilitud si el personaje manipula objetos de utilería.

- Las escenografías pueden hacerse en cartón y pintar se considerando que se verán a distancia.

Para el primer grado existe una gran variedad de objetos para elaborar muñecos guiñol, desde bolsas de papel -- hasta el material antes mencionado, al niño le agrada manipularlo y trabajar con él, lo deshinibe y ayuda en la inte-

gración de su personalidad, además de los alcances que tienen y mencionamos anteriormente.

#### Información:

El maestro puede hacer una gran variedad de personajes ya sea de cuentos o aislados, según las pláticas que desee tener con los niños o los personajes que quiera darles a conocer.

Hay que lograr que el niño los use en forma espontánea en pláticas y diálogos. Al término de la presentación de una obra, no sólo cuestione sobre el contenido del argumento guíe a la descripción de los personajes.

#### Escenificaciones teatrales.

El teatro para los niños debe tener el sentido moral - del espectador - niño - así como el nivel de su raciocinio. Ofreciéndole una visión limitada del universo, que le ayude a enfocar y enfrentar la realidad que es infinita y escapa a su percepción e inteligencia.

El teatro satisface en la necesidad de formar parte de un grupo, de convertirse en otro para reír, sufrir, jugar - con nuestras emociones, ejercitar las fantasías y formar -- parte de un rito colectivo. Enseña ideas, nociones, teorías, su fin es educativo y didáctico.

La comunicación debe brotar espontánea y no sin re -- flexión, no debe usarse por costumbre, hay que inventar cada día.

La ley del teatro es que el público dude de todo lo que

se le dice. En la obra que se presenta una heroína sin matices, fácilmente es odiada por el público infantil; amando y popularizando la figura malvada de la obra.

El lenguaje teatral no es el diálogo, es la acción que forman los sucesos que se verán en el foro. Lo que hablan los personajes es secundario en cierta forma. En el lenguaje teatral para los niños importa más la acción clara y directa que palabras ricas y complejas.

Los pensamientos de las obras se transmiten mejor por elementos no verbales y el niño así lo capta al observar -- las acciones e imágenes.

No debe confundirse la sencillez con la insipidez, la conveniencia entre obras complejas y sencillas no es posible aclararla. Pero si lo válido es el lenguaje teatral, ambos son aconsejables.

Una obra con adecuado montaje, director profesional -- (note los que se dicen dedicados al teatro infantil), resulta mejor experiencia para el niño.

Las rimas y versos en el teatro son gratos y aconsejables, dan magia a las palabras, una función musical, misteriosa o cómica, que provoca un placer sonoro el saltar sorpresivamente de la prosa.

Son un adorno las repeticiones de frases, que se vuelven automáticamente cómicas y cuando son matizadas con acciones dan sentido misterioso.

En el teatro infantil se teme a las vulgaridades del habla diaria, las violencias, los términos escabrosos, el --

no emplearlas ocasiona falta de vitalidad en las obras.

El nivel del diálogo no debe ser idéntico para adultos y niños, pero la limpieza en él, no va con la realidad, ni contamina los oídos del niño, tan sólo hay que recordar las inscripciones en paredes, baños, etc., aclarando que el lenguaje tampoco debe llegar a los peores niveles, pero muestra lo vivo, permanente y trascendente del habla cotidiana.

Al realizarse la antología del teatro infantil para su grupo, considere textos clásicos, obras en verso, versiones de grandes textos narrativos de las letras y artes. Para niños pequeños organice temas sobre tramas de poetas líricos, de alta elaboración de diálogos o de dramaturgos de pluma lírica y elegante.

#### Actividades:

- Representaciones teatrales.
- Sainetes.
- Escenificaciones de corridos mexicanos y de hechos históricos.
- Pastorelas.
- Pregones.
- Cuentos y rondas.

#### Proceso:

Para una representación teatral.

- Selección de la obra: cuento, anécdota, etc.
- Narración de la misma con movimientos y diálogo entre los personajes al hacerlo.

- Posesiónese de los personajes para que usted maestro lo interprete y pueda transmitir a los alumnos la personalidad y características de éstos.

- Puede auxiliarse de figuras y dibujos.

- Cuando termine la narración pida a los alumnos que pasen a escenificar el cuento.

- Distribuya los personajes y si tiene algún material que los caracterice distribúyalos para que los usen.

- Inicie la interpretación del personaje (el alumno) y si no recuerda los parlamentos, oriéntelo en voz baja.

- Al término de las escenificaciones, estimúlelo.

- Algunas veces los alumnos desean repetir la escenificación, permítales que lo hagan, pero cambie de interpretes.

Una innovación de la escenificación es que cuando usted narre la obra, los alumnos hagan las acciones y diálogos. También que al narrar el cuento usted, el alumno haga los sonidos de los personajes; si se tiene el diálogo entre un perro y un gato, primero ladrará y posteriormente maullará, esto lo podemos realizar tanto en forma individual como colectiva.

Otra manera de realizarlo es estableciendo un diálogo de acciones con movimientos y sonidos, en alguna parte del cuento al narrar la acción se realiza el movimiento corporal establecido y el sonido pactado mediante el código. Ejemplo:

Caminar: Golpe de las palmas con los muslos en forma lenta, imitando el sonido del caminado.

Correr: Golpe de las palmas de las manos con rapidez y ritmo imitando el sonido de la carrera. Puede realizarse en distintas velocidades.

Saltar: Golpe de las palmas de las manos en los muslos a dos tiempos: 1 t golpe, 2 t silencio. Para silencio hacemos el movimiento de manos juntas al frente.

Cuento.

El león esta enojado.

Lugar donde se desarrolla: la sabana

Cierto día en un lugar cercano a la selva habitaba un león. El era el rey de la selva. Algunas veces se enoja porque esta aburrido.

Recomendaciones.

Señale con un movimiento muy amplio de sus brazos, la selva, descríbala.

Un día de esos, empezó a seguir a una mariposa, tirándole manotazos fuertemente, Grrr.

Tire manotazos, ruja como león.

La mariposa volaba tratando de escapar, pero no lo logró

Cuando ya se iba a comer la mariposa ésta le preguntó:

¿Por qué me quieres comer león?

voz temblorosa.

El león le contestó:

- Te voy a comer porque estoy muy enojado, mis juguetes ya no me gustan, me aburríeron, es por eso que te voy a comer, grrrrr.

Habla enojado y fuerte

ruja otra vez.

La mariposa temblando de miedo -- volvió hablar y replicó:

- No me comas, si quieres yo voy a traerte un juguete para que te desaburras.

Voz temblorosa.

El león lo pensó un instante y accedió.

La mariposa voló y voló. Fue y trajo el juguete que pensó le quitaría el aburrimiento al león.

El león tomó el juguete, lo vió y lo aventó, ¡ no le gustó ! acción de agarrar una muñeca, verla y tirarla.

Agarró a la mariposa otra vez y le dijo:

- Ahora si te voy a comer, a mi no me gustan las muñecas, grrrrr

voz colérica, ruja como -- león.

La mariposa replicó:

- Yo no sabía que no te gustaban las muñecas, ¡por favor, no me comas!, que te parece si te traigo un nuevo juguete.

Voz temblorosa

El león se paseó un momento y no muy convencido accedió.

La mariposa voló y se encontró con otra mariposa y le contó sus cuitas:

- Fíjate que el león me va a comer si no le llevo un juguete que le agrade.

Voz a punto de llorar

La otra mariposa le dijo:

- Que te parece si le llevas un caballito de palo.

- ¿Si creer que eso le gustará y se pondrá muy contento?

La mariposa le entregó el juguete al león y éste empezó a jugar con él, se montó en el caballito y se balanceó un rato, después lo tiró y lo mordió, el león se volvió a enfurecer, pues al morder el caballo de palo le dolieron los dientes, grrrrrr

Acción de montar un caballito, balancee su cuerpo hacia adelante y atrás.

Morder algo.



Agarró una vez más a la mariposa y le reclamó; porque le había llevado ese juguete de palo, que había hecho que le dolieran los dientes y le dijo a la mariposa:

- Si no me traes un juguete que me quite lo aburrido y lo enojado. Ahora sí te voy a comer, es la última vez, ggrrrrrrrrr.

La mariposa se fue muy pensativa, tratando de encontrar el juguete que le gustara al león; haciendo eso y - por distraída chocó con un pajarito - y el ave le habló a la mariposa.

-¿Qué te pasa te veo muy preocupada?

La mariposa le contó su problema.

El pajarito muy solícito le dijo:

- Yo tengo la solución a tu problema ya no te preocupes.

La mariposa regresó temblando de miedo, esperando que al león le agradara el juguete que le llevaba, se lo entregó.

El león no conocía el juguete y preguntó:

- ¿Cómo se llama este juguete?

Voz colérica

Colérico, gruña.

La acción de la cara debe dar aspecto de ferocidad.

Voz serena.

Voz fuerte.

La mariposa contestó:

- Se llama pelota.

El león empezó a jugar con la pelota y ésta saltaba y saltaba, el león corría y corría tras ella, cuando la alcanzó trató de morderla, y la pelota volvió a saltar y el león a correr tras ella.

Y ahora en la selva, no hay un león enojado, siempre esta contento y una amiga del león: la mariposa.

Al terminar de narrar el cuento, pida a sus alumnos que realicen la escenificación. El alumno que va a interpretar al león lo hará en forma enfurecida y enojado, el de la mariposa tembloroso.

Una modalidad es que usted maestro o el narrador realice la narración y los alumnos en forma simultánea hagan la escenificación.

Cuento.

En este cuento los alumnos participarán en la narración realizando acciones corporales y sonidos mediante un código, y harán lo establecido cada que aparezcan en la narración la acción.

Acciones:

1. Caminar: Golpear con la palma derecha el muslo derecho y con la mano izquierda el muslo izquierdo en forma alternada haciendo el sonido del caminar.

2. Correr: Golpear con la palma derecha el muslo derecho y con la izquierda el muslo izquierdo en forma alternada haciendo el sonido de correr.
3. Cortar leña: Golpear con el canto de la mano derecha la palma de la mano izquierda.
4. Gateo: Golpear con el dedo índice de la mano derecha, la palma de la mano izquierda.
5. Chispear: Golpear con el dedo índice y cordial, los dos (inicia juntos al mismo tiempo, la palma de la mano - la llu izquierda, podemos ir agregando más dedos se-  
via) gún la intensidad de la lluvia.
6. Llover: Palmadas derecha e izquierda imitando el sonido del agua al llover.
7. Pato Pronunciar cua, cua, cua,
8. Saltar: Levantar ambas piernas y hacer el sonido de un salto en un tiempo.
9. Dosparos: Con la boca hacer el sonido, pum, pum, pum.

Las gotas de agua y el campesino.

Un campesino estaba cortando leña para ir a venderla al pueblo, ya que no había llovido y la milpa estaba muy triste.

Acción 3

Se fue al pueblo caminando con su carga de leña, después de venderla regresó caminando - lentamente ya que el dinero que logró de la -  
venta de la leña era muy poco y necesitaba -- más dinero para alimentar a su familia.

Acción 1

Acción 1 len

to.

Al llegar a su casa tomó su escopeta y se fué de cacería al campo. Caminó a la laguna-

Acciones 1 y 7

para ver si cazaba un pato y llevarlo para que comieran sus hijos.

Se ocultó entre los arbustos y esperó a que llegarán los patos a nadar en la laguna, pasaron dos horas y por fin llegaron los patos, se preparó apuntando con la escopeta y pum, pum, pum, una y otra vez.

Acciones 7 y 9

Logró matar un pato, regresó a su casa caminando, antes de llegar, pasó por la parcela y vió sus milpas muy tristes. Esto lo hizo llorar y llorar.

Acción 1

Arriba en el cielo había unas nubes donde vivían muchas gotas, una de ellas vió lo que pasaba al campesino entonces la gota de agua les habló a sus demás compañeras del problema que tenía éste, pero éstas no le hicieron caso.

Acciones 4 y 5

La gota dijo: pues yo si voy a ayudar al campesino y dió un salto en la nube; una amiga de la gota dijo: yo también voy y dió un salto. Otra gota dijo; yo también, una más hizo lo mismo y así fueron las gotas una tras otra y cada vez fueron más y más, hasta que empezó a llover y el campesino

Acciones 4, 5 y 6

se alegró mucho y empezó a saltar de alegría, le dió las gracias a las gotas de agua y llegó corriendo a su casa a darles la nueva buena a su familia.

Acción 8.

Acción 2

#### Información:

Los recursos al dirigirse directamente al público infantil para despertar su participación, no se logrará empleando términos que no se le escuchan ni a las abuelas o persona normal; algunas ya perdieron la razón que les creó como el "colorín colorado .....", todo lo cual aleja la participación en lugar de obtenerse.

No es bueno fomentar la pasividad y condescendencia con el niño, ni que un locutor dirija sus reacciones hacia donde él desea, desgraciadamente el público actual es pasivo, todo aplaude y se entrega indiscriminadamente a los actores.

## CONCLUYENDO:

El ser humano es capaz de expresar lo que siente, lo que piensa es decir manifiesta sentimientos y emociones. Además de expresarse es capaz de interpretar.

Comunicarse es intercambiar expresiones para compartir experiencias y las formas de las cuales se vale para ello son las llamadas conductas de comunicación, utiliza por lo general dos tipos de expresión; la expresión oral y la expresión no verbal.

Las conductas de comunicación no verbal son las actitudes que tiene el individuo para expresar, interpretar ideas por medio de movimientos corporales, gestos, sonidos musicales, pictográficos y tecnológicos, danza, música, modelado, escritura, manualidades, todas ellas con actividades que realiza el ser humano en una comunicación no verbal.

La forma más evolucionada que sirve para comunicarnos es el lenguaje hablado y articulado. Algunas actividades que utilizamos para expresarnos oralmente son los diálogos, relatos, conversaciones, representaciones teatrales, recitaciones, etc.

## BIBLIOGRAFIA

- A. TORRES, Herculano. Literatura Hispanomexicana. Tercer curso de Español. Edit. Herrero, México.1971, 5a.Edición, 530p.
- AGUIRRE,del Valle.Eloísa. Matemáticas Preescolares. Guía para el maestro. Fondo Educativo Interamericano, México.1981.150p
- ALARDIN, González. Susana. Los Procesos del Aprendizaje en el Niño con Problemas de Comunicación Humana . México.1982, 245p.
- AMORIN, Neri. José y otros. Gran Enciclopedia Temática de la Educación. Vol. V. Ediciones Técnicas Educativas. México. 1979. 351p.
- BRINGAS, Eréndira y otros. Recreación del Ritmo. Documento de Trabajo, IV Convivencia de Educación Física. México.1980. 14p.
- CAMPILLO, Cuauhtli.Héctor y otros. Diccionario Castellano - Ilustrado. Fernández Editores. México. 1976. 15a. Ed.146p.
- CARBALLIDO, Emilio. El Arca de Noé. Editores Mexicanos Unidos. México. 1979. 245p.
- CONSEJO TECNICO PEDAGOGICO. Piensa Razona y Juega I. Fernández Editores. México. 1978. 32p.

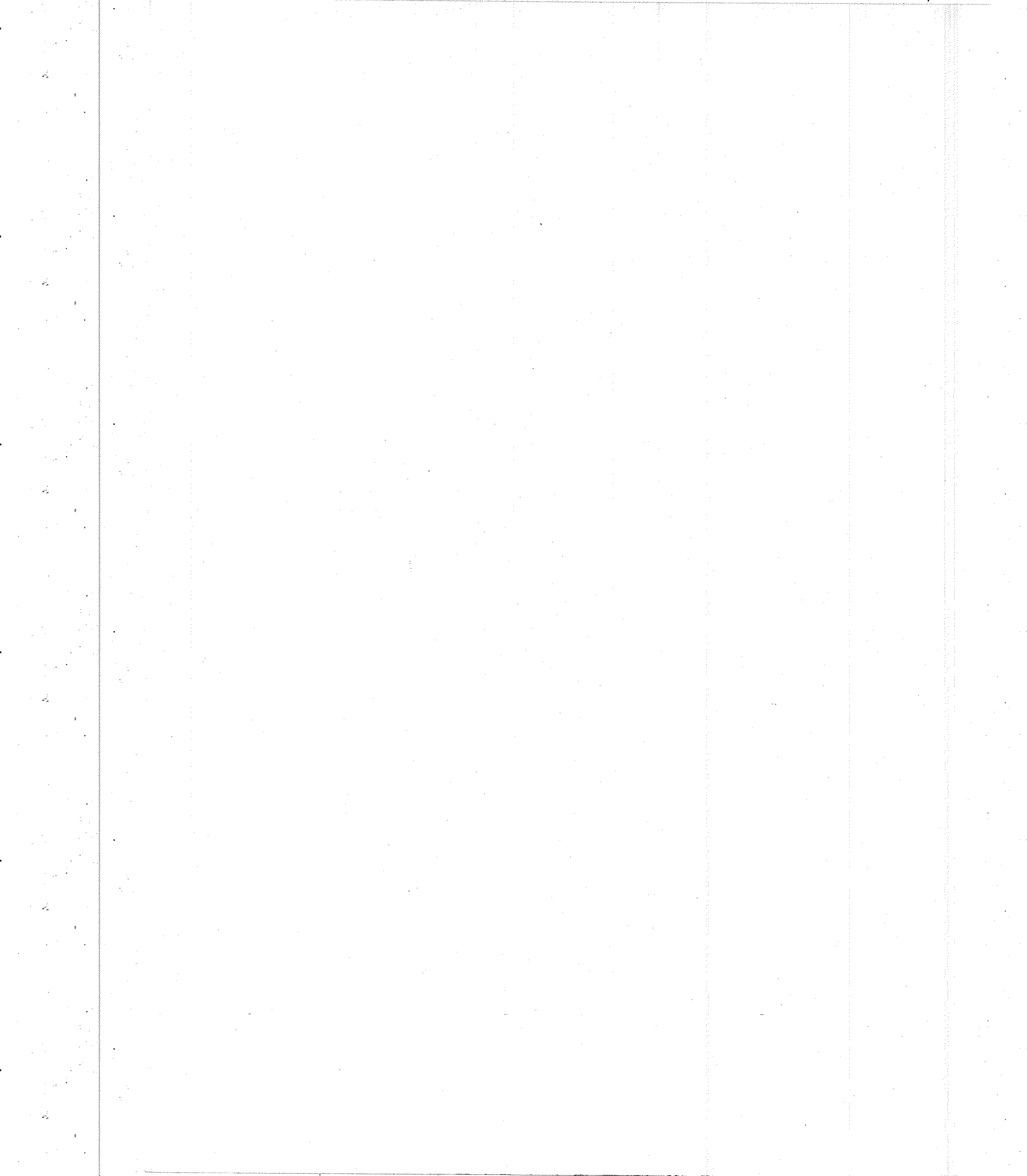
- F.WAGNER. Rudolph. La Dislexia y su Hijo. Guía para maestros y Alumnos. Edit. Diana. México. 4a. Ed. 152p.
- FERRINI, María Rita. Hacia una Educación Personalizada. Edit. Edicol. México. 1977. 165p.
- GAL, Roger. El Estado Actual de la Pedagogía. Edit. Kapelusz. Buenos Aires, Argentina. 1976. 157p.
- GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO, DEP. Programa Integrado de - - Primer Año. México. 1980. 70p.
- GOMEZ, Maria Dolores. ¿Qué es?. Auxiliar para la Enseñanza de la Escritura. Edit. Continental. México. 1981. 89p.
- GRENBORG, Zylberbaum. Jacobo. Psicofisiología del Aprendizaje. Edit Trillas. México . 1976. 148p.
- GUERRA, Flores. Eva. La Nuez de Oro. Edit. Universitaria. México. 1960. 281p.
- GUILLEN, de Rezzano. Clotilde. Didáctica Especial. Edit. Kapelusz. Buenos Aires, Argentina. 1966. 2a. Ed. 234p.
- J. CRATTY. Bryant. Juegos Didácticos Activos. Edit. Pax-México. México. 1979. 184p.



- LOZANO, Lucero. Español Funcional Para Escuelas Normales. México.-  
1974. 4a. Ed. 294p.
- LUNA, de Arias. Aurora. Coralia Infantil. México. 1980. 86p.
- M. AXLINE, Virginia. Terapia de Juego. Edit. Diana. México. 1978.-  
3a, ed. 383p.
- M. VELAZQUEZ. José. Curso Elemental de Psicología. Avelar Hnos .  
Impresores. México. 1973. 13a. ed. 416p.
- MAYESKY. Mary y otros. Actividades creativas para niños pequeños.  
Edit. Diana. México. 1980. 241p.
- MOLINA, Fuentes. Max. Método Global de Análisis Estructural.  
Teoría y práctica. Edit. Avante. México. 1980. 2a. ed. 155p.
- MONTESSORI. María. El Niño. El secreto de la infancia. Edit. -  
Diana. Mexico. 1982. 2a. ed. 338p.
- MORENO, Ma. Eugenia. Kena. Entretenimientos 15. Edit. Armonía.  
Mexico. 1983. 100p.
- PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía. Edit. Ariel. México. 1981.  
208p.

- PIAGET. Jean. Seis Estudios de Psicología. Edit. Seix Barra<sup>l</sup>. Barcelona, España. 1981. 227p.
  
- R. DUNCAN. Hernest. Matemáticas Modernas. Publicaciones Culturales. México. 1979. 96p
  
- R. HILGARD. Hernest. Teorías de Aprendizaje Edit. Trillas. México. 1978. 718p.
  
- SEP. Español, Primer Curso de Licenciatura en Educación Preescolar y Primaria. México. 1976. 239p.
  
- SEP. Interpretación y Manejo del Programa de Educación Preescolar. Dirección General de Capacitación y Mejoramiento Profesional del Magisterio. México. 1981. 40p.
  
- SEP. Interpretación y Manejo del Programa Integrado. Dirección General de Capacitación y Mejoramiento Profesional del Magisterio. México. 1981. 41p.
  
- SEP. Interpretación y Manejo del Programa Integrado. Conceptos Básicos, Metodo Global. Dirección General de Capacitación y Mejoramiento Profesional del Magisterio. Mexico. 1981.128p.
  
- SEP. Libro Para el Maestro. Primer Grado. Dirección General-- Adjunta de Contenidos y Métodos Educativos. México.1980.411p.

- SEP. Rondas y Canciones Infantiles. Dirección General de Capacitación del Magisterio. México. 1981. 89p.
  
- SOLCHAGA, Zamudio. Noé. Expresión Oral Infantil, Tomo I. Edit. Avante. México. 1981. 260p.
  
- SOLCHAGA, Zamudio. Noé. Expresión Oral Infantil, Tomo II. Edit. Avante. México. 1981. 253p.
  
- TRILLEY. Pauline. El Arte de la Educación Especial. Ediciones CEAC. Barcelona, España. 1978. 164p.
  
- TORT. César. Educación Musical en el Jardín de Niños. Instructivo para el Maestro. México. 1978. 87p.
  
- TORT. César. Educación Muscial en el Primer Grado de Primaria. Instructivo Para el Maestro. México. 1975. 97p.
  
- VALDES, Becerril. Francisco. Español, Tercer Curso. Edit. Kapelusz Mexicana. México. 1979. 2a. Ed. 234p.
  
- VALLE. D. Enciclopedia del Dibujo Infantil. Edit. Hobby. --- Buenos Aires, Argentina. 1978. 172p.
  
- VALLE. D. Mis Primeros Dibujos. Edit. Hobby. Buenos Aires, Argentina. 1979. 222p.



## INDICE TEMATICO

	Página
Actividad con barro, plastilina y masa.	41
Actividad con coro.	59
Actividad con figuras recortadas.	49 y 56
Actividad con franelógrafo.	43
Actividad con hilaza, estambre, mecate.	58
Actividad con lámina.	52 y 60
Actividad con objetos de diferentes colores.	57
Actividad con objetos de diversas texturas.	42
Actividad con recortes e ilustraciones	39
Actividad con rompecabezas.	55
Actividad con tarjetas.	48
Actividad mediante el juego.	50
Actividades para la coordinación motriz gruesa.	66
Actividades que favorecen la coordinación motriz fina.	78
Adaptación: asimilación y acomodación.	22
Adivinanzas.	155
Algunas sugerencias para trabajar el barro.	114
Aspecto estructural ó psicológico.	17
Aspecto funcional ó biológico.	17
Atención.	32
Atención involuntaria.	32
Atención voluntaria.	33
Balanceo.	108
Bloques lógicos.	148
Canciones, rondas y coros.	225

	Página
Caras y gestos.	178
Clasificación por propiedades.	133
Coloreado.	84
Complementación de secuencias y seriaciones con figuras.	161
Comunicación no verbal.	173
Comunicación Verbal.	218
Concepto de número.	135
Conductas de comunicación.	172
Conductas instrumentales.	30
Conductas operativas.	106
Conductas psicomotrices.	64
Conocimiento físico.	18
Conocimiento Lógico - Matemático.	18
Conocimiento social.	18
Construcción del conocimiento.	18
Conversaciones dirigidas.	224
Coordinación motriz.	65
Coordinación motriz fina	78
Coordinación motriz gruesa.	65 y 67
Cordinación visomotora. (ejercicios)	108
Copia de modelos.	160
Coros para brincar, reptar y saltar.	74
Coros para correr, arrastrar y caminar.	73
Coros para mímica.	179
Coros para propiciar la lateralidad.	95
Coros para saltar.	72

	Página
Coros para trotar.	75
Creatividad.	36
Cuarta etapa: graficación.	150
Cuento.	68
Danza.	176
Decoración.	204
Desarrollo intelectual	17
Descripción.	231
Diálogos y monólogos.	223
Dibujo.	187
Discriminación de objetos.	110
Discriminación táctil.(ejercicios)	111
Doblado.	78
Ejemplos. (atención, retención y creatividad)	38
Ejemplos de recitación.	220
Ejemplos de rimas y canciones.	87
Ejemplos para marcar el acento.	100
Ejercicios de orientación, posición y juegos.	157
Ejercicios para iniciar a la escritura.	199
Ejercicios para la percepción figura - fondo.	110
Ejercicios para lateralidad.	97
Elaboración de muñeca.	214
Encontrar el mismo tamaño.	111
Enfoque psicogenético.	17
Equilibrio.	17
Escenas con muñeco guiñol.	225

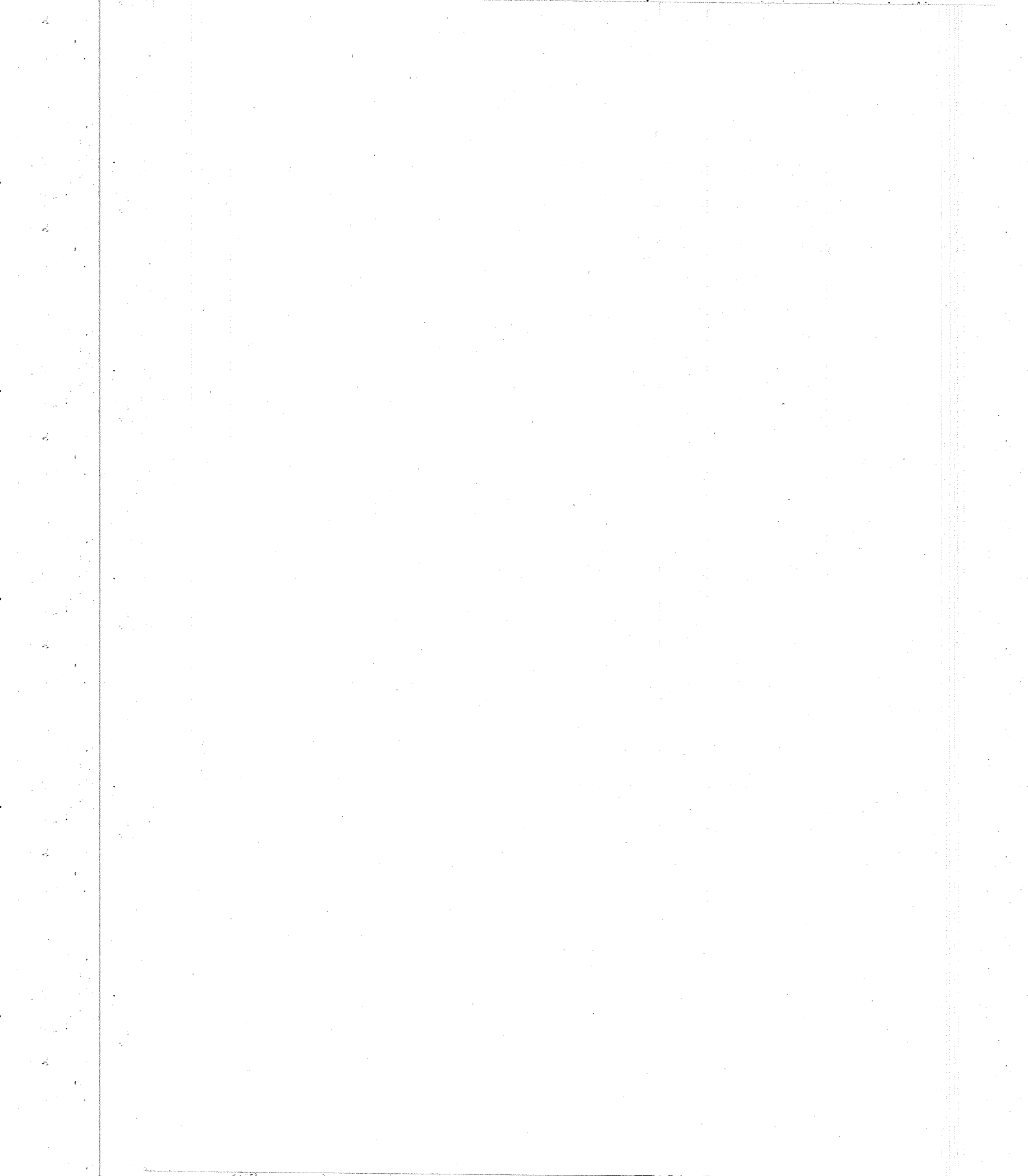
	Página
Escenificaciones teatrales.	231
Escritura.	186
Escultura.	206
Espaciales.	157
Esquema corporal.	85
Estímulo -respuesta.	11
Estructuración del espacio.	21
Estructuración del tiempo.	21
Evaluación, anexo 1	244
Expresión corporal.	174
Expresión grágica	19 y 185
Expresión oral.	218
Expresión plástica.	185
Figuras de alambre.	208
Función simbólica.	19
Fundamentos.	10
Fundamentos orgánicos.	10
Fundamentos pedagógicos y psicológicos.	14
Gimnasia rítmica.	175
Graficado (coros y rimas)	108
Idea de conjunto.	137
Idea de conjunto que posee un elemento mas que otro.	144
Idea de equivalencia y partición.	146
Impresiones con las manos.	114
Introducción.	6
Jean Piaget.	16



	Página
Juego de las diferencias.	149
Juego de una diferencia.	148
Juego del dominó.	149
Juego simbólico.	19
Juegos.	182
Juegos para lateralidad.	96
Las series.	131
Lateralidad.	94
Lecto - escritura.	19
Lenguaje oral.	19
Localización de figuras.	161
Manualidades.	211
Mímica.	177
Modelado, (barro y plastilina)	206
Movimientos izquierda derecha.	109
Narraciones.	162
Operación de clasificación.	20
Operación de noción de conservación de número.	20
Operación de seriación.	20
Operaciones infralógicas.	21
Ordenes verbales.	163
Organización.	22
Orientación.	158
Otras actividades visomotoras.	110
Para coordinación.	72
Percepción auditiva. (ejercicios)	116
Percepción gustativa.	117

	Página
Percepción olfativa (ejercicios).	118
Período preoperatorio.	19
Pintura.	205
Pintura con los dedos.	112
Prenuméricas.	118
Preoperaciones Lógico - Matemáticas.	20
Primera etapa: juego libre.	149
Proceso de abstracción para la enseñanza de matemáticas.	149
Propiedades de color, forma y tamaño.	127
Punteado o picado.	83
Quinta etapa: simbolización.	150
Rasgado.	81
Recitación.	217
Recreación.	181
Relación "más alto que" y "más bajo que".	122
Relación "más grande que" y "más pequeño que".	120
Relación "más largo que" y "más corto que".	125
Relación "más que" y "menos que".	139
Relación "tantos como".	141
Relatos.	223
Retención.	34
Rimas para agrupamientos.	154
Rimas para dedos y pies.	90
Rimas para el cuerpo.	93
Rimas para el desarrollo temporal.	168
Rimas para hombros, brazos y manos.	89

	Página
Rimas para la cabeza y los ojos.	87
Rimas para la enseñanza de los números.	152
Rimas para la nariz, boca, orejas y cara.	88
Rimas para restas.	155
Rimas y canciones para las partes del cuerpo.	87
Ritmo.	98
Segunda etapa: juegos estructurados.	149
Selección de objetos.	111
Sensoperceptuales.	106
Sexta etapa: demostración.	150
Sistema nervioso.	12
Sistema nervioso autónomo.	13
Sistema nervioso periférico.	13
Tabla de bloques lógicos.	151
Tecnológicas.	211
Temporales.	164
Teorías del aprendizaje.	11
Teoría psicológica de Jean Piaget.	16
Tercera etapa: juego de isomorfismo.	149
Trabajos con periódico y engrudo.	209
Traslación de tamaños.	111
Trazado.	84



## ANEXO 1

### EVALUACION

La evaluación en su aspecto inicial, continuo y sumatorio no sólo se refiere al proceso enseñanza- aprendizaje sino al educativo en general.

El maestro tiene entre sus propósitos fundamentales, el que el alumno desarrolle sus conductas con un alto nivel de aprovechamiento. Para ello planea y organiza las actividades de acuerdo a los contenidos de los objetivos, edad e intereses del educando; así como las condiciones en que labora, pues a partir de como se realizan las actividades serán determinados los resultados que pueden o no ser los previstos por el maestro.

Generalmente se le ha dado más énfasis a la evaluación del aprendizaje de conocimientos, no obstante se ocupa gran parte de la labor docente en moldear los comportamientos del educando, llámese hábitos, actitudes, destrezas, creatividad; algunos educadores las evalúan asistemáticamente basándose en observaciones libres y poco formales, opiniones personales y con prejuicios que pueden en ocasiones, entorpecer la vida escolar y personal del alumno.

Las actividades que presentamos para el desarrollo de los Antecedentes en el Aprendizaje en el primer grado de primaria, como toda acción educativa es necesario que sea evaluada, re- vizar si se están logrando las conductas con que debe contar el educando, poniendo atención en aquellas en que se encuentre mayor deficiencia.

Para realizar este proceso evaluativo de los diferentes aspectos de las conductas a madurar en el alumno sugerimos la siguiente secuencia:

1. Aplique el test de VISAM , el cual consideramos el más adecuado y completo por cubrir los mismos aspectos que los antecedentes para el aprendizaje y que son las conductas que se desea madurar. Para realizar un proceso madurativo primero es necesario saber el nivel en que se encuentra cada niño , para considerar de donde partir, y que mejor esta prueba cuyos resultados nos hará saber el grado en que se encuentra el educando antes de iniciar.

2. Lleve un control de la maduración que se vaya adquiriendo mediante algunos de los siguientes instrumentos:

- Escalas estimativas
- Registros anecdóticos
- Entrevistas
- Cuestionarios
- Listas de corroboración
- Listas de control
- Listas de cotejo

3. Vuelva a aplicar el test de VISAM, en una especie de retest o podemos utilizar el test que cubra estos mismos aspectos, como es el de Lorenzo Philo o el que actualmente promueve el Departamento de Educación Pública del Estado de Jalisco que es una variante del VISAM. El realizar este retest nos permite confrontar con la maduración inicial y descubrir el nivel madurativo que se ha alcanzado por el alumno.

Ejemplos para evaluar, aplicando los instrumentos sugeridos:

CONDUCTAS INSTRUMENTALES.

Aspecto: Retención

Técnica: Observación y ejercitación

Instrumento: Escala estimativa.

Instrucciones: El maestro colocará una (X) en el casillero.

Nombre \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ Aplicador \_\_\_\_\_

Razgos	Siempre 5	General mente 4	Algunas veces 3	Rara vez 2	Nunca 1
Recuerda lo observado en láminas.					
Comenta lo escuchado con anterioridad.					
Reconoce las voces de sus compañeros.					
Enumera las partes de un todo.					
Llama a sus compañeros por su nombre.					

CONDUCTAS PSICOMOTRICES.

Aspecto: Coordinación Motriz

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de corroboración.

Instrucciones: Maestro, señale con una (X) en el paréntesis correspondiente, el derecho o el izquierdo, en el de enmedio cuando tenga dudas para la elección.

Nombre \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ Aplicador \_\_\_\_\_

- |                                     |                          |                                       |
|-------------------------------------|--------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Activo     | <input type="checkbox"/> | Inactivo <input type="checkbox"/>     |
| <input type="checkbox"/> Hábil      | <input type="checkbox"/> | Torpe <input type="checkbox"/>        |
| <input type="checkbox"/> Veloz      | <input type="checkbox"/> | Tranquilo <input type="checkbox"/>    |
| <input type="checkbox"/> Competidor | <input type="checkbox"/> | Indiferente <input type="checkbox"/>  |
| <input type="checkbox"/> Coordinado | <input type="checkbox"/> | Descordinado <input type="checkbox"/> |

CONDUCTAS OPERATIVAS.

Aspecto : Prenuméricas

Técnica : Ejercicios y observación

Instrumento: Lista de cotejo.

Instrucciones: Profesor, tache en SI o en NO, como usted haya observado y comprobado con las actividades convenientes ya realizadas, sólo señale DUDOSO cuando no este seguro de que se haya logrado.

Nombre \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ Aplicador \_\_\_\_\_

Razgos	SI	NO	DUDOSO
Sabe distinguir lo más grande de lo chico			
Descubre lo que esta alto de lo más bajo			
Identifica lo más largo de lo más corto			
Clasifica objetos por su forma			
Hace seriaciones			
Sabe completar figuras			
Forma conjuntos de acuerdo a una propiedad			



Relaciona donde hay más de donde hay menos

Comprueba si existe igualdad de elementos

Tiene la idea de número


### CONDUCTAS DE COMUNICACION .

Aspecto: Comunicación verbal

Técnica: Ejercicios y observación

Instrumento : Lista de control.

Instrucciones: El maestro colocará en las casillas SI o NO -  
según crea conveniente, de acuerdo a lo des --  
cubierto por la técnica empleada. Un SI tiene-  
valor de dos puntos y un No de uno.

Nombre \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ Aplicador \_\_\_\_\_

Razgos	Trasmite mensajes emotivamente.	Describe sencillamente la realidad.	Relata hechos importantes.	Gusta de cantar y jugar.	Considera a los - - - persona - - - jes para escenificarlos.
ALUMNOS					
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Estos son controles de la evaluación que se pueden realizar mediante algunas de las actividades sugeridas en el trabajo; además los datos generales son importantes, porque a la larga nos servirán como fichas acumulativas o para el diario escolar.

Puede realizar con estos aspectos un cuadro de concentración de doble entrada. A continuación sugerimos el siguiente.

ALUNMOS CONDUCTAS	INSTRU MENTALES	PSICOMO TRICES	OPERATIVAS	DE COMUNICACION
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				