



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Diseño Gráfico Editorial de Material de Apoyo para
Docentes del Área de Destrezas de Aprendizaje del
Nivel Inicial del Sector Oficial a través de DIGECADE

Proyecto de graduación presentado por
Iris Viridiana Batz Pérez
para optar el título de Licenciada en Diseño Gráfico con énfasis Editorial
Guatemala, septiembre de 2013

Nómina de Autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Vocal I Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea

Vocal II Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV Br. Carlos Alberto Mendoza Rodríguez

Vocal V Br. José Antonio Valdés Mazariegos

Secretario Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Licda. Ana María Saavedra López

Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

Licda. Vivian Arcelí Palencia Peralta





Diseño Gráfico Editorial de Material de Apoyo para
Docentes del Área de Destrezas de Aprendizaje del
Nivel Inicial del Sector Oficial a través de DIGECADE

Proyecto de graduación presentado por
Iris Viridiana Batz Pérez, carné 200410705
para optar el título de
Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Editorial
Guatemala, septiembre de 2013

INDICE

Agradecimientos	I	
Dedicatoria	II	
Presentación del Proyecto	III	
Capítulo I: Introducción		Capítulo III: Concepto de Diseño y Bocetos
Antecedentes	16	29
Problema	17	37
Justificación del Proyecto y el Problema	18	40
Objetivos	19	
Capítulo II: Perfil de la organización que demanda el servicio y público destinatario		Capítulo IV: Comprobación de eficacia y propuesta final
Perfil del Cliente	23	55
Grupo Objetivo	25	62
		86
		87
		89
		90
		91
		94



Agradecimientos

A Dios

Por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

A mi querida familia

Por apoyarme en todo momento, por los valores que me han inculcado, y por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida, así como de llenar mi vida de alegrías y amor cuando más lo he necesitado.

A mis queridas maestras y maestros

Especialmente a Isabel Meléndez y Larissa Mendoza por su tiempo, dedicación y constancia las cuales me han servido de ejemplo, gracias por compartir sus conocimientos y su amistad.

A mis Amigos

Alejandra, Yanira, Lesslie, Adrianna, Jairo, Antonio, Mildred, y a todos gracias por confiar y creer en mí, gracias por brindarme su apoyo, comprensión y sobre todo su amistad.

A la Escuela de Diseño Gráfico

A mis compañeras y compañeros de cada una de las clases que hemos compartido, a todos los catedráticos que forman el equipo de mi formación académica, gracias por hacer de mi etapa universitaria un trayecto de vivencias que nunca olvidaré.

A Nivel Pre-primaria y DIGECADE de MINEDUC

Por permitirme participar en la práctica de esta carrera que tanto me gusta, por enseñarme y apoyarme en todo el proceso, gracias a todos y todas.



A mi Ángel (QPD)

A ti que me llenaste de fortaleza y me enseñaste el amor puro, sé que algún día nos reuniremos, aunque grande es la distancia, pero profundo mi amor.





Presentación

En el marco de la Reforma Educativa y del proceso de transformación curricular, por primera vez en la historia de la educación en Guatemala, el Ministerio de Educación con la participación de instituciones que atienden a este grupo, han unido esfuerzos para orientar la práctica pedagógica y brindar una atención integral de calidad.

Las acciones que se han realizado para la construcción del Currículo Nacional Base, han tenido como punto de partida las etapas de desarrollo del niño y la niña de 0 a 3 años 11 meses de edad y la riqueza cultural del país, contiene lo que las y los niños han de desarrollar y aprender para su crecimiento personal y consecuentemente para el mejoramiento de sus comunidades.

A continuación se desglosa el proyecto de graduación "Diseño Gráfico Editorial de material de apoyo para docentes en el área de Destrezas de Aprendizaje Nivel Inicial de DIGECADE (Dirección General de Gestión de Calidad Educativa)" de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis en Editorial Didáctico Interactivo

de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC).

Este trabajo conforma material impreso de diseño gráfico que pretende que la institución cuente con un medio de comunicación en cual se pueda capacitar al docente en el Área de Destrezas de Aprendizaje en el Nivel Inicial. Consta con un informe que va desde una breve historia de la Reforma en la Educación, hasta la presentación y justificación de la propuesta de diseño gráfico.

Luego de desglosar la descripción de la institución, su historia y las actividades que realiza, se pasa a dictar un perfil del grupo objetivo. Luego de esto, se encuentra un capítulo de conceptos que se utilizaron para elaboración de la pieza tanto técnicas como del tema en sí. Posteriormente se da un análisis del trabajo a realizar y comienza propiamente la labor de diseño gráfico, desde el concepto creativo, proceso de bocetaje, comprobación y validación. Después de la aprobación y comprobada su eficacia; se darán las conclusiones del trabajo.



Capítulo I

Introducción

Antecedentes

Problema

Justificación

Objetivos





Introducción

Ante las nuevas exigencias que se enfrentan los docentes el día de hoy, es evidente que su formación sufre cambios y estos requieren herramientas flexibles para enfrentar los retos de un nuevo paradigma en la educación. Es imprescindible invertir en la actualización y formación de los docentes, para poder asimilar y transferir los nuevos conocimientos con un nuevo estilo de enseñanza-aprendizaje.

La presente propuesta ofrece una herramienta para el docente en el Área de Destrezas de Aprendizaje a Nivel Inicial. Es un esfuerzo que implica, por su trascendencia, a toda la sociedad, pues la educación nos concierne a todos.

Bajo este enfoque se realizó una investigación en la cual se verificó la ausencia de material dirigido a docentes que les proporcione la información y los procedimientos correctos para aplicar en la educación desde los primeros años de vida del educando; de manera que la enseñanza debe tener en cuenta el ritmo evolutivo del niño y organizar situaciones que favorezcan el desarrollo intelectual, afectivo y social, posibilitando el descubrimiento personal de los conocimientos y evitando la transmisión estereotipada de los mismos.

Siendo así, a las áreas de Destrezas de Aprendizaje y de percepción a la que se le asigna más tiempo y se considera el área de Conocimiento de su mundo como eje, constituyéndose así en la actividad rectora para lograr el aprendizaje en función del desarrollo de niños y niñas.

Antecedentes

El Currículo del Nivel Inicial está organizado en áreas, que permiten al niño y a la niña entre las edades de 0 a 4 años la estimulación de su potencial genético y favorecen las condiciones del desarrollo evolutivo. Así mismo constituyen las bases para el monitoreo y la evaluación. Las áreas curriculares del nivel Inicial son

1. Destrezas de Aprendizaje.
2. Comunicación y Lenguaje L-1
3. Conocimiento de su mundo
4. Estimulación Artística.
5. Motricidad (DIGECADE, 2010)

Durante el proceso de diagnóstico se desarrollaron diferentes técnicas de investigación para identificar las carencias en material gráfico editorial del área de DIGECADE del Ministerio de Educación.

Al investigar la sede por medio de la técnica del FODA, se verificó que dentro de sus fortalezas cuentan con el personal profesional capacitado y actualizado en las diversas áreas de conocimiento y especialidad, con motivación para procesar y hacer entrega de material educativo del CNB. Al analizar sus debilidades se observa que hay procesos anteriores no han sido concluidos por falta de personal que termine de realizar los documentos necesarios para aplicarlos. Pero el área cuenta con el optimismo al saber que dentro de sus oportunidades está el de poder trabajar para una sociedad guatemalteca que la los niños y niñas esperan poder adquirir una educación de calidad. Aunque en sus amenazas se encuentra el de no contar con un presupuesto libre para poder crear mejores herramientas, por lo que con un presupuesto limitado es difícil la ejecución de calidad en sus documentos impresos. (R.D. Flores, comunicación personal, correo electrónico, 20 de julio, 2012)

En las entrevistas con el personal del área se verifica que trabajan textos escolares para estudiantes por materia, campañas de divulgación; pero no es suficiente el trabajo que se realiza, ya que no existen todos los módulos para docentes en el Nivel Inicial de educación. (V.A. Palencia, comunicación personal, entrevista, 31 de julio, 2012)

Por lo que mencionan que el documento para iniciar una buena educación es el módulo de Destrezas de Aprendizaje, al no estar al alcance para el docente afecta en los principales objetivos que pretende El Currículum Nacional Base de formación inicial:

- a) Incidir positivamente en la calidad educativa del país, garantizando una formación integral de los y las docentes, que se refleje en los procesos de enseñanza aprendizaje que se desarrollan en el aula.
- b) Formar docentes que respondan a las necesidades del contexto guatemalteco, a su diversidad de Pueblos, culturas e idiomas, así como al contexto regional y mundial.
- c) Formar profesionales con valores, madurez emocional, conocimientos sólidos y capacidades intelectuales desarrolladas. (CNB inicial, 2010)



Edificio Ministerio de Educación de Guatemala, 2012

La ausencia de material adecuado y accesible hace que el papel del o de la docente en esta tarea afecte en la estimulación de desarrollo infantil, así como el de identificar señales de alerta de alguna alteración de los niños y las niñas y que podrá consultar en su momento con un especialista. La importancia de este material es poder orientar al desarrollo de las habilidades perceptivas, motrices, sociales y cognitivas de las niñas y los niños ya sea en una modalidad escolarizada (Guarderías, Casas del niño, Centros infantiles, y Casas Cuna privadas), o no escolarizada (líderes comunitarios o miembros de familia).

Es necesario implementar esta herramienta de apoyo a la labor educativa que desarrollan diariamente los y las docentes en todo el país, enriqueciendo los procesos educativos del Currículo Nacional Base nivel inicial, a través de la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa DIGECADE, del Ministerio de Educación y poder lograr una educación de calidad desde los primeros años de vida.

Problema

Los cambios más importantes con respecto al desarrollo motor de toda persona ocurren en los primeros años de vida, es en este período en el cual el niño y la niña adquieren destrezas básicas y necesarias que le permitirán la supervivencia y el desarrollo de habilidades superiores. El desarrollo de esta secuencia es muy importante para el niño y la niña, debe tenerse los cuidados, la atención y la estimulación necesaria, puesto que será la base que permitirá el desarrollo de otras habilidades, tanto intelectuales como afectivas, así como detectar alguna alteración en el desarrollo, a nivel de tono muscular, postura o retraso psicomotor.

La dirección General de Gestión de Calidad Educativa a través del Departamento de los Niveles Inicial y Preprimaria, no ha logrado los objetivos que persigue debido a:

1. Carencia de material gráfico de apoyo en la labor diaria del docente.
2. No hay referencia en el portal del área para cualquier consulta.
3. El único texto que se encuentra para referencia se encuentra en Word.
4. No hay ilustraciones que apoyen la información.
5. Poco interés en trabajar en un material adecuado para tratar el tema de Destrezas de Aprendizaje que es tan importante en los primeros años de vida.

Basado en lo expuesto, el planteamiento del problema se expone:

Ausencia de material de apoyo para docentes del Área de Destrezas de Aprendizaje del Nivel Inicial de DIGECADE del MINEDUC.

Justificación del Proyecto y del Problema

Para la realización de este proyecto es necesario conocer cuál es el alcance, desarrollo y resultados del material de apoyo para docentes del área de destrezas de aprendizaje del nivel inicial. Requiere evaluar los factores que se presentan a continuación.

Magnitud

El principal afectado son los y las niñas de 0 a 4 años de edad, siendo de 483,051 al no contar con docentes capacitados siendo 21,307, en un total de 11,805 establecimientos a nivel nacional (Anuario estadístico, 2011) por falta de material de apoyo gráfico que cuente con los distintos componentes del área de Destrezas de Aprendizaje, que les permita explorar y conocer el medio que le rodea.

Trascendencia

Es importante desarrollar este proyecto, ya que como diseñador gráfico es un compromiso el crear la herramienta visual necesaria para apoyar al docente que a mediano plazo se podrá tener acceso para que los docentes puedan avocarse en cualquier momento. Mientras que a largo plazo este material se podrá contar en los diferentes establecimientos para la formación de futuros docentes y tener bases en el conocimiento para una educación a Nivel Inicial para la sociedad guatemalteca en general basada en el nuevo Currículo de Nivel Inicial, para el beneficio de los niños y las niñas de nuestro país.

Vulnerabilidad

Tomando en cuenta que este proyecto puede ser afectado al contar con un presupuesto limitado para su reproducción impresa, así como el no ser publicado en su versión digital (PDF) en la página web del Ministerio de Educación (MINEDUC), lo cual genera dificultad en el acceso a la información para los docentes. Por lo anterior se debe trabajar con pocas opciones y sin modificaciones, tales como el color, formato del documento, tipografía y material de la impresión en el proceso de bocetaje.

Factibilidad

Este proyecto cuenta con las posibilidades que se lleve a cabo. Con el apoyo de la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa, por medio de un presupuesto de fondo nacional ya asignado para cierta cantidad de módulos, así como el apoyo de personas expertas en el tema. La Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, Licenciatura con énfasis Educativo Editorial Didáctico, proporcionando un diseño de material de apoyo gráfico que cumpla con su función y su fácil acceso.



Objetivos

General

Desarrollar material gráfico editorial de apoyo para el Área de Destrezas de Aprendizaje de Nivel Inicial de DIGECADE para mejorar la capacitación con docentes.

Específicos

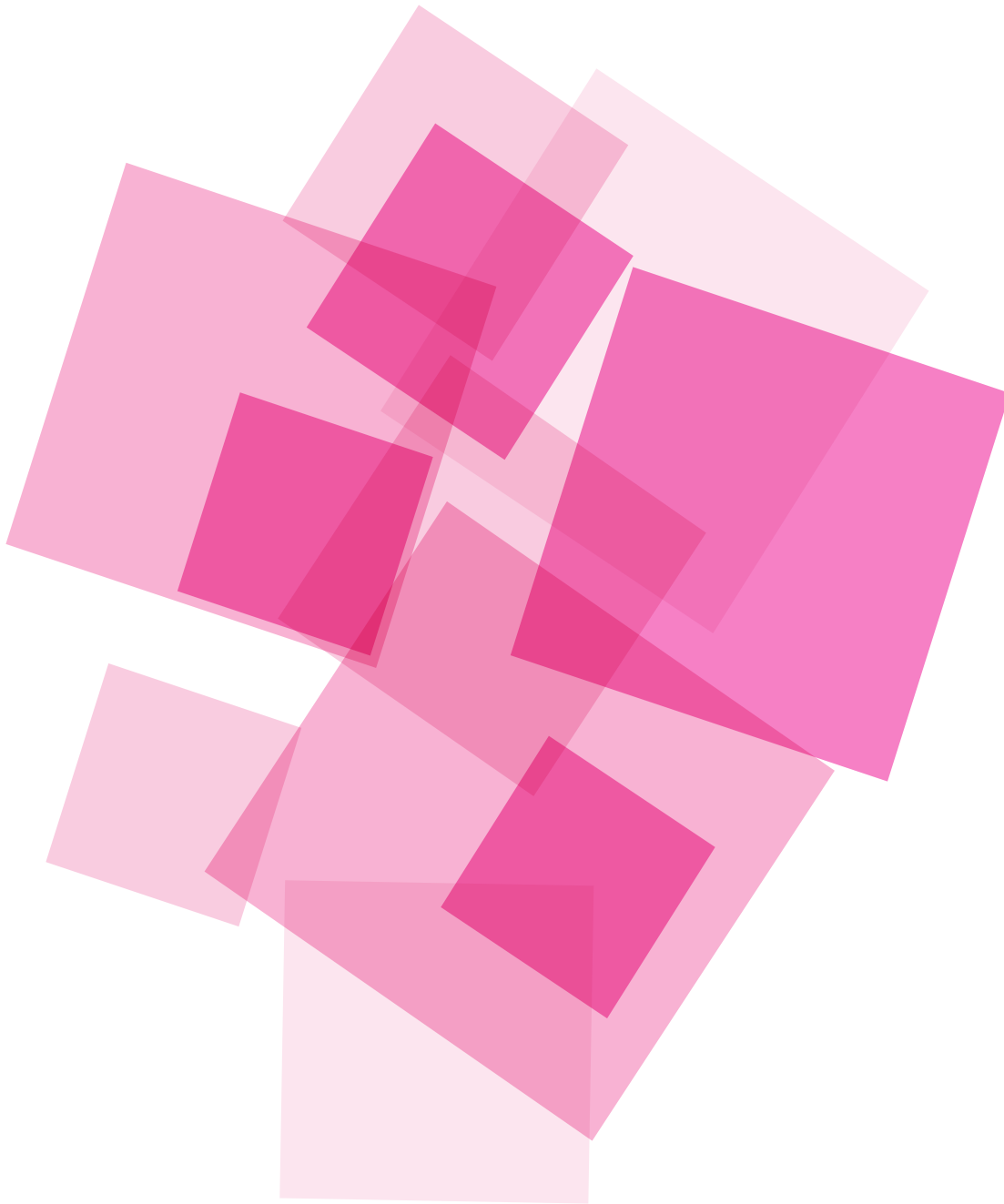
1.1 De comunicación

1.1.1 Elaborar un módulo para los docentes que facilite el acceso a la información para mejorar sus actividades diarias.

1.2 De diseño gráfico editorial

1.2.1 Aplicar retículas de diagramación de acuerdo al concepto definiendo puntos estratégicos para la distribución de la información y crear un recorrido visual óptimo para el nivel de lectura visual del usuario.

1.2.2 Ilustrar correctamente la información para el grupo objetivo y lograr que el proyecto cumpla con su función de material de apoyo.



Capítulo II

Perfil de la organización que
demanda el servicio y grupo objetivo

Perfil de la Organización
y el Servicio que brinda

Grupo Objetivo



Perfil del Cliente

La Dirección General de Gestión de Calidad Educativa es el órgano a cargo de la función sustantiva que consiste en velar por la implementación del Currículo Nacional Base, en cada uno de los niveles, modalidades, programas y proyectos de los subsistemas escolar conforme a las atribuciones que le otorga el Reglamento Orgánico Interno del Ministerio de Educación.

Misión

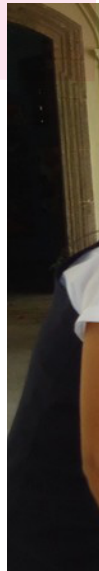
“Propiciar oportunidades para que los y las docentes del subsistema de educación escolar, puedan brindar una educación con calidad y que responda al contexto sociocultural, a través de la formación, asistencia técnica y dotación de materiales educativos y textos.” (web, MINEDUC, 2012)

Visión

“Docentes de todos los niveles educativos aplicando el CNB en el aula, para brindarles a los niños, niñas y jóvenes, un proceso educativo con calidad y equidad.” (web, MINEDUC, 2012)

Objetivo

“La Dirección General de Gestión de Calidad Educativa tiene como objetivo esencial establecer, normar y monitorear las intervenciones para el mejoramiento de la entrega educativa, orientadas a alcanzar la calidad educativa en el país.” (web, MINEDUC, 2012)



Estudiar

Atribuciones

"Las atribuciones específicas de la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa, son las siguientes:

1. Establecer y definir las modalidades de entrega pedagógica y de gestión del servicio educativo en los subsistemas escolar y extraescolar, de acuerdo al currículo Nacional Base y emitir los criterios pertinentes para la supervisión educativa.
2. Diseñar y desarrollar criterios para elaborar y ejecutar los proyectos educativos institucionales sobre la base de los resultados de las evaluaciones, así como de los contextos socio-culturales y socioeconómicos de los centros educativos escolares y extraescolares.
3. Establecer los criterios para formar, actualizar y promover la superación del personal docente y directivo escolar de los centros educativos escolares y extraescolares.
4. Establecer las políticas y estrategias de formación inicial de docentes.
5. Establecer las políticas y estrategias de formación en servicio del personal docente, técnico directores y supervisores en las distintas modalidades de entrega escolar y extraescolar.
6. Establecer criterios para identificar y promover experiencias innovadoras y modelos educativos.
7. Fortalecer y promover, con pertinencia cultural, la ejecución de programas de educación ética, educación en valores, educación sexual, educación especial y otros que demanden las necesidades del país.
8. Dar asistencia técnica a las Direcciones Departamentales, para la gestión de la calidad educativa escolar y extraescolar.
9. Fomentar e impulsar las distintas modalidades de entrega educativa, metodologías de enseñanza-aprendizaje, estrategias y programas para la integración de nuevas tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar competencias.
10. Coadyuvar a la sostenibilidad de los programas y proyectos, promoviendo su continuidad.
11. Coordinar la elaboración del Plan Operativo Anual (POA), Plan de Adquisiciones y Anteproyecto de Presupuesto." (MINEDUC, 2012, pág. 5)



ntes de Magisterio encuestadas, 2012

Grupo Obejtivo

Aspecto Demogràficos

Edad: adolescentes y adultos; a partir de los estudios de la carrera de magisterio en la educación media y en educación superior universitaria.

Sexo: masculino y femenino

Nacionalidad: guatemalteca

Ocupación: docentes

Nivel socioeconómico: pobre y extrema pobreza

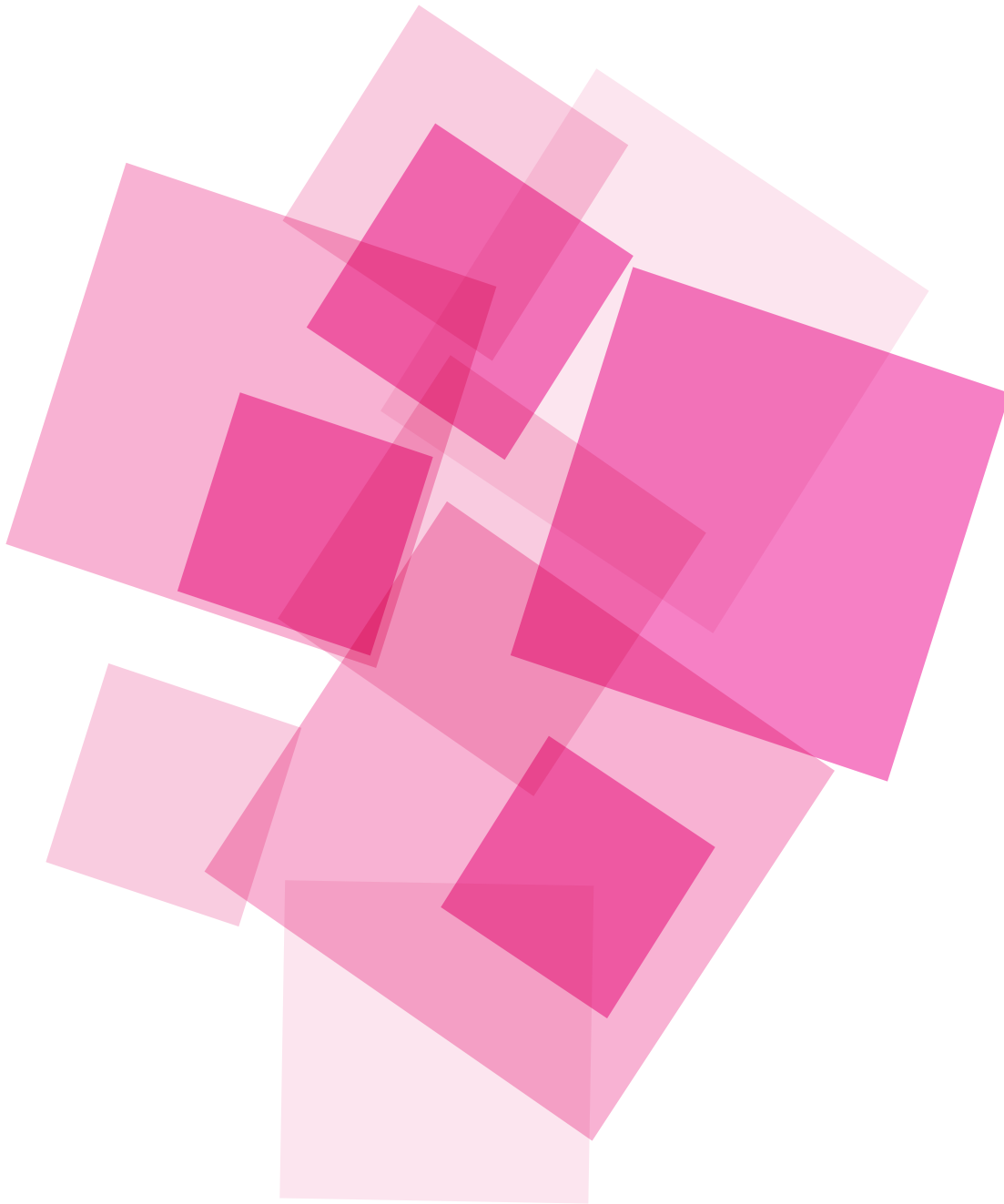
Religión: sin distinción

Grupo étnico: sin distinción (DIGECADE, comunicación personal, entrevista, 31 de julio, 2012).

Aspectos Psicogràficos

Motivacionales: los y las docentes que se encuentran en la etapa de capacitación, son vulnerables en adoptar la información que se les brinda para su desarrollo y poder así implementar en el aula.

Preferencias: están expuestos a los cambios tecnológicos, acceso a redes sociales, en especial si trabajan y estudian requieren herramientas que estén al alcance de sus manos. Buscan visualmente lo atractivo. (DIGECADE, comunicación personal, entrevista, 31 de julio, 2012).



Capítulo III

Concepto de Diseño y Bocetos

Conceptos fundamentales

Concepto Creativo

Proceso de desarrollo de los
bocetos y decisiones de diseño

Conceptos Fundamentales

En Guatemala, "La Reforma Educativa se realiza en un contexto sociocultural, socioeconómico, jurídico, político y educativo singular, de donde surgen criterios orientadores, grandes preocupaciones y dimensiones temáticas, demandas de organizaciones y sectores específicos" (Marco General de la Transformación Curricular, 2003: 1).

Por lo tanto, la Reforma Educativa se propone satisfacer la necesidad de un futuro mejor. Esto es, lograr una sociedad pluralista, incluyente, solidaria, justa, participativa, intercultural, pluricultural, multiétnica y multilingüe. Una sociedad en la que todas las personas participen consciente y activamente en la construcción del bien común y en el mejoramiento de la calidad de vida de cada ser humano y, como consecuencia, de la de los pueblos sin discriminación alguna por razones políticas, ideológicas, étnicas, sociales, culturales, lingüísticas y de género.

Por lo que los objetivos de la educación son de reflejar, responder, promover, contribuir, conocer, fortalecer, desarrollar, infundir, formar una actitud y capacidad positiva, generando y llevando a la práctica nuevos modelos educativos, que respondan a las necesidades de la sociedad y el nuevo paradigma.

La Transformación Curricular es un área importante de la Reforma Educativa, consiste en la actualización y renovación técnico pedagógica de los enfoques, esquemas, métodos, contenidos y proce-

dimientos didácticos; de las diversas formas de prestación de servicios educativos y de la participación de todos los actores sociales.

La Transformación Curricular asigna nuevos papeles a los sujetos que interactúan en el hecho educativo y amplía la participación de los mismos, en donde los alumnos y alumnas constituyen el centro del proceso educativo, las madres y padres son las y los primeros educadores y están directamente involucrados con la educación de sus hijos e hijas, donde los y las docentes su esfuerzo está encaminado a desarrollar los procesos más elevados del razonamiento y a orientar en la interiorización de los valores que permitan la convivencia armoniosa en una sociedad pluricultural.

El Nuevo Currículum se concibe como el proyecto educativo del Estado guatemalteco para el desarrollo integral de la persona humana, de los pueblos guatemaltecos y de la nación plural, se centra en la persona humana como ente promotor del desarrollo personal, del desarrollo social, de las características culturales y de los procesos participativos que fa-

vorecen la convivencia armónica. "En un enfoque que ve a la persona humana como ser social que se transforma y se valoriza cuando se proyecta y participa en la construcción del bienestar de otros y otras, la educación se orienta hacia la formación integral de la misma y al desarrollo de sus responsabilidades sociales, respetando las diferencias individuales y atendiendo las necesidades educativas especiales. Parte del criterio que la formación de la persona humana se construye en interacción con sus semejantes durante el intercambio social y el desarrollo cultural". (Villalerver, 1997 pág. 2)

"Todo lo anterior conduce a una concepción del aprendizaje como un proceso de elaboración, en el sentido de que la y el estudiante selecciona, organiza y transforma la información que recibe, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos que lo conducen, necesariamente, a generar cambios en el significado de la experiencia" (Palomino: 2007;2).

"Aprender, entonces, quiere decir que los y las estudiantes atribuyen al objeto de aprendizaje un significado que se constituye en una representación mental que se traduce en imágenes o proposiciones verbales, o bien elaboran una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo a dicho conocimiento." (Ausubel: 1983; 37)



Esto permite desarrollar en los y las estudiantes habilidades y destrezas en el manejo de información y en las diferentes formas de hacer cosas; fomentar actitudes y vivenciar valores, es decir, competencias que integran el saber ser, el saber hacer y estar consciente de por qué o para qué se hace, respetando siempre las diferencias individuales, siendo las características del nuevo curriculum, Flexible, Perfectible, Participativo e Integral.

"El Nivel Inicial se orienta a la atención de niños y niñas entre los 0 y 3 años 11 meses de edad, los cuales son cruciales para el desarrollo del niño y la niña porque en estas edades se establecen las bases del comportamiento humano y de los primeros aprendizajes. El proceso educativo dura toda la vida; sin embargo, durante los primeros años de vida los y las infantes pueden potenciar su desarrollo dependiendo de su relación con los adultos.

Estudios recientes demuestran que durante el período prenatal, los niños y las niñas ya poseen una actividad mental capaz de recibir informa-

ción, dar respuestas, acumular experiencias y responder adecuadamente a ellas. Esta capacidad se potencia y depende, en gran parte, de la interacción madre-bebé y de los estímulos del medio circundante; sobre todo, del educativo. La calidad de las interacciones con los adultos, los vínculos afectivos y los estímulos familiares determinan decisivamente el nivel de desarrollo y la capacidad de aprendizaje de los pequeños y las pequeñas.

También se establecen las bases para que el niño o la niña construya en el futuro su juicio moral, dada la carga valórica de sus experiencias diarias. En las etapas que abarca este nivel, el niño y la niña almacenan innumerables experiencias que traen bien aferradas a su ser cuando llegan al centro educativo. De esa cuenta, el centro educativo debe apoyar y complementar la labor formativa que la familia realiza en los niños y las niñas a fin de consolidar dichos valores y propiciar el aprendizaje. Por lo anteriormente expuesto, en este nivel se hace énfasis en la presencia e intervención del agente educativo, quien brinda una estimulación y atención sistematizada.

La educación en este nivel se desarrolla en dos modalidades: escolarizada y no escolarizada, la primera se desarrolla en centros de cuidado diario que brindan, según la visión y misión de cada centro, diversos tipos de servicio por un

equipo multidisciplinario: niñas, enfermeras, psicólogo(a), trabajadora social, la segunda se desarrolla con la participación directa, activa y organizada de la familia y de la comunidad. La administración de esta modalidad está a cargo de miembros de la familia y de líderes comunitarios.

Las características de los niños y las niñas de 0 a 3 años 11 meses, se ubican en tres esferas o ámbitos de desarrollo: el físico y motor, el intelectual y el socio-emocional; el desarrollo en cada esfera está en estrecha relación con el de las otras, por lo que los logros en una provocan logros en otra organización del nivel." (CNB nivel inicial, 2007)

"El currículum del nivel inicial está organizado en etapas en cuatro etapas: Etapa "A" De 0 a 1 año, Etapa "B" De 1 a 2 años, Etapa "C" De 2 a 3 años y Etapa "D" De 3 a 4 años áreas, así como en áreas que permiten al niño y a la niña entre las edades de 0 a 3 años 11 meses la estimulación de su potencial genético y favorecen las condiciones del desarrollo evolutivo. Así mismo constituyen las bases para el monitoreo y la evaluación.

Las áreas son: Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje L-1, Conocimiento de su mundo, Estimulación Artística y Motricidad. Siendo así Destrezas de Aprendizaje a la que se le asigna más tiempo y se considera el área de Conocimiento de su mundo



como eje, constituyéndose así en la actividad rectora para lograr el aprendizaje en función del desarrollo de niños y niñas.

El Área de Destrezas de Aprendizaje, que es el tema a trabajar con intervención del Diseño Gráfico Editorial, se orienta al desarrollo de las habilidades perceptivas, motrices, sociales y cognitivas de las niñas y los niños. Estas habilidades se desarrollan por medio de la exploración, la manipulación, la observación, la clasificación, la comparación y otras, en forma dinámica y participativa, con énfasis en su utilidad para analizar el mundo que les rodea, resolver problemas y tomar decisiones. Ofrece oportunidades para que los niños y las niñas adquieran un nivel de desarrollo físico y psíquico, que les permita adquirir nuevos conocimientos por medio de experiencias que estimulen al máximo su potencial, que favorezcan las condiciones de asimilación escolar y que contribuyan de esta manera a disminuir el fracaso escolar.

El Área de Destrezas de Aprendizaje se organiza en tres componentes: Percepción,

Motricidad y Pensamiento. Dadas las características del desarrollo infantil, es especialmente importante orientar los procesos educativos en esta área con el fin de educar, a través de la acción, la experimentación, la exploración, los procedimientos, el juego, considerados como fuentes inagotables en la construcción de los aprendizajes de los niños y las niñas." (CNB nivel inicial, 2007)

Por lo que es importante la intervención en el área de Destrezas de Aprendizaje con Material de Apoyo, el cual es una obra impresa y/o herramienta que da sustento y soporte pedagógico, formativo y didáctico. Las categorías de material de apoyo pueden ser cuadernos de trabajo, libros con carácter pedagógico y software educativo. Pretende contribuir en la mejora continua del proceso educativo y así, fortalecer la calidad de la enseñanza y aprendizaje, optimizando la experiencia y la práctica docente con aportaciones innovadoras. Dirigido a docentes y directivos de educación inicial, básica (pre-escolar, primaria, secundaria) y especial.

El material de apoyo se creará a través de un módulo, en forma de libro impreso que se pueda distribuir a docentes y agentes educativos que tienen a su cargo la educación inicial y que cuenten con toda la información necesaria para aplicar el Área de Destrezas de Aprendizaje.



Es importante el Lenguaje Visual, ya que estamos acostumbrados a comunicarnos con nuestros semejantes mediante el lenguaje hablado, verbal, formado por una serie de elementos básicos (letras, palabras, frases, etc.) que, combinados, forman entidades comunicativas complejas. De igual modo, el lenguaje visual a través de grafismos puede descomponerse en entidades básicas, cada una de las cuales tiene por sí misma un significado propio, pero que unidas de diferentes formas pueden constituir elementos comunicativos distintos.

Estas entidades gráficas constituyen la sustancia básica de lo que vemos. Por lo tanto, son muy importantes y todo diseñador debe conocerlas y manejarlas perfectamente.

Las formas básicas del diseño gráfico son pocas: el punto, la línea y el contorno. Pero son la materia prima de toda la información visual que aporta una composición. Cada una de ellas posee un conjunto de características propias que las modifican y condicionan, entre las que destacan: Color, forma, dirección, textura, escala, dimensión, movimiento, ilustración, texto y jerarquía.

El color es una percepción visual que se genera en el cerebro de los humanos y otros animales al interpretar las señales nerviosas que le envían los fotorreceptores en la retina del ojo. (Wikipedia, 2012) En la forma, ya sea de una zona o contorno va a permitirnos reconocerlas como representaciones de objetos reales o imaginarios. (Creatividad natural, 2012)



Magenta



Negro

La dirección que es importante, entendiendo que es la proyección plana o espacial de una forma, continuación imaginaria de la misma aún después de su finalización física, la podemos utilizar horizontal, vertical o inclinada en diferentes grados. (Desarrollo web, 2012)



Para hacer el material de apoyo agradable y de mejor manipulación se aplica la textura siendo la modificación o variación de la superficie de los materiales, y que sirve para expresar visualmente las sensaciones obtenidas mediante el sentido del tacto o para representar un material dado. (Desarrollo web, 2012)

Para este material de apoyo es importante darle soporte al texto a través de la parte de la Ilustración siendo una forma de transmitir una idea, un concepto.



Ilustración realizada en Illustrator CS5

El dibujo publicitario se ha desarrollado notablemente en los diferentes medios publicitarios. Puede ser tan eficaz como la fotografía y de igual manera representar sensaciones. Dependiendo de la composición o estructura que tenga la ilustración, reflejará sensaciones diferentes. Por ejemplo:

-Las rectas pueden expresar fuerza, definición, direccionalidad.

Por otro lado las líneas horizontales reflejan calma y serenidad, y las líneas verticales majestuosidad, superioridad...

-Las curvas pueden expresar movimiento, belleza, flexibilidad... (Diseño gráfico editorial elementos y su importancia II, 2012)

Al igual que la jerarquía, desde el punto de vista de la creación gráfica, es de particular importancia cuando se considera en relación con la información que una persona recibe, ya que el principio jerárquico hace que valore más aquello que le afecta o es de su interés. (Desarrollo web, 2012)

En la jerarquía se debe manejar en cuanto al texto y las ilustraciones y qué es lo que

queremos que sea el punto focal. Para ello debemos conocer que es el texto, siendo una unidad lingüística formada por un conjunto de enunciados que tienen una intención comunicativa y que están internamente estructurados. Dicho de otro modo, un texto es un conjunto de enunciados internamente estructurado, producido por un emisor que actúa movido por una intención comunicativa en un determinado contexto.

Para que un conjunto de enunciados pueda ser considerado como un texto es necesaria una serie de relaciones semánticas y gramaticales entre sus elementos de manera que el destinatario pueda interpretarlo como una unidad. Sus dos principales propiedades son la coherencia y la cohesión.

En el texto se aplican los estilos de carácter y los estilos de párrafo para lograr legibilidad en el texto. En el texto interviene el leading o interlineado que es el espacio entre las líneas de texto y determina en gran parte su correcta lectura. Como regla general el interlineado deberá ser aproximadamente un 20% mayor que el tamaño de la fuente. Por

ejemplo, para un texto de 10 puntos el leading debería ser de 12 puntos, pero siempre teniendo en cuenta que los requerimientos variarán según el texto y la fuente.



El tracking es otro elemento que afecta al espaciado entre letras (set) o palabras y se utiliza para alterar la densidad visual del texto, actuando globalmente sobre toda la tipografía. Como regla general, cuanto más grande sea el cuerpo más apretado deberá ser el track. Un set uniforme nos proporcionará un color homogéneo del texto y una mayor legibilidad.



El kerning es similar al tracking sólo que se aplica a determinados pares de caracteres para mejorar su legibilidad. Tanto el track como el kern se miden en unidades relativas al tamaño en puntos de los caracteres. En las imprentas tradicionales, cada letra venía encuadrada en su cajetín por lo que al imprimirla dejaba una zona vacía a su alrededor.



Otro elemento importante en el texto es el alineado, el texto puede alinearse de cuatro formas: a la izquierda, a la derecha, justificado y centrado. El alineado a la izquierda es el más natural y dado que las líneas terminan en diferentes puntos, hacen la lectura más legible, al contrario que la alineación a la derecha. El texto justificado, es decir, alineado a derecha e izquierda, es estéticamente agradable siempre que el espacio entre letras y palabras sea uniforme y evitemos los típicos huecos

llamados 'ríos'. La alineación centrada otorga al texto una apariencia muy formal pero debe evitarse para textos largos.



Al tener bien definido los estilos de párrafo y los estilos de carácter podemos trabajar en los cuerpos de texto, estos son considerados el alma de toda publicación porque en ellos radica toda la información de cada artículo, estos bloques de texto se deberán de hacer más legibles, claros y sin carga de saturación ni caos. Algunos expertos afirman, que el orden de lectura de los documentos es de la siguiente forma:

- Titular.
- Imagen.
- Pies de la imagen.
- Texto, este en último término si los tres primeros elementos son interesantes para el lector.

Los titulares nombran cada artículo o tema a abordar, son los más importantes dentro de cada composición, ya que tiene la misión de llamar la atención e introducir al resto del contenido. El titular puede ser largo, corto, más o menos grande, no hay leyes sobre este tema, pero sí algunas recomendaciones que parten de estudios realizados. Algunos autores recomiendan las frases y las palabras cortas, que los titulares estén compuestos de mayúsculas y minúsculas, que sea tipografía con serif para su mejor legibilidad, que el texto no esté en negativo, o que no se utilicen elementos de puntuación en los titulares cortos.

Titular

abcde fgh ijk lmnñ opqrst
uv wx, yz. Adnkdaiera dliara
fapoerq dfaorernkdfmalser-
paeutjplajmifaore

Pues bien, es cierto que todos estos puntos facilitan la lectura, la atención, y mejoran el diseño en general, pero todo depende de cómo se traten los elementos y su composición. Lo importante es que consiga llamar la atención, transmitir un mensaje rápido, y si es capaz de conseguirlo con una frase larga, será igual-



mente bueno que un anuncio con un titular corto. Lo lógico es que el tamaño del titular sea mayor que el resto de texto que exista en la composición, sin olvidar que aún teniendo diferentes tamaños deben estar equilibrados.

El subtítulo también forma parte del texto, este aparece en el borde inferior de una imagen, con frecuencia sobre impuesto a ella, aportando información adicional sobre la misma. Se colocan debajo de los títulos principales, y aportan una información complementaria a la del primer titular principal. Los subtítulos, se crearon porque los titulares suelen ser muy resumidos y escuetos, y no aportan toda la información necesaria para captar la atención del lector.

El sector impreso en todas y cada una de las páginas estará determinado por un

Titular

Subtítulo

Texto principal, varios tipos de texto, Lo principal es poder identificar cada uno para poder comunicar de forma

límite virtual llamado caja tipográfica, que dará lugar a cuatro márgenes (superior, inferior, derecho, izquierdo, o interno y externo en el caso de dobles páginas). La dimensión de los márgenes se hará según el criterio de equilibrio más acorde al caso en cuestión. El margen respecto al lomo debe dimensionarse de manera que no perjudique la lectura. Para la elección de la medida de dicho margen hay que tener en cuenta el tipo de encuadernación, ya que según la variante, permitirá mayor o menor apertura de las páginas. En cuanto a los márgenes superior e inferior, deben permitir la ubicación del cabezal, pie de página y folio.

Con todos los elementos anteriores se llega a la diagramación, ya que en un libro se debe organizar el contenido según formas comunicantes y claras, a través de la diagramación, sin obviar el sentido estético y los valores retóricos de cada caso. Todos los elementos no pueden funcionar independientemente, sino relacionándose entre sí. Para que la diagramación sea funcional se utiliza la retícula o Grilla siendo este un campo visual dentro de la caja tipográfica puede subdividirse en campos o espacios más

reducidos a modo de reja, esto es fundamental para la diagramación, sin grilla no hay diseño editorial serio, los elementos no están desorganizados sobre el plano, sino que está todo organizado, con mayor o menor evidencia, sobre la grilla.

De esta manera se puede ver que, a diferencia de la percepción popular, el diseño y diagramación de un libro no es solamente "tirar" texto en una hoja, usando un procesador de texto, sino que implica una serie de cálculos, decisiones, y conclusiones que debe encarar el diseñador, apoyado en una gran base teórica existente sobre el tema. Todo trabajo de diseño se debe regir por una estructura previamente estudiada. Esto permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo. (Diseño gráfico en el aula, 2012)

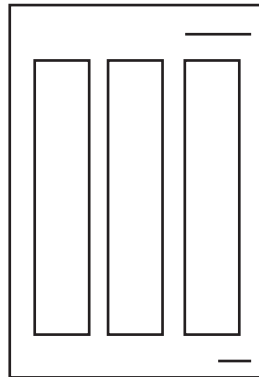
Existe un método para resolver los problemas planteados a la hora de diseñar un catálogo, una revista, o cualquier otra publicación, consiste en dividir el espacio en pequeños módulos (o rectángulos), que sirven de guía para la ubicación de los elementos. La finalidad de la retícula es intentar



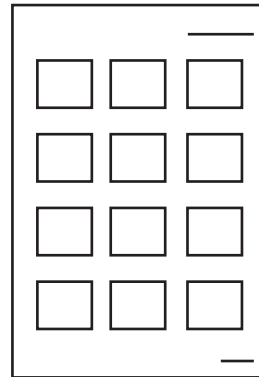
Tipos de Retícula

establecer orden donde hay caos; hacer que el receptor encuentre el material en el lugar esperado y que el diseñador piense de forma constructiva y estructurada. El diseñador debe encontrar un equilibrio entre la retícula diseñada y el material (texto o ilustraciones), en caso de que éste no se adapte a esa estructura establecida, tendremos que modificar la retícula, ya que no es aconsejable que forcemos el material.

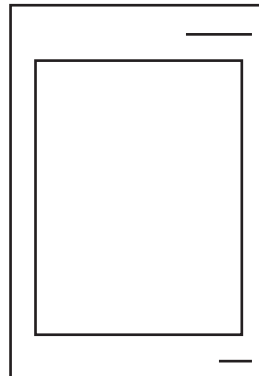
Las principales ventajas que tiene que ofrecernos una retícula bien diseñada las podemos resumir en tres: repetibilidad, composición y comunicación. (Maquetación Editorial, 2012)



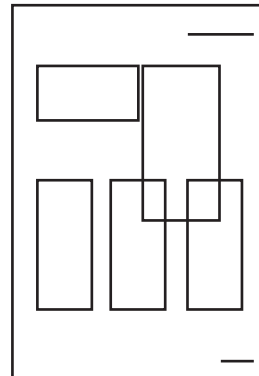
Columnar



Modular

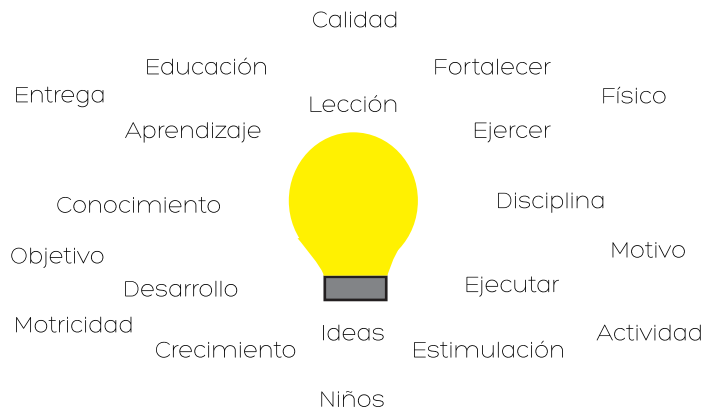


Manuscrito



Jerárquica

Brainstorming





Concepto Creativo

Se llevó a cabo el diseño de un módulo de carácter de apoyo que llene los aspectos de capacitación para los docentes, llamando la atención del grupo objetivo con la implementación del diseño gráfico. Se identificó el concepto creativo delimitando el problema encontrado que es la falta de comunicación de una manera eficaz y masiva, por lo tanto la pieza debe ser diseñada bajo un concepto en el que sea posible persuadir al grupo objetivo, tomando en cuenta el entorno que lo rodea.

El método creativo que se utilizó es la lluvia de ideas o brainstorming por ser una vía efectiva para generar ideas sobre un problema en específico y así poder determinar la mejor solución.

Educación, Crecimiento, Ejecutar, Motivo, Aprendizaje, Estimulación, Ideas, Entrega, Lección, Fortalecer, Calidad, Objetivo, Conocimiento, Ejercer, Niños, Actividad, Desarrollo, Disciplina, Físico, Motricidad.

“Aprender es crecer”

Se utilizó este concepto, ya que encierra la información que queremos transmitir, la cual es aprender durante los primeros años de vida a través de destrezas que ayuden al crecimiento de los infantes de 0 a 3 años 11 meses de edad.



DIMENSIÓN CONCEPTUAL

Uno de los objetivos del MINEDUC, a través de DIGECADE en el Nivel Inicial del CNB (Currículum Nacional Base) es de llevar a cabo el nuevo paradigma de la educación, fortaleciendo y promoviendo la educación a través de nuevos programas de aprendizaje. La necesidad que demanda es el diseño de material de apoyo para docentes en el área de Destrezas de Aprendizaje es por ello que el concepto creativo "Aprender es Crecer", ayudará para la elaboración del diseño del material de apoyo para docentes, esto permitirá crear un diseño que represente cómo es que cada una de las personas, en este caso niños y niñas de 0 a 3 años 11 meses crece aprendiendo a través de destrezas; la mejor forma es de un trabajo en equipo, como lo es de los padres, docentes y los mismos niños y niñas.

El diseño se realizó a través de un concepto abstracto, que da referencia de unión de diferentes partes, utilizando una gama de color para darle movilidad ya que se refiere a dos actividades, como aprender y crecer, considerando que aprender es la adquisición de conocimiento y que se fije en la memoria (Word reference, 2012), y crecer se refiere a desarrollar, aumentar tanto en conocimiento como en tamaño.

DIMENSIÓN ÉTICA

Al crear el mensaje de este proyecto se tiene el cuidado en no agredir, ni ofender a nadie. Se evitó que el mensaje encierre alguna corriente religiosa o ideológica. Se consiguió que el mensaje gráfico fuera positivo al encuadrarlo dentro de los principios y valores éticos y morales socialmente aceptados.

DIMENSIÓN FUNCIONAL

El formato que se utilizó es adecuado para realizar la lectura de la información, así como la visualización de las gráficas que la complementan. Además, el tamaño permite su manipulación y su conservación por parte del grupo objetivo.

El mensaje que se dirige al grupo objetivo es funcional porque es efectivo, fácil de comprenderse y proporciona de forma dinámica y creativa la información gráfica y textual sobre las Destrezas de Aprendizaje que motivará y llenará las expectativas de los docentes para con los niños y niñas de 0 a 4 años de edad.

DIMENSION ESTÉTICA

La línea de diseño es llamativa para captar la atención del grupo objetivo. Se utilizó una retícula que facilitara la lectura y lograr obtener una diagramación sencilla. Los colores que se emplearon son atractivos y armoniosos y vincula con el color que representa el área ya que así los diferencian, y cuenta con elementos de apoyo en la diagramación. Se usa tipografía de la identidad Century Gothic y de un tamaño adecuado que permita la lectura.

Código lingüístico: Para que una comunicación sea efectiva, el emisor y el receptor deben utilizar un mismo código, por lo que se cuenta con la información brindada por la identidad manejando términos técnicos que entiendan los docentes.

Código cromático: las características de esta pieza de diseño a nivel de color es que se utilizan dos tintas, debido a presupuesto asignado a este proyecto y al color que utiliza según el Área de Destrezas de Aprendizaje en el Nivel Inicial.

Siendo las tintas:

- Negro
- Magenta

Estas tintas se utilizarán con las 99 posibilidades que poseen cada una en su matiz según requiera las ilustraciones, textos y elementos de diagramación.

Código tipográfico: En general, los diseñadores utilizamos más de una fuente en una pieza. Ello crea de inmediato una jerarquía y proporciona un punto focal a la página, haciendo diferencia entre títulos, subtítulos y cuerpo de texto. En la pieza se trabajará con la tipografía utilizada en MINEDUC, siendo la Century Gothic con sus versiones. Century Gothic, es una tipografía geométrica sin serif, con un estilo similar a la Futura de Paul Renner. Muy útil para titulares, pequeños bloques de texto y para ser empleada en libros escolares e infantiles.

Pertenece a la familia Palo Seco específicamente en las Geométricas, estas se utilizan en textos que no requieran demasiada continuidad puesto que la ausencia de remates puede dificultar la identificación de los caracteres. Es muy popular en publicaciones educativas e infantiles, aunque también puede ser eficaz en publicaciones científicas o documentos técnicos. Existen gran variedad de grosores, anchos y cursivas que aumentan las posibilidades de un grupo gráficamente sencillo. (Animativ, 2012)

Su uso dentro del concepto creativo es de suma importancia porque está construida a partir de formas geométricas simples como el círculo y el rectángulo, que son básicos dentro del aprendizaje y de su lectura.

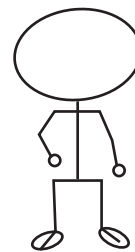
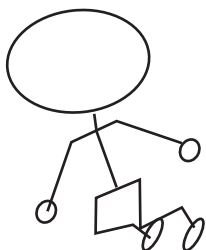
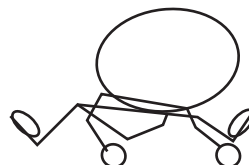
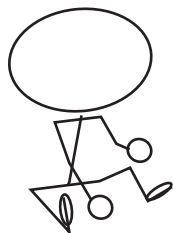
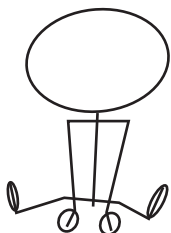
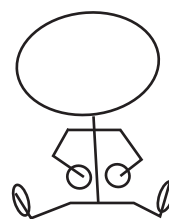
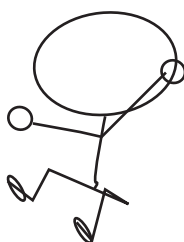
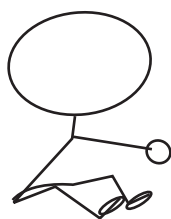
Código icónico: la pieza cuenta con ilustraciones, las cuales se trabaja con una línea de dibujo que represente movimiento, no es rígida,

Proceso de desarrollo de los bocetos y decisiones de diseño

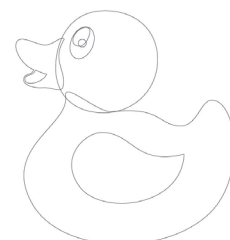
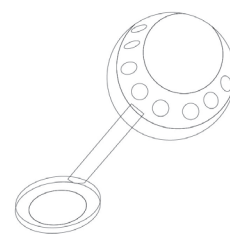
En esta etapa se desarrolla el proceso de los bocetos de las ilustraciones y la diagramación del material de apoyo.

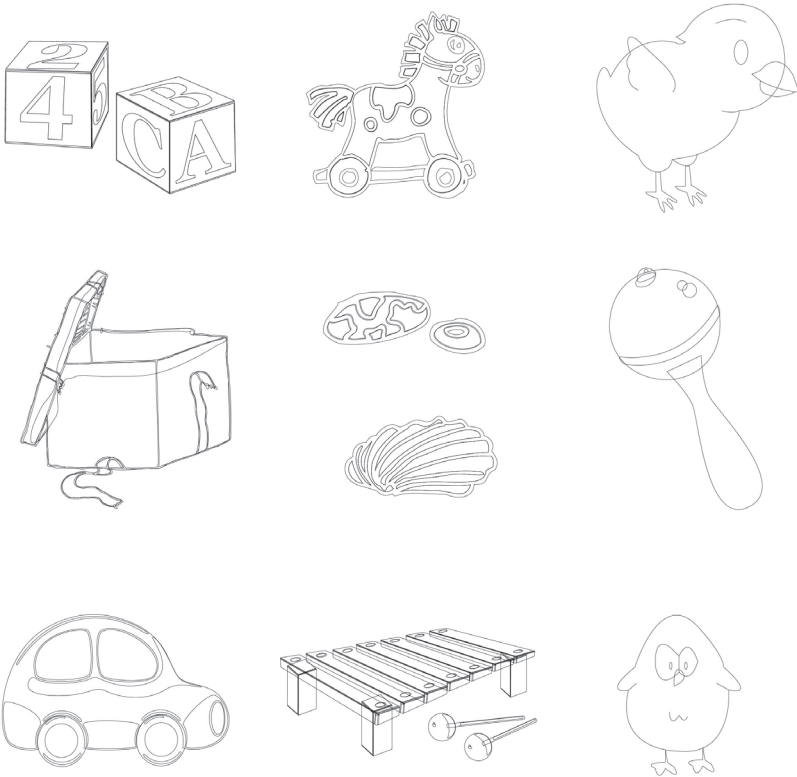
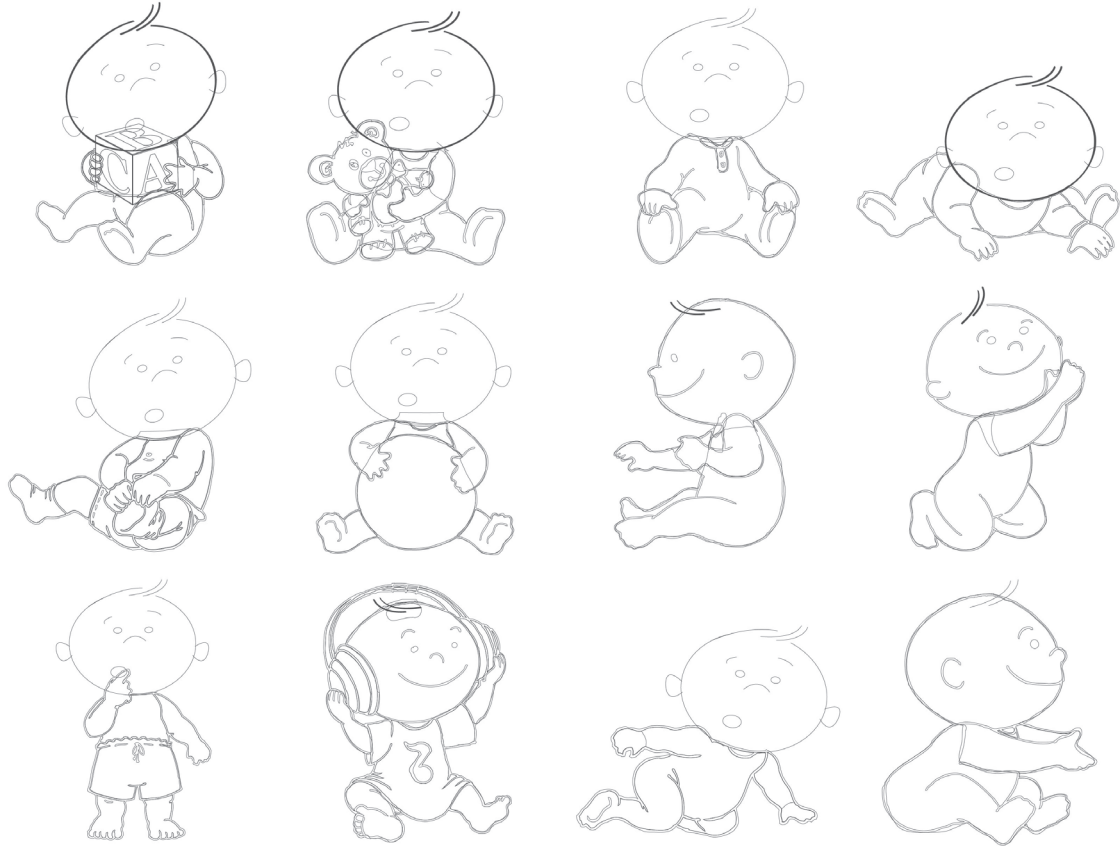
Se inicia con la ilustración de los dos personajes para el material de apoyo, siendo dos bebés, uno masculino y otro femenino.

1. Se inició a crear el esqueleto de las ilustraciones por medio de formas básicas.



2. Se hace a línea cada una de las acciones anteriores, con mayor detalle en sus expresiones.



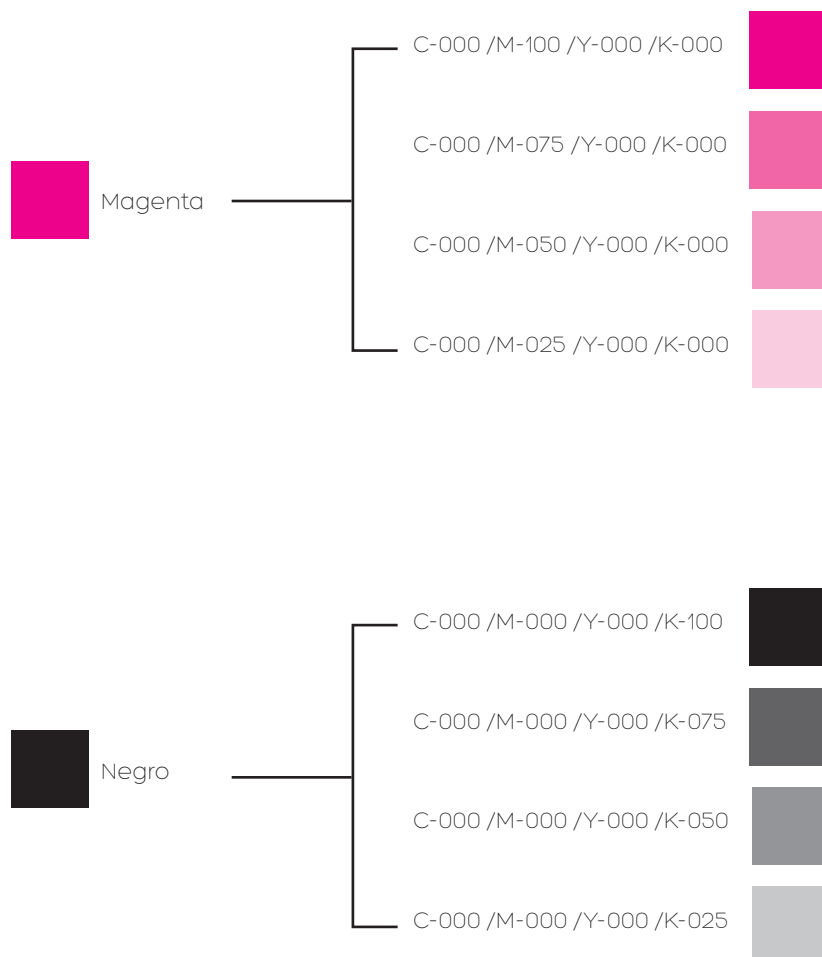


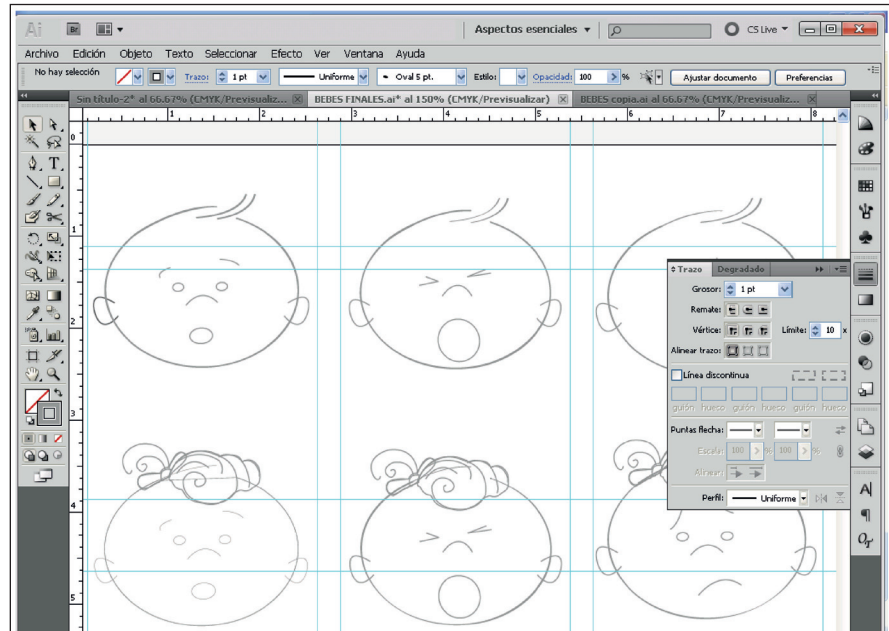
3. Se utilizan las tintas que se autorizan por la identidad,

Tintas a utilizar

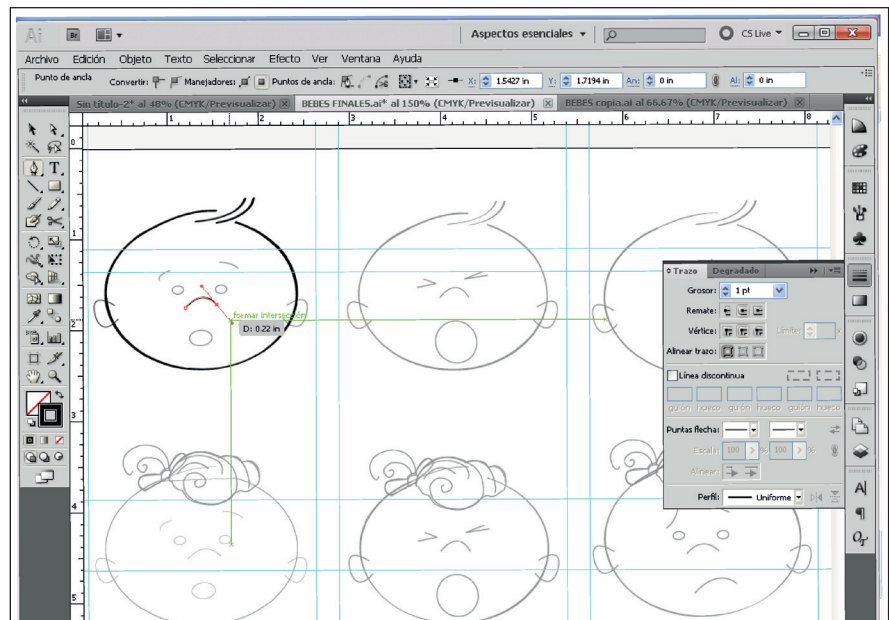
Debido al presupuesto y a las políticas dentro de la identidad, se utilizaron los colores autorizados; Magenta por el color que identifica al Área Inicial, y Negro para el texto.

Utilizando los diferentes porcentajes de cada uno, definiendo 4 para cada uno, un total de 8 para mejor manejo dentro de las ilustraciones y diagramación.

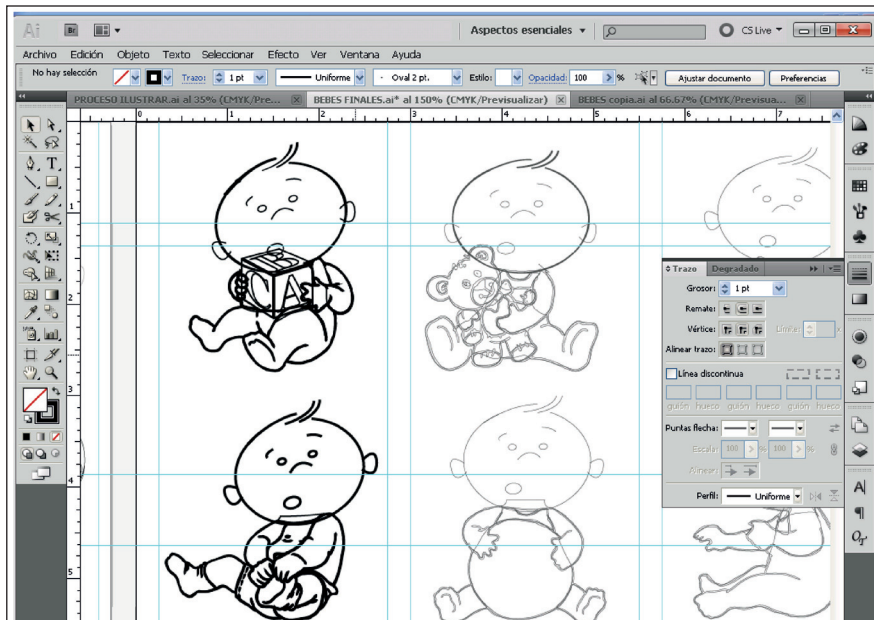




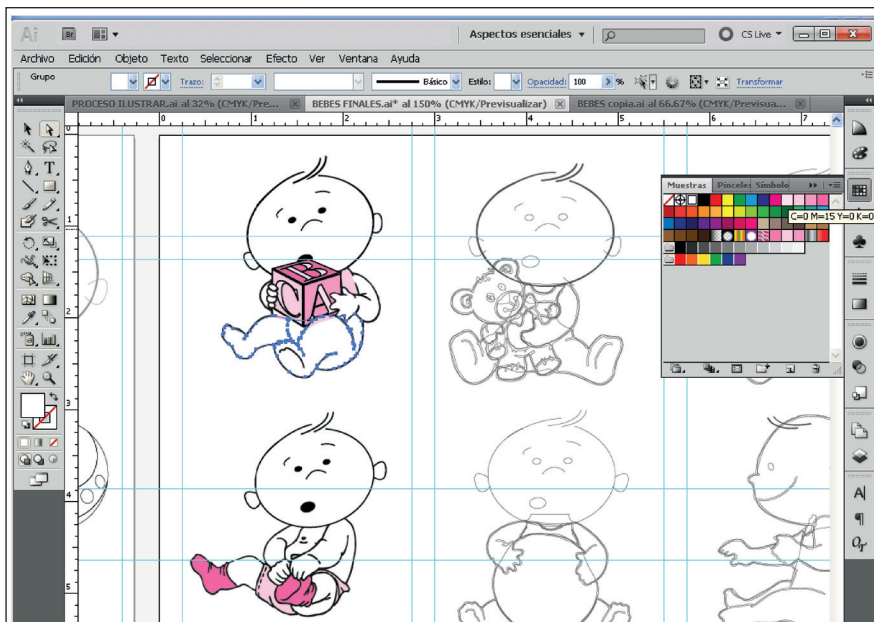
4. Se escanearon las ilustraciones, abriendo una mesa de trabajo en Illustrator CS5 para digitalizar.



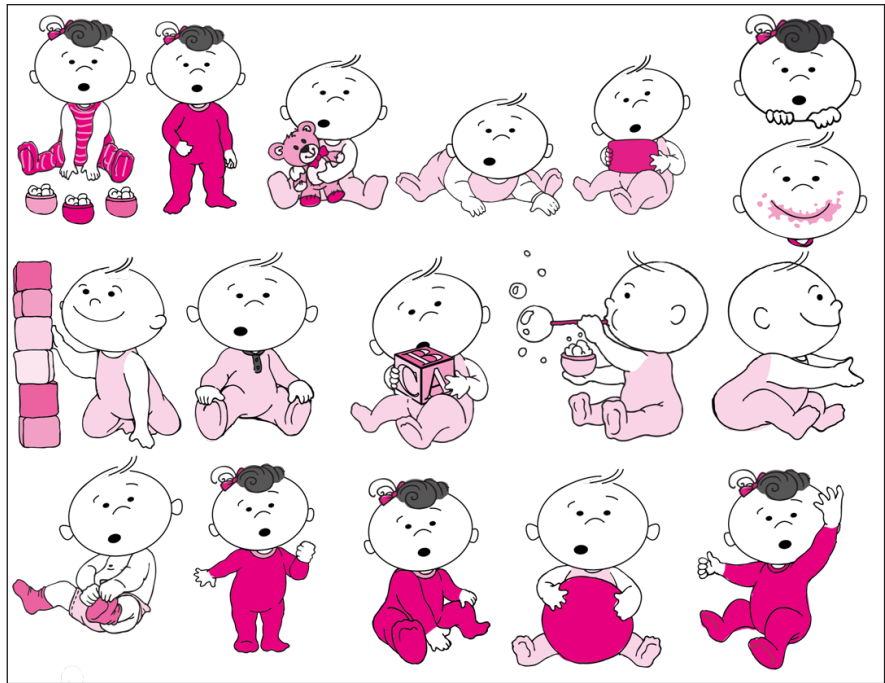
5. Se trazaron con la herramienta pluma cada uno de las líneas de las ilustraciones.



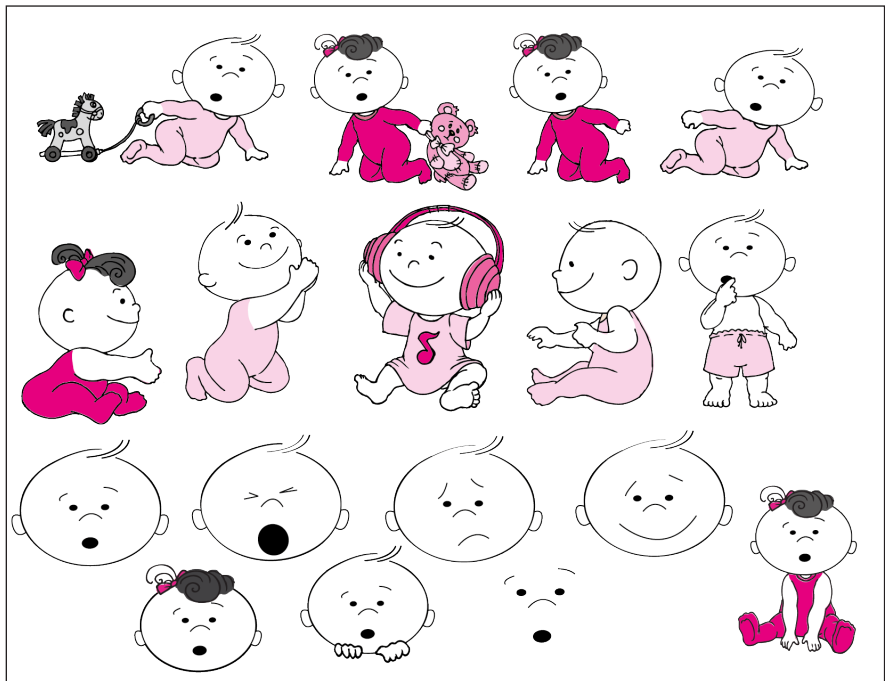
6. Se terminaron las expresiones y se iniciaron las actividades de los cuerpos a digitalizar.



7. Se inició a colorear utilizando las dos tintas autorizadas en sus diferentes porcentajes.



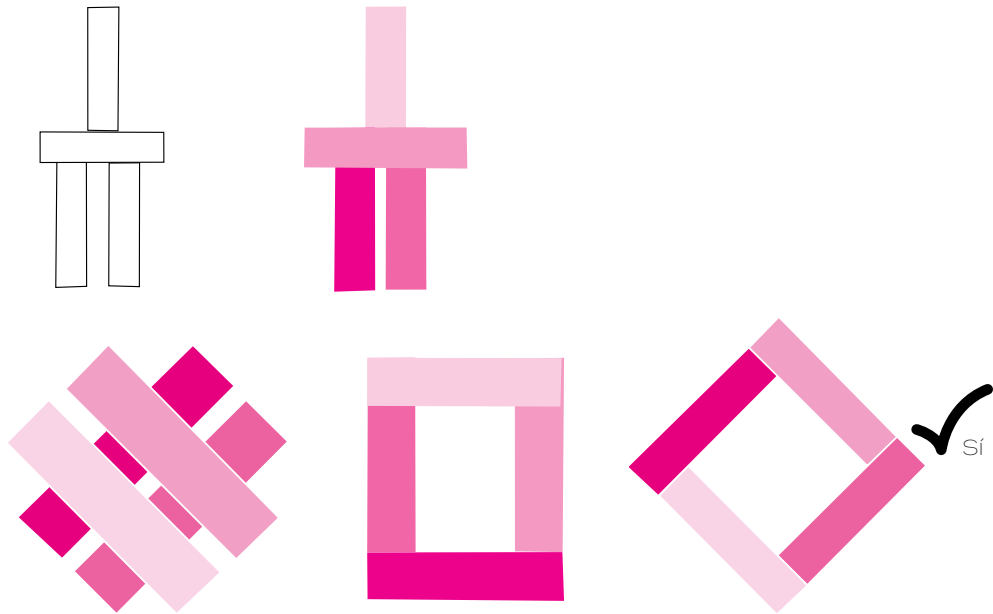
8. Se terminó de colorear cada una de las ilustraciones.



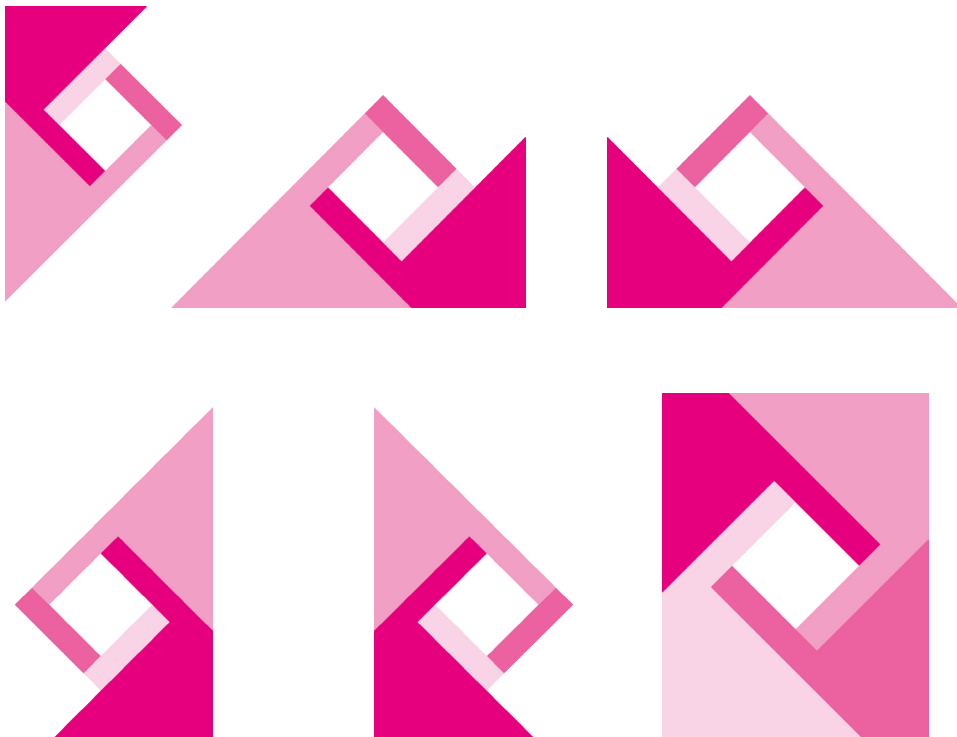
9. Módulo

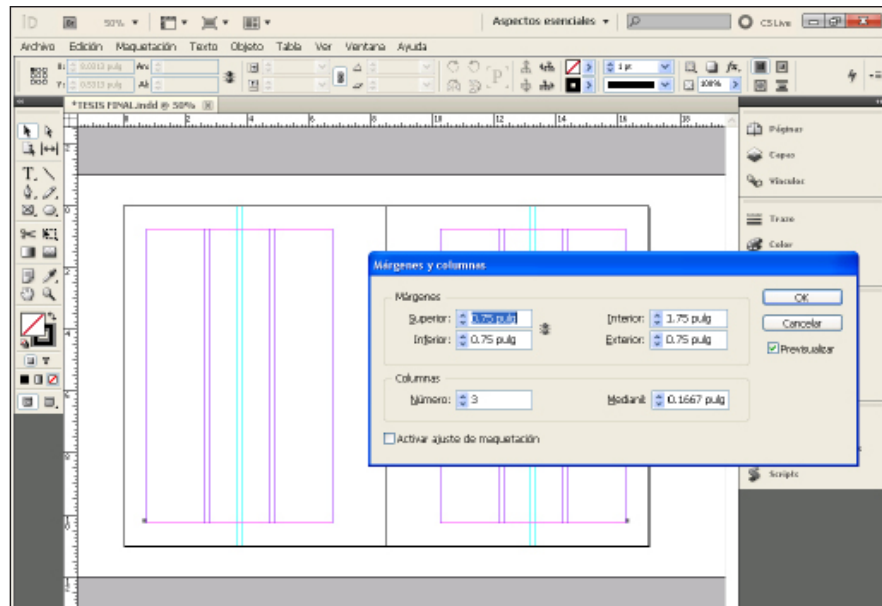
Se trabajó un módulo para la diagramación en base al Concepto Creativo: Aprender es Crecer.

Se utilizaron unos bloques, los cuales al iniciar una torre se deben saber colocar y esto va desarrollando estas habilidades. Se trabajó de la manera más abstracta.

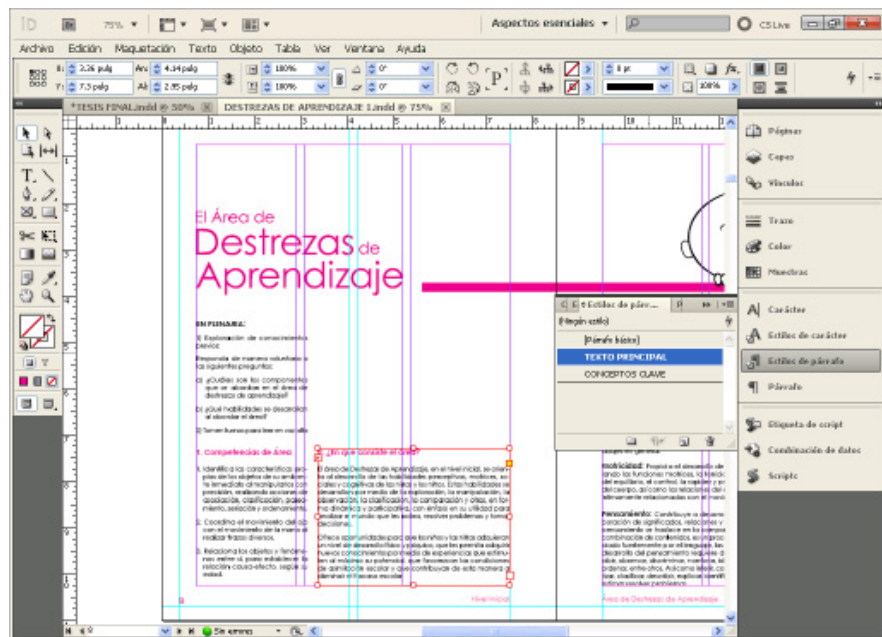


Diferentes direcciones y modificaciones en diferentes partes del original para poder colocar dentro de las páginas del material de apoyo.

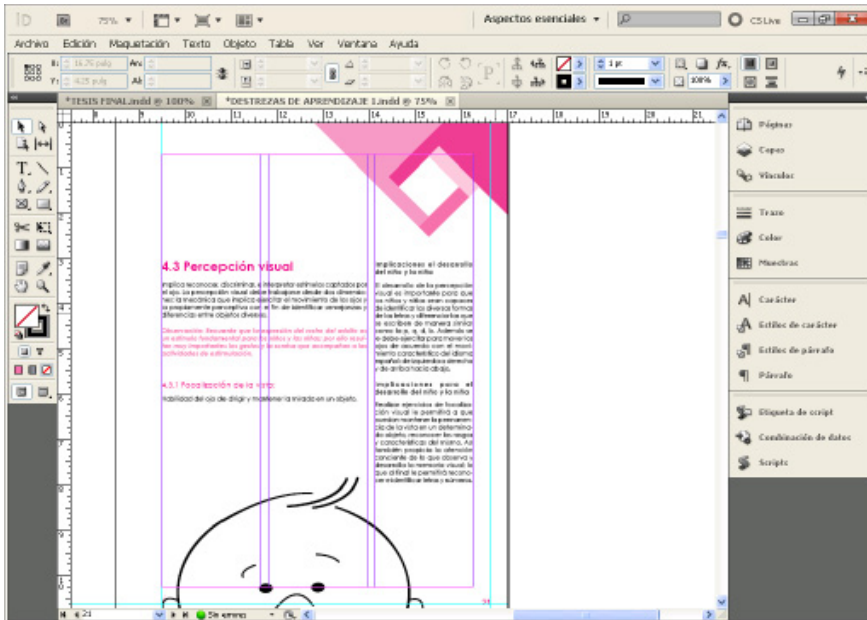




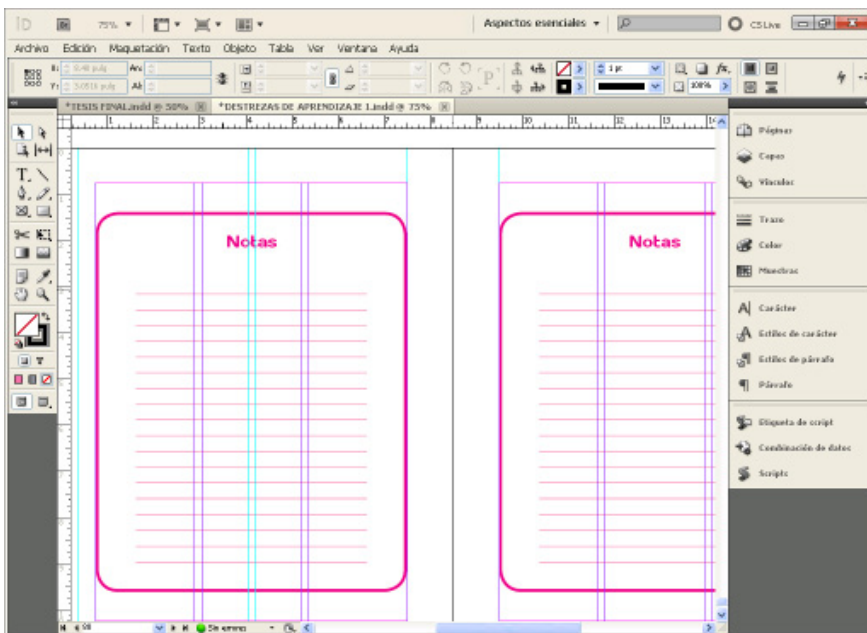
10. Se abrió un nuevo archivo en InDesign CS5, creando páginas maestras para la diagramación.



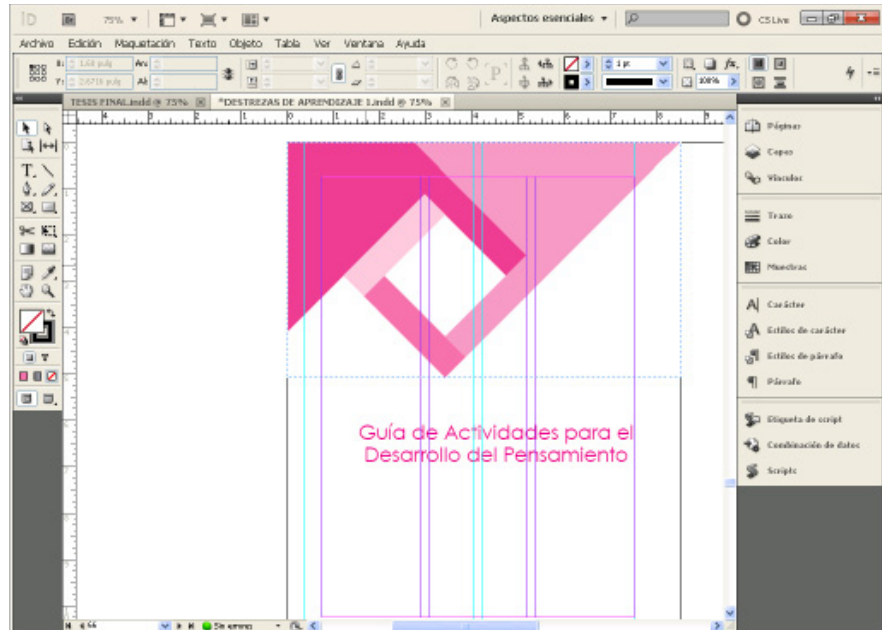
11. Se inició a colocar el texto en cada una de la páginas.



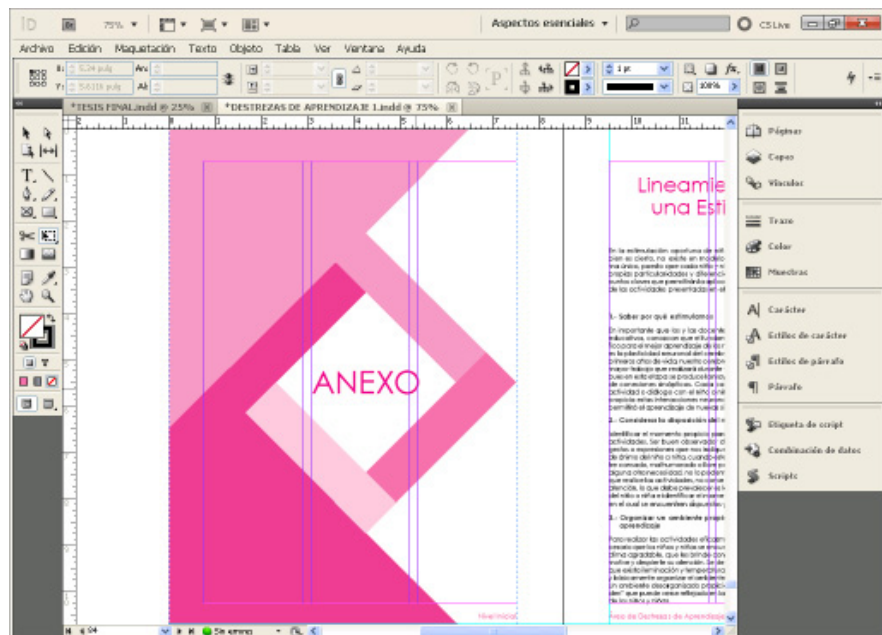
12. Se aplicaron Estilo de Carácter y Estilos de Párrafo junto con las ilustraciones.

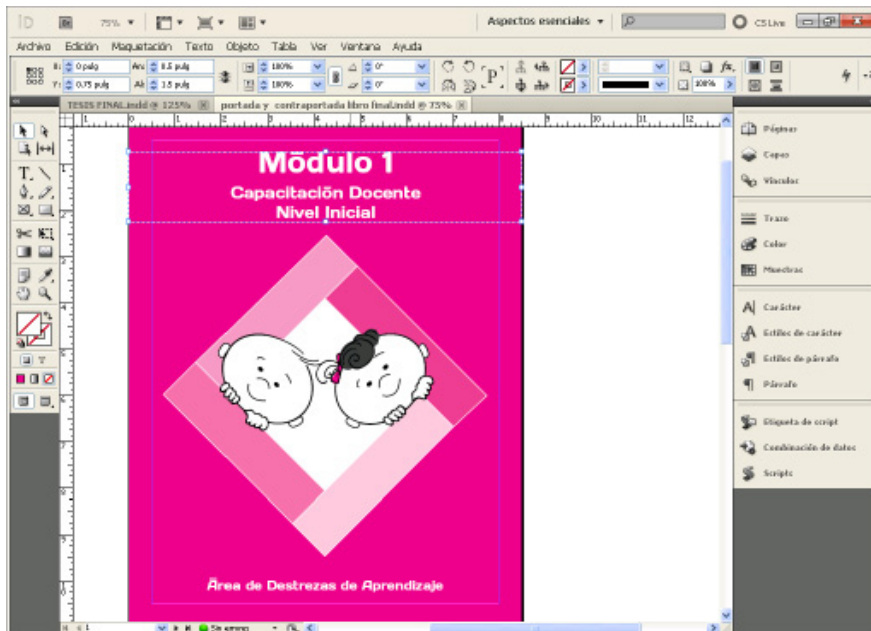


13. Se crearon diferentes tipos de página según la necesidad del material de apoyo.

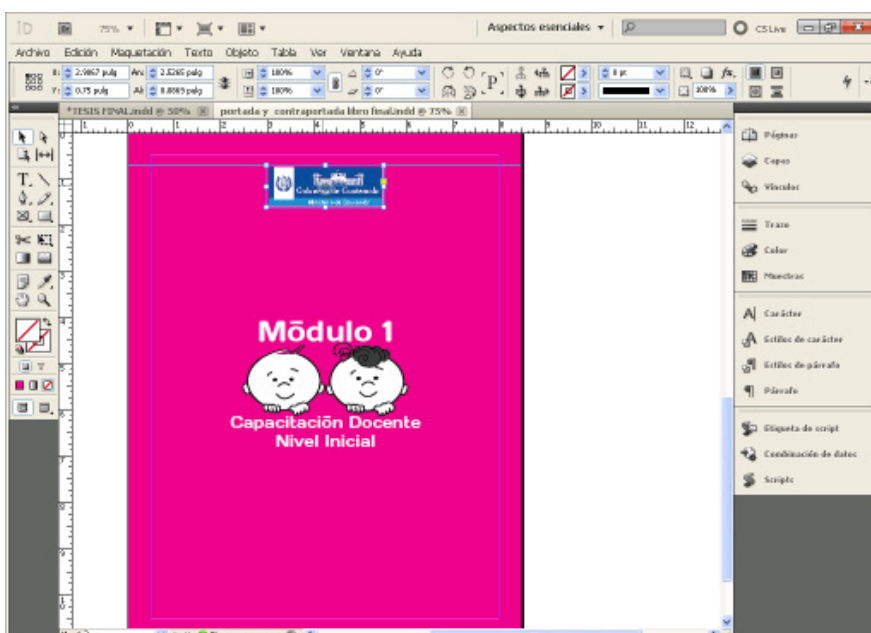


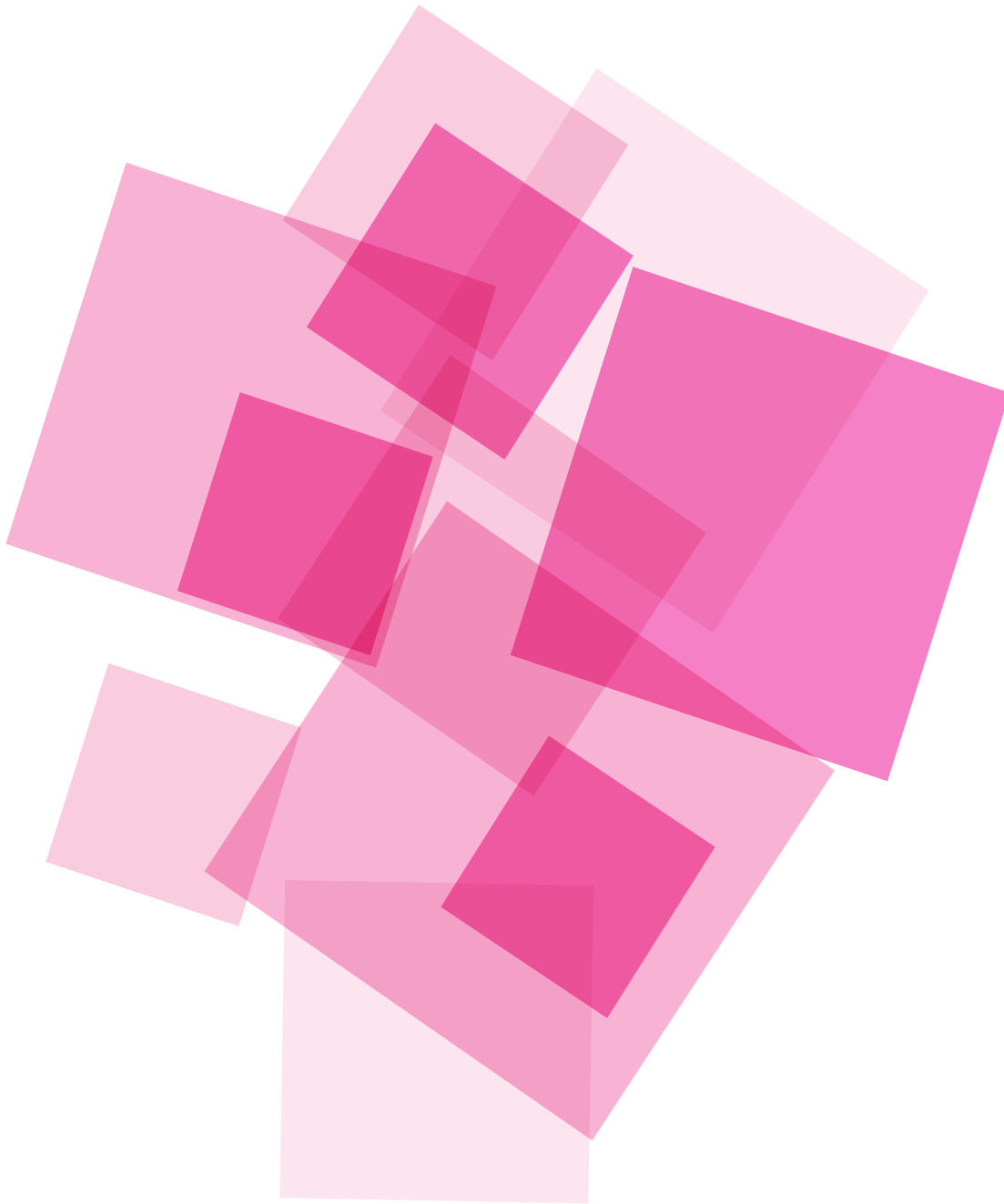
13. Se utilizó el módulo creado en todas las páginas.





14. Se creó la portada y contraportada del material de apoyo





Capítulo IV

Comprobación de eficacia
y propuesta gráfica final

Comprobación
de eficacia

Propuesta
gráfica final

Fundamentación

Método utilizado para la validación de la propuesta

En el proceso de validación se utilizará la encuesta para comprobar la eficiencia de la propuesta presentada ante el público. La encuesta es un conjunto de preguntas dirigidas a un grupo representativo de los docentes, pedagogos, psicólogos y expertos de diseño gráfico, con el fin de conocer el grado de resultado que nos proporciona la propuesta. En la variedad de encuestas existentes en el mercado, se ha seleccionado la encuesta por muestreo, en donde se elige una parte de la población representativa del grupo objetivo.

Lo que se pretende es coleccionar la información necesaria para monitorear los resultados y verificar si la propuesta cumple con lo necesario para abarcar los objetivos planteados. La selección de este tipo de herramienta para la verificación de resultado es por las grandes ventajas que nos ofrece, las cuales presentamos a continuación.

Ventajas:

1. Bajo costo que se maneja en la implementación.
2. Permite introducir métodos científicos objetivos de medición para corregir errores.
3. Rapidez y eficacia en la obtención de resultados.
4. Permite abarcar la mayor cantidad de la población.
5. Capacidad para estandarizar datos, lo que permite su tratamiento informático y el análisis estadístico.

En todo tipo de encuesta, se requiere para su diseño, profesionales con conocimientos de teoría y habilidad en su aplicación.

Planteamiento

El proceso de planteamiento y la formulación del cuestionario es vital para el monitoreo de resultados, pues de la forma en que este instrumento se elabore y se redacte dependerán los resultados. Los resultados no pueden ser claros si un cuestionario es ambiguo o impreciso, por lo tanto se requiere de dedicación y buena redacción utilizando palabras de fácil entendimiento por el grupo objetivo en el momento de la elaboración.

El cuestionario que se presenta para poder saber si la pieza gráfica cumple con el objetivo para el cual fue realizada y así mismo si la misma llena los objetivos planteados con anterioridad, lo cual lo convierte en un cuestionario de preguntas cerradas. Esto ayuda a medir el grado de acuerdo o desacuerdo del informante con respecto al grado de eficacia que se pretende medir. Para verificar el nivel de eficiencia de la propuesta gráfica elaborada, se formularon preguntas sobre la legibilidad del diseño en general, así como la armonía cromática, los códigos icónicos y tipográficos. También se verifica la importancia del material.

Realización de la validación

Para el proceso de validación a través de la encuesta, se les proporciona la pieza gráfica a los docentes, quienes son las personas que utilizarán el material; expertos del tema para su aprobación y expertos en Diseño Gráfico dentro del mercado.

Los encuestados fueron contactados por la colaboración del grupo de trabajo del Nivel Inicial de DIGECADE de MINE-DUC.

La encuesta fue realizada durante horario laboral de DIGECADE, ya que es el momento en que se puede contar con la participación de los diferentes docentes y expertos del tema que se encuentran en el edificio.

Con los expertos en Diseño Gráfico se les envía por correo debido al trabajo que poseen

Las reacciones ante la propuesta gráfica final fueron muy positivas.

A continuación el resultado del monitoreo, en donde se presenta la tabulación en forma gráfica de los datos obtenidos del grupo encuestado

Selección de la muestra

Para la comprobación de la eficacia de la propuesta gráfica, la selección de muestra se realizó con las siguientes características:

Género: Masculino y femenino.

Edad: 20 - 35 años.

Nivel socio-económico: medio y bajo

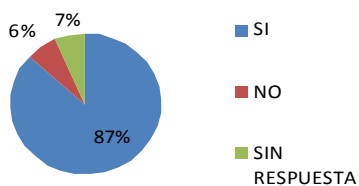
Ocupación: docentes

Escolaridad: Nivel medio y universitario.

Cantidad: 15

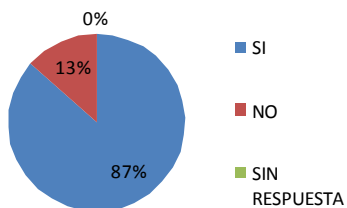
¿Considera que las ilustraciones representan el texto adecuadamente?

SI NO



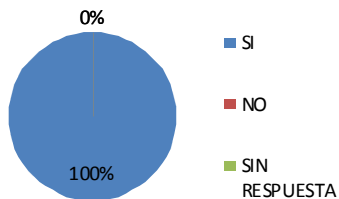
¿Considera que las portadas y contraportadas son adecuadas y llaman la atención?

SI NO



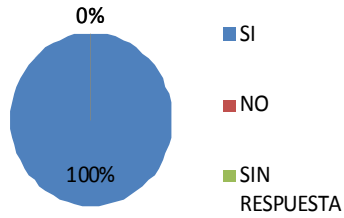
¿Considera que la tipografía es la adecuada en el texto?

SI NO



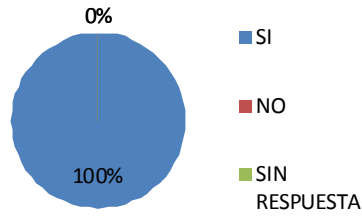
¿Considera que el color es el indicado?

SI NO



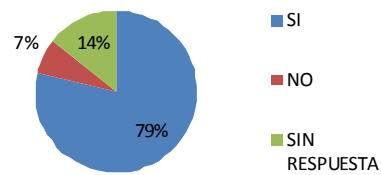
¿Considera que el vocabulario del contenido es el adecuado en el material?

SI NO



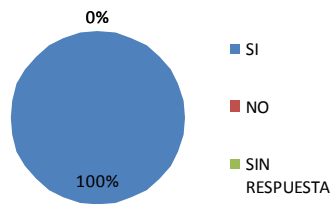
¿Considera que la diagramación es adecuada al material?

SI NO



¿Considera que el formato es adecuado para su uso?

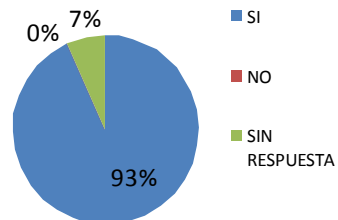
SI NO



¿Está de acuerdo con el material de apoyo?

En caso no describa si hay algo que le ofende o disgusta en relación con su cultura, costumbres, etc.

SI NO



Selección de la muestra

Para la comprobación de la eficacia de la propuesta gráfica, la selección de muestra se realizó con las siguientes características:

Género: Masculino y femenino.

Edad: 25 en adelante

Nivel socioeconómico: medio y bajo

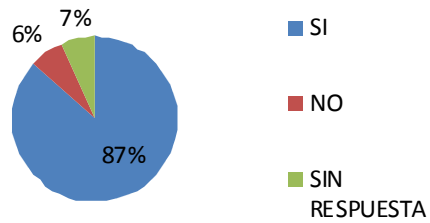
Ocupación: Expertos del tema, psicólogos (as), pedagogos (as)

Escolaridad: Nivel universitario.

Cantidad: 5

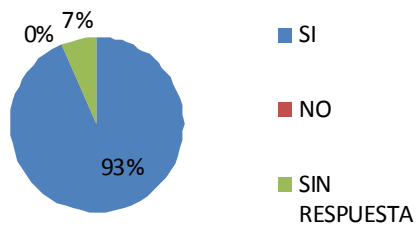
¿Considera que las ilustraciones representan el texto adecuadamente?

SI NO



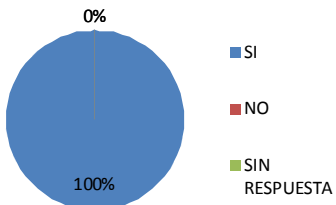
¿Considera que las portadas y contraportadas son adecuadas y llaman la atención?

SI NO



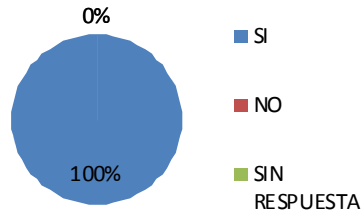
¿Considera que la tipografía es la adecuada en el texto?

SI NO



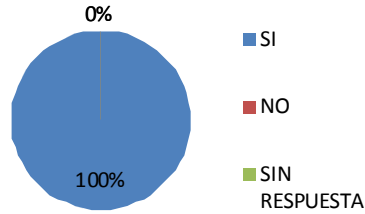
¿Considera que el color es el indicado?

SI NO



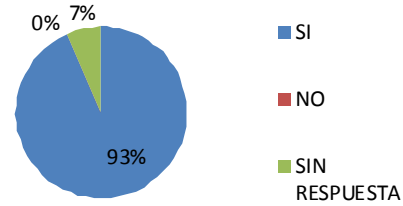
¿Considera que el vocabulario del contenido es el adecuado en el material?

SI NO



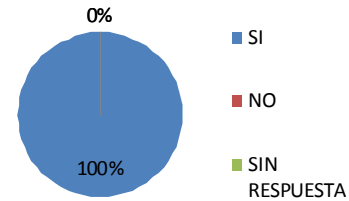
¿Considera que la diagramación es adecuada al material?

SI NO



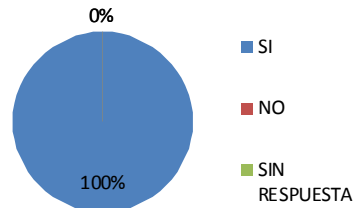
¿Considera que el formato es adecuado para su uso?

SI NO



¿Está de acuerdo con el material de apoyo? En caso su respuesta sea "no" describa si hay algo que le ofende o disgusta en relación a su cultura, costumbres, etc.

SI NO



Selección de la muestra

Para la comprobación de la eficacia de la propuesta gráfica, la selección de muestra se realizó con las siguientes características:

Género: Masculino y femenino

Edad: 25 en adelante

Nivel socioeconómico: medio y bajo

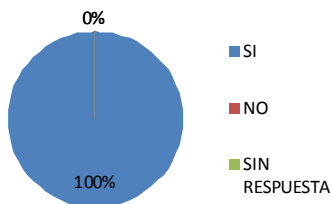
Ocupación: Expertos de Diseño Gráfico

Escolaridad: Nivel universitario.

Cantidad: 3, Billy Melgar (infografista de Prensa Libre), Mario Pérez (creativo de Ogilvy), Vera Bracamonte (D.G. trabaja para MINEDUC)

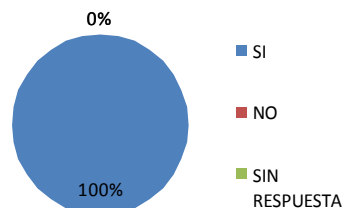
¿Visualmente cumple como material de apoyo?

SI NO



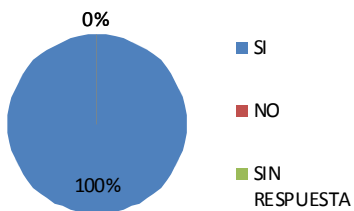
¿Encuentra jerarquía en el texto?

SI NO



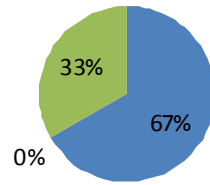
¿La retícula es adecuada?

SI NO



¿La diagramación es adecuada?

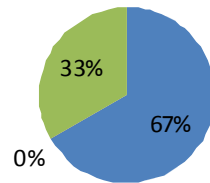
SI NO



■ SI
■ NO
■ SIN RESPUESTA

¿Es fluida la lectura?

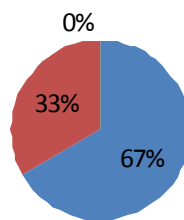
SI NO



■ SI
■ NO
■ SIN RESPUESTA

¿Considera que las ilustraciones representan el texto?

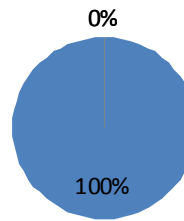
SI NO



■ SI
■ NO
■ SIN RESPUESTA

¿El uso del color en la diagramación es adecuado?

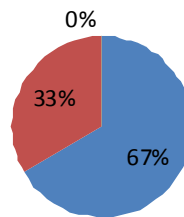
SI NO



■ SI
■ NO
■ SIN RESPUESTA

¿Considera que la portada es llamativa?

SI NO

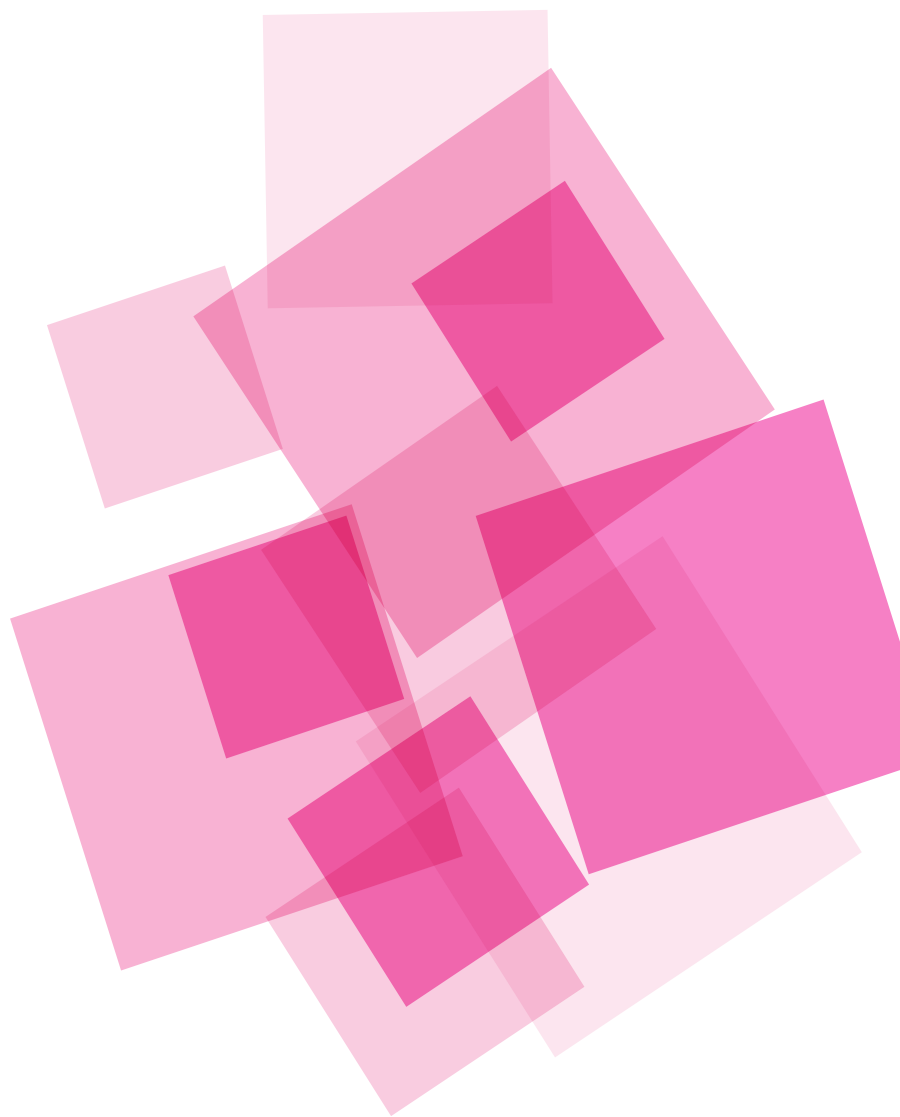


■ SI
■ NO
■ SIN RESPUESTA

Agregue otros comentarios y/o recomendaciones:

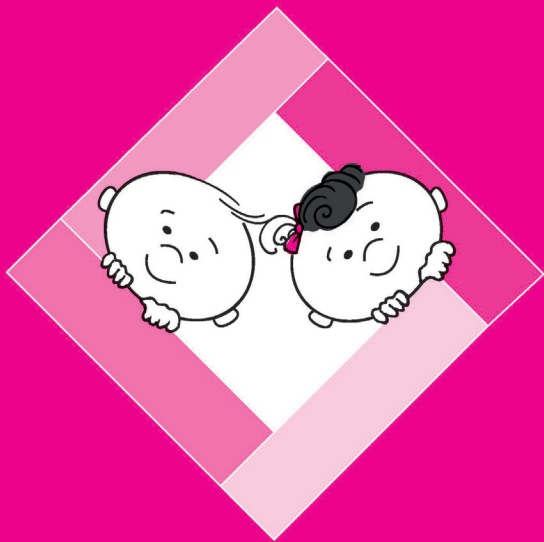
(Ver anexo)

Propuesta Gráfica Final



Módulo 1

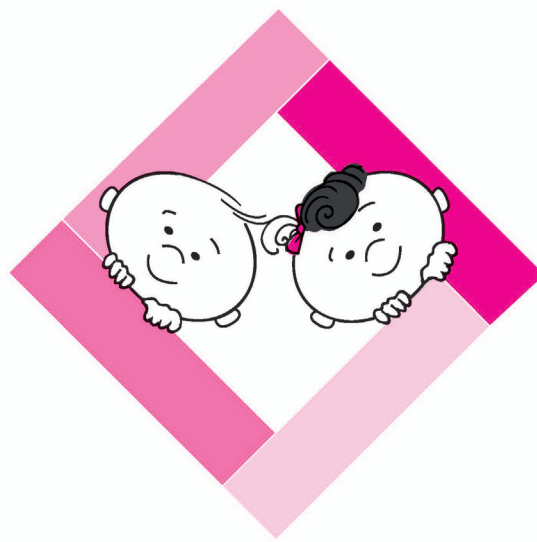
Capacitación Docente Nivel Inicial



Área de Destrezas de Aprendizaje

Módulo 1

Capacitación Docente Nivel Inicial



Área de Destrezas de Aprendizaje

Autoridades del Ministerio de Educación

Licda. Cynthia del Aguila Mendizábal
Ministra de Educación

Licda. Olga Evelyn Amado Jacobo de Segura
Viceministra Técnica de Educación

Lic. Alfredo Gustavo García Archila
Viceministro Administrativo de Educación

Dr. Gutberto Nicolás Leiva Alvarez
Viceministro de Educación Bilingüe e Intercultural

Lic. Elgijo Sic Ixpancoc
Viceministro de Diseño y Verificación de la Calidad Educativa

MSc. Claudia Patricia Ruiz Casasola de Estrada
Directora de la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa -DIGECADE-

Equipo Técnico del Departamento de los Niveles de Educación Inicial y Preprimaria

Licda. Vivian Arcell Palencia Peralta
Licda. Edna Lisbeth Torres Perdomo
Licda. Clara Siléazar de García

Diseño y Diagramación
Iris Batz (Episista Diseño Gráfico Editorial, USAC)

DIGECADE
Dirección General de Gestión de Calidad Educativa
Ministerio de Educación
6ª calle 1-87 zona 10
Teléfono (502) 24119595
www.mineduc.gob.gt / www.mineduc.edu.gt
Guatemala 2012

Este libro contribuye a la construcción de nuevos conocimientos de los alumnos y alumnas que lo utilizan; por lo tanto, apoya el alcance efectivo de las competencias propuestas por el Currículo Nacional Base -CNB- y los estándares de aprendizaje definidos para el país.

Se puede reproducir total o parcialmente, siempre y cuando se cite al Ministerio de Educación, -MINEDUC- como fuente de origen y que no sea con usos comerciales.

Estimados Maestros y Maestras

El Ministerio de Educación, en cumplimiento a la Política de Avanzar hacia una Educación de Calidad y tomando en cuenta que en el Nivel Inicial, los niños y las niñas tienen la oportunidad de desarrollar al máximo sus habilidades y destrezas, así como absorber los valores humanos y sociales, a través de las distintas experiencias concretas en su vida, se complace en hacerles entrega del Módulo 1 de Capacitación Docente, en el cual se abordan herramientas que les permitirán facilitar la práctica pedagógica en el ámbito en donde se desenvuelve el niño y la niña.

El presente módulo, ha sido diseñado tomando en cuenta las demandas de los y las docentes, así como de los agentes educativos, en cuanto a las actividades que se deben realizar con los niños y niñas de 0 a 3 años 11 meses, en el Área de Destrezas de Aprendizaje. Dichas actividades refuerzan las condiciones necesarias para desarrollar una educación de calidad basada en el Nuevo Currículo del Nivel Inicial.

Tenemos la confianza que esta herramienta, además de apoyar su trabajo docente, será aprovechada y enriquecida por ustedes, para beneficio de los niños y niñas de nuestro país.

Cordialmente,
Ministerio de Educación

ÍNDICE

Sección I

1. Competencias de área	08
2. Descripción del área	08
3. Componentes del área	09
4. Guía de actividades para desarrollar el componente de percepción.	10
4.1 Percepción háptica	11
4.2 Percepción gustativa y olfativa	18
4.3 Percepción visual	21
4.3.1 Focalización de la vista	21
4.3.2 Direccionalidad	24
4.3.3 Movilidad ocular	25
4.3.4 Percepción de formas	28
4.3.5 Percepción del tamaño	33
4.3.6 Percepción del color	34
4.3.7 Memoria visual	36
4.3.8 Vocabulario visual	38
4.4 Percepción auditiva	40
4.4.1 Conciencia auditiva	40
4.4.2 Memoria auditiva	43
4.4.3 Discriminación auditiva	46

48	5. Guía de actividades para desarrollar el componente de motricidad
50	5.1 Dominio de brazos y manos
53	5.2 Destreza de manos con utensilios
55	5.3 Presión radio palmar
56	5.4 Presión en pinza superior
57	5.5 Presión utilizando pinza correcta
60	5.6 Destrezas manuales en acciones cotidianas
62	5.7 Precisión en situaciones de juego
64	5.8 Técnicas pictográficas
66	6. Guía de actividades para desarrollar el componente de pensamiento
68	6.1 Relaciones
72	6.2 Asociaciones
74	6.3 Expresión verbal de juicios lógicos
77	6.4 Expresión simbólica de juicios lógicos
77	6.5 Noción de clase
79	6.6 Noción de seriación
80	6.7 Función simbólica
83	6.8 Concepto de número
85	7. Anexo 1
87	8. Bibliografía

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación, a través de la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa -DIGECADE- ambas instancias comprometidas a dar cumplimiento a la política "Avanzar hacia una educación de calidad", han elaborado el Módulo I de Capacitación Docente, con el propósito de brindar a los y las docentes y agentes educativos que atienden a la niñez de 0 a 4 años, herramientas que faciliten el proceso de aplicación del Currículo Nacional Base del Nivel Inicial.

En esta oportunidad se les brindan actividades que facilitará la aplicación del Área de Destrezas de Aprendizaje, las cuales parten de lo simple a lo complejo y se presentan de acuerdo a los diferentes etapas de la vida en los primeros 4 años de vida.

El módulo, presenta señales de alerta que permitirá a los y las docentes y agentes educativos, detectar alguna alteración de los niños y las niñas y que podrá consultar en su momento con un especialista.

De igual manera, se presenta un anexo, que contiene Claves para realizar una actividad eficaz, durante los periodos que se brinden de estimulación.

El módulo está diseñado para ser trabajado de manera interactiva, que parte de los conocimientos previos y pretende desarrollar aprendizajes por medio de vivencias individuales, en pareja grupales y en plenaria. Además permite adquirir el autoaprendizaje y reforzar los aprendizajes en los círculos de calidad docente o reuniones en la comunidad.

El Área de Destrezas de Aprendizaje

EN PLENARIA:

1) Exploración de conocimientos previos:

Responda de manera voluntaria a las siguientes preguntas:

a) ¿Cuáles son los componentes que se abordan en el área de destrezas de aprendizaje?

b) ¿Qué habilidades se desarrollan al abordar el área?

2) Tomen turnos para leer en voz alta

1. Competencias de Área

1. Identifica las características propias de los objetos de su ambiente inmediato al manipularlos con precisión, realizando acciones de asociación, clasificación, pareamiento, seriación y ordenamiento.
2. Coordina el movimiento del ojo con el movimiento de la mano al realizar trazos diversos.
3. Relaciona los objetos y fenómenos entre sí, para establecer la relación causa-efecto, según su edad.

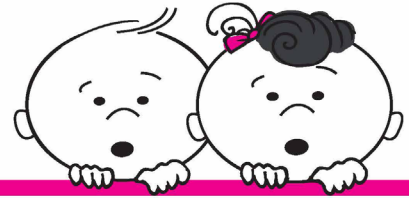
2. ¿En que consiste el área?

El área de Destrezas de Aprendizaje, en el nivel inicial, se orienta al desarrollo de las habilidades perceptivas, motoras, sociales y cognitivas de los niños y las niñas. Estas habilidades se desarrollan por medio de la exploración, la manipulación, la observación, la clasificación, la comparación y otras, en forma dinámica y participativa, con énfasis en su utilidad para analizar el mundo que les rodea, resolver problemas y tomar decisiones.

Ofrece oportunidades para que los niños y las niñas adquieran un nivel de desarrollo físico y psíquico, que les permita adquirir nuevos conocimientos por medio de experiencias que estimulen al máximo su potencial, que favorezcan las condiciones de asimilación escolar y que contribuyan de esta manera a disminuir el fracaso escolar.

8

Nivel Inicial



3. ¿Cuáles son sus componentes?

El Área de Destrezas de Aprendizaje se organiza en tres componentes: Percepción, Motricidad y Pensamiento.

Percepción: Promueve la estimulación de los sentidos: visual, auditivo, táctil, gustativo, olfativo y Kinestésico, que ayuda a niños y niñas a organizar los estímulos e información que perciben del ambiente que les rodea, interpretando y completando la información que tienen de sus experiencias previas. El área desarrolla las destrezas que servirán de base para la adquisición de los aprendizajes en general.

Motricidad: Propicia el desarrollo de destrezas motoras, estimulando las funciones motoras, la tonicidad muscular, el desarrollo del equilibrio, el control, la rapidez y precisión de los movimientos del cuerpo, así como las relaciones del espacio y tiempo que están íntimamente relacionadas con el movimiento.

Pensamiento: Contribuye a desarrollar la comprensión, y elaboración de significados, relaciones y conexiones con sentido. El pensamiento se traduce en la comparación, la abstracción y la combinación de contenidos, es un proceso individual y está influenciado fuertemente por el lenguaje, las emociones, y el entorno. El desarrollo del pensamiento requiere de herramientas como: percibir, observar, discriminar, nombrar, identificar detalles, recordar, ordenar, entre otros. Así como inferir, comparar, contrastar, categorizar, clasificar, describir, explicar, identificar causa-efecto, predecir, estimar resolver problemas.

Trabajo en Grupo

3) Practiquen las siguientes actividades:

- a) Organice 4 grupos.
- b) Asigne a cada grupo un elemento del componente de percepción.
- c) Discutan las implicaciones del abordaje de cada uno para el desarrollo de los niños y las niñas.
- d) Analicen las diferentes actividades correspondientes a cada etapa.
- e) Comparta con sus compañeros y compañeras.

Área de Destrezas de Aprendizaje

9

Guía de actividades para desarrollar la Percepción

La percepción es la función mental que permite al organismo, a través de los sentidos recibir, elaborar e interpretar la información. El componente de percepción, comprende la percepción háptica, gustativa, olfativa, visual y auditiva.

Implicaciones para el desarrollo del niño y la niña

La actividad sensorial permite adquirir conocimientos fundamentales de los objetos y procesos de la naturaleza y de la sociedad en general, el desarrollo de las sensaciones y de las percepciones constituye la base fundamental de la formación de conceptos, principios, y juicios lógicos. Esta actividad sensorial permitirá desarrollar los diversos canales y estilos de aprendizaje.

10

Nivel Inicial

4.1 Percepción Háptica

Es la que involucra un esquema que tiene sus fuentes sensoriales en lo táctil y kinestésico, incluye el sentido estereognóstico, relacionado con las texturas; el sentido bórico, referido al peso; y el sentido térmico, con la temperatura.

El sistema de percepción háptica es especial porque puede incluir los receptores sensoriales ubicados en todo el cuerpo y está estrechamente relacionado con el movimiento del cuerpo, de forma que puede tener un efecto directo sobre el mundo que se está percibiendo.

Percepción Táctil

Funciones mentales implicadas en la identificación de diferentes texturas y temperaturas detectadas mediante el tacto. Dentro de la percepción táctil se encuentran el sentido térmico y el sentido estereognóstico.

Sentido Térmico: Es el que permite al individuo reconocer las distintas temperaturas, éste varía según las personas y las regiones corporales, así los músculos y las mejillas son más sensibles a las diferencias de temperatura que los dedos.

Sentido Estereognóstico: Está especializado en el tacto fino, permite captar la forma y el tamaño de los objetos, y distinguir entre lo suave y lo áspero. Se ubica en la zona superficial de la piel, especialmente en la lengua, los labios, las palmas de las manos, las yemas de los dedos y en las plantas de los pies. Estas sensaciones táctiles se agudizan cuando una persona se encuentra a oscuras y, con mayor razón, en las personas no videntes.

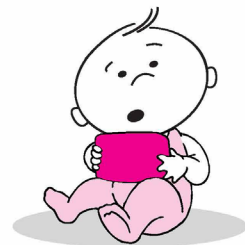
Percepción kinestésica

Se refiere a la información proporcionada por los músculos y tendones, registra la presión, movimientos, posición, etc. Dentro de la percepción kinestésica, entra en juego el sentido bórico.

Sentido Bórico: Es el que permite percibir las masas, está relacionado con la presión atmosférica, con poder evaluar diferencias de peso.

Área de Destrezas de Aprendizaje

11



Implicaciones para el desarrollo del niño y la niña

El trabajar la percepción háptica obliga a trabajar la didáctica desde el punto de vista exploratorio. El tocar activa esquemas nuevos y cambiantes en la piel y en los receptores en las articulaciones y tendones. Estas actividades están muy relacionadas con sensaciones placenteras, en la cual la actitud afectiva positiva facilita los aprendizajes. Cuando el niño y la niña sustentan sólidas bases de experiencias con formas elementales, se preparan mejor para enfrentar los pasos iniciales del aprendizaje lector.

ACTIVIDADES

4.1.1 Reacción ante el frío y el calor

1. Acaricie la piel del niño o la niña, con una toalla mojada con agua fría y luego otra con agua caliente, hágalo en forma de masaje desde la cabeza hasta las pies, cuando lo haga es importante que mencione el nombre de la temperatura.
2. Sáquelo desnudo al aire libre si el clima lo permite, para que perciba la sensación del viento, calor y frío
3. Frote sus manos y luego colóquelas sobre el cuerpo del niño o la niña para que pueda percibir la temperatura (caliente), posteriormente moje sus dedos en agua fría y salpíquele las palmas de las manos, no olvide nombrar la temperatura que se esté dando a conocer.

Recuerde: Cuando trabaje temperaturas es importante que en cada actividad, pronuncie el nombre de la temperatura y realice los gestos de la misma, por ejemplo: "La toalla esta fría, yyy que frío" "La toalla esta caliente auchh quemá etc."

4.1.2 Preferencias por las temperaturas

1. Coloque frente al niño o la niña, tres recipientes con agua, cada uno a temperatura distinta (fría, caliente y tibia), permita que toque con sus manos el agua de cada recipiente, observe los gestos y reacciones ante cada temperatura y vea cuál le provocó placer, para así reconocer su preferencia y repetirla.
2. Humedezca una esponja con agua caliente, otra con agua fría y otra a temperatura ambiente, luego acaricie el cuerpo del niño o la niña con las distintas temperaturas y observe cuál es la de su preferencia.
3. Al alimentar al niño o la niña, bríndele alimentos con las distintas temperaturas (frío, caliente y tibia) al hacerlo es importante que mencione el nombre de la temperatura, luego observe a que temperatura prefiere su alimento.

12

Nivel Inicial

4.1.3 Discriminación de temperaturas

1. Muestre al niño o a la niña alimentos a temperatura distinta (frío, caliente y tibia), diga: esto es frío yyy que frío!, esto esta caliente ¡auchh quemá!, esto es tibia!, luego solicite que señale los alimentos que le indica Ejemplo: diga: ¿Cuál está frío?, ¿Cuál esta caliente?, ¿cuál esta tibia?, permita que los toque y que le responda por medio de gestos.
2. Invite al niño o a la niña a que pase con los pies descalzos sobre superficies frías, tibias, calientes, según se le indique.
3. Permita que manipule objetos fríos y calientes, por ejemplo: una botella con agua fría, un pan caliente etc. solicite que separe los que son de temperatura caliente frío o tibia)

4.1.4 Identificación de lo frío

1. Invite al niño o a la niña a que toque distintos objetos de la casa o institución luego solicite que le indique cuales de ellos están fríos.
2. Brinde al niño o a la niña distintos alimentos y bebidas para que identifique cual esta frío.
3. Pida al niño o a la niña que meta el pie en agua fría, posteriormente invítelo a que lo ponga sobre una superficie caliente, seguidamente pregúntele que superficie estaba fría.



Área de Destrezas de Aprendizaje

13

4.1.5 Exploración momentánea con sus manos de su cuerpo y de diferentes objetos

1. Deje al niño o a la niña que observe y toque sus manos sin interrumpirlo.
2. Permita que explore su cuerpo con la boca y las manos.
3. Invite a que toque sus propias manos para que pueda apreciar su textura.
4. Abra y cierre las manos del niño o la niña, lívelas a la altura de sus ojos y únalas, páselas por el rostro y la cabeza.
5. Lleve las manos del niño o de la niña al centro del cuerpo, palmotee una contra la otra, frótelas en círculo, lívelas a la boca y acaricie con ellas otras partes de su cuerpo.
6. Coloque las manos del niño o la niña sobre su propia cabeza, deslícelas suavemente desde el centro hasta la barbilla, pasando por detrás de las orejas. Es importante que este ejercicio lo realice de dos a cuatro veces a la semana.
7. Acueste al niño o la niña boca abajo, deje un objeto rozándole la punta de los dedos de la mano y animelo a que lo agarre.
8. Brinde al niño o a la niña la oportunidad de explorar con sus manos diferentes objetos, por ejemplo: la pacha, el mamón, el chinchin etc.



Palmoteo: Golpeteo de palmas, golpetear repetidamente una palma de la mano con la otra.

Observación: Es importante que aproveche cada momento en el que desarrolle estas actividades para acercarse al niño o la niña para llamarlo por su nombre, identificar cada parte de su cuerpo, hablarle en un tono suave, afectuoso y permanecer frente a él o ella sonriéndole.

14

Nivel Inicial

4.1.6 Exploración de diferentes objetos

1. Permita al niño o a la niña que palpe y explore los juguetes que tenga a su alcance.
2. Coloque dentro de un recipiente tres objetos diferentes por ejemplo: una piedra pómez, un chinchin y una esponja, propicie al niño o a la niña a que introduzca sus manos en el recipiente y explore los objetos.
3. Motive al niño o la niña para que al momento de vestirlo toque su ropa, calcetas y/o calcetines, zapatos y explore cada uno de ellos.
4. Coloque en las palmas de las manos del niño o de la niña, objetos de diferentes tamaños de acuerdo a la que el niño o la niña pueda sostener, por ejemplo: una pelota, un cubo, etc. y permita que los explore.
5. Presiónale las mejillas con un juguete de tela limpia y suave que tenga a su alcance, observe si reacciona al estímulo intentando succionarlo y/o explorarlo con la boca.

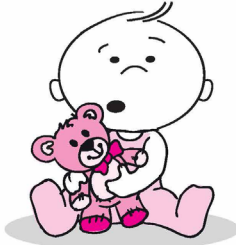


4.1.7 Exploración espontánea utilizando todos los sentidos y procedimientos que la situación o el objeto permitan

1. Brinde al niño o a la niña distintos juguetes e invítelo a que los manipule para que puedan apreciar los materiales de los que están elaborados.
2. Proporciónale figuras de varios colores, formas y tamaños, elaboradas con distintos materiales como: algodón, lija, madera, con la intención que pueda explorar las distintas características de las figuras.
3. Presente al niño un recipiente que contenga agua fría y otro que contenga agua tibia, invítelo a que juegue, indicándole la diferencia de temperatura y verbalizando la temperatura según corresponda.
4. Colóquelo las manos sobre el radio encendido para que perciba las vibraciones que produce la música.
5. Siéntelo al niño o la niña en la silla de comer, coloque en un plato un poco de fideos a temperatura ambiente (sin salsa) y permita que los explore, tocándolos, pellizcándolos, apriéndolos, agarrándolos y finalmente introduciéndolos en la boca.

Área de Destrezas de Aprendizaje

15



Recuerde: Verbalice cada actividad, mencionando el nombre de cada textura que presenta. Por ejemplo: "esto es liso" "esto es suave"

4.1.8 Discriminación de texturas

1. Permítale que toque objetos con diferentes texturas como: un muñeco de peluche, un retazo de seda, una esponja, un pedazo de pañal, una superficie rugosa, etc., y pídale que separe los objetos según su textura.
2. Muestre al niño o a la niña varios retazos de tela de diferentes texturas, permítale que juegue libremente con ellos, los toque y seguidamente pídale que los separe según la textura.
3. Entregue al niño o a la niña una caja que contenga objetos de diferentes texturas. Invítele a que saque uno por uno y clasifique los objetos por textura.
4. Coloque frente al niño o a la niña dos cajas de cartón y diferentes objetos de textura áspera y lisa, luego pídale que los separe, colocando en una caja todos los objetos ásperos y en otra caja todos los objetos lisos.
5. Coloque cerca del niño o a la niña objetos de textura suave (juguetes de tela) y rugosa (una hoja de papel arrugada), permítale que los explore y luego discrimine por texturas.

4.1.9 Identificación de lo suave

1. Cuando el niño o a la niña este desnudo, acaricielo con objetos que tengan diferentes texturas (suave, áspera, lisa, rugosa, etc.) y pídale que le indique cuáles son suaves.
2. Provea al niño o a la niña un recipiente que contenga pintura elaborada con engrudo y colorante vegetal o anilina, permítale que la toque y posteriormente pregúntele ¿es suave?
3. Proporciónele plastilina no tóxica de varios colores e invítele a que juegue y realice distintas formas, pregúntele cuál es la textura de la misma.
4. Frote sobre el rostro de la niña y del niño un pedazo de algodón, un retazo de tela suave, una toalla y solicite que identifique que material es suave.

16

Nivel Inicial

5. Hágale caricias o masajes con objetos tales como espuma, plumas, esponjas, pañales, algodón, entre otros y pídale que le identifique cuáles son suaves.

6. Frótele los pies y hágale cosquillas utilizando diferentes materiales suaves y ásperos como: toallas, esponjas, crema, espuma de jabón etc; luego pídale que le indique si la sensación que le causa es suave.

4.1.10 Identificación de lo liso

1. Invítele a que toque la superficie de una hoja de papel liso, solicite que le identifique la sensación de la misma. El mismo ejercicio puede realizarse con distintos objetos de textura lisa.

2. Propícielo que toque la superficie de la mesa, una silla y/o el piso, pídale que le indique cuál de todas es lisa. Este ejercicio puede realizarse con otros objetos y muebles variados.

3. Invítele a que toque la superficie de sus juguetes, al mismo tiempo que le nombre si está es lisa.

4.1.11 Discriminación de pesos

1. Bríndele dos objetos: uno pesado y uno liviano para que los tome uno en cada mano, por ejemplo: una pelota y un cojín, un juguete grande y una piedra pequeña, solicite que separe los que son pesados y los livianos.

2. Elabore pelotas con calcetas o calcetines que ya no utilice, rellene cada una con distinta cantidad de arena, arroz, granos de frijol, harino u otros materiales para que puedan discriminar los distintos pesos.

3. Coloque al niño o a la niña dentro de una bañera o baño, llénela con agua y juguetes, propícielo que juegue a hundirlos, seguidamente pídale que le muestre los juguetes pesados y los livianos.

4.1.12 Identificación de lo liviano

1. Invite al niño o a la niña a dar un paseo por el patio, luego permítale que observe su alrededor e identifique que objetos livianos observa, por ejemplo: hojas de los árboles, una flor, plumas etc.

2. Solicite que sostenga en una mano un poco de espuma de jabón y en la otra un puñado de tierra, seguidamente pregunte cuál de los dos elementos tiene menos peso. Este ejercicio puede realizarse utilizando distintos materiales.

3. Proporciónele una taza plástica y otra de china, barro o arcilla, solicite que experimente el peso de las dos, pídale que le identifique cuál de las dos es liviana.

4.1.13 Reconocimiento de objetos y sustancias familiares sin ver

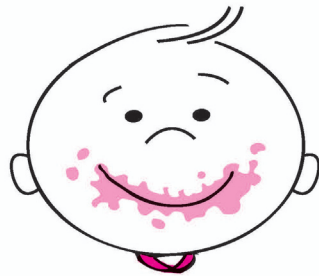
1. Proporciónele al niño y a la niña distintas prendas de vestir, solicite que cierre los ojos e identifique la textura de cada una. De la misma manera puede realizarse este ejercicio utilizando distintos objetos de cocina, muebles y juguetes.

2. Con un pañuelo, tape los ojos del niño o de la niña, proporciónele distintos juguetes, solicite que los explore y reconozca a la vez que menciona las características de los mismos

3. Pida al niño o a la niña que se descalce y que se siente en una silla, luego con los ojos vendados, pídale que meta los pies en un balde o cubeta la cual tendrá agua y distintos objetos familiares, solicite que los reconozca.

4. Con un pañuelo tape los ojos del niño o la niña, permítale que explore con sus manos algunas sustancias como masa, plastilina no tóxica, pintura de dedos, pregúntele ¿Cómo es el material?, ¿Qué sientes?, ¿Es agradable?, ¿Puedes reconocer el material sin mirarlo?

Área de Destrezas de Aprendizaje



4.2 Percepción Gustativa y Olfativa

Implicaciones para el desarrollo del niño y la niña

El sentido del gusto y olfativo tienen vital importancia en la vida del ser humano, ya que le permiten recabar información acerca del medio circundante para poder sobrevivir. Por ejemplo: para evitar cualquier peligro, evitar la ingesta de los alimentos descompuestos, ingerir alimentos venenosos etc.

Percepción gustativa: Son las funciones mentales implicadas en la diferenciación de los sabores, tal como estímulos dulces, salados, ácidos y amargos, detectados por la lengua.

Percepción olfativa: Funciones mentales implicadas en la diferenciación de distintos olores.

El realizar actividades que propicien el desarrollo de la percepción gustativa y olfativa en los niños y las niñas les permitirá:

- a. Conocer e identificar los olores y sabores básicos.
- b. Despertar el interés por experimentar con olores y sabores nuevos.
- c. Desarrollar la memoria gustativa y olfativa.
- d. Posibilita ampliar los canales de aprendizaje.

Recuerde que al desarrollar estas actividades, la verbalización acompañada de gestos es importante, por ejemplo: "mmm...que rico" "uffff qué feo huele"

18

Nivel Inicial

ACTIVIDADES

4.2.1 Reacción ante distintos sabores y olores

1. Tome un chupete (pepe) y úntelo con sustancias de variados sabores, tome en brazos al niño o a la niña y pásese suavemente el chupete sobre los labios, permítale que lo saboree y observe su reacción.

2. Prepare recipientes con distintos olores, coloque uno por uno frente a la nariz del niño o la niña, observe sus reacciones ante los distintos olores, repita esta acción en varias ocasiones, al hacerlo es importante que verbalice si el olor es agradable o desagradable.

3. Permítale que huelo el aroma de verduras y frutas frescas propias de la comunidad; recuerde verbalizar y realizar gestos, para diferenciar si son olores agradables o desagradables.

4.2.2 Preferencias por los sabores y olores

1. Permítale al niño o a la niña que saboree alimentos de distintos sabores propios de la comunidad (dulce, salado, ácido y amargo), observe los gestos y reacciones ante cada sabor y vea cuál le provocó placer, para así reconocer su preferencia.

2. Páselo por debajo de la nariz una esponja impregnada con diferentes aromas (loción, crema, leche materna, café etc.); muévala de izquierda a derecha y observe el olor que prefiere. Hágalo con un aroma diferente cada día.

3. Elija tres frutas distintas y elabore por separado puré de cada una, ofrezca al niño o a la niña un poco de cada una, observe cuál es la de su preferencia. Aproveche esta actividad para saber su preferencia por el olor.

4.2.3 Discriminación de sabores

1. Presente al niño o a la niña distintos sabores como: azúcar, miel, manzana, limón, lima, sal, menta, etc., para que luego indique a través de gestos, cuáles son dulces, salados, ácidos o amargos.

2. Al momento de alimentar al niño o a la niña, permítale que identifique los sabores de la comida y bebida.

4.2.4 Identificación de lo dulce

1. Brinde al niño o a la niña alimentos dulces, salados, ácidos y amargos de la comunidad y pídale que identifique el sabor dulce.

2. Póngale en la lengua unos granitos de sal y permítale que la saboree, repita el mismo ejercicio con unos granitos de azúcar o un poquito de miel. Pídale que le identifique en cuál de las actividades le dio algo dulce.

Área de Destrezas de Aprendizaje

19

4.2.5 Discriminación de olores

1. Invite al niño o a la niña a que huelo el aroma de verduras y frutas frescas de la comunidad, el aroma de las flores y la tierra húmeda, así mismo permita que huelo una fruta descompuesta, esto le permitirá discriminar olores agradables y desagradables.

2. Tome un puñado de alimentos que despidan mucho olor, tales como queso, cebolla, tomate, luego acérquelos a la nariz del niño o la niña, solicite que le muestre los de olor agradable y desagradable.

3. Al momento de cocinar, invítele a que perciba los olores de la cocina: asados, vinagre, pan recién hecho o tostado, mostaza, solicite que le identifique que tipo de olor es.

4.2.6 Identificación de olores agradables

1. Permita al niño y a la niña que inhale el olor del jabón y del basurero etc. luego pídale que le indique cual de ellos tiene olor agradable.

2. Realice un recorrido dentro de la casa o institución para que el niño pueda oler distintos objetos cotidianos y que indique los de olor agradable.

3. Al momento de alimentarlo invítele a que pueda percibir el olor de las distintas comidas, frutas y verduras como limón, naranja, manzana, banano, cebolla, tomate, etc., permítale que

le indique cual de todos tiene olor agradable. Recuerde mencionar el nombre de cada uno de ellos.

4. Bríndele la oportunidad de oler distintos productos de limpieza, de tal forma que pueda identificar los que tienen olor agradable. Recuerde tener las precauciones necesarias.

4.2.7 Reconocimiento de objetos y sustancias familiares sin ver

1. Solicite que cierre los ojos, proporcione alimentos de distintos sabores propios de la comunidad, frutas o verduras y pídale que identifique qué comida es y qué sabor tiene, ejemplo:

a. ¿Qué estas comiendo? - Es una naranja

b. ¿Es dulce o ácido? - Es dulce

c. ¿El olor es agradable o desagradable? - Agradable

d. ¿Te gusta? - Sí

2. En un recipiente, coloque objetos diversos, luego con un pañuelo tápale los ojos y pídale de acuerdo al sabor y olor los reconozca cada objeto.

3. Proporcione al niño o a la niña prendas de vestir utilizadas por la madre, padre y/o hermanos, solicite que cierre los ojos y que perciba el olor de cada una de las prendas, pídale que reconozca a qué miembro de la familia pertenece.

20

Nivel Inicial

4.3 Percepción visual

Implica reconocer, discriminar, e interpretar estímulos captados por el ojo. La percepción visual debe trabajarse desde dos dimensiones: la mecánica que implica ejercitar el movimiento de los ojos y la propiamente perceptiva con el fin de identificar semejanzas y diferencias entre objetos diversos.

Observación: Recuerde que la expresión del rostro del adulto es una estímulo fundamental para los niños y las niñas; por ello resultan muy importantes los gestos y la sonrisa que acompañan a las actividades de estimulación.

4.3.1 Focalización de la vista:

Habilidad del ojo de dirigir y mantener la mirada en un objeto.

Implicaciones el desarrollo del niño y la niña

El desarrollo de la percepción visual es importante para que los niños y niñas sean capaces de identificar las diversas formas de las letras y diferenciar las que se escriben de manera similar como la p, q, d, b. Además se le debe ejercitar para mover los ojos de acuerdo con el movimiento característico del idioma español: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Implicaciones para el desarrollo del niño y la niña

Realizar ejercicios de focalización visual le permitirá a que puedan mantener la permanencia de la vista en un determinado objeto, reconocer los rasgos y características del mismo. Así también propicia la atención conciente de lo que observa y desarrolla la memoria visual: lo que al final le permitirá reconocer e identificar letras y números.



21

Es importante tomar en cuenta que, los objetos o materiales a utilizar para estimular la percepción visual, se presenten en los momentos en que los niños y las niñas se encuentran más receptivos y dispuestos a recibir dicha información, acompañados de todo el amor y la ternura que solo le puede brindar la madre, el padre o la persona que lo cuida.

ACTIVIDADES

4.3.1.1 Fijación de la mirada por algunos segundos en objetos grandes dimensiones

1. Háblele al niño o a la niña suavemente, mirándole a los ojos, para lograr que fije su mirada en su rostro durante unos instantes.

2. A una distancia de 20 a 25 cm. del rostro del niño o a la niña, presente una tarjeta blanca de 25 x 25 cm., con líneas gruesas negras en los cantos, luego propicie que fije su mirada en la tarjeta, digale: "Mira lo que tenemos aquí!", y permítale que lo observe por algunos segundos.

3. En una tarjeta de cartulina blanca de 25 x 25 cm., dibuje una cara, utilizando un círculo con dos puntos para los ojos, una línea vertical en el centro para la nariz y otra curva de color rojo y negro para la boca. Luego muéstrasela al niño o la niña y háblele de ello, motivo para que lo observe, cuando haya fijado su mirada en la tarjeta elógielo cariñosamente.

4. Coloque boca arriba al niño o a la niña en la cama o en el piso, amare un objeto o juguete llamativo en una cuerda, muéstrele y propicie que fije su mirada en él.

4.3.1.2 Fijación de la mirada en personas familiares y objetos grandes y llamativos cercanos

1. Cuando alimente, bañe o vista al niño o a la niña, háblele cariñosamente, propiciando que fije su mirada en su rostro.

2. Aproveche cada uno de los objetos grandes que tiene en casa o en el centro de cuidado para motivar al niño o la niña a que fije su mirada en ellos.

3. Tome objetos o juguetes que le parezcan llamativos al niño o la niña, déjelos caer y llame su atención para que mire el lugar donde quedaron.

4. Busque un juguete brillante que le quepa en la palma de la mano y muéstrelo al niño o a la niña, propicie que fije la mirada en él.

22

Nivel Inicial



4.3.1.3 Fijación de la mirada en personas y objetos lejanos

1. Solicite a las personas que se encuentran cerca del niño o la niña, que le hablen para lograr fijar su mirada.

2. Tome un juguete llamativo y muéstrelo al niño o la niña. Cuénteles una historia que refleje la idea de que el juguete se aleja. Por ejemplo: "El caballo se fue a tratar por el campo..." mientras le habla, aleje el juguete y observe sus reacciones para después alejar un poco más el objeto.

3. Muestre al niño o a la niña, pañuelos o bufandas de diferentes colores, tratando de que mantenga fija la mirada en lo que le muestra y poco a poco aleje de él o ella.

4.3.1.4 Fijación de la mirada en objetos y personas en movimiento

1. Colóquese frente al niño o la niña y háblele cariñosamente, una vez que fije la mirada en su rostro, camine tres o cuatro veces hacia los lados, motivo para que lo siga con la mirada.

2. Tome un chinchín o un juguete con colores llamativos, muéstrelo y muy despacio muévalo de izquierda a derecha para estimularlo a que lo siga con la mirada, después de un momento déféngalo y permítale que lo tome.

3. Corte los dedos de un guante y en la palma dibuje una cara, con ojos y boca grandes de colores vivos. Colóquese el guante, mueva mano y dedos lentamente para que el niño o la niña pueda disfrutar viendo la cara con dedos. Puede cantarle canciones o simplemente hablarle cariñosamente, tratando que fije su mirada en la cara de la mano.

4. Tome al niño o la niña en brazos, colóquelo de manera que el rostro de él o ella quede frente al espejo, inclínese de un lado apareciendo y desapareciendo de la visión del niño o la niña en el espejo, cuando fije la mirada en su imagen llámelo por su nombre y elógielo.

5. Permita que el niño o la niña siga el movimiento de una pelota que pasa de una mano a otra.

4.3.1.5 Fijación de la mirada en objetos pequeños

1. Muéstrele al niño o a la niña un objeto pequeño y llamativo, pídale que no lo pierda de vista, mientras usted cuenta hasta cinco. Repita el mismo ejercicio de dos a tres veces más.

2. Muéstrele un lavero y hágallo sonar para atraer la atención del niño o la niña, luego déféngalo para que fije su mirada en él, esta actividad se puede realizar utilizando diferentes objetos pequeños que sean del agrado del niño y la niña.

Área de Destrezas de Aprendizaje

23

4.3.2 Direccionalidad

Significa desarrollar el movimiento progresivo de ambos ojos de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.

ACTIVIDADES

4.3.2.1 Seguimiento de objetos que se mueven en varias direcciones

1. Ruede pelotas de diferentes tamaños y colores en varias direcciones, para que el niño o la niña las siga con la mirada.
2. Presente al niño o a la niña un burbujero y explíquelo qué es y como se juega; luego haga burbujas y motive a que las siga con la mirada y permita que las alcance para reventarlas.
3. En una caja de cartón coloque tres cintos, mueva la caja en varias direcciones para hacerlos rodar dentro de la misma, luego motive al niño o a la niña a que los siga con la mirada, posteriormente permítale que por sí mismo realice la misma operación. Al momento de realizar esta actividad se debe tener cuidado y estar atento a que no se lleven los cintos a la boca.
4. Fije la luz de una linterna en la pared, muévala muy lentamente de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, cuando el niño o la niña fije su atención en la luz, invite a que la siga.
5. Infile un globo y motive al niño o a la niña a que fije su mirada en él, luego súeltelo dejando escapar el aire e invite a que con su mirada siga la trayectoria del globo.



Recuerde: Cada vez que presente un objeto a jugarle para trabajar, realice una breve descripción de sus características, textura, color, olor, tamaño, forma etc.

4.3.2.2 Trazo de líneas siguiendo una dirección

1. Proporcione al niño o a la niña un carro de juguete, para que lo desplace horizontalmente de izquierda a derecha sobre una superficie. Debe partir cuando se le muestra la señal verde y se detenga cuando se le muestra la señal roja.
2. Invítelo para que realice el trazo de líneas verticales y horizontales en el aire, utilizando su dedo índice.
3. Invite al niño o a la niña a que con su dedo índice moviéndolo de izquierda a derecha, imite el vuelo de un avión.

24

Nivel Inicial

4.3.3 Motilidad ocular

Capacidad de mover los ojos sin mover la cabeza siguiendo un objeto que se desplaza en varias direcciones.

ACTIVIDADES

4.3.3.1 Seguimiento con la vista de objetos de colores intensos y personas que están cercanas

1. Coloque cerca del niño o la niña una pelota de colores vivos, muévala haciendo que siga una misma trayectoria, animele a que la siga con la mirada.
2. Coloque una cinta de color rojo en su dedo índice, acérqueselo al niño o la niña en línea recta hasta tocar la nariz, poco a poco aleje el listón hasta una distancia de 25 cm., mientras lo hace, dígame cariñosamente: "mira el color rojo, te toca la nariz y ahora está lejos de ti".
3. Elabore un filere utilizando una calceta o calcetín pequeño de cualquier color, para que pueda ponerse en uno o dos dedos, colóque al niño o a la niña junto a usted y muéstrele, moviéndolo desde el lado izquierdo a la línea media y de la línea media al lado derecho, mientras le canta, le cuenta rimas o establece una conversación. Se puede repetir el movimiento varias veces.
4. Acueste al niño o la niña boca arriba, coloque un objeto luminoso (lámpara de bolsillo) aproximadamente a 40 cm, de sus ojos. Enciéndala unos segundos y apáguela, muévala de un lado a otro y de arriba hacia abajo para que la siga con la mirada.
5. Brínde al niño o a la niña un objeto o juguete que pueda agarrar fácilmente, tome el brazo del niño o la niña, estírelo y muévalo de manera que pueda seguir con la mirada sus propios movimientos.
6. Al momento de alimentar al niño o a la niña es importante que entable una conversación cariñosa, mueva su rostro de un lado al otro y motive a que el niño o niña lo siga con la mirada. Esta actividad también puede realizarla al momento del baño o de vestirle.

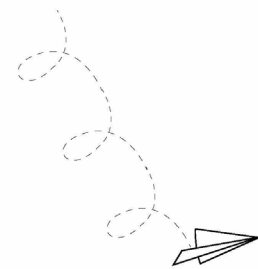


Área de Destrezas de Aprendizaje

25

4.3.3.2 Seguimiento de objetos en movimiento

1. Amarre una cinta larga a una pelota pequeña, y con el niño o la niña sentado en el piso, tire la cinta a manera que la pelota siga varias direcciones, motive para que la siga con la mirada.
2. Con un pedazo de lana cuelgue un juguete pequeño y atractivo para el niño o niña, siéntelo o siéntela frente a usted y mueva el juguete de un lado a otro, invitándole a que lo siga con la mirada.
3. Explíquelo que con la mirada siga el vuelo del avión de papel que usted lanzará.



4.3.3.3 Seguimiento de objetos lejanos en movimiento

1. Desplace un carro de juguete que tenga ruedas, para que el niño o la niña pueda seguirlo con la mirada.
2. Haga rodar una pelota, mientras que el niño o la niña la sigue con la mirada, luego permita que la haga rodar, sin perderla de vista.
3. Tire una pelota pequeña como las de ping-pong sobre una mesa, de forma que el niño o la niña pueda verla.

4.3.3.4 Seguimiento de objetos en movimiento sin mover la cabeza

1. Al iniciar estas actividades es importante que tome la cabeza del niño o de la niña de ambos lados para ayudarlo a que realice el movimiento de ojos, sin mover la cabeza.
2. Nárrale una historia utilizando un filere, propiciando que éste se mueva hacia los lados, pídale que lo siga sin mover la cabeza.
3. Infile un globo, amárralo y súeltelo, luego pídale al niño o niña que lo siga con la mirada, sin mover la cabeza.
4. Haga rodar de un lado a otro una botella de plástico, para que la siga con la mirada.



26

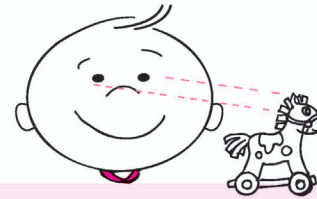
Nivel Inicial

4.3.3.5 Mirar objetos y personas hacia adelante y hacia los lados

1. Siéntese en una silla o en el piso con el niño o la niña, con las luces apagadas, encienda una linterna y alumbré la pared para llamar su atención, diga algo acerca de la luz, como: "¡Ah, mira la luz!", luego mueva lentamente el rayo de luz alrededor; deténgase en objetos interesantes, diga algo sobre el objeto mientras lo alumbramos, como: "¡Ahí está el oso de peluche!" continúe moviendo la luz hacia adelante y hacia los lados para que la siga con la mirada.
2. Infile un globo e intente que el niño o la niña fije la mirada en los movimientos que realiza con él.
3. Ofrezca juguetes grandes, muévalos hacia adelante, de un lado hacia el otro e invite al niño o a la niña para que los siga con la mirada.
4. Coloque su rostro cerca de la cara del niño o la niña y cuando fije la mirada muévase de un lado a otro, hacia adelante y hacia atrás para que lo mire.
5. Tomando al niño o la niña en posición vertical, por debajo de las axilas, delante del espejo, balanceélo suavemente hacia adelante y de un lado a otro, intentando que centre la mirada en la imagen que se mueve.
6. Camine frente al niño o a la niña, moviéndose de un lado a otro, hacia adelante y hacia atrás, permitiendo que la siga con la mirada.

4.3.3.6 Movimientos independientes de cabeza hacia los lados y hacia atrás al seguir objetos en movimiento.

1. Acueste al niño o la niña boca arriba y con voz suave, acérque un juguete colorido o chinchin a una distancia de 20 a 25 cm. de su rostro, luego animele a que gire la cabeza hacia ambos lados, procurando que realice seguimiento visual del juguete presentado. Háblele cariñosamente y dígame:
Mira, mira, mi bebé,
este juguete es para ti,
mira como se mueve,
se mueve así, se mueve así
y ahora por aquí.
2. Siéntelo al niño o a la niña en una silla, asegúrandolo con un pañal o pañuelo, colóquese detrás del respaldo de la silla, luego preséntele un juguete y trate de llamar su atención para que siguiendo el juguete mueva la cabeza hacia atrás y hacia los lados.



Área de Destrezas de Aprendizaje

27

4.3.4 Percepción de forma

La percepción visual de la forma, posibilita la formación de la imagen, forma y contorno del objeto.

ACTIVIDADES

Implicaciones para el desarrollo del niño y la niña

Implica aprender a reunir los elementos de un figura en una determinada forma, por lo que es importante orientar la atención de los niños y las niñas hacia las diferencias de las formas, las cuales son necesarias para el proceso de lectura y más adelante en el dominio de los fundamentos geométricos.

4.3.4.1 Identificación de personas y objetos familiares

- Háblele al niño o a la niña de cerca, mirándole a la cara y propiciando que fije la mirada en su rostro, para que pueda identificarlo.
- Invite a las personas que se encuentran cerca del niño o la niña, para que le hablen cariñosamente acompañado de caricias, para que pueda identificarlos.
- Tomé en brazos al niño o a la niña, muéstrela toda la casa o centro y háblele de los objetos que hay dentro, luego permita que los identifique.

4.3.4.2 Búsqueda de objetos o juguetes que se caen fuera del alcance de la vista

- Espontáneamente el niño o la niña sueltan y dejan caer los juguetes, si aún no manifiestan este interés, estímulos para que vea como cae el juguete al suelo (piso). Verbalice todo lo que sucede en esta actividad.
- Ella un oso u otro animal de juguete y preséntelo al niño o a la niña, mientras entona una canción alusiva al animal, estímulos para tomar el juguete en sus manos y explorarlo, luego déjelo caer fuera de la vista del niño o a la niña y pregúntele ¿Dónde está?, para que comience la búsqueda.
- Permita al niño o a la niña que manipule su juguete preferido, seguidamente propicie que se caiga fuera del alcance de su vista y pregunte ¿Dónde está tu juguete? para que comience la búsqueda.

4.3.4.3 Búsqueda de objetos escondidos de forma parcial

- Muéstrele un objeto o juguete de su agrado, luego escóndalo brevemente y pregúntele dónde está y cuando el niño o la niña lo encuentre, felicítelo, dígame: ¡muy bien, así se hace! y abrácelo cariñosamente.
- Coloque varios objetos o juguetes frente al niño o niña, juegue durante un momento con ellos y luego utilizando una manta, tape los objetos y motive a que los busque.
- Esconda bajo una manta o un pañuelo uno de los juguetes preferidos del niño o de la niña, asegúrese de que observe su acción y propicie que lo busque.

28

Nivel Inicial



4.3.4.4 Búsqueda de objetos perdidos

- Busque un juguete que tenga un cascabel, o haga una pulsera con cascabeles, sienta al niño o a la niña en el piso y rodéelo de varios posibles escondites, como juguetes de peluche y mantas. Muéstrela el juguete o la pulsera y agítelos para que los escuche. Escóndalos secretamente en uno de los escondites. Pregúntele "¿Dónde están los cascabeles?" Uno a uno, levante los escondites y sacúdolos. Cuando levante el que tiene los cascabeles, sacúdalo, pero no deje que los vea, observe la expresión del niño o a la niña, la cual cambiará cuando agite los cascabeles. Descábralos y diga: "¡Ah, ahí están los cascabeles!" vuelva a jugar, variando los escondites.

Importante: Asegúrese de usar cascabeles grandes para que el niño o la niña no se ahogue con ellos.

- Escoja un juguete especial para el niño o la niña y muéstrela, luego sin que él o ella observen, escóndalo en una parte de la habitación, de tal manera que el encontrarlo no sea ni demasiado difícil ni fácil; lleve al niño o a la niña a la habitación y dígame que lo ha escondido, bríndele algunas pistas diciéndole: "te estás acercando" o "te estás alejando". Cuando haya encontrado el juguete, felicítelo. Esta actividad puede realizarse dos o tres veces más con juguetes distintos.

- Muéstrele dos objetos pequeños y de interés para el niño o la niña, coloque tres tazas boca abajo y ante sus ojos seleccione dos de las tazas y esconda los objetos, mueva de lugar las mismas, seguidamente solicite que levante las tazas donde considere que estén los objetos.

4.3.4.5 Identificación de objetos nuevos

- En una caja, coloque distintos objetos o juguetes conocidos por el niño o la niña, así mismo coloque tres objetos o juguetes nuevos, mézclelos y solicite que le muestre cuáles son nuevos.

- Ofrezcale objetos o juguetes nuevos y conocidos e invítelo a que separe los nuevos.

4.3.4.6 Identificación de objetos nuevos dentro de un contexto familiar

- Seleccione un espacio del hogar o del centro, luego coloque en distintos lugares visibles tres juguetes nuevos e invite al niño o a la niña a realizar un recorrido por el lugar para que pueda encontrarlos e identificarlos.

- Coloque dos utensilios u objetos nuevos dentro de la cocina e invite al niño o a la niña a realizar un recorrido por ella, motivándolo para que identifique cuáles son los utensilios u objetos nuevos.

Área de Destrezas de Aprendizaje

29



4.3.4.7 Identificación de objetos familiares dentro de un contexto

- Seleccione un espacio del hogar o la institución y coloque un volcán de ropa de los distintos miembros de la familia o de la institución, seguidamente solicite al niño o a la niña que seleccione la ropa de uno de los miembros. Esta actividad también puede realizarse con cepillos de dientes, zapatos, peines, etc.
- Coloque dentro de una caja algunos de los juguetes preferidos del niño y la niña y juguetes de sus compañeros, luego permita que los observe y que identifique cuáles son los propios.
- Preséntele objetos que le pertenecen a distintos ambientes del hogar o la institución, por ejemplo: sillas, tazas, cubiertos, ropa, juguetes, seguidamente solicite que le identifique a que ambiente corresponde y a quién.

4.3.4.8 Descubrimiento de características de su contexto

- Invite al niño o a la niña a realizar un recorrido por el hogar o institución, permita que observe y descubra las características del mismo.
- Realice un paseo por el patio o parque y permita que descubra las particularidades del mismo.

4.3.4.9 Identificación de figuras y personas conocidas en material gráfico

- Muestre fotografías de los familiares del niño o la niña (mamá, papá, hermanos, tíos etc.) una a una para que pueda observar y luego mencione el nombre de cada uno de ellos para que los identifique.
- Presente al niño o a la niña material gráfico (imágenes de revistas de animales, flores, etc.) muéstrela cada una de las imágenes, incítelo a que le señale la figura o persona que usted le indica.
- Proporcione libros o revistas y solicite que identifiquen las imágenes conocidas.

4.3.4.10 Imitación de trazos en papel

- Realice trazos en un papel de arriba para abajo y de izquierda a derecha, motive a las niñas y a las niños a imitar los trazos.

- Muestre al niño o a la niña trazos sencillos y motive a que trate de copiarlo en una hoja utilizando pintura de dedos o engrudo de color.

- Dibuje formas sencillas con líneas punteadas, ofrézcale al niño o a la niña pintura de dedos e invítelo a que siga los trazos.

4.3.4.11 Imitación de dobles en papel siguiendo el eje horizontal

- Delante del niño o a la niña doble un pañuelo o un retazo de tela, pídale que observe lo que usted hace; no olvide verbalizar los movimientos que usted realiza, por ejemplo: doblo aquí y luego acá etc. Seguidamente proporciónale a él o ella el pedazo de tela o pañuelo y solicite que imite la actividad que usted hizo.

- En presencia del niño o a la niña, desarme un periódico y extendiendo las hojas en el suelo, dóblelas por la marca y pídale que lo imiten. Refuerce los pequeños logros, aunque dable equivocadamente o muy poco.

- Proporcione al niño o a la niña hojas de revistas viejas y muéstrela como se doblan, si es necesario ayúdele tomando sus manos y guíndolas.

4.3.4.12 Reconoce a personas relevantes para él o ella en grupos cercanos

- Prepare una carteleja grande que contenga fotografías de la familia, y pida al niño o a la niña que los identifique. Esta actividad también puede realizarse con fotografías de compañeros, amigos o amigas, educadores, personal de la institución, etc.

- Solicite al niño o a la niña que identifiquen a las personas que periódicamente visitan a la familia, tales como: tíos, tías, primos, amigos etc.

- Invite al niño o a la niña a que visite establecimientos cercanos como: tienda, panadería, ventas de comida, iglesia, entre otros, con el propósito que reconozca y se relacione con los encargados de estos establecimientos.

4.3.4.13 Reconoce objetos que son iguales y distintos entre sí

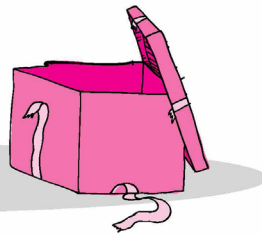
- Busque dos juguetes iguales y uno diferente, ejemplo: dos carritos y una muñeca, una pelota azul y dos rojas; colóquelos sobre la mesa y pregunte al niño o a la niña ¿Qué artículo no es igual a los otros?, déjelo pensar durante unos minutos y si tiene problemas, hágame preguntas sobre los artículos para ayudarlo a distinguirlos.

- Seleccione dos pares de zapatos negros y un par de zapatos blancos, solicite al niño o a la niña que separe los zapatos que son de distinto color.

- Presente al niño o a la niña, platos de distintos tamaños y pídale que seleccione los que son iguales entre sí.

30

Nivel Inicial



Área de Destrezas de Aprendizaje

31

4.3.4.14 Une objetos y figuras que son iguales

1. Proporcione objetos o recortes de objetos en pares iguales. Colóquelos desordenadamente y motive a que el niño o la niña una los que son iguales.
2. Utilizando cinco pares de objetos conocidos, invite al niño o a la niña para que realice el pareamiento de las figuras que son iguales.

4.3.4.15 Pareamiento de figuras iguales

1. Elabore un juego de tarjetas grandes de objetos o figuras conocidas, solicite que las ubique en pares.
2. Elabore pares de tarjetas con representaciones de verduras, frutas o prendas de vestir, preséntelas al niño o a la niña y solicite que organice pares de figuras iguales.

4.3.4.16 Invariablemente imita el trazo de la línea vertical, horizontal y circular

1. Permita que el niño o niña limite con su dedo índice el trazo de líneas horizontales, verticales y en círculos, luego proporcione un crayón grueso para que realice el trazo en papel periódico.
2. Proporcione plantillas de formas geométricas, dentro de las cuales el niño o la niña pueda dibujar sobre el piso o en papel. Ayúdelo a descubrir la presencia de esas formas básicas en objetos, en cuadros, en el patio, etc.
3. Ayúdelo a imitar trazos de figuras en el aire, por ejemplo el vuelo de un avión, de una abeja, la forma del sol, etc.

4.3.4.17 Identificación de semejanzas y diferencias

1. Permita que observe dos pares de zapatos, luego que identifique las semejanzas y diferencias entre los mismos.
2. Invite al niño y la niña a salir al patio a observar dos tipos de flores y luego que identifique semejanzas y diferencias entre ellas.
3. Presente al niño o a la niña dos camisas diferentes o prendas de vestir y solicite que mencione las semejanzas y diferencias entre las mismas.

32

Nivel Inicial



Grande

Pequeño

4.3.5 Percepción de tamaño

Se refiere a las dimensiones o medidas de un objeto. Se utiliza para ponderar las dimensiones extremadas de las cosas o seres, para destacar lo grande o pequeño que son.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Desarrolla en los niños y las niñas la capacidad de asimilar las representaciones acerca de las relaciones de tamaño entre los objetos. Estas relaciones se denominan con palabras que señalan el lugar que ocupan los objetos en el espacio o en la serie de ellos: grande, mediano, pequeño.

ACTIVIDADES

4.3.5.1 Identificación de lo grande y pequeño

1. Busque una caja grande y otra pequeña, dentro de la caja pequeña coloque un objeto o juguete para que el niño o niña lo descubra al final de la actividad. Cierre la caja pequeña y colóquela dentro de la caja grande; cierre también esa caja, seguidamente ubique al niño o a la niña frente a la caja y pregúntele: ¿Qué hay ahí dentro? y ayúdelo a abrir la caja grande. Cuando el niño o la niña vea la próxima caja, pregúntele de qué tamaño es, cuando la haga premiado con el juguete.
2. Reúna un número de pelotas grandes y pequeñas. Coloque una canasta grande y una pequeña. Siéntese al niño o a la niña a unas veinte treinta centímetros de distancia de las dos canastas y siéntese usted al lado. Luego pida que tire las pelotas en el cesto que corresponde según el tamaño. Si no tiene buena puntería, acérquelo más y muéstrelle cómo hacerlo. Elogie cada vez que acierte.
3. Aproveche cada situación para interrogar al niño o a la niña acerca del tamaño de los objetos grandes y pequeños que se encuentran a su alrededor.

Área de Destrezas de Aprendizaje

33

4.3.6 Percepción de color

Es la capacidad para identificar la presencia de luz en los objetos.

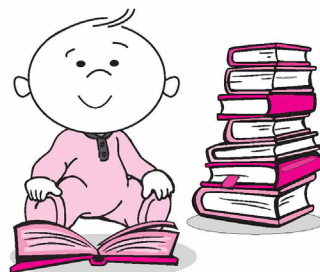
ACTIVIDADES

Implicaciones en el desarrollo del niño y del a niña

La percepción del color evoluciona según el período de desarrollo, ya que cada función está relacionada con partes del cerebro encargadas de elaborar la información, misma que al ser integrada con el tamaño y la forma de los objetos, propician el desarrollo de la memoria visual.

4.3.6.1 Identificación de tres colores familiares en objetos y elementos de su ambiente

1. Invite a que observe los objetos de su alrededor (habitación, patio etc.) y que nombre los colores de cada uno.
2. Coloque dentro de una canasta varios objetos que sean familiares para el niño o la niña, luego tápelos con una manta para que no pueda verlos, dígame que adentro hay algo interesante, déle pistas sobre lo que está en la canasta y déjelo adivinar, cuando lo logre, saque un objeto de la canasta y colóquelo en la mesa, luego pídale que mencione el color del objeto.
3. Proporcione al niño o a la niña revistas o libros y muéstrelle a nombrar los colores que aparecen en cada una de las páginas.



34

Nivel Inicial

4.3.6.2 Identificación de cinco colores familiares en objetos y elementos de ambiente

1. Brinde al niño o a la niña cinco tarjetas con colores familiares y solicite que busquen un objeto de su alrededor por el color que muestra la tarjeta.
2. Utilizando papel de diferentes colores, realice siluetas de objetos o animales, luego motive al niño o a la niña a que indique el color de cada silueta.
3. Realice un recorrido por el patio, solicite al niño o a la niña que observe las flores y pídale que le diga los colores de cinco flores.

4.3.6.3 Identificación de colores familiares en objetos y elementos de su ambiente

1. Presente al niño o a la niña diversos colores de tazas y pídale que identifique el color de cada una
2. Muéstrelle distintas prendas de vestir y pídale que nombre el color de cada una.
3. Al momento de alimentarlo pídale que identifique el color de cada uno de ellos.

4.3.6.4 Identificación del negro y el blanco

1. Brinde al niño o a la niña objetos de color blanco y objetos de color negro, luego mézclelos y solicite que le identifique cuales son de color negro y cuales son de color blanco.
2. Proporcione al niño o a la niña varios pares de calcetines de colores incluyendo de color blanco y negro, seguidamente solicite que seleccione solamente los calcetines de color blanco y los de color negro.
3. Recorte diez círculos de cartón, pinte cinco de color blanco y cinco de color negro, colóquelos en el piso e invite al niño o a la niña a que los tome y pídale que nombre cada color.

Área de Destrezas de Aprendizaje

35

4.3.7 Memoria Visual

Habilidad para recordar objetos o personas con tan solo mirarlos.

ACTIVIDADES

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

La memoria visual juega un papel muy importante en relación a los procesos de lectura y escritura. Este desarrollo se inicia al almacenar la forma de objetos grandes y familiares, los cuales recuerda gracias a la cantidad de veces que los han visto. Al realizar actividades que propicien la memoria visual, se cumple tanto con el objetivo de desarrollar la calidad de la memoria como también aumentar el grado de retención y la capacidad de reproducción de los contenidos.

4.3.7.1 Identificación de juguetes familiares

1. En una canasta deposite juguetes que sean propiedad de varios miembros del hogar o del centro, solicite al niño o a la niña que identifique a quien le pertenece.
2. Coloque a la vista del niño o niña una variedad de objetos, entre ellos juguetes familiares, seguidamente solicitele cuáles son los juguetes y a quien pertenecen.

4.3.7.2 Identificación de rostros familiares en fotografías

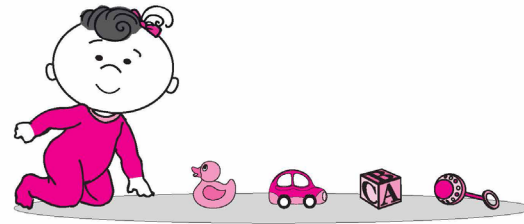
1. Muestre al niño o a la niña fotografías de rostros familiares y motive a que diga quién es.
2. Coloque en varios lugares de la casa o institución fotografías de rostros familiares y realice un recorrido para que el niño o la niña las observe e identifique quien es.

4.3.7.3 Identificación de un objeto de su medio, que no tiene a la vista

1. Mencione características sencillas del juguete preferido del niño o niña (el cual estará escondido), para que logre adivinar de quien se trata, luego que adivine bríndesele y felicítelo.
2. Utilizando las características de un objeto (lata donde toma agua, pacha almohada etc.) pregúntele a manera de adivinanza, a que objeto se refiere, permita que el niño o la niña le responda.

4.3.7.4 Identificación de la persona que falta en una serie o grupo, observada con anterioridad

1. Presente ordenadamente al niño o a la niña tres fotografías de personas conocidas, colóquelas sobre la mesa, mencione el nombre de cada una de ellas, luego pídale que cierre los ojos, mientras que usted refira una fotografía, seguidamente solicitele que le mencione cuál es la que hace falta.
2. Coloque una serie de cinco niños o niñas, permítale al niño o a la niña que los observe, solicitele que cierre los ojos mientras usted refira a uno de los niños o niñas de la serie, posteriormente indíquele que abra los ojos y que identifique quién hace falta.



4.3.7.5 Identificación de un objeto, en una serie o grupo observada con anterioridad

1. Muestre al niño o niña cuatro juguetes uno por uno, para que los observe con atención, luego tápelos con una manta y pregúntele cuáles fueron los objetos que observó o gáleme el nombre de un objeto que observaste?
2. Coloque frente al niño o la niña un grupo de piedras de colores, luego escóndalas y solicitele que le mencione el color de una de las piedras que observó.

4.3.8 Descripción de láminas observadas durante un minuto o no estar presentes

1. Muestre al niño o niña láminas con dibujos de objetos. Después de que los haya observado durante un minuto, deberá nombrar estos objetos ordenadamente.
2. Presente al niño o niña una foto o una postal con un paisaje. Después de observarlo durante un tiempo, el niño deberá recordar el mayor número posible de elementos representados en ella.
3. Pida al niño o niña que la observe con detenimiento la habitación y luego intente recordar el mayor número de objetos posibles (con los ojos cerrados).

36

Nivel Inicial

Área de Destrezas de Aprendizaje

37

4.3.8 Vocabulario Visual

Se entiende por vocabulario visual una serie de iconos, logotipos o palabras que el niño reconoce "a primera vista" sin necesidad de analizar sus componentes.

ACTIVIDADES

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

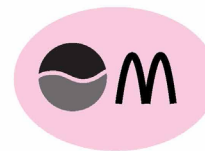
Favorece el aprendizaje de la lectura, ya que un buen porcentaje de los métodos de la misma comienzan presentando un número de palabras que deben ser reconocidas como un todo, para proceder más tarde partes de ella. Además cuando el niño o la niña posee un repertorio de palabras o figuras reconocibles a primera vista, les servirá para deducir las reglas que rigen el lenguaje escrito.

4.3.8.1 Identificación de 5 iconos o logotipos de propagandas de productos familiares

1. En tarjetas individuales elabore pares de iconos o logotipos de propagandas familiares por ejemplo: marca de leche, jabón de baño, pasta dental etc., colóquelas en el piso de forma dispersa y solicite al niño o a la niña que busque los pares y que los identifique.
2. Solicite al niño o a la niña que busquen en revistas o periódicos iconos o logotipos de propagandas de productos familiares luego pídale que nombre cada uno de ellos.
3. Cuando asista al mercado o a la tienda, permita que observe su alrededor y motive al niño o a la niña a que identifique los iconos o logotipos de productos familiares.
4. Solicite al niño o a la niña que le identifique los iconos o logotipos de contextos significativos por ejemplo: señales de tránsito, rótulos de bebidas, alimentos envasados, siglas televisivas etc.

4.3.8.2 Identificación de iconos y logotipos de propagandas de productos populares

1. Muestre al niño o a la niña recortes de iconos o logotipos de propaganda de productos familiares como: rótulos de helados, comestibles, bebidas etc. no olvide pronunciar en voz alta y clara el nombre de cada uno, luego permita que los observe durante un tiempo, seguidamente pídale que identifique cada una de los logotipos.
2. Proporcione recortes de propaganda de productos populares (puede apyarse con la sección de ofertas del diario), por ejemplo, rótulos de helados, bebidas etc. permita que los observe un momento, luego solicite que mencione el nombre de cada uno.
3. Muestre al niño o a la niña folletos de supermercados y anuncios de alimentos sacados de revistas, pídale que le mencione el nombre de cada uno de los iconos.



SEÑALES DE ALERTA

Esta lista le puede ayudar a identificar si existe algún problema de los ojos en su niño o niña, si se observa, consulte de inmediato al pediatra del Centro de Salud más cercano.

- a) Los ojos tiemblan o se desvían al azar.
- b) Los ojos no puede seguir la cara de la persona que lo cuida.
- c) Las pupilas de los ojos son excesivamente grandes o pequeñas.
- d) Las pupilas de los ojos no son negras, sino parecen como que tienen una nube.
- e) Los ojos no parecen estar alineados igualmente; están cruzados o volteados hacia afuera.
- f) Se frota los ojos frecuentemente
- g) Inclina o sube la cabeza al mirar detalles
- h) Ve mejor durante el día que durante la noche.
- i) Se queja de ojos cansados
- j) Cierra constantemente los ojos.
- k) Se sienta muy cerca de la televisión.
- l) Tiene dificultad al caminar y correr; y tiende a tropezarse.

38

Nivel Inicial

Área de Destrezas de Aprendizaje

39



Implicaciones para el desarrollo del niño y la niña

El desarrollo de la percepción auditiva, es un prerrequisito para desarrollar las habilidades específicas necesarias para la adquisición de la lengua materna y favorece el aprendizaje y la comprensión lectora.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Favorece la relación del individuo con su entorno en el cual está inmerso, es importante para la adquisición y desarrollo del lenguaje y aptitudes auditivas fundamentales para construir su futuro. Es el punto de partida de una buena discriminación y memoria auditiva. Además que la mayoría de los métodos de lectura y escritura apelan al fonetismo (sonido de la letra), mucho más aún cuando nuestro sistema alfabético cuenta con gran número de letras de sonido semejante.

40

Nivel Inicial

4.4 Percepción Auditiva

Se refiere a reconocer, discriminar e interpretar estímulos captados por el oído, su finalidad es lograr la habilidad para oír semejanzas y diferencias en los sonidos, es un modelo de organizar el mundo acústico, de denominar sus características, de clasificarlo en categorías, de estructurarlo. Es comprender el sentido de la realidad sonora. El proceso natural para su desarrollo incluye la toma de conciencia, la memorización y la discriminación.

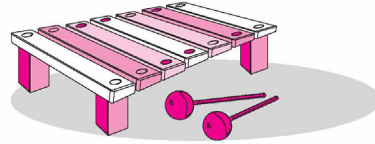
4.4.1 Conciencia auditiva:

Se refiere a la capacidad de darnos cuenta de los estímulos sonoros que están presentes en nuestro entorno inmediato.

ACTIVIDADES

4.4.1.1 Escucha de sonidos fuertes

1. Con la ayuda de un tubo con orificios de ambos lados, produzca sonidos fuertes para que el niño o la niña los escuche.
2. Con un chinchín, pandereta, tapadera, etc., o cualquier otro instrumento provoque sonidos fuertes, para que el niño o niña los escuche.



4.4.1.2 Escucha de voces familiares y personas que le cuidan

1. Imita las vocalizaciones que realice el niño o la niña
2. Cántele canciones sencillas.
3. Hable con él o ella mientras lo o la cambia, durante todas las actividades que realice estando despierto.

4.4.1.3 Escucha de música rítmica

1. Con diversos instrumentos reproduzca sonidos rítmicos, para que el niño o la niña los pueda escuchar.
2. Coloque diferentes tipos de música, para que escuche los diversos ritmos.
3. Poner al niño o niña música suave, relajante, en diferentes momentos del día, sobre todo antes de acostarse.

4.4.1.4 Escucha de sonidos sutiles

1. Realice una pulsera de cascabeles y colóquela en la muñeca de una mano del niño o niña, de tal forma que cuando mueva las manos, escuche el sonido.

2. Provoque sonidos sutiles con su cuerpo para que el niño y la niña los escuche.

3. Con diversos objetos o instrumentos y motive para que busca la ubicación de la fuente de los sonidos producidos por sí mismo y por otros.
4. Coloque al niño o niña boca arriba. Luego pángale sus calcetas o calcetines al que ha cosido un cascabel, para que al mover sus extremidades inferiores de forma libre, produzca sonido.

4.4.1.5 Lograr la atención al llamarle por su nombre

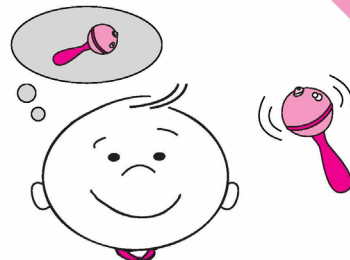
1. Llamarle con mucha frecuencia pronunciando su nombre y haciendo que vuelva la cabeza hacia el adulto.
2. Atraer la atención del niño o niña cuando esté entretenido jugando llamándolo por su nombre.
3. Pedir a los adultos que lleguen que intenten atraer la atención del niño o niña llamándole por su nombre.

4.4.1.6 Escucha de sonidos de los animales

1. Enseñe al niño o niña animales de su medio para que pueda escuchar los sonidos que emiten.

Área de Destrezas de Aprendizaje

41



4.4.2 Memoria Auditiva

Es la capacidad de recordar la secuencia de una información auditiva, la capacidad de recordar tiene mucho que ver con el desarrollo de la atención ya que implica necesariamente experiencias previas, por ejemplo recordar la voz de nuestra mamá, recordar la melodía de una canción, etc.

ACTIVIDADES

4.4.2.1 Escuchar repetidamente sonidos agradables y desagradables

1. Acueste al niño o niña boca arriba y mueva un chin chin o campana de un lado a otro para que busque el sonido al escucharlo.
2. Cerca del niño o niña realice diferentes sonidos como: aplaudir, silbar, ruidos con la lengua etc. haciendo pausa entre cada uno y observe si su reacción es de agrado o desagradado.

4.4.2.2 Reproducción de sonidos y palabras luego de ser escuchadas

1. Tome las manos del niño o niña con suavidad y júntelas (palmeando) a la vez que le canta, motive para que reproduzca los sonidos de la canción.
2. Juegue con el niño o niña y emita cadena de vocales (aaaa, oooo, iiiii) y sílabas mamama, papapa, tatata. Hágalo cerca del rostro del niño o niña.
3. Saque a pasear al niño o niña, deténgase frente a un grupo de niños que jueguen, y frente a palomas o perros y otras situaciones que le llamen la atención, para que luego reproduzca los sonidos escuchados

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Es importante en los primeros años de nuestra vida, ya que a ella debemos el aprendizaje de la lengua materna. Así como para poder reproducir series de sonidos y fonemas o palabras, recordar el sonido que falta en una serie con respecto a otra dada anteriormente, identificar el sonido añadido a una serie dada etc; elementos que influyen en el aprendizaje de números y letras.

Área de Destrezas de Aprendizaje

43

2. Grabe el sonido de animales del medio y otros que no existan en su contexto para que los puedan escuchar.
3. Produzca el sonido de animales a diferentes distancias para que el niño o la niña los escuche.

4.4.1.7 Toma conciencia de los sonidos del medio

1. Solicite que el niño o niña guarde silencio. "Guardemos silencio para escuchar", les pide que se tiendan en el suelo (piso) y cierren los ojos. Cuando los niños y niñas están en silencio, llama su atención hacia los sonidos que provienen de fuera, los ruidos de la cocina, transportes, pájaros etc.
2. Proponga salir a dar un paseo para descubrir otros sonidos. Para ello les brinda un instrumento muy especial, el "revelador de ruidos y sonidos", que es un lápiz o varilla de madera o plástico con el cual el niño o niña tocará diferentes elementos del ambiente para descubrir como suenan.
3. Acérquelo a cada uno de los lugares donde se producen sonidos, la puerta cuando se abre o se cierra, el agua del chorro etc. Llame la atención del niño o la niña sobre el sonido, lo repite varias veces. De ser posible permita que él mismo lo produzca.

4.4.1.8 Toma de conciencia de la intensidad de los sonidos del medio: fuertes y débiles

1. Permita que escuche con atención los distintos sonidos del medio que le rodea, para que luego le mencione cuales fueron fuertes y cuales fueron débiles.
2. Permita que tome un objeto y lo deje caer varias veces, mostrando sorpresa y alegría al oír el ruido.
3. Permita que escuche el sonido del agua al abrir un chorro.
4. Háblele con sonidos onomatopéyicos al niño o la niña en un tono normal, luego repítale exactamente lo mismo en susurro al oído.
5. Prepare recipientes de vidrio vacíos y los coloca en el centro de una mesa, luego llene algunos de los recipientes con cierta cantidad de agua para que el niño o la niña utilizando un palillo, produzca sonidos al tocarlos.

42

Nivel Inicial

Onomatopeya: Palabra que imita el sonido de la cosa que describe.

4.4.2.3 Reproducción de sonidos onomatopéyicos

1. Mostrar los animales que hay en el medio y motive para que reproduzca los sonidos que emiten (miau o muuu).
2. Motive a reproducir los sonidos onomatopéyicos en un tono normal, luego que suba un poco el tono.
3. Muestre un avión de papel que vaya en el aire diciendo "el avión", luego motive para que reproduzca el sonido del avión, y repítale "avión" para que vuelva a producir el sonido.
4. Pídale que reproduzca sonidos de objetos o de animales preguntando ¿Cómo hace el perro?, ¿Cómo hace la gallina? etc.

4.4.2.4 Ejecución de órdenes sencillas

1. Brinde órdenes sencillas Ej. "Abre los ojos", "da un brinquito", "llama a mamá".
2. Proporcione al niño o niña órdenes de una sola acción referidas a personas u objetos muy conocidos por él o ella. Por ejemplo, ponerle una pelota en la mano y decirle "dásela a papá" al mismo tiempo que el adulto señala el lugar donde se encuentra la persona indicada.

4.4.2.5 Reproducción de sonidos y palabras luego de ser escuchadas

1. Entone una canción, con sonidos como piá, piá, run run, etc., para que las repitan después de escucharlas, puede realizar la misma actividad utilizando palabras cortas como nene, mesa, mamá etc.
2. Busque láminas o almanaques de animales y objetos, muestre la lámina, diga el sonido y luego pida que lo reproduzca el o ella.
3. Si cuenta con una grabadora puede colocarle sonidos como el de un tambor, una trompeta, una moto etc., para que los reproduzca después de escuchar.

miau
miau
miau



4.4.2.6 Reproducción de sonidos y palabras, frases y números luego de ser escuchadas.

1. Cuente un cuento sobre medios de transporte para que reproduzca los sonidos de los medios que usted vaya mencionando ejemplo un carro run run run.
2. Realice juegos de movimientos (bajar-subir, etc.), acompañado de los palabras correspondientes para que las reproduzca.
3. Motive para que reproduzca el siguiente poema frase por frase, después de haberlas escuchado:
Tengo cinco dedos
Este fue por leña,
Este la encendió
Este encontró un huevo
Este lo cocino
Pero este picaro gordo
Se lo comió, comió, comió.

4.4.2.7 Ejecución de dos órdenes sencillas

1. Pida que ejecute órdenes sencillas "cierra tus ojos" y "abre tu boca"; "dame la mano" y "levanta el pie" etc.
2. Cuente un cuento en el que aparezcan diferentes órdenes sencillas para que el niño o la niña las ejecute, por ejemplo, "dieron dos brinquitos" y "se abrazaron".

4.4.2.8 Reproducción de poemas cortos

1. Pida que repitan estos poemas:
Palmas, palmitas,
Higos y cafitas, azúcar
Y turrón para mi niño/a son.
Tengo dos manitas,
Las saco, las muevo
Y las vuelvo a guardar.

4.4.2.9 Ejecución de tres órdenes sencillas

1. Con una pelota, juegue a la "papa caliente", indique que al niño y la niña que le toque la pelota debe decir su nombre, cuantos años tiene y como se llama su mamá.
2. Juegue al "rey pide" dando tres órdenes sencillas para que el niño y la niña las ejecute.

run, run, run



4.4.3 Discriminación auditiva

Habilidad para reconocer diferencias, intensidad y timbre entre sonidos, o identificar fonemas o palabras iguales.

ACTIVIDADES

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

La estimulación de la discriminación auditiva les permitirá diferenciar entre sonidos similares como d - b, p - l, lo que favorecerá el desarrollo de su vocabulario, así como el manejo de la sintaxis en la escritura, mejores relaciones sociales, comunicativas y mayor desarrollo de la atención en los aprendizajes.

4.4.3.1 Provocar reacciones ante sonidos fuertes y llamativos

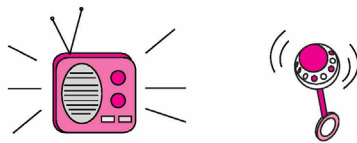
1. Provoca reacciones ante sonidos fuertes y llamativos, haciendo sonar una pandero o un silbato. Este ejercicio puede realizarlo utilizando otros instrumentos.
2. Observe sus reacciones ante sonidos fuertes y llamativos al escuchar música, producidos a bajar o subir el volumen.

4.4.3.2 Identificación de voces de familiares y personas que lo cuidan

1. Cuando el niño y la niña escuche la voz de personas que lo cuidan, dígame ¿quién está allí? Mamá, papá, nene, nana, etc.

4.4.3.3 Provocar reacciones alternando sonidos diversos y música rítmica

1. Llame la atención del niño o la niña y encienda la radio y agite un objeto sonoro a la vez, observe la reacción ante dichos sonidos.
2. Ponga música y tanto usted como el niño o la niña aplaudan los distintos ritmos y sonidos.
3. Sítue al niño o niña en la cama para que reacciones al escuchar sonidos como el de un chinchin, campana etc.; alternando entre ellos música rítmica.



4.4.3.4 Identificación de sonidos del medio y de animales

1. Muestre animales del medio para que identifique el sonido que emiten.
2. De un paseo con el niño o la niña, y permita que escuche los sonidos del medio que le rodea para que los identifique.
3. Escuchar e identificar los sonidos de la naturaleza

4.4.3.5 Identificación de sonidos producidos por el hombre con diversos objetos o su cuerpo

1. Cubra los ojos del niño y la niña par que identifique sonidos producidos como: aplaudir, chasquido de dedos, silbar, etc.
2. Coloque al niño o la niña detrás de la puerta, cortina, etc. Produzca diferentes sonidos con una tapadera vieja y un palito para imitar un tambor y solicite que lo identifique.

4.4.3.6 Identificación de sonidos fuertes y débiles

1. Enseñe diferentes tipos de sonido que puedan producir con instrumentos musicales, pitos, botellas, papeles, etc. e identificar los sonidos fuertes y débiles.
2. Emita sonidos fuertes y débiles, con utensilios de cocina, y permita que el niño o la niña mencione los sonidos fuertes y los débiles.

TRABAJO INDIVIDUAL

4. Reflexione acerca de lo leído y concluya la importancia de estimular oportunamente la percepción en cada una de las etapas y comparta con sus compañeros y compañeras.
5. Continúe leyendo

SEÑALES DE ALERTA

Si el niño o la niña presenta una o más conductas, consulte de inmediato a un pediatra del Centro de Salud más cercano.

1. Si el recién nacido no demuestra sobresalto ante cualquier ruido del ambiente.
2. Los bebés suelen hacer mucho ruido cuando juegan.
3. Un niño o niña que al año de edad no balbucea o no se vuelve ante sonidos familiares.
4. Un niño o niña de 2 años de la impresión que solo entiende órdenes sencillas si no está mirando.
5. Un niño o niña que a los 3 años no es capaz de repetir frases de más de 2 palabras.
6. Un niño o niña que a los 4 años cumplidos no sabe cantarnos espontáneamente lo que pasa.
7. Cualquier niño o niña que hable poco en forma coherente a partir de los 5 años de edad.
8. Cualquier niño o niña que tenga frecuentes afecciones al oído, estar seguro que no ha provocado pérdida auditiva.
9. Cualquier niño o niña de lo que quiere; solo entiendo lo que quiere y cuando quiere.

Guía de actividades para el Desarrollo de la Motricidad

48

Nivel Inicial

5. MOTRICIDAD

Es la capacidad para usar y controlar los músculos del cuerpo, adquiriendo mayores destrezas que le permiten moverse, desplazarse en el espacio y ejecutar distintas acciones con mayor precisión.

En el desarrollo de la motricidad, intervienen de manera coordinada tres procesos distintos:

1. La maduración del sistema nervioso, proceso que finalizará solo hacia los siete años.
2. La Evolución de las capacidades sensoriales
3. El fortalecimiento de los músculos, que se alargará hasta la adolescencia.

La motricidad se divide en dos grandes rubros que son: La motricidad general, anteriormente denominada gruesa; y la motricidad específica, anteriormente llamada fina.

Motricidad General: Se refiere a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.

Motricidad Específica: Se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión, que requieren de coordinación, un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos.

Implicaciones para el desarrollo del niño y la niña

La motricidad influye en el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños y las niñas, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta sus diferencias individuales, necesidades e intereses. Permitirá que los niños y las niñas adquieran la flexibilidad y variedad en sus movimientos, produciendo un sentimiento de competencia al realizar por sí mismo un movimiento hasta alcanzar su completa autonomía.

A nivel motor, les permitirá dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, les permitirá la mejora de la memoria, la atención, concentración y la creatividad.

A nivel social y afectivo, les permitirá conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.



Área de Destrezas de Aprendizaje

49

Implica la coordinación y control de grupos musculares de brazos y manos, para la manipulación adecuada de los objetos, transcurriendo de manera progresiva, más precisa, especializada y compleja.

TRABAJO EN GRUPO

5. Grupo de especialistas:

- a) Organizados en 8 grupos, cada grupo estudia y analiza un elemento del componente de motricidad, para convertirse en especialistas del tema.
- b) Luego se forman varios grupos de ocho personas con un especialista en cada elemento y discuten la importancia de desarrollar la motricidad en cada una de las etapas.

5.1 Dominio de brazos y manos

Es la capacidad de orientar y usar adecuadamente la tonicidad de los brazos y manos al ejecutar movimientos.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

ACTIVIDADES

5.1.1 Alcance de objetos.

1. Coloque un chinchín o cualquier objeto cerca del niño o la niña para que lo alcancen.
2. Coloque objetos variados y coloridos cerca del niño o niña, nombre cada uno de ellos y motive a que los alcancen.
3. Muestre un juguete llamativo, colóquelo en distintos puntos y motive a que lo busquen y alcancen.

5.1.2 Movimiento de brazos con fuerza y frecuencia.

1. Háblele alegremente y muestre un objeto o juguete colorido para que al verlo agite los brazos.

2. Elabore un móvil con juguetes que tenga a mano. Déjelo a la vista del niño o la niña para que al verlo agite los brazos y los tome.

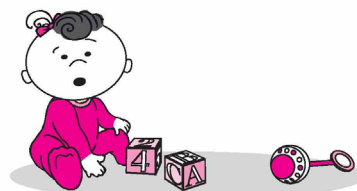
5.1.3 Sujetar objetos con la palma de la mano con predominio de los dedos, medio, anular y meñique

1. Ofrezca sus dedos índices al niño o niña. Cuando los agarre, mueva sus manos en ambas direcciones: delante, detrás y hacia ambos lados.

2. Coloque cerca del niño o la niña objetos que quepan en la palma de su mano, (una pinza de ropa, un cubo pequeño, una pelota pequeña etc.), motive para que los tome con una mano y luego con la otra.

50

Nivel Inicial



5.1.4 Alcance y agarre de objetos con toda la mano.

1. Coloque diferentes objetos o juguetes cerca del niño o la niña para que pueda tomarlos con toda la mano y pueda explorar.

2. Realice un recorrido por toda la casa o centro y permita que el niño o niña alcance con una mano, objetos que no le produzcan daño.

5.1.5 Agitar y golpear objetos contra una superficie.

1. Siente al niño o niña sobre una mesa o en el piso, coloque a su alrededor objetos para que pueda agitarlos y luego golpearlos.

5.1.6 Toma de objetos usando las dos manos.

1. Amarre una cinta de color rojo o negro a un oro, sosténgalo fuerte al niño o niña y motive a que lo tome usando las dos manos.

2. Brinde objetos como (pelotas, muñecos de peluche de diferentes texturas) para estimular a que el niño o la niña los tome con ambas manos.

5.1.7 Sujetar objetos con prensión de las yemas de los dedos y oposición del pulgar.

1. Coloque varios objetos pequeños alrededor del niño o niña y motive a que los coloque en un recipiente, utilizando las yemas de los dedos en oposición del pulgar.

2. En un recipiente coloque diferentes objetos y muestre cómo se sacan, introduzcalos nuevamente y motive al niño o niña para que lo imite utilizando únicamente las yemas de los dedos en oposición del pulgar.

5.1.8 Paso de objetos de una mano a otra.

1. Con un juguete y al ritmo de una canción, muestre cómo pasar un objeto de una mano a otra. Luego proporcione un juguete al niño o niña para que lo imite, mientras usted sigue cantando.

5.1.9 Prolongación de la mano hacia el lugar distante para colocar objetos.

1. Proporcione juguetes uno por uno y motive para que lo coloquen en algún lugar distante.

2. Realice un recorrido por toda la casa o centro y muestre diferentes objetos, tómelos y motive al niño o niña a que los coloque en el lugar en donde estaban, cerciorándose que queden distantes.

Área de Destrezas de Aprendizaje

51

5.1.10 Sujetar objetos con predominio del pulgar y el índice, manifestando presión de dedos de acuerdo al peso del objeto

1. Imite un globo en presencia del niño o niña, amare un cordel o cinta, tómelo y tire varias veces, motive a que tomen el cordel con sus dedos índice y pulgar, para estimular el movimiento de pinza.
2. En una caja de zapatos clavar lapiceros (sin punta) o trozos de palitos y motivar a que los saque utilizando únicamente los dedos índice y pulgar.

5.1.11 Toma de la cuchara apretándola contra la palma de la mano.

1. Proporcione frijoles colados, sopa de tortilla u otro alimento y muestre como tomar la cuchara apretándola contra la palma de la mano, motive para que utilice la cuchara.
2. Juegue a la "comidita", proporcione platos, vasos y cucharas de juguete. Realice un pequeño diálogo y muestre como tomar la cuchara.

5.1.12 Sostener el lápiz con los dedos para rayar

1. Coloque hojas de papel en el piso o sobre una mesa, proporcione lápices de colores con punta gruesa y muestre como rayar en papel. Motive a que el niño o la niña lo imite. Puede realizar la actividad utilizando música; cerciórese que tome el lápiz solo con los dedos y no con la palma de la mano.

5.1.13 Soltar deliberadamente los objetos sobre una mesa o el piso

1. Ante la vista del niño o la niña, suelte intencionalmente una pelota pequeña en el suelo o sobre una mesa y motive a que lo alcance y la imite.

2. Utilice otros objetos.

5.1.14 Hacer rodar una pelota por debajo y por encima de la mano, manifestando equilibrio

1. Con una pelota pequeña, muestre como hacerla rodar por debajo y por encima de la mano, luego coloque la pelota en la mano del niño o niña y motive a que lo imite.

5.1.15 Volver las páginas de un libro de dos o tres por vez

1. Proporcione al niño o la niña libros de tela o de páginas gruesas y motive a que pase las páginas de una en una, de dos en dos, etc.
2. Tome un libro o un periódico, simule que está leyendo y pase hoja por hoja, para que el niño o la niña lo imite posteriormente.

52

Nivel Inicial

5.2 Destreza de manos con utensilios

Capacidad de realizar movimientos con las manos y dedos con rapidez y precisión al manipular utensilios.

ACTIVIDADES

5.2.1 Destornillar la tapa de un frasco.

1. Brinde frascos (de plástico) que tengan tapa y motive al niño o niña a destapar. (a partir de este momento tener mucho cuidado, en quitar de su vista frascos de medicinas y sustancias peligrosas, ya que ya los pueden destapar y beber.)

2. Proporcione frascos de diferentes tamaños y ayude a destornillar cada uno de las tapas.

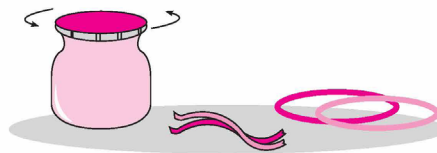
5.2.2 Ensartar cuentas en una aguja.

1. Proporcione una tira de lana o listón y motive a realizar collares con diferentes materiales, como trozos de pajillas, aros de cereal, etc.

2. Proporcione aros de diversos tamaños (puede elaborarlos con papel periódico), motive para que los tomen y los enhebrar en la lana o listón. Felicite cada uno de sus logros. Cuando termine de enhebrar, anude ambos extremos de la lana o listón e invite a que se lo coloque en el cuello.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Es importante desarrollar la destreza de manos con utensilios porque de ella depende el control y el fácil manejo de los objetos y utensilios con los que estará en contacto en la vida cotidiana, fortaleciendo la tonicidad de brazos, manos y dedos.



Área de Destrezas de Aprendizaje

53



5.2.3 Dar tijeretazos.

1. Imite el movimiento de una tijera utilizando el dedo índice y medio, de tijeretazos en el aire y motive a que los niños y las niñas imiten el movimiento.

2. Proporcione una hoja de papel periódico y una tijera pequeña sin punta, muestre como dar tijeretazos en el papel y motive a que los niños y las niñas lo hagan.

5.2.4 Imitación de trazos verticales y circulares con un lápiz.

1. Si se tiene al alcance envases de bolilla (roll-on) diluya pintura vegetal en agua y proporcione uno a cada niño o niña. Distribuya pliegos de papel manila y motive a realizar movimientos verticales y circulares.

2. Prepare diferentes tonos de arena utilizando colorante vegetal, coloque en frascos tipo salero, motive a esparcir la arena con movimientos verticales y circulares.

3. Brinde una hoja de papel en blanco y un crayón, trace frente al niño o niña un círculo, luego motive para que imite el trazo en la misma hoja. Realice el mismo ejercicio cambiando el círculo por una cruz.

5.2.5 Uso de aguja a manera de lanza para introducirla en un pequeño agujero.

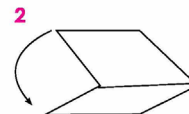
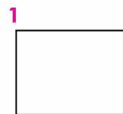
1. Recorte una de las caras de una caja de cartón y perforé el contorno con agujeros grandes y pequeños para que el niño o la niña introduzca sus dedos.

2. Perfore una cartulina con agujeros grandes y pequeños. Proporcione una aguja capotera sin punta y permita que el niño o la niña la introduzca de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba.

3. En trozos de cartón, elabore siluetas de figuras sencillas, perforé el contorno y motive a introducir la aguja capotera. Cuando se logre por completo la actividad, puede variarla colocando lana a la aguja e iniciar el proceso de costura.

54

Nivel Inicial



5.3 Preñión radio palmar

El pulgar se opone al resto de los dedos.

La preñión: La actividad de preñión involucra los movimientos del brazo al tomar un objeto y el ajuste de la posición de las otras partes del cuerpo.

ACTIVIDADES

5.3.1 Construcción de torres de 6 cubos en alineación.

1. Proporcione bloques o cubos de madera o plástico de diferentes colores y motive para construir torres de 4 a 6 cubos en alineación vertical.

5.3.2 Toma de la cuchara con el pulgar, el índice y el medio.

1. Utilice alimentos propios de la comunidad para enseñar como utilizar la cuchara con el pulgar, el índice y el medio.

5.3.3 Doblecres de papel por imitación sobre el eje horizontal.

1. Tome una hoja de papel periódico o cualquier clase de papel que tenga a su alcance y dóblelo en dos. Proporcione al niño o la niña otra hoja de papel y motive para que imiten el ejercicio.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Facilita la manipulación de los objetos, el control de los movimientos de la mano adquiriendo precisión, rapidez y exactitud.

Área de Destrezas de Aprendizaje

55

5.4 Presión en pinza superior

Se realiza entre la yema del pulgar y la del índice, opuestas frente a frente. (Agarar el objeto entre la base del pulgar y del índice).

ACTIVIDADES

5.4.1 Toma de objetos y los traslada utilizando únicamente los dedos índice y el pulgar.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Esto constituye un importante acontecimiento en el terreno de la sensibilidad y del análisis; el niño y la niña en este momento puede informarse del mundo exterior por lo que podrá explorar la consistencia, la forma, la superficie, la temperatura del objeto y de su propio cuerpo con la punta de los dedos y con ayuda de la vista, lo que favorecerá el proceso de la escritura.

1. Brinde trozos de papel periódico, china o cualquier otro tipo de papel con el que pueda realizar bolitas de papel. Proporcione una botella de plástico para que pueda introducir las bolitas en ella utilizando únicamente los dedos índice y pulgar. Al terminar puede decorar la botella y utilizarla como instrumento musical.
2. Invite a salir a buscar y recoger hojas, flores y colocarlas dentro de una canasta, teniendo presente que deben tomarlas únicamente con los dedos índice y pulgar.
3. Proporcione al niño y la niña dos recipientes plásticos, de los cuales uno tendrá granos (frijol, maíz etc.) y otro no, estos granos los deberá traspasar uno por uno al recipiente vacío. (Recuerde que es importante observar que utilice únicamente los dedos índice y pulgar y que no se lleven los granos a la boca).
4. Coloque varios objetos que no floten en un recipiente con agua, mávelos a sacarlos utilizando únicamente los dedos pulgar e índice (en esta actividad tener mucha precaución por el tamaño de los objetos).

5.4.2 Construye una torre de 5 a 6 cubos.

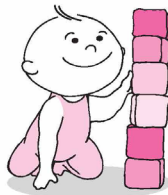
1. Proporcione bloques o cubos de madera o plástico de diferentes colores, para construir torres de 6 cubos o más.
2. Coloque varios objetos que no floten en un recipiente con agua, mávelos a sacarlos utilizando únicamente los dedos pulgar e índice (en esta actividad tener mucha precaución por el tamaño de los objetos).

5.4.3 Doble papel a lo largo y a lo ancho

1. Proporcione hojas de papel periódico, muestre cómo doblarla a lo largo y a lo ancho. Motive a que el niño o niña lo imite.
2. Brinde hojas de papel de diferentes tamaños y ayude a realizar dobleces a lo largo y ancho.

5.4.4 Ensartar cuentas, maneja bien el pulgar.

1. Recorte una de las caras de una caja de cartón, dibuje un círculo y recórtelo. Perfore con agujeros el contorno y proporcione cintas de zapato para ensartarla.
2. Proporcione una malla plástica y una aguja capotera con lana de colores alegres. Motive a pasarla por los agujeros.



56

Nivel Inicial

5.5 Presión utilizando pinza correcta

Oposición de la punta del dedo índice o mayor con el pulgar en la manipulación de pequeños objetos, movimientos que necesitan de una precisión y finura en su coordinación.

Implicaciones en el desarrollo

La ejercitación de la pinza correcta desarrolla la habilidad visomotora y movimientos digitales, utilizando el agarre de pinza, lo que favorece a las exigencias de precisión y rapidez que el niño y la niña necesita tener para contar con una madurez motriz que le permitirá el uso de objetos finos como el crayón y lápiz.

ACTIVIDADES

5.5.1 Sacar objetos de un recipiente utilizando el pulgar y el mayor

1. Coloque frente al niño o la niña trozos pequeños de frutas diversas, guíelo a que los coloque dentro de dos o tres recipientes, mándalos con el dedo pulgar y el mayor. Permita que al finalizar el ejercicio se coman la fruta.
2. Tire bolas de papel de china al suelo y cante la canción " Los pollitos dicen pío pío...", solicite a los niños y las niñas que mientras usted canta, ellos recojan las bolitas simulando el maíz que comen los pollitos que van detrás de mamá gallina. Cuide que realicen la actividad con el dedo pulgar y el mayor.
3. Brinde en una taza frijoles en grano cocidos, trocitos de tamal u otro, para que los tomen con el dedo pulgar y el mayor y se lo lleven a la boca.

5.5.2 Manipular objetos utilizando el pulgar y el índice

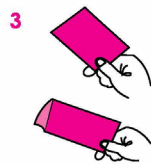
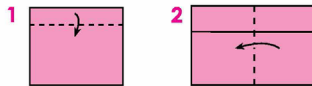
1. Brinde trozos de pajillas para ensartar lana y realizar un collar. Felicítelos cada vez que tengan un éxito.
2. Realice bolas de papel de china con los niños y las niñas. Coloque en varios recipientes pintura vegetal de colores o tiki, pida que tomen las bolas con el dedo pulgar e índice, que las mojen en un color de pintura y las coloque dentro de una caja de zapatos pequeña, al tener una buena cantidad tápela, pida que se detengan y mueva la caja, luego muestre que la caja se pinta con la pintura, repita la acción con otros colores hasta formar un arco iris dentro de la caja.
3. En pequeños grupos explique que jugarán con papel, pero que primero tienen que rasgarlo utilizando el dedo índice y el pulgar, muestre cómo hacerlo. Cuando ya tengan suficientes tiras ponga música y proponga un baile para que arrojen los papeles al aire. Para finalizar pida que levanten los papeles con el dedo índice y pulgar para colocarlos en el bote de la basura.

Área de Destrezas de Aprendizaje

57

5.5.3 Doblar o pegar un papel previa demostración

1. Doble una almohada, un pañuelo, bufanda, trozo de tela, etc...
2. Desarme un periódico y coloque las hojas en el suelo. Doble las hojas por la marca delante de los niños y pídale que la imiten. Refuerce los pequeños logros, aunque doblen un poco y por el lugar equivocado.
3. Ponga a disposición del niño o niña, revistas viejas con las hojas separadas y muestre como se doblan. Ayúdeles si es necesario tomando sus manos y guíelo.
4. Elabore una tronera:
 - a) Doble uno de los bordes de un papel cuadrado, según indica la flecha en el paso uno.
 - b) Doble nuevamente el papel por la línea punteada, en la dirección que indica la flecha en el paso 2.
 - c) La tronera está lista; fórmela como indica el dibujo del paso tres.
 - d) Sacúdala fuertemente hacia abajo, y la parte doblada hacia adentro saldrá produciendo un chasquido.
 - e) Recuerde no iniciar otro paso mientras no haya terminado todos los niños y las niñas los pasos anteriores.



58

Nivel Inicial

5. Elabore con los niños y las niñas un rehilete con los siguientes materiales:

- Un cuadro de papel lustre o una hoja pintada por los niños y las niñas con crayones de cera.
- Tijera sin punta
- Regla
- Tachuelas pequeñas
- Pegamento
- Palillos

Procedimiento:

- a) Doble los cuadrados de papel en mitades diagonales, como ve en la foto.
- b) Corte por cada uno de los bordes marcados por el doblez, pero solo uno centímetros, sin llegar al centro del papel.
- c) Junten cada una de las puntas hacia el centro y péguenlas entre sí.
- d) Utilizando una tachuela clave el rehilete en el palillo, tratando de agrandar un poco el círculo por donde pasa la tachuela, así girará mejor. Para evitar que el palito de madera se parta cuando claven la tachuela, lo dejamos reposar un rato en agua antes de usarlo.

6. Elabore con los niños y las niñas conos de papel:

- a) Corte un cuadrado grande por niño y niña, de 50x50 cms
- b) Doble por la mitad formando dos triángulos.
- c) Corten por esa mitad y tomen uno de estos triángulo
- d) Doblar como lo indican los tres pasos de la ilustración, pueden llenarlos de dulces, papel picado etc.



Área de Destrezas de Aprendizaje

59

5.6 Destrezas manuales en acciones cotidianas

Coordinación, seguridad y rapidez en las manos para manipular los objetos demostrando un control preciso de los músculos pequeños de manos y brazos.

Implicaciones en el Desarrollo

Estas actividades le permiten relacionar su entorno con nociones de distancia, profundidad, tamaño, peso y textura, además de que podrá manipular objetos más pequeños.

ACTIVIDADES

5.6.1 Manipular las páginas de un libro una por una

1. Ofrezca un libro o revista vieja e invite a los niños y las niñas a pasar las páginas una por una y a señalar figuras que les son conocidas.

2. Ofrezca diferentes libros de cuentos y permita que lo manipulen.

5.6.2 Girar picaportes: (chapa de puertas y ventanas)

1. Muestre cómo abrir el picaporte de una puerta, invite a los niños y las niñas a realizar la actividad por sí solos.

2. Trabaje de forma personalizada con los niños y niñas, si es posible presente un tablero con todos los elementos para abrir y cerrar.

5.6.3 Desarrollar dulces

1. Utilizando rectángulos de papel crepé o papel de china de colores alegres, envuelva piedras, cinceos, tapitas, bolas de papel periódico u otros materiales pequeños, colóquelos en una caja o recipiente y solicite al niño o la niña que los desenvuelva.



60

Nivel Inicial



5.6.4 Sostener un vaso lleno con una sola mano

1. Coloque un vaso lleno de agua o refresco sobre una mesa pequeña, motive al niño o la niña a que lo tome y lo sostenga con una sola mano e invite a beber su contenido.

2. En una cubeta llena de agua indique que sumerja el vaso y lo saquen lleno de agua sosteniéndolo en alto, luego vuelven a verter el agua en otra cubeta que esté vacía. Cerciórese que lo sostengan con una sola mano.

3. Lleve una cubeta de arena. Invite al niño o a la niña a que se acerque, luego muestre cómo llenar un vaso de arena y sostenerlo con una mano, vuélvelo sobre el piso como formando pastelejos de arena, que repitan la acción varias veces. Esta actividad también la puede realizar con arena mojada.

5.6.5 Saltar objetos con precisión y rapidez

1. Prepare a cada niño y niña una botella con boca pequeña, (puede ser de agua pura) y una bolsa con botones, indique que deberán colocar los botones dentro de la botella mientras usted suena la pandero o un otro instrumento rítmicamente. Puede repetir la actividad utilizando una lata de gaseosa y piedras, al finalizar sálea y decorela para que les sirva de chinchín.

2. Brinde un monedero o cartera vieja pequeña e imitación de monedas de cartón para que las deje caer dentro del monedero o cartera.

3. Prepare una caja simulando una alcancía e indique los niños y niñas que dejen caer botones o fichas de plástico simulando monedas, dentro de la caja, aplauda cada éxito que obtengan y permita que repitan la actividad cuantas veces lo deseen.

5.6.6 Abolonar las ropas y amarrar de zapatos

1. Prepare un suéter, blusa u otra prenda que utilice botones grandes; de manera personalizada enséñeles a abotonar la prenda, pida que ellos realicen la actividad.

2. Prepare un zapato, tenis etc. que tenga cintas; de forma personalizada enséñeles cómo deben amarrar las cintas y permita que el niño o la niña trate de hacerlo, repita varias veces esta actividad hasta lograr que amarre los zapatos adecuadamente.

3. Para realizar la actividad de abotonado y amarrado puede utilizar bastidores con tela o prendas de vestir. Puede realizar otros ejercicios como subir y bajar zipper, pegar y despegar velcro etc.

Área de Destrezas de Aprendizaje

61

5.7 Precisión en situaciones de juego

Capacidad de coordinar y controlar el movimiento de brazos, manos, y dedos al manipular objetos durante el juego.

Implicaciones en el Desarrollo

Los niños y niñas en estas edades están en el momento oportuno de ser estimulados debido a la plasticidad de su cerebro por lo que estas actividades estimulan al cerebro que es el que actúa coordinando los movimientos, controlando la postura y tono muscular; actualmente se piensa que el cerebro también es un programador del movimiento permitiendo así mejorar la precisión de los movimientos, como consecuencia de la fijación de experiencias y automatismos adquiridos en el propio cerebro. Por tanto, cuantas más experiencias motoras el individuo tenga y haya memorizado, tanto más fácilmente podrá ejecutar sin dificultad nuevas acciones más o menos complejas.

ACTIVIDADES

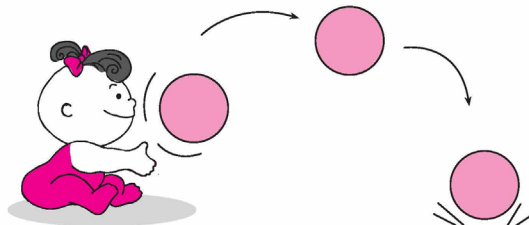
5.7.1 Manipulación de los objetos antes de lanzarlos al frente y hacia abajo, sin orientación

1. Siéntese en el suelo frente al niño o niña, láncele una pelota, deje que la manipule y pídale que la lance de nuevo.

2. Con los niños y las niñas sentados formando un círculo, presente un globo o vejiga grande, muéstrelas que es muy ligera, que flota en el aire y que se puede lanzar con las manos. Luego llame a uno de los niños o niña por su nombre y pídale que lance el globo en diferentes direcciones, permita que pasen todos los niños y niñas o proporcione un globo a cada uno.

3. Forme a los niños y niñas en dos filas, explique que deberán trasladar un objeto desde el comienzo hasta el final de la fila donde se encuentra una caja. El traslado debe hacerse por encima de la cabeza, con ambos brazos y de espaldas al compañero. El niño o niña que se encuentra al final de la fila lo deposita en la caja se traslada corriendo al primer lugar, en donde toma un nuevo objeto para pasarlo nuevamente. La actividad finaliza cuando todos han cambiado de lugar al menos una vez.

4. Brinde una pelota de plástico. Haga que la lance y luego la busque en donde cayó.



62

Nivel Inicial

5.7.2 Lanzamiento y rodaje de pelotas pequeñas con una y dos manos, hacia adelante y hacia arriba y hacia objetos colocados a poca distancia

1. Coloque cajas de diversos tamaños en fila, haga referencia sobre los tamaños de las cajas que va colocando. Reparta dos o tres pelotas plásticas, si no cuenta con ellas, elabore pelotas con papel periódico e indique que se coloquen a cierta distancia para que las lancen tratando que caigan dentro de las cajas.

2. Sentados en círculo ruede la pelota hacia un niño o niña y diga su nombre ejemplo: María toma la pelota, pídale a María que se la ruede a otro compañero o compañera y que diga su nombre, así sucesivamente, puede repetir la actividad rodando la pelota solamente con una mano, o lanzando la pelota.

3. Dibuje en el suelo una pista por donde rodarán las pelotas. En un extremo coloque botellas de plástico llenas de arena, tierra etc., y desde el otro extremo deben lanzar la pelota haciendo-la rodar hasta botar las botellas.

4. Coloque cajas sobre una mesa, ubique a los niños y a las niñas a cierta distancia y solicíteles que lancen pelotas hacia las cajas, en cada éxito que tengan grite goooool para inyectarle alegría a la actividad.

5.7.3 Mueve un dedo fácilmente de su nariz a un objeto que se mueve y de regreso

1. Ate un cordal o cinta a un carro de juguete, siéntele a los niños y niñas en fila, luego tire del cordal a manera que el carro se desplace frente a los niños y las niñas en forma lenta; indique que cuando el carro pase delante de ellos deben tocar la nariz con la punta de dedo índice y luego el carro, repita la actividad pero ahora deben tocar antes el carro y luego su nariz.

2. Elabore un móvil con una sercha de ropa o un pañito a falta de la misma y figuras variadas, colóquelo en un lugar estratégico en el que tengan movimiento las figuras e indique a los niños y niñas que se toquen la nariz con el dedo índice y luego una de las figuras siguiendo el ritmo que usted marca con una pandero o un otro instrumento. La actividad termina cuando todos los niños y las niñas tocan todas las figuras.

5.7.4 Atrapar pelotas grandes arrojadas desde una distancia de 1.50 metros, dependiendo más de los brazos que de las manos

1. Lance por el piso varias pelotas grandes y motive al niño o la niña a que corra para alcanzarlas, cuando lo logre estímulos para las lancen y atrapen utilizando todo el brazo.

2. Organice a los niños y niñas en parejas, indique que un miembro de la pareja deberá lanzar la pelota y el otro deberá atraparla, la pareja que logre realizar más veces con éxito la actividad se hará acreedora a una pira por parte del grupo.

5.7.5 Lanzamientos de pelotas llevando el brazo hacia atrás para ejecutar un potente tiro

1. Coloque aros a cierta distancia, (usted puede realizar los aros con entorchado de papel periódico, ramas delgadas de árboles etc.) proporcione pelotas pequeñas del tamaño de una de béisbol, plásticas o hechas de papel, indique que coloquen su brazo hacia atrás y lancen las pelotas con mucha fuerza para que caigan dentro de los aros que usted colocó.

2. Coloque un lazo a un metro de distancia del suelo, ubique a los niños y las niñas a un metro de distancia del lazo, indique que coloquen su brazo hacia atrás y proporcione pelotas pequeñas para que las lancen sobre el lazo.

Área de Destrezas de Aprendizaje

63

5.8 Técnicas pictográficas

Serie de ejercicios de pintura y de dibujo que se centran en la búsqueda de la distensión motriz y la fluidez del movimiento de brazos, manos y dedos.

Implicaciones en el Desarrollo

Estos ejercicios se utilizan para desarrollar la motricidad específica de brazos, manos y dedos, favoreciendo el enriquecimiento del grafismo necesario para la preparación de la escritura.

ACTIVIDADES

5.8.1 Garabateo con firmeza

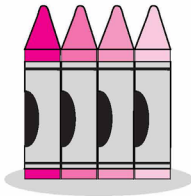
1. Proporcione pintura de dedos y papel para que realicen garabatos a su gusto, puede colocar música para que los realicen al ritmo de la misma, déjelos por un momento luego indíqueles que se detengan cuando la música pare.
2. Proporcione pliegos de papel manila y pinceles, crayones o lápices gruesos; solicite que realicen garabatos mientras suena la música.
3. Humedezca yeso en agua, distribuya a cada uno de los niños y las niñas y permita que realicen trazos sobre papeles grandes, revistas, papel afiche, cartulinas etc.

5.8.2 Trazos libres con pinceles, crayones y lápices gruesos

1. Brinde crayones de cera gruesos, pinceles y lápices, permita que el niño o niña realice trazos libres sobre papeles grandes, revistas, papel afiche, cartulina u otro material que tenga a su alcance.

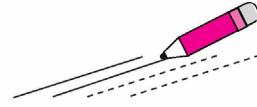
5.8.3 Toma del lápiz de manera correcta

1. En pliegos de papel Manila dibujan diversos trazos tomando el lápiz con el dedo índice, pulgar y medio de manera adecuada: como lo muestra la imagen.
2. Realice una carita en el área del dedo medio donde descansa el lápiz y un puntito en la parte de las yemas de los dedos índice y pulgar.



64

Nivel Inicial



4.8.4 Combinación de trazos verticales y horizontales, con pincel, crayones o lápices gruesos

1. Jugar con el niño y niña a conducir un auto de juguete, para tratar de que se desplace horizontalmente de izquierda a derecha sobre una superficie. Debe partir cuando se le muestra la señal verde y se detenga cuando se le muestra la señal roja. Repetir la actividad tratando que el niño y niña utilice un yeso en vez del auto, de manera que trace el recorrido.
2. El trazado de líneas horizontales y verticales se puede graduar de acuerdo a la siguiente progresión:

- a) Trazo de líneas siguiendo un esquema punteado sobre un fondo entre paralelas horizontales o verticales.
- b) Trazo de líneas horizontales o verticales guiándose por puntos que el niño o niña tendrá que repasar y completar.
- c) Trazo de líneas horizontales o verticales determinado por puntos separados que se distribuyen según el modelo, formando escaleras, rejas, cuadrados, etc.
- d) Trazo de líneas sobre fondo estructurado entre líneas paralelas horizontales o verticales. El grosor de las líneas se va disminuyendo progresivamente.
- e) Combinar líneas horizontales y verticales para formar laberintos.
- f) Trazo de líneas oblicuas siguiendo el desarrollo de líneas con el fondo estructurado, luego siguiendo un esquema punteado, trazo desde un punto de partida con un ejemplo, hasta llegar al trazo de líneas sin un fondo que sirva de apoyo.

TRABAJO EN PAREJAS

a) Comentan acerca de los elementos que no deben ser olvidados en su práctica docente y los que no deben faltar diariamente.

Área de Destrezas de Aprendizaje

65

Guía de Actividades para el Desarrollo del Pensamiento

Ícono en grupo

- a) Organice 8 grupos
- b) Cada grupo elige un elemento del componente de pensamiento y lo analiza.
- c) Analizan el elemento y crean una actividad tomando en cuenta los lineamientos para realizar una estimulación eficaz.
- d) Comparten con los y las compañeros sus conclusiones.

6. PENSAMIENTO

Es el acto intelectual de elaborar conceptos y de solucionar problemas cognoscitivos. Capacidad de asimilar, guardar, elaborar y utilizar información para resolver problemas de la vida cotidiana.

Implicaciones en el desarrollo

Considerando que el pensamiento es una actividad que rige la conducta y es responsable de la mayoría de los actos, al ser estimulado desde los primeros días de vida, garantiza un aprendizaje más perdurable, significativo y de mayor aplicabilidad en la toma de decisiones y en la solución de problemas, permitiendo razonar en forma lógica acerca de las cosas y los acontecimientos.



66

Nivel Inicial

Área de Destrezas de Aprendizaje

67

6.1 Relaciones

Vínculo, correspondencia, conexión, trato o unión que los niños y las niñas establecen a partir de la actividad con los objetos o hechos reales.

Implicaciones en el Desarrollo

Implica la exploración frente a los objetos nuevos, lo cual posibilita consolidar los conocimientos adquiridos. Por ello debe acudirse a actividades basadas en la manipulación y la repetición, pues la experiencia propia es la que ayudará a niños y niñas a establecer relaciones de orden, coordinación, conservación, entre los objetos y a desarrollar un pensamiento más móvil y reversible, motivando para que se exprese verbalmente sobre las relaciones que establezca.

ACTIVIDADES

6.1.1 Repetición de conductas placenteras que ocurren por casualidad la primera vez

1. Observe al niño o niña para verificar lo que le proporciona placer y propicie el ambiente para que repita determinada conducta que les proporciona satisfacción, (acaricie la mejilla del niño o niña para que busque el pecho).

6.1.2 Fijación de la mirada al sitio donde estaban objetos o personas cuando desaparecen

1. Acueste al niño o a la niña boca arriba, muestre un juguete llamativo y colóquese al lado derecho y pregunte ¿dónde está el juguete? permita que diga su mirada hacia donde está el juguete; luego a la vista del niño o niña retire el juguete y pregunte ¿dónde está el juguete?, estimule para que fije la mirada en el lugar en donde estaba.

2. Muestre un filitero de mano o un filitero de dedos y cante una canción y de repente oculte el filitero, muestre solo su mano y pregunte ¿Dónde está?

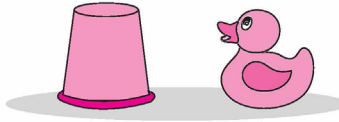
6.1.3 Provocar la sacudida del chinchín para escuchar el sonido que produce

1. Coloque en una manta un chinchín, motive al niño o a la niña para que sacuda la manta y provoque el sonido del chinchín.



68

Nivel Inicial



6.1.4 Provocar reacciones al ver una parte de un objeto al estar semiescondido

1. Provoque al niño o a la niña escondiendo un juguete que le agrada detrás de la puerta, dejando ver parte del juguete y pregunte ¿dónde está el juguete?, observando sus reacciones.

6.1.5 Golpe de objetos para crear sonidos atractivos y sorpresivos

1. Entregue al niño o a la niña un bote y un palillo para que lo use de tambor, una botella plástica llena de piedras, etc., invite a hacer sonar el instrumento, diciéndole: ¿Qué pasa si lo sacudimos? ¿si lo golpeamos con la mano?

2. Coloque una campana o realice una con un vaso de peltre viejo, permita que el niño o la niña lo utilice.

3. Proporcione al niño o a la niña una pandero para que lo golpee de diversas formas para producir ritmos, acompañelo celebrando sus acciones.

6.1.6 Repetición de acciones que provocan resultados atractivos y experiencias exitosas.

1. En este periodo los niños y las niñas buscan experimentar placer, por ejemplo causando ruido, al reír escandalosamente, haciendo gestos graciosos etc., que atraen la atención de los adultos, motive estas acciones.

6.1.7 Vencer obstáculos

1. Siéntese en el suelo con las piernas extendidas y ligeramente abiertas, en el espacio formado por las piernas coloque un juguete, coloque al niño o niña boca abajo en el suelo, cerca de una de sus piernas y estimule a que pasen por encima de ella para alcanzar el juguete, cuando logren pasar y lleguen al juguete, celebre el éxito. Cuando logren atravesar la nueva barrera, cambie el obstáculo: coloque cajas o cubos de esponja formando una pequeña pared. Observe si puede pasar por encima de ellos, si los rodea, o si los aparta con sus manos para buscar el juguete que se encuentra al otro lado.

2. Coloque cajas, almohadas, aros etc. y forme un circuito para que lo recorran atravesándose, gateando, etc., motive al niño o a la niña escondiendo un juguete para que lo busque y realicen el recorrido, observe las diferentes acciones espontáneas: si pasan por encima de los obstáculos, si los rodean, si se detienen frente a ellos etc.

Área de Destrezas de Aprendizaje

69



6.1.8 Descubrimiento de la relación causa-efecto de sus acciones

1. Tome un juguete y átelo con una pita o cordel, acérquese al niño o a la niña que estará sentado en el suelo y muéstreselo, cuente una historia que refleje la idea de que el juguete se aleja, como por ejemplo: El caballito se fue a trotar por el campo... mientras habla aleja el juguete, pero dejando a mano del niño o niña el extremo de la pita o cordel. Observe su reacción: si intenta tomar la cinta o si, por el contrario, tiende a quedarse mirando cómo se aleja el juguete. Oriente para que se de cuenta que si jala la pita o cordel se acerca el caballito.

6.1.9 Variación deliberada de sus acciones para ver lo que va a suceder

1. Saque a pasear al niño o niña y deténgase donde encuentre una gallina y motive para que corra frente a la gallina, lo que suceda con la gallina lo motivará a realizar otras acciones.

6.1.10 Experimentación para averiguar lo que es nuevo en un objeto, hecho o situación.

1. Presente una caja con diversidad de juguetes, para que ellos descubran que hay en la caja y como se usan los juguetes.
2. Presente juguetes que funcionan con cuerda, un reloj al que aún le funcione la cuerda, etc. motive para que descubran como funcionan.

6.1.11 Búsqueda de objetos en el último lugar que se le escondió e inclusive búsqueda de objetos que no ha visto esconder.

1. Coloque al niño o niña sentado en el piso y frente a usted. Presente un juguete o muñeco y cuente un cuento relacionado con él, o alguna canción que describa las características del juguete, por ejemplo: yo tengo un oso café, que siempre se pierde, que siempre se pierde... Acerque el juguete para que lo vean de cerca y lo manipulen. Fóngase de pie y escondalo detrás de algún objeto, a pocos metros, después estimule para que lo busque y se desplace gateando hacia él. Si tiene varios niños y niñas, puede realizar la actividad por turnos.
2. Esconda un zapato, un calcetín, un guante, o cualquier objeto que tengan par, luego solicítesles que busquen el otro zapato, el otro calcetín etc., cada vez que se acerquen a donde está la prenda diga, caliente, caliente y cuando se alejen diga frío, frío; celebre cada vez que encuentre una de las prendas.

6.1.12 Separación de juguetes de dos piezas, luego de observar la acción en un adulto.

1. Proporcione juguetes que por su naturaleza se dividan en dos piezas, sepárelas a la vista del niño o niña y motive para que repite la acción.

6.1.13 Uso de la palabra "mío", para manifestar interés inconfluyente por la propiedad de cosas y personas.

1. Quitele un zapato y pregunte ¿De quién es el zapato?
2. Muestre diferentes prendas de vestir, incluyendo una que le pertenezca al niño o niña y pregunte ¿de quién es. ¿ hasta llegar a la prenda que le pertenece.

6.1.14 Descubrimiento de la relación causa y efecto de sus acciones, formulando preguntas acerca de los cambios que percibe.

1. Proporcione tres o más cascarrones de huevo para que los manipule y descubra que al apretarlos se quiebran, muéstrole a que responda sobre lo sucedido.
2. Permítale descubrir como abrir y cerrar un chorro, para que responda sobre esta actividad o establezca la relación causa efecto del hecho.

6.1.15 Relación de pertenencia.

1. Coloque una caja con diversas prendas de vestir para niño y niña, un muñeco y una muñeca, permítale que puedan jugar y pregunte tomando cada una de las prendas ¿A quién le pertenece ésta prenda?
2. Muestre objetos que utiliza papá, mamá y pregunte ¿de quién son los objetos?

6.1.16 Antónimos: feo-bonito; alto-bajo

Cante con ellos o ellas la siguiente canción para que ellos le respondan con antónimos:

Este es un juego que se juega así
Cuándo yo diga blanco ustedes me dicen negro

Cuando yo diga negro ustedes me dicen blanco

Este juego va a empezar no te vayas a equivocar blanco, blanco, blanco... (responden los niños y niñas: negro, negro, negro)

floco, floco, floco... (responden los niños y niñas: gordo, gordo, gordo)

70

Nivel Inicial

Área de Destrezas de Aprendizaje

71



6.2 Asociaciones

Conexión mental entre ideas, imágenes o representaciones, por su semejanza, contigüidad o contraste.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Los niños y niñas aprenden a través de la asociación de ideas de todo lo que observan, por lo que en estas edades se colocan las bases de la asociación que favorece la memoria, la habilidad para clasificar y el uso correcto de los objetos en la vida diaria, potencializando los aprendizajes.

ACTIVIDADES

6.2.1 Provocar reacciones al acercarse y alejarse las personas que lo cuidan

1. Propicie actividades para que el niño o niña reaccione con alegría, sorpresa, llanto etc., cuando usted se acerque o se aleje.

6.2.2 Provocar reacciones al mostrar alimentos y juguetes

1. Provoque una reacción de alegría, de disgusto etc., realizando gestos como si lo fuera amamantar, mostrando algún juguete del niño o niña que le agrada o no, para que reaccione ante el mismo.

6.2.3 Asociación de actividades con situaciones o hechos

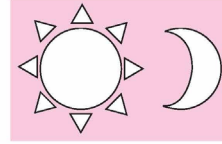
1. Realice gestos asociados con sonidos para llamar animales (gallinas, gato etc.,) luego pida "llamemos al gato, llamemos a la gallina", etc.

6.2.4 Búsqueda de objeto en el primer lugar en el que se escondió a pesar de ver que ha sido cambiado de sitio

1. Siente al niño o niña en el piso, esconda un juguete y solicite que lo busque, cuando lo encuentre, cambie de lugar el juguete a la vista del niño y niña y pregunte ¿dónde está el juguete?, llévalo al lugar donde lo guardo con anterioridad y pregunte ¿dónde está el juguete?, es de esperar que no quiera ir al primer lugar y acudir a donde observó que se escondió.

72

Nivel Inicial



6.2.5 Agrupación de objetos comunes

1. En una caja coloque diversos objetos o juguetes que se utilizan para escribir, permita que jueguen por un momento y luego pregunte ¿para que nos sirve el crayón?, ¿para que nos sirve el marcador? Si no le responde muestre que con ambos objetos se puede escribir o dibujar y pida que se agrupen todos los objetos que se usaron para escribir realizando la demostración.

6.2.6 Manifestaciones de anticipación de situaciones conocidas: abrir la boca al ver la cuchara, sonreír al ponerse el suéter para salir al patio. Etc.

1. Realice acciones para que el niño o niña asocie que va a ir a la calle, puede mostrarle la puerta, la canasta para ir al mercado, un quejizal para ir a la tienda etc.

6.2.7 Recordatorio de varios tipos de acción después de un período de 24 horas con suficiente exactitud para copiarlos.

1. Pregunte al niño o niña ¿Qué haces antes de acostarte?, ¿Qué haces al levantarte? ¿Qué haces después de bañarte? Y solicite que le demuestre como lo hace.

2. Pida que le muestre como se quebra un panito, se soplan los velos de un pastel, si ya han tenido esta experiencia con anterioridad.

3. Busque todo tipo de actividades que hayan realizado con anterioridad, para que puedan recordárselas.

6.2.8 Asociación de actividades con situaciones o hechos.

1. Narre el cuento de "Los tres cochinitos" y luego pregunte ¿Que hizo el lobo con la casa de los cochinitos?, ¿Por qué les hizo eso? ¿Qué hicieron los cochinitos para salvarse del lobo?

2. Puede Interrogarlos sobre que ¿Qué hacemos cuando llueve para no mojarnos?, ¿Cómo nos vestimos cuando vamos a nadar? Etc.

6.2.9 Asociación de actividades con situaciones o hechos: día y noche, antes y después.

1. Coloque la luna y el sol en pliegos de cartulina o nylon, luego indique que van a pegar en ambos carteles figuras de actividades que se realizan de día o noche.

2. Invítelos a comerse una deliciosa fruta y pregunte ¿Qué actividades debemos realizar antes de comer? Y ¿Qué actividades debemos realizar después de comer? Puede Interrogarlos haciendo preguntas como ¿Qué hacen antes de dormir en casa?

Área de Destrezas de Aprendizaje

73

6.3 Expresión verbal de juicios lógicos

Emisión espontánea de juicios de valor en las expresiones verbales cotidianas cuando se afirman o niegan las propiedades de los objetos.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Implica determinar lo que se puede saber a propósito de un determinado objeto: sus propiedades sensoriales (forma, color, tamaño, etc.), su utilidad, su origen y sus relaciones, que pueden orientarse bajo una nueva dimensión que permite el desarrollo del pensamiento lógico.

ACTIVIDADES

6.3.1 Uso del balbuceo para obtener una respuesta

1. Si el niño o la niña balbucea o hace sonidos, sonría y repítalos, si le contesta con más sonidos, contéstele de nuevo, hágalo varias veces.

2. Hable con el niño o la niña para motivarlo a conversar con usted por medio del balbuceo, ya que el hacerlo muestran placer emitiendo sonidos y estará más dispuesto a contestar con leves sonidos cuando usted le responde.

3. Responda a los gorjeos y balbuceos. Repita los "ga -- gas" que emite y sonríale. Déle el lenguaje de vez en cuando. Por ejemplo, cuando el niño o la niña estire la mano hacia la botella y diga, "ga-ga-ga," dígame, "Ah, ya estás listo para tomarte la leche? Aquí está la leche. Mmm, ¡mira que rica!"

4. Juegue con el niño o la niña con palabras y fócandle diversas partes del cuerpo para provocar el balbuceo. Ejemplo: Pregunte, ¿dónde está la nariz? Luego tóquela la nariz y diga juguetonamente ¡aquí está la nariz! puede repetir esta actividad cambiando las partes del cuerpo.

6.3.2 Uso de movimientos de cabeza para indicar si o no

1. Tome la cabeza del niño o niña colocando las manos a los lados de los oídos, permitiendo que los dedos queden en las mejillas. Ejecúe movimiento de derecha a izquierda y viceversa, como si el bebé estuviese diciendo que NO, posteriormente efectuar el movimiento de adelante atrás y viceversa como si dijera que SI. Verbalice si o no según sea el caso.

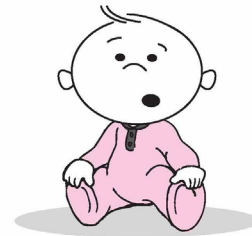
2. Mueva la cabeza delante del niño o la niña, tratando que imite el movimiento, luego va diciendo alternativamente, SI-NO-SI-NO.

3. Cuando observe que el niño o la niña vaya a hacer algo peligroso enséñele, a decir "no" al mismo tiempo que se niega con la cabeza y se le explica el por qué no debe hacerlo.

4. Realice diversas preguntas al niño o a la niña y móvelo a que responda si o no usando los movimientos de la cabeza. Ejemplo: Déle un juguete preferido para el niño o la niña luego quítéselo y pregunte ¿quieres el juguete?, luego permita que le responda si o no, usando los movimientos de la cabeza.

74

Nivel Inicial



6.3.3 Uso de movimientos del dedo para indicar si o no

1. Mueva el dedo índice delante del niño o la niña, tratando que imite el movimiento del dedo para indicar si o no.

2. Realicele diversas preguntas y móvelo a que responda si o no, usando el movimiento del dedo.

6.3.4 Uso verbal de si y no

1. Utilizando un títere o muñeco de peluche, interactúe con el niño o la niña realizándole preguntas para que pueda verbalizar si o no, aunque al inicio pueda acompañarse con movimiento de cabeza y dedo. Ejemplo: Pregunte por medio del títere o muñeco: ¿quieres frijol... ¿te pongo el suéter? permita que el niño o la niña responda verbalmente si o no.

2. Permita que el niño o la niña escuche música durante unos minutos, cante y motive al niño a moverse, luego repentinamente quite la música y diga "ya no hay música" ¿quieres escucharla de nuevo? permita que se responda verbalmente si o no.

3. Narre un cuento corto al niño o a la niña, dejando que observe las ilustraciones y realice preguntas durante el transcurso de la lectura Ejemplo: ¿te gusta el pato? ¿te gusta el agua? etc., estimule para que le responda verbalmente si o no.

Área de Destrezas de Aprendizaje

75

Mucho

Poco



6.3.5 Utilización del "no" en el plano de la lógica

1. Enseñe al niño o niña a utilizar el "no", por ejemplo, muestre un tren y haga preguntas como: ¿este es un oso? ¿tiene patas? ¿vuela? ¿salta? etc.
2. Puede variar la actividad anterior cambiando los objetos o juguetes.

6.3.6 Identificación de mucho, más y pocos

1. Con diversos materiales (pelotas, botones, etc.), forme grupos de muchos o pocos elementos y solicite al niño o a la niña que indique en donde hay muchos o pocos.
2. Elabore un collar con cinco bolas de papel amarillo y otro collar con diez bolas de papel rojo, muéstrelas al niño o a la niña y pregunte ¿Dónde hay más bolas?
3. Realice ejercicios utilizando juguetes: Ej. "Hay muchos juguetes con ruedas" "Hay pocos juguetes de color rojo", pregunte ¿Dónde hay más?

6.3.7 Uso de cuantificadores: muchos, pocos, nada

1. Solicite al niño o a la niña que realice muchas bolitas de papel, luego proporcione tres canastas o recipientes, en las cuales deberá colocar, en una canasta muchas bolitas, en otra pocas y en la tercera nada.

2. Proporcione calcetas o calcetines y una caja, solicite al niño o a la niña que los coloque dentro de la caja como usted le indique (muchos, poco o nada). Ejemplo: "coloca muchos calcetines dentro de la caja", "coloca pocos calcetines dentro de la caja" etc.
3. Presente al niño o niña un oso de peluche o una muñeca pida que le coloque ganchos según usted le indica. (muchos, pocos, o nada).

6.3.8 Uso de cuantificadores: todos y ninguno

1. Seleccione tres o cuatro juguetes, luego dibuje un círculo en el suelo (piso), a una señal dada, el niño o la niña deberá colocar todos los juguetes dentro del círculo y así ninguno quedará fuera. Recuerde verbalizar los conceptos de todos y ninguno y que puede realizar esta actividad utilizando diferentes objetos.
2. Utilizando una pandereta, indique a los niños y las niñas que al escuchar una señal todas se colocarán de puntitas y al escuchar otra señal todos se agacharán, asegurándose que todas realicen lo indicado. Recuerde que siempre debe hacer notar los conceptos todos y ninguno.
3. Formule preguntas como ¿Cuántos niños y niñas vinieron a clases? ¿Cuántos niños y niñas tienen el pelo azul? ¿Cuántos niños y niñas tienen ropa? etc.

6.4 Expresión simbólica de juicios lógicos

Representación de juicios lógicos a través de colores, imágenes, posturas.

ACTIVIDADES

6.4.1 Uso de símbolos para identificar si y no

1. Proporcione al niño o a la niña un círculo de color amarillo y otro de color rojo, explíquelo que el círculo amarillo significa sí y el círculo rojo significa no. Luego realice preguntas sencillas y solicite que si la respuesta es sí, muestre el círculo amarillo y si la respuesta es no, muestre el rojo.
2. Formule varias preguntas y solicite al niño o a la niña que se pongan de pie si la respuesta es sí, y que se sienten si la respuesta es no.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Permite desarrollar la abstracción del pensamiento, para luego realizar representaciones por medio de símbolos, favoreciendo en un futuro la transferencia de un plano verbal al plano gráfico (lectura y escritura).

6.5 Noción de clase

Es la reunión de objetos por cualidades comunes.

ACTIVIDADES

6.5.1 Agrupación de objetos comunes

1. Invite a los niños y a las niñas, a agruparse por características comunes. Ejemplo: "todos los que tienen zapatos", "los que tienen pelo", "los que tienen prendas de color rojo" etc.
2. Realice colectas de diferentes objetos, luego motive a los niños y las niñas a que los agrupen (los animales, las plantas, los juguetes, etc.).

Implicaciones en el desarrollo de los niños y las niñas

Permite desarrollar la capacidad de comparar y establecer semejanzas y diferencias en los objetos.

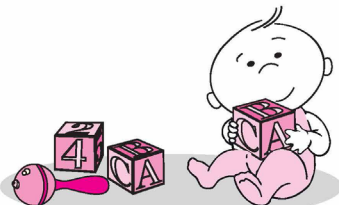
Animales

Juguetes



6.5.2 Agrupación de objetos siguiendo un criterio (forma, color o tamaño)

1. Proporcione al niño o a la niña diversos objetos, luego pida que rodeen con lana los objetos parecidos, identificando una cualidad (los pequeños, los de color rojo, los redondos etc.).
2. Bríndele bloques de diferentes colores y tamaños, para que puedan agruparlos por un criterio e identificando una cualidad. Ejemplo: Diga "agrupemos los objetos grandes (permítale que los agrupe)", luego diga: "ahora los que se parecen a este..." (enseñe un bloque pequeño) y permita que lo observen y agrupen los objetos según la cualidad.
3. Coloque al niño o a la niña en el suelo (piso), luego en un recipiente coloque figuras de peces de diferentes tamaños y colores, invite a que se acerquen y manipulen las siluetas, luego indique que guarde los peces en el recipiente según un criterio (tamaño o color). Ejemplo: diga "guarda los peces de color rojo, "guarda los peces grandes" etc.
4. Reúna diversos tipos de botones, por ejemplo, con un solo agujero, con dos, con cuatro, los de color rojo, blanco, amarillo etc., tome un cartón de huevos y pegue un botón diferente dentro de cada hueco, luego pida al niño o a la niña que distribuya los botones en los huecos, de acuerdo al modelo pegado.
5. Permita que guarde los juguetes de acuerdo a ciertos criterios. (si tiene ruedas, los de color rojo, los de color amarillo, los pequeños etc.).



6.6 Noción seriación

Es establecer una sistematización siguiendo un cierto orden o secuencia determinada previamente.

ACTIVIDADES

6.6.1 Ordenamiento por tamaño

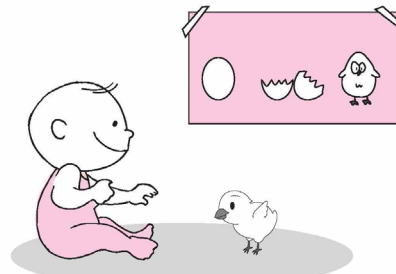
1. Proporcione al niño o a la niña botones de distintos tamaños (ho tan pequeños) y pídale que los ordene del más pequeño al más grande.
2. Utilice cuatro plantillas de huellas de los pies o manos, de tamaños progresivos de mayor a menor, bríndeselas al niño o a la niña y pida que las ordene de forma creciente o decreciente.
3. Invite al niño o a la niña a salir al patio y buscar palitos de distintos tamaños y luego pida que los ordene en forma creciente o decreciente.

Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

Implica desarrollar la noción lógica de transilividad, por medio de la cual se hace una seriación completa, del objeto más grande al más pequeño o viceversa.

6.6.2 Ordenamiento de secuencias con ilustraciones

1. Proporcione al niño o a la niña tres tarjetas que representen situaciones en tres escenas y pida que las ordenen. Ejemplo: el crecimiento de una planta, crecimiento de un pollito (huevo, cascarón, pollito).



Implicaciones en el desarrollo del niño y la niña

La función simbólica les permite al niño y la niña, representar ciertos aspectos de su experiencia pasada y presente, así como anticipar futuras acciones en relación a ellas.

6.7 Función simbólica

Capacidad de representar objetos reales en imágenes, signos o símbolos.

ACTIVIDADES

6.7.1 Uso de gestos para transmitir mensajes como: extenderle los brazos para cargarle; taparse los ojos para no verles, mover la mano de un lado a otro para despedirse

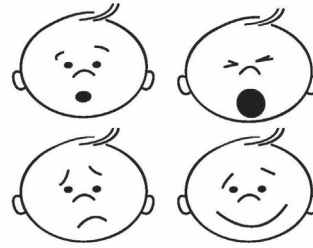
1. Estimule al niño o a la niña para que pueda expresarse a través de sus gestos. Ejemplo: extendiendo los brazos para alcanzarlo.
2. Enseñe al niño o a la niña a decir "adiós" con una mano, aprovechando los momentos en que se despida de alguien, ayúdale al principio formándole el brazo por la muñeca y diciéndole "adiós" al mismo tiempo que se balancea la mano; poco a poco tiene que ir haciéndolo solo.
3. Tómelo en brazos y delante del espejo dicen adiós, moviendo la mano.
4. Haga gestos cuando habla, diga: "di adiós al perro" y muévale la mano para decirle adiós al perro o bien "llama al perro" y muestra el gesto.

6.7.2 Imitación de diversos estados de ánimo.

1. Cuando vista al niño o a la niña, propicie que fije su mirada en usted, luego converse con él o ella mostrando diferentes estados de ánimo como: alegría, tristeza, enojo, miedo, etc., luego motive a que imite cada gesto verbalizando con la palabra correspondiente.
2. Acerque al niño o la niña frente a un espejo de pared, de modo que se refleje la imagen completa del niño o la niña, luego realice gestos faciales de diversos estados de ánimo (alegre, triste, enojado, asustado etc.) y solicite que los imite, verbalizando con la palabra correspondiente.
3. Golpee un tambor o recipiente con una cuchara y exprese con gestos faciales y acompañando con expresiones verbales su sorpresa y alegría ante el sonido, permita que el niño o la niña imite el modelo o la expresión gestual. Ejemplo: con una sonrisa diga: ¡Que alegre tocar el tambor!
4. Motive al niño o niña a que imite "el llanto de una niña", "un niño enojado", etc.

80

Nivel Inicial



6.7.3 Imitación de gestos, actitudes y movimientos

1. Coloque al niño o a la niña en su asiento en el piso y siéntese de frente a él, póngase un sombrero y haga un gesto gracioso mientras dice algo interesante, como "¡Mírame aquí estoy!" y solicite que imite el gesto; repita varias veces la actividad utilizando el mismo sombrero pero realizando distintos gestos.
2. Siéntelo al niño o niña en el suelo o en la colchoneta, coloque música y proponga mover el cuerpo al ritmo de la música, dé unos momentos para el movimiento libre, luego estimule al niño o niña a mover determinada parte del cuerpo diciéndoles: ¡síbólen nuestras manos! permita que imite el movimiento.
3. Frente al niño o la niña, realice diferentes movimientos, como abrir y cerrar la mano, escondérselas detrás del cuerpo, hacer palmas, tocarse la cabeza, taparse los ojos, tocarse la nariz, etc., y solicite que imite los movimientos.
4. Imite conversaciones telefónicas y si le ha dado al niño o niña un teléfono de juguete, tínjalo que está teniendo una conversación telefónica con él.
5. Acerque al niño o a la niña a un juguete y muéstrela lentamente como funciona. Ejemplo:

presionar los botones para que emita sonido, como se toma para hacerlo rodar etc. y solicite que imite los movimientos. Recuerde verbalizar cada acción.

6. Ponga varios vasos de plástico en una caja de zapatos, los vasos pueden ser de diferentes tamaños, meta la mano a la caja y saque un vaso, luego, saque otro vaso y así sucesivamente, después de hacer esto varias veces, el niño o la niña lo limitará.
7. Colóquese con el niño o la niña frente a un espejo y realice diferentes movimientos para que los imite.

6.7.4 Dibujo llevando el crayón o lápiz al papel realizando trazos por el golpe del lápiz contra el papel

1. Proporcione al niño o a la niña un crayón de cera grueso y papel blanco y solicite que dibuje a personas familiares o conocidas. Ejemplo: diga "dibujemos al nene" "dibujemos a mamá" etc.
2. Brinde lápices de punta gruesa y motive al niño o a la niña a realizar trazos o dibujos en el piso o pliegos de papel. Ejemplo: diga "dibujemos una flor" etc.

Área de Destrezas de Aprendizaje

81

6.7.5 Realización de dibujos espontáneos (garabateo) con trazos circulares o en ángulo

1. Proporcione pliegos de papel y pintura de dedos y motive al garabateo con trazos circulares o en ángulo.

6.7.6 Adjudicación de nombre a sus dibujos

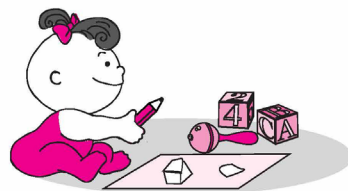
1. Proporcione yeso o crayones y motive a realizar dibujos, al finalizar solicite que nombre cada uno de los dibujos que hizo.

6.7.7 Reproducción de escenas cotidianas a través del juego

1. Juegue a reproducir escenas de la vida diaria, como ir al mercado, a la tienda, al parque, al campo, etc.

6.7.8 Juego simbólico

1. Motive a los niños y las niñas a imitar diferentes movimientos, por ejemplo, el vuelo de los pájaros o de un avión, el movimiento de los árboles, enrollar y desenrollar, etc.



2. Imitar gestos de "adiós", sí, no, etc.

3. Brinde diferentes objetos y motive a imitar diferentes acciones, por ejemplo: un peine para peñarse, una llave para abrir la puerta, un palo de escoba para un caballo, un trozo de madera para un carro, etc.

6.7.9 El dibujo

1. Proporcione pliegos de papel y crayones gruesos, motive a los niños y las niñas a que dibujen objetos que se encuentran a su alrededor.
2. Utilizando yeso blanco o de colores, muéstrela como realizar dibujos sencillos utilizando círculos y cuadrados, motive a que los imite.
3. Brinde hojas de periódicos, revistas o libros con dibujos para que el niño o la niña los imite en hojas de papel o en el piso.
4. Enseñe a utilizar formas estereotipadas para realizar sus dibujos (ver página 53 del módulo 4 de Capacitación Docente del Nivel Preprimario).

82

Nivel Inicial

6.8 Concepto de número

Es el signo con que se representa una cantidad o valor.

ACTIVIDADES

6.8.1 Conteo de objetos hasta 5

1. Muestre su mano y mueva los dedos contando uno por uno frente al niño o a la niña. Luego fórmelo o fórmela de la mano, cuénteles sus dedos y motive a que lo haga por sí mismo.
2. Intencionalmente, coloque frente al niño o a la niña 5 juguetes u objetos contando uno por uno. Motive a que los coloque dentro de la caja, acompañelo contando uno por uno.
3. En una caja, coloque 5 juguetes u objetos, muéstrela como sacarlos contando uno por uno. Motive a que los coloque dentro de la caja, acompañelo contando uno por uno.

6.8.2 Conteo de objetos hasta diez

1. Motive a cantar la canción del "Elefante que se balancea en una tela de araña" mostrando un dedo por cada elefante que canta, hasta llegar a 10.
2. Proporcione una caja con 10 paletas, tapitas o cualquier objeto que tenga a su alcance y motive a sacarlos contando uno por uno, luego a que los introduzca contando uno por uno nuevamente, mientras lo hace felicítelo y hálguelo.
3. Motive a coleccionar objetos del entorno, hojas, piedras, conchas, etc., y propicie el conteo.
4. Dibuje una tela de araña en una cartulina, muestre 10 siluetas de elefantes y mientras canta, coloca el elefante en la tela de araña.
5. Aproveche cada momento que comparte con los niños y las niñas para motivar a contar los objetos que se encuentran a su alrededor, por ejemplo, platos, vasos, hojas, casas, flores, animales, etc.

Implicaciones para el desarrollo del niño y la niña

Permite al niño o a la niña comprender que los cuantificadores pueden ser representados mediante símbolos.

Es importante señalar que de 2 a 3 años, es la edad óptima para el aprendizaje de la matemática, por lo que las actividades deben ser cortas y divertidas, celebrar sus éxitos y no desanimarlo ante los fracasos.

EN PLENARIA

Concluyan acerca de la importancia de potencializar efectivamente los componentes de percepción, motricidad y pensamiento en cada una de las etapas y los beneficios que le brindan al niño y la niña en su desarrollo.



Área de Destrezas de Aprendizaje

83

ANEXO

Nivel Inicial

Lineamientos para realizar una Estimulación Eficaz

En la estimulación oportuna de niños y niñas si bien es cierto, no existe un modelo de programa único, puesto que cada niño y niña tiene sus propias particularidades y diferencias, si existen puntos claves que permitan la aplicación óptima de las actividades presentadas en el módulo.

1.- Saber por qué estimulamos

Es importante que los y las docentes y agentes educativos, conozcan que el fundamento científico para el mejor aprendizaje de los niños y niñas, es la plasticidad neuronal del cerebro: En los tres primeros años de vida, nuestro cerebro produce el mayor trabajo que realizará durante toda su vida pues en esta etapa se produce la mayor cantidad de conexiones sinápticas. Cada caricia, juego, actividad o diálogo con el niño o niña es lo que propicia estas interacciones neuronales y lo que permitirá el aprendizaje de nuevas situaciones.

2.- Considerar la disposición del niño o niña

Identificar el momento propicio para realizar las actividades. Ser buen observador de actitudes, gestos o expresiones que nos indiquen el estado de ánimo del niño o niña, cuando éste se encuentre cansado, malhumorado o llore por hambre o alguna otra necesidad, no lo podemos obligar a que realice las actividades, no conseguiríamos su atención, lo que debe prevalecer es la necesidad del niño o niña e identificar el momento propicio en el cual se encuentren dispuestos y atentos.

3.- Organizar un ambiente propicio para el aprendizaje

Para realizar las actividades eficazmente, es necesario que los niños y niñas se encuentren en un clima agradable, que les brinde comodidad, los motive y despierte su atención. Se debe asegurar que exista iluminación y temperatura adecuada, y básicamente organizar el ambiente apropiado. Un ambiente desorganizado propicia un "desorden" que puede verse reflejado en las conductas de los niños y niñas.

4.- Respetar el ritmo de aprendizaje del niño o niña

Cada niño o niña tiene su propio ritmo de aprendizaje, no lo podemos sobrecargar. Estimular no es hacer genios, es propiciar el desarrollo de habilidades oportunamente, en el momento adecuado. Para ello debemos considerar la edad del niño, sus características, sus gustos y sus particularidades. Para cada etapa, existen capacidades que deben ser desarrolladas, pues el desarrollo del niño y la niña sigue una secuencia general, por tanto potencializar estas habilidades implica conocer las etapas de desarrollo del niño y los logros que se esperan de él sin saturarlo.

5.- El tiempo de estimulación

Respetar el tiempo de atención es vital para realizar las actividades. Estimular al niño o niña por más tiempo no significa que va aprender más, por el contrario, esto lo saturaría, por lo que se debe considerar el tiempo de acuerdo a la edad de los niños y niñas. En casa, se maneja de diferente forma, se utiliza un criterio no estructurado, aprovechando cada momento en el cual el niño o niña se encuentre atento y dispuesto, por ejemplo, cuando lo cambiamos de ropa podemos estimularlo afectivamente con caricias, cognitivamente, enseñándole las partes de su cuerpo, estimulando el lenguaje a través de canciones, etc.

6.- Reforzar positivamente los esfuerzos del niño o niña

El principio de reforzamiento positivo nos dice que si luego de determinada conducta existe una consecuencia positiva o favorable para la persona, esta conducta aumenta. Cuando un niño o niña recibe aplausos, gestos de aprobación, elogios o caricias, se siente feliz, motivado a realizar sus logros, por lo tanto asociará las actividades como momentos gratificantes. Es importante reforzar positivamente sus logros pero también animarlo a enfrentar y superar los obstáculos dándole el apoyo necesario. Esto es lo que hará que en el futuro sean personas capaces de asumir retos.

Área de Destrezas de Aprendizaje

85

ANEXO

OTRAS CONSIDERACIONES

1. Se sugiere que las actividades se realicen diariamente o por lo menos tres veces por semana.
2. El tiempo dedicado a las actividades varía según la edad: De un año de edad debe ser de 5 a 10 minutos, en el segundo año de 10 a 15 minutos, en el tercero y cuarto año de 15 a 20 minutos, por lo menos.
3. No realice actividades después de que haya ingerido alimentos, espere de 30 a 45 minutos desde la última comida.
4. Realice de tres a cuatro actividades como máximo en momento que tenga con los niños o niñas.
5. Lávese las manos antes de iniciar la actividad, uñas cortas, no porte objetos como anillos, pulseras o adornos que puedan lastimar al niño o niña.
6. Anote la fecha en que inicia la actividad y la fecha en que la aprendió.
7. Procure estar tranquilo y relajado cuando realice las actividades, ya que éste percibe la tensión que usted maneja.
8. Inicie y termine las reuniones con una actividad de relajación.
9. Todo material que ofrezca al niño o niña tendrá que poderse tocar, morder o chupar, que no ofrezca peligro.
10. Si el clima lo permite es conveniente que las actividades se realicen con poca ropa y descalzo.
11. Permita que resuelva por sí mismo los problemas sencillos que se le presenten.
12. En el uso de la cuchara, los lápices o crayones no imponga el uso de la mano derecha si prefiere la izquierda.
13. Atienda y responda a todas sus preguntas.
14. Ayúdelo a que haga juguetes simples con materiales de desecho.
15. Respete sus juegos y déjelo jugar libremente.
16. Fomente y estimule su iniciativa.
17. Enseñe nuevos nombres para enriquecer su vocabulario.
18. Oriente su sentido de independencia.

86

Nivel Inicial

BIBLIOGRAFIA:

- Pedagogía y Psicología Infantil, Editorial Cultural, S.A. Madrid - España, Edición 2003.
- Folleto "El Concepto de Número desde una Perspectiva Constructivista", Juan López Sánchez, San José - Costa Rica.
- Manual de la Maestra de Preescolar, Editorial Océano, Barcelona - España
- Madurez Escolar, Editorial Andrés Bello, Chile, 1984.
- Manual de Estimulación Temprana, S.E.P. Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal, México D.F. 1999.
- Estimulación Temprana, María Teresa Arango de Narváez, Ediciones Gamma, 1999.
- Mi Niño de 0 a 6 Años, Editorial Piedra Santa, Guatemala 2003.
- Desarrollo Psicomotriz en el Primer Año de Vida, Revista Electrónica de Portales Médicos. Disponible en red: www.portalesmedicos.com
- Programa de Estimulación para niños y niñas de 0 a 3 años. Disponible en red: <http://www.weace.org/biblioteca/pdfs/p009-4.pdf>.
- Desarrollo Evolutivo, El Portal de la Educación Inicial. Disponible en red: <http://www.educacioninicial.com/areas/evolutiva/index.asp> 2000.
- Estimulación temprana. Cosas de la Infancia. Disponible en red: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-esti-1-18.htm>

Área de Destrezas de Aprendizaje

87

Fundamentación

Para el diseño del material de apoyo, se tomó tiempo de pruebas y toma de decisiones antes de tener una idea clara de lo que se quería para el arte final. En esta parte vamos a describir paso a paso las decisiones que se toman.

Formato

Para empezar a diseñar la pieza se tuvo que elegir un formato. Se eligió la medida de 8.5" x 11" (tamaño carta) con orientación vertical. Tomando en cuenta la facilidad de manipulación para el grupo objetivo y así mismo la facilidad de impresión.

Código tipográfico

La tipografía es Century Gothic, utilizada en todas las versiones, Bold, Italic, Bold Italic, Regular.

La tipografía se aplica al material de apoyo debido a que la institución la utiliza en todos sus textos debido a que es muy popular en publicaciones educativas e infantiles, aunque también puede ser eficaz en publicaciones científicas o documentos técnicos. Existen gran variedad de grosores, anchos y cursivas que aumentan las posibilidades de un grupo gráficamente sencillo.

Su uso dentro del concepto creativo es de suma importancia porque está construida a partir de formas geométricas simples como el círculo y

el rectángulo, que son básicos dentro del aprendizaje y de su lectura. (Animativ, 2012)

En los textos se aplica de la siguiente manera:

Título principal, tema: Regular, punto 36

Título de subtemas: Regular, punto 18

Subtítulos de actividades: Bold, punto 12, en estos lo que los diferencian es la aplicación de color para ejercicios, actividades, implicaciones.

Títulos de Notas, observaciones, alertas: Bold Italic

Como segunda tipografía se utiliza en la portada, ya que en esta parte del material de apoyo hay libertad de uso para lograr el impacto que se necesita con el grupo objetivo.

Retícula

Se decide hacer una retícula columnar para así poder darle dinamismo de forma adecuada las ilustraciones, los títulos y los bloques de texto, y así jerarquizar los elementos, basado en un sistema.

Código cromático

El color en el diseño tiene un gran efecto en las personas, el cual permite percibir el mensaje de manera correcta. El material de apoyo está diseñado para poder imprimirse a dos tintas (Magenta, Negro). Se utiliza Negro en el texto principal.

Principalmente se utiliza el Magenta debido a que constituye el color institucional del Área de Destrezas de Aprendizaje, este se aplica a los títulos en un 100% así como en los subtítulos de Actividades o notas importantes en un 75% para que no pierda la importancia los Títulos dentro de la diagramación.

Signos Icónicos

Las ilustraciones que se utilizan son para que el grupo objetivo tenga una percepción de la información y llame la atención y los invite a la lectura. Se utilizaron ilustraciones sobre las diferentes actividades para realizar con los niños y niñas en una misma línea gráfica. Para llevar a cabo el diseño del material de apoyo se utilizaron de los programas de InDesign CS5, Illustrator CS5.



Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

El plan de medios es la solución a la difusión del material de apoyo para docentes y se lleva a cabo mediante la planificación, procedimiento que aplica diferentes técnicas para resolver cómo difundir masivamente la pieza de la manera más rentable y eficaz, al mismo tiempo obtener los objetivos deseados.

Para esto es necesario tener identificado el grupo objetivo que en este caso son docentes así podremos tener un alcance óptimo con este grupo objetivo.

La difusión del material de apoyo será por medio directo prácticamente ya que estará al alcance del grupo objetivo en las instalaciones.

El material de apoyo será totalmente gratuita, la misma será patrocinada por el Ministerio de Educación a través de la Dirección General de Gestión de Calidad.

La ventaja de la reproducción impresa del material de apoyo es el acceso para los docentes en sus establecimientos y el traslado hacia sus hogares para cualquier consulta.

La desventaja de este es la susceptibilidad ante los cambios climáticos, la lluvia, humedad, polvo, etc. Por ello deber ser reproducido en un material adecuado, tomando en cuenta el presupuesto de la identidad,

Presupuesto

Ambas propuestas en:

45 páginas tiro y retiro impresos en papel carta, color magenta y negro, portada y contraportada impresas en texcote full color con barniz uv.

Para 500 ejemplares			
Cantidad	Descripción	Costo Unidad	Total
45	Hojas de papel bond e impresión a dos tintas.	Q 36.00	Q18,000.00
90	Páginas diagramadas	Q 09.00	Q 4,500.00
50	Ilustraciones	Q 08.00	Q 4,000.00
TOTAL			
Q 26.500.00			

Para 1000 ejemplares			
Cantidad	Descripción	Costo Unidad	Total
45	Hojas de papel bond e impresión a dos tintas.	Q 22.50	Q 22,500.00
90	Páginas diagramadas	Q 09.00	Q 4,500.00
50	Ilustraciones	Q 08.00	Q 4,000.00
TOTAL			
Q 31,000.00			



Conclusiones

Se desarrolló el proyecto gracias a la previa investigación realizada sobre la situación encontrada en cuanto al aspecto del diseño gráfico en el Nivel preprimario de DIGECADE, donde pudimos ver la necesidad que se tenía de una pieza gráfica que les ayudara a comunicarse con los docentes en el Área de Destrezas de Aprendizaje, por esta razón se elaboró el material de apoyo para docentes como pieza gráfica, tomando en cuenta todos los aspectos desde el entorno del grupo objetivo hasta la correcta implementación de los elementos gráficos.

Se elaboró un material en el cual no se puede limitar únicamente a trasladar datos entregados en un formato y diseño propio del tema, sino que es de carácter superior para trascender en la mente del lector y al mismo tiempo cumplir con la función de

comunicar. La labor de diseño gráfico realizada ayuda a crear un material que llena las expectativas y objetivos del cliente.

Se aplicaron en cuanto al proceso de diseño todos los conceptos aprendidos durante la carrera, siendo en cada una de las partes del mismo material de apoyo expresadas a través de la diagramación y distribución de los elementos que requiere.

Se ilustró conforme a la necesidad que se verificó durante su estudio al grupo objetivo, así como al cliente, teniendo un resultado satisfactorio y funcional en cuanto a la presentación de la información.

Se puede incluir que el aprendizaje que se obtuvo durante la realización de este proyecto es importante. Espero que esta herramienta de diseño sea para el beneficio del Nivel Pre primario de DIGECADE.



Recomendaciones

Para el desarrollo del proyecto es importante respetar los valores de las tintas que se utilizan para no alterar su contenido.

La reproducción debe realizarse según lo requerido por el departamento del Nivel Inicial y con el estudio previo del presupuesto.

El papel seleccionado debe seguirse utilizando para no afectar el costo según presupuesto.

Comentario de Encuesta



Vera Bracamonte,
Diseñadora Gráfica,
Ministerio de Educación
(MINEDUC), 2012

"Iris, te felicito que trabajo tan profesional, creativo y estético me encanta el manejo del espacio, la tipografía, las líneas de ilustraciones muy bien elaboradas y con un mismo concepto.

Me gusta mucho el uso de tonalidades, pero te sugiero que no utilices el magenta al 100% en el detalle que está en las esquinas ya que al ser impreso se mira muy fuerte y recordemos que en este caso el color no debe de llamar más la atención que el contenido y las mismas ilustraciones.

En las ilustraciones en donde tienes magenta al 100% bajarle, por lo mismo que te escribí arriba. En títulos está bien el magenta al 100%. La diagramación está súper dinámica tanto así que pasas a la siguiente página y te encuentras con el texto y las ilustraciones en diferentes posiciones y lo más importante "no se pierde el concepto de diagramación"

En la portada súper. Falta el logo del MINEDUC que por lo regular se pone atrás de la portada. Actualizar las autoridades ministeriales y poner el logo del MINEDUC en la portadilla. En todas te di sí, pero esto se corre.

Te agradezco por el aporte creativo que le estás dando a los materiales que has elaborado.

Felicitaciones, qué lindo trabajo.

Vera Bracamonte (2012).



Instalaciones DIGECADE, Nivel Inicial y Pre-primaria, Ministerio de Educación (MINEDUC), 2012.



Pesonal del Ministerio de Educación (MINEDUC) en encuesta para validación de material de apoyo, 2013.



Lic. Vivian Pineda junto a Iris Batz, en el Ministerio de Educación (MINEDUC), 2012



IMPREGUA S.A.
 3ª Av. 5-35 zona 1
 (502) 2253-8487 • (502) 5825-1749
 www.impregua.com • info@impregua.com

cotización

FECHA: GUATEMALA, 23 Octubre 2012

EMAIL: adn2206@gmail.com

NOMBRE DEL CLIENTE: Iris Batz

MOVIL:

DIRECCIÓN: Ciudad

TELÉFONO: 5309-2004

COTIZACIÓN No.: 1579

Es un gusto saludarle y a la vez hacer de su conocimiento el precio del material solicitado:

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO U.	TOTAL
500.00	Folletos de 45 paginas tiro y retiro impresos en papel carta, color magenta y negro, portada y contraportada impresos en teccote full color con barniz uv.	36.00	18,000.00
1,000.00	Folletos de 45 paginas tiro y retiro impresos en papel carta, color magenta y negro, portada y contraportada impresos en teccote full color con barniz uv.	22.50	22,500.00
** CUARENTA MIL QUINIENTOS EXACTOS **			40,500.00

CONDICIONES GENERALES

50% Anticipo y 50% Contra entrega.
 Servicio a domicilio zonas comerciales.
 Precios incluyen I.V.A.
 Cotización vigente por 15 días.
 Dependemos de los diseños finales para dar precios exactos.

VENDEDOR: MAYRA GÓMEZ



Bibliografía y fuentes consultadas

1. MINEDUC (2012, Julio). Anuario Estadístico de la Educación 2011, Ciudad de Guatemala, Guatemala. Recuperado de <http://www.mineduc.gob.gt/estadistica/2010/main.html>
2. MINEDUC (2012, julio). Dirección General de Gestión de Calidad Educativa, Ciudad de Guatemala, Guatemala. Recuperado de <http://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/>
3. Ministerio de Educación, (2012) Dirección General de Gestión de Calidad Educativa, Guatemala: MINEDUC.
4. Ministerio de Educación, DIGECADE, (2010) Currículo Nacional Base Nivel Inicial, Guatemala: MINEDUC.
5. Retícula de diseño editorial (2012). Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/19790769/Diseno-Editorial-Reticulas>
6. Tipografía y elementos de diseño (2012) Recuperado de <http://www.animativ.es/>



“DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL DE MATERIAL DE APOYO, PARA DOCENTES DEL ÁREA DE DESTREZAS DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL DEL SECTOR OFICIAL A TRAVÉS DE DIGECADE”

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Licda. Ana María Saavedra López
ASESOR
Iris Viridiana Batz Pérez
SUSTENTANTE

Guatemala, julio 29 de 2013.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Arq. Carlos Valladares Cerezo
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, IRIS VIRIDIANA BATZ PÉREZ, carné universitario N° 2004 10705, realicé la Revisión de Estilo de su Proyecto de Graduación titulado: DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL DEL MATERIAL DE APOYO, PARA DOCENTES DEL ÁREA DE DESTREZAS DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL DEL SECTOR OFICIAL A TRAVÉS DE DIGECADE; previamente a conferírsele el Título de Licenciada en *Diseño Gráfico con énfasis Editorial Didáctico Interactivo*.

Y, habiéndose efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, recomiendo darle continuidad a los trámites correspondientes, antes de que se realice la impresión de dicho documento de investigación.

Agradeciendo la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Licda. Maricella Saravia
Colegiado 10804

Licda. Maricella Saravia Sandoval de Ramírez
Colegiada 10,804

Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos 3122 6600 -5828-7092 y 2253 8569 - maricellasaravia@hotmail.com

