

UNIVERSIDAD POPULAR AUTONOMA DEL ESTADO DE PUEBLA



DIPLOMADO. ACTUALIZACIÓN EDUCATIVA

Con la finalidad de obtener el grado de LICENCIATURA.

Presenta.

Fabiola Meza Conde

**“Manual de Actividades Pedagógicas para la estimulación
de niños a nivel preescolar.”**



UPAEP – Secretaría General

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyla**

Tesis Digitales Restricciones de uso:

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de textos, imágenes, gráficas, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla
Departamento de Artes y Humanidades
Facultad de Educación

Aprobación de Trabajo para titulación: Informe de Experiencia.

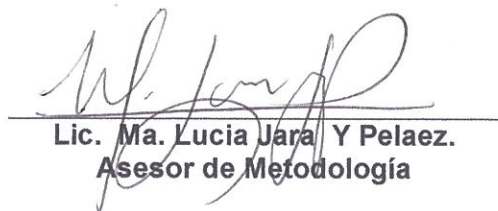
H. Puebla de Zaragoza, a 13 de Abril del 2015

Dr. Arturo Villanueva González
Director de la Facultad de Educación
UPAEP
Presente

La presente hace constar que se llevó a cabo la asesoría, revisión y aprobación de la tesis: Manual de actividades pedagógicas para la estimulación de niños en nivel preescolar, que la alumna **Fabiola Meza Conde** con matrícula **1800195**, elaboró como requisito para realizar su examen profesional.

Se extiende la presente para los fines que la interesada juzgue convenientes.

Atentamente



Lic. Ma. Lucia Jara Y Pelaez.
Asesor de Metodología

C.c.p.: Archivo Facultad de Educación
C.c.p.: Asesor
C.c.p.: Interesado



Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla
Departamento de Artes y Humanidades
Facultad de Educación

Aprobación de Trabajo para titulación: Informe de Experiencia.

H. Puebla de Zaragoza, a 13 de Abril del 2015

Dr. Arturo Villanueva González
Director de la Facultad de Educación
UPAEP
Presente

La presente hace constar que se llevó a cabo la asesoría, revisión y aprobación de la tesis: Manual de actividades pedagógicas para la estimulación de niños en nivel preescolar, que la alumna **Fabiola Meza Conde** con matrícula **1800195**, elaboró como requisito para realizar su examen profesional.

Se extiende la presente para los fines que la interesada juzgue convenientes.

Atentamente



Lic. María Eugenia Cisneros
Rosado
Asesor de contenido

C.c.p.: Archivo Facultad de Educación
C.c.p.: Asesor
C.c.p.: Interesado

ACTIVIDADES
PARA NIÑOS DE
PREESCOLAR

ÍNDICE

Actividades por campo formativo.

Propósito del programa	Pág. 5
Metodología del programa	Pág. 5-10
Conclusiones	Pág. 44
Bibliografía	Pág. 45
Evidencias (Experiencias)	Pág. 46- 47
Evaluación de Actividades.	Pág. 48-49



DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL.

Arma tu nombre	Pág. 11
Mi cuerpo	Pág. 12
Mi retrato y mi portarretrato	Pág. 13
La Familia Quien	Pág. 14
Mi osito de Peluche	Pág.15
Llama a un amigo	Pág. 16
Pásala Pásala	Pág. 17



LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

Poniendo orden	Pág. 18
----------------	---------

Cubetas con letras	Pág. 19
Mensaje secreto llege el cartero	Pág. 20
Adivina caras y gestos	Pág. 21
Entretenedores	Pág. 22
El avión del alfabeto	Pág. 23
Caos de letras	Pág. 24



PENSAMIENTO MATEMÁTICO.

Tres palitos	Pág. 25
Cinco muñequitos	Pág. 26
Relaciona (cantidad)	Pág. 27
Todo a los cinco	Pág. 28
Cazadores de Números	Pág. 29
La tiendita	Pág. 30



EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO.

Huellitas... Son pies, son manos.	Pág. 31
Telaraña de estambre	Pág. 32
Magia de arcoíris	Pág. 33

El juego del reciclaje Pág. 34

Conchitas artísticas. Pág. 35



EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

Autógrafo artístico Pág. 36

Dibujando gelatina Pág. 37

Huellitas de pie con la mano Pág. 38

Pelotas pintoras Pág. 39

Música enlatada. Pág. 40



DESARROLLO FÍSICO Y SALUD.

La manzana campeona Pág. 41

Rollos de fruta fresca Pág. 42

Cacerola de vegetales Pág. 43

Mamá cocina_____

Esta última actividad consta en invitar a una madre de familia a preparar una receta fácil con los niños, integrándolos como grupo a realizar trabajos por equipo, y guiados por alguien externo a su grupo.

“Programa de Actividades Pedagógicas para la estimulación de niños a nivel preescolar.”

PROPÓSITO:

Impartir actividades de acuerdo con el campo formativo en el que se trabaja a nivel preescolar, las cuales se basan en las aptitudes que el niño desarrolla y el objetivo de este programa es ayudar a potencializar el desarrollo de las habilidades y competencias de cada uno de los aprendices.

METODOLOGÍA

Cada apartado señala el campo formativo en el que se trabaja y contiene de 5 a 10 actividades de gran utilidad logrando que tanto el aprendiz, profesor o padre de familia pueda emplearlo al momento de trabajar con el niño. Así mismo se especifica el material a utilizar, desarrollo de la actividad, campos formativos y TIPS.

Cada proceso de desarrollo y aprendizaje infantil lo forma un carácter integral y dinámico basado en la interacción de factores que se deben desarrollar sin importar si son internos o externos. Factores internos (biológicos y psicológicos) Factores externos (sociales y culturales).

Para realizar las actividades propuestas en el programa es necesario, la planeación de dicha actividad, recaudar materiales solicitados en la actividad, en muchas de ellas fomentar el trabajo grupal, la reflexión de cada actividad y el empleo de diferentes habilidades.

La realización de cada una de las actividades planteadas o sugeridas en el programa nos dará como resultado la intervención de nuevas estrategias para el fortalecimiento de las aéreas o campos formativos ayudando al niño a explotar y desarrollar las habilidades con las que cuenta, así mismo poniendo en práctica habilidades existentes en él. Ciertas actividades trabajarán con más de un campo formativo con la finalidad de explorar, conocer, analizar, emplear, comunicar y colaborar estrategias o habilidades que cubren necesidades y refuerzan conocimientos y habilidades.

Los campos formativos nos permiten identificar en qué aspectos del desarrollo y del aprendizaje se concentran, al mismo tiempo constituyen las bases del aprendizajes más formales y específicos permitiendo que los niños estén en condiciones adecuadas conforme avanzan en su trayecto escolar, y que se relacionan con las disciplinas en que se organiza el trabajo en la educación primaria y la secundaria. Los campos formativos facilitan a la educadora tener intenciones educativas claras y centrar su atención en las experiencias que es importante que proponga.

En realidad solo se necesita de estrategias, competencias y apoyos específicos que solamente se lograrán con el apoyo necesario y con la constancia que se tenga a las actividades que requieren de mayor precisión, tiempo, apoyo, o motivación.

Para ser más clara una enseñanza basada en un enfoque por competencias permite al maestro responder a las necesidades educativas de sus alumnos sin importar si éstas son especiales o no. Cualquiera podría suponer si funcionará o no estas actividades y si la competencias son factores

importantes para el desarrollo del aprendizaje, pero solamente una evaluación de lo que se realiza será lo que nos brinde con claridad y precisión la importancia y el beneficio que se tiene al hacerlo parte de nuestro trabajo. Por ende cada una de las actividades cuenta con una evaluación para conocer su utilidad, esto no quiere decir que evaluemos al aprendiz, al contrario esto nos ayuda a tener claridad de las actividades que requieren apoyo y las actividades que el niño realiza sin ninguna dificultad.

Si observamos el siguiente cuadro entenderemos mejor lo que se realizará en este programa.



Imagen. 1

Durante el proceso de aprendizaje, siempre nos encontramos con diferentes formas de adquirirlo, sin embargo la clave del éxito es explotar al máximo el potencial que se tiene para que las habilidades, destrezas, capacidades, aptitudes, valores, saberes, conocimientos y actitudes sean aprovechados al máximo y al conjunto de todos estos elementos podemos nombrarlo... **COMPETENCIA.**

COMPORTAMIENTO.

El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa. Aunque los niños de 4 a 5 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas probablemente cambien con frecuencia a voluntad del niño dominante. Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus límites físicos, comportamentales y emocionales. Es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual explorar y enfrentar nuevos retos. Sin embargo, los niños en edad preescolar necesitan límites bien definidos. El niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y gozo sin sentirse culpable ni inhibido.

Competencias por Campo.



Desarrollo Personal y Social. Este campo refiere las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de la identidad personal y las competencias tanto del ámbito emocional como el social.



Campo formativo de Lenguaje y Comunicación. Este campo organiza las competencias que los estudiantes deberán desarrollar con referencia al lenguaje como actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva. Las competencias de este campo se dividen en dos aspectos: Lenguaje Oral y Lenguaje Escrito.



Campo formativo de Pensamiento Matemático. Aquí se organizan las competencias agrupadas en los aspectos de Número y Forma, Espacio y Medida, que tienen como objetivo el desarrollo de nociones tanto numérico, espacial y temporal ayudando al desarrollo de operaciones complejas.



Campo formativo de Exploración y Conocimiento del mundo. Este campo está dedicado a favorecer en los niños y las niñas el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan el pensamiento reflexivo, mediante experiencias que les permitan aprender sobre el mundo natural y social en el que se encuentran.



Campo formativo de Expresión y Apreciación artísticas. Está orientado a potenciar en las niñas y los niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a través de distintos lenguajes; así como el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas.



Campo formativo de Desarrollo físico y salud. Este campo se organizan en competencias relacionadas con la actividad motriz, la salud, la nutrición, las costumbres de alimentación y el bienestar emocional que contribuyen al desarrollo individual del niño. Las competencias a desarrollar en este campo se organizan en dos aspectos: Coordinación, Fuerza y Equilibrio: que tiene que ver con el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción como capacidades motrices.

MODELOS Y TEORÍAS EXPLICATIVAS DEL DESARROLLO HUMANO.

El fenómeno del desarrollo humano puede ser explicado desde diversas perspectivas teóricas y desde diversos modelos explicativos. Aquí estableceremos el modelo cognitivo-evolutivo, el aprendizaje, el psicoanálisis etc.

Analizaremos la **teoría del desarrollo de la inteligencia de Jean Piaget**, en segundo lugar la **teoría socio cultural de Vigoski**.

<u>Autor</u>	<u>Características en común</u>	<u>Teoría</u>
PIAGET	Las características que estos submodelos comparten son: • La creencia de que las capacidades cognitivas son fundamentales para explicar el desarrollo del niño y estas son las que dirigen su conducta. • Lo biológico. Es lo primordial señalan los autores. Esta influencia se da en interacción con el ambiente y el desarrollo debe ser explicado por la combinación de ambas “fuerzas” la interna u orgánica, y la externa o ambiental. • La conducta del niño es un reflejo de las condiciones internas de su inteligencia y conocimiento, aquí entra el papel de la conciencia.	Para él el ser humano es un organismo complejo que crece en un medio diverso y caótico al cual debe adaptarse. Esta ADAPTACIÓN es la que causa la evolución de la inteligencia. Pero no son los únicos conceptos en su teoría, existen otros como lo son: el conocimiento, las funciones, la adaptación, la organización, el equilibrio. Imagen 2
VIGOTSKI.		Según Vigotski el individuo no es solamente una “máquina “de procesar información del medio natural y el mundo físico. Él señala en el modelo socio-cultural y explica como el niño interioriza y comprende el mundo de la cultura. Cuando se habla de conocimiento socio-cultural se hace referencia básicamente a dos cosas: el dominio por parte del sujeto de las habilidades sociales para relacionarse y las herramientas que permiten interiorizar nuestra cultura.

Existen muchas teorías y autores que fundamentan y sustentan ciertas formas de aprendizaje o desarrollo del niño a la edad de preescolar, puesto que es una edad en la que los niños desarrollan capacidades y habilidades en su aprender diario.

Jean Piaget.

Propone estudiar la génesis del conocimiento, desde el pensamiento infantil al razonamiento científico adulto.

Piaget concibe la inteligencia como adaptación al medio que nos rodea. Esta adaptación consiste en un equilibrio entre dos mecanismos: la 'asimilación' y la 'acomodación'.

Asimilación es la adquisición de la nueva información.

Acomodación es cómo se ajusta la nueva información.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes: etapa sensorio-motriz, etapa del pensamiento pre-operacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales.

A continuación cito las etapas o edades que corresponden a un niño de preescolar y lo que Piaget fundamenta en estas etapas básicas para su aprendizaje.

1. Etapa sensorio-motriz (0 - 2 años)

El infante va a realizar una adaptación práctica progresiva de su entorno exterior sobre la base de sus esquemas sensoriales y motores.

Características:

- El niño nace con un organismo biológico provisto de una serie de reflejos (succión, prensión).
- Manipulación de objetos (no utiliza palabras y conceptos sino percepciones y movimientos organizados en esquemas de acción).
- Al inicio no hay conciencia de objeto, sino está limitado a sus diversas impresiones sensoriales que el infante recibe.
- Al final del estadio se logra la noción de permanencia de objeto (un objeto existe, a pesar que no está dentro del campo visual del infante). Se presenta aproximadamente a los 18 meses.

2. Etapa del pensamiento pre-operatorio (2 - 7 años)

Se denomina "pre-operacional" porque en ella el infante aún no puede realizar operaciones mentales como analizar, comparar, etc.

Características:

- La imitación diferida: posibilidad del infante de interiorizar un conjunto de actos de un modelo determinado, y poder reproducirlos posteriormente.
- El juego simbólico (por ejemplo, el uso de un pedazo de madera para representar una locomotora).
- El dibujo (el niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los 8 ó 9 años los dibujos son confusos porque corresponden a cosas que imagina y no a la que ve).

- El lenguaje hablado (hacia los 2 años, el niño comienza a utilizar palabras como símbolos de los objetos).

Pensamiento egocéntrico (2 - 4 años)

Es la incapacidad que manifiesta el infante para salir de su punto de vista propio y asumir una perspectiva diferente.

- a) Animismo infantil: tendencia del infante a pensar que las cosas tienen vida, conciencia, sentimientos, etc.
- b) Artificialismo: Tendencia del infante a pensar que las cosas y entes naturales han sido contruidos por el hombre.
- c) Finalismo: Tendencia a pensar que el azar no existe y que todas las cosas tienen una finalidad (están hechas para algo).



Imagen 2.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Analizar cada una de las letras y el orden dentro de su nombre, lo cual mantendrá al niño en cierto nivel de concentración.

DESARROLLO.

1. Imprima el nombre de cada alumno, sobre una hoja, tira de papel, o ficha bibliográfica, con letras grandes y gruesas ocupando la mayor parte de la tarjeta.
2. Indique a los alumnos cómo deben cortar cada letra de su nombre.
3. Conserve cada rompecabezas en un sobre o bolsa por separado.
4. Pida a los alumnos que unan las piezas deletreando su nombre.
5. Ganará el primero que pueda armar su nombre deletreándolo y sin error.

TIPS. Cuando los alumnos aun no conocen las letras o se dificulta, se imprimen dos fichas una se recorta y la otra no, el alumno buscara que las letras embonen las recortadas con las de la ficha.

MATERIALES. Tarjetas, hojas, papel en tiras, tijeras, plumón, sobres o bolsa de plástico.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Identificar cada una de las partes de su cuerpo, y por medio de la concentración el niño coordinará lo que está viendo y le permita plasmarlo en la actividad.

DESARROLLO.

1. Entregue a cada niño papel impreso donde se encuentra la figura del cuerpo humano.
2. Entregue a cada niño un bote de crayolas o colores.
3. Pídale que con cierto color señale las partes del cuerpo que usted vaya moviendo
Ejemplo. Mueve la mano, (mencione como se llama la parte) MANO con color rosa.
4. Revise que las partes del cuerpo correspondan con el color que usted pidió.

MATERIALES. Hojas de papel, crayolas o colores.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Analizar los cambios que han transcurrido junto con el tiempo, el niño tendrá mayor conciencia de su cuerpo y le permitirá visualizarse hacia un futuro.

DESARROLLO.

1. Pida a los niños que lleven algunas fotografías de ellos en diferentes edades, no importa si están con algún familiar en la foto.
2. Explique cuál es el portarretratos (es el marco de las fotos).
3. Pida a los niños que hagan comentarios acerca de las fotografías, señalen diferentes características físicas tales como, cabello, nariz, ojos etc.
4. Pida que se observen en el espejo y señalen al menos 5 diferencias.
5. Pida que elabore su autorretrato y lo colore, dibujando también el marco como portarretratos.
6. Si lo desea, invítelos a que hagan dibujos de sus compañeros o de otra persona.

Materiales.

Fotografías, espejo,
hojas blancas,
crayolas o colores.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Interactuar con sus compañeros poniéndose en el papel del personaje que le haya tocado, esto ayudará a que el niño trabaje en su desarrollo personal, social, y su lenguaje.

DESARROLLO.

1. Escoja los personajes que están ilustrados en el libro, o bien imprima cada uno de los personajes de una familia (Papá, Mamá, Hija, Hijo, bebe etc.)
2. Pegue cada personaje en una pieza de cartón, después de que el pegamento haya secado corte la silueta que está en el cartón.
3. Pegue papel crepe en forma de “bolitas” trozos de tela, fieltro o foamy para dar color a la ropa.
4. Pegue por la parte trasera un bate lenguas para sostener de ahí el personaje.

El niño actuara como mejor pueda el personaje brindado.

MATERIAL. Cartón,
fieltro tela, foamy,
batelenguas,
pegamento



MI OSITO DE PELUCHE CAMPO FORMATIVO



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Lograr que el niño se integre de manera natural a los compañeros de clases, así como a su ambiente escolar, dicha actividad desarrollará al alumno en el ámbito personal y social.

DESARROLLO.

1. Pida un peluche o almohada con la cual el niño se sienta estrechamente vinculado.
(Los padres de familia no deben decir a los niños que lo llevaran llévelo en una bolsa oscura que tenga el nombre de cada niño)
2. Coloque todas las bolsas en una caja de gran tamaño.
3. Pida a los niños que se sienten en círculo.
4. Saque uno por uno de los objetos realizando la pregunta ¿Pertenece o es de alguien?
5. Cada vez que un niño recoja su objeto pida que lo presente al grupo. Ejemplo. El niño toma su oso, y lo presenta *“el es mi oso Lalu”*

TIPS. ESTA ACTIVIDAD ES DE GRAN UTILIDAD LOS PRIMEROS DIAS DE CLASES, SOBRE TODO PARA LOS NIÑOS DE NUEVO INGRESO, ESTO LOS HARA SENTIR MAS SEGUROS Y EN GRAN PARTE LOS HARA DESENVOLVERCE EN UN MEJOR AMBIENTE DEBIDO AL VINCULO AFECTIVO.

MATERIAL. Objeto favorito de cada niño.



6

LLAMA A UN AMIGO CAMPO FORMATIVO



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Desarrollar las áreas de lenguaje y coordinación trabajando su motricidad.

DESARROLLO.

1. Cante de dos a tres veces la canción “Llama a un amigo”
2. Luego, interprétela varias veces, en cada caso quite una palabra y sustitúyala por un ademan. Ejemplo, Llama... (señal de hablar por teléfono)
3. Al final, la canción se cante con la boca cerrada, se tararea y se hace una seña tras otra.

Canción. *Llama, llama, llama a un amigo*
Hola, hola ¿Cómo estás?
Muy bien, gracias
Gracias por preguntar.

MATERIALES.

NINGUNO.



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Desarrollar el trabajo en equipo con el grupo de compañeros que se encuentra trabajando la actividad, el niño analizará a cada compañero para poder describirlo.

DESARROLLO.

1. Pida a los niños que se sienten en círculo.
2. Los niños cuidadosamente lanzan o ruedan la pelota entre sus compañeros del círculo.
3. Antes de que el niño lance o ruede la pelota debe nombrar al compañero a quien se la entregara. El juego continua hasta que todos tienen la oportunidad de participar. Un adulto debe encontrarse en el círculo para guiarlos.

TIPS. Si lo desea pídale a los niños que agreguen una característica distintiva del niño a quien se lo pasara. Ejemplo. A Silvia que tiene cabello largo.

MATERIALES.

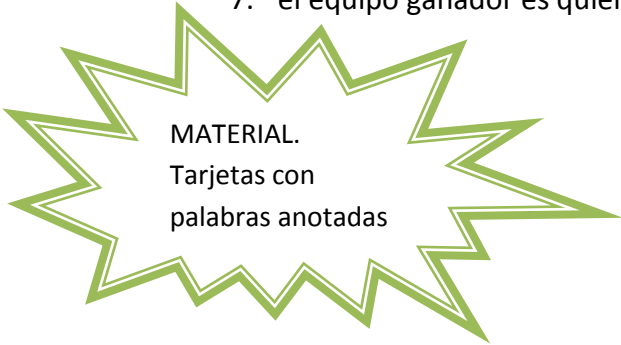
Una pelota.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar los conocimientos previos del abecedario (vocales), desarrollar estrategias para trabajar en equipo y analizar los complementos de una palabra.

DESARROLLO.

1. En varias tarjetas escriba una palabra por tarjeta, que inicie con vocales, que los niños conozcan, pequeñas, cotidianas y de fácil entendimiento.
2. Fórmelos por equipos (solo 5 equipos) cada equipo será una vocal.
3. En un tapete ponga todas las palabras.
4. Cada participante de los equipos tendrá un turno para ir al tapete y buscar una palabra que inicia con la vocal que corresponde a su equipo.
5. Al entregársela a su equipo le da el pase para que el siguiente compañero vaya a buscar una palabra, y así sucesivamente.
6. Cada vez que alguien llegue con la palabra, debe decir una oración. Ejemplo *Agua...*
El agua esta fría.
7. el equipo ganador es quien tenga más rápido las palabras.



MATERIAL.
Tarjetas con
palabras anotadas

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar los conocimientos matemáticos mediante el conteo y la clasificación de información o materiales y se trabajar con el lenguaje del niño.

DESARROLLO.

1. Consiga cubetas de colores.
2. Haga que los niños pongan libros, o cuentos dentro de las cubetas, separándolos por colores, luego sáquelos y acomódelos nuevamente en las cubetas, recuerde cambiar la etiqueta, para cambiar la manera de clasificar.
3. Repita los cambios en varias ocasiones y pida que se explique porque están depositando ese libro en esa cubeta. Ejemplo la cubeta dice Rojo... deposite el libro en esa cubeta porque el libro es rojo. La cubeta dice cuento... deposite el libro en esa cubeta porque es un cuento.

TIPS. Si se cuenta con varios libros tendrán mayor participación los alumnos, si fuesen demasiados entonces elijan los que desean ocupar.

MATERIALES.

Libros, cubetas,
salón de clase

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Desarrollar su lenguaje y expresión, buscando que la actividad tenga como parte importante de la finalidad que el niño pueda relacionarse e integrarse al grupo de manera dinámica.

DESARROLLO.

1. Pida que cada niño lleve una paleta.
2. Proporcione calcomanías relacionadas con la amistad a los niños (corazones, niños jugando, compartiendo, sonriendo etc)
3. Entregue a cada niño una hoja blanca donde pegara las calcomanías, pregúntele a quien quiere mandarle la carta y envíela a su banca con el cartero (la maestra).

TIPS. Puede ayudar también a los alumnos a escribir algo en la carta. Se recomienda que la maestra se caracterice como verdadero cartero y si es posible tenga una caja de cartón que simule el buzón.

MATERIAL. Caja de cartón, hojas blancas, calcomanías, colores.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar su comunicación mediante gestos y acciones que representen las palabras, el niño, analizar de manera detallada lo que los participantes hacen para lograr la finalidad de la actividad y adivinar las palabras.

DESARROLLO.

1. Pida a los niños que se sienten en círculo.
2. Pasará uno por uno a tomar una tarjeta en donde diga una palabra o una oración.
3. Debe decirles a sus compañeros lo que dice la tarjeta sin hablar. Ejemplo... "futbolista" el niño actuara como si fuera futbolista.
4. Quien adivina tendrá el turno de actuar otra tarjeta.

MATERIAL.

Tarjetas con palabras o frases.

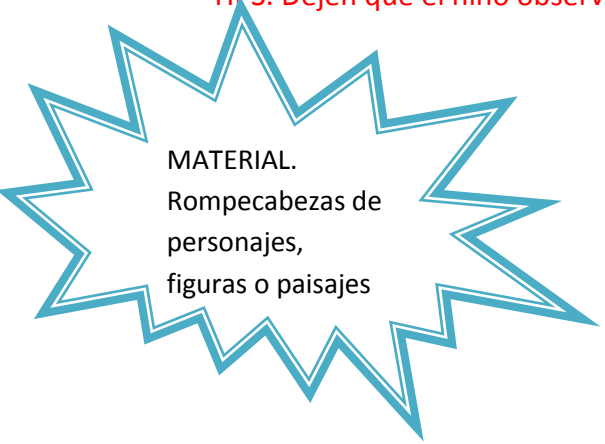
**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Trabajar su concentración y la expresión de los sentimientos ante una actividad que requiere de su destreza, reforzar sus habilidades y trabajar con su actitud.

DESARROLLO.

1. Pida a los niños que elijan uno de los rompecabezas que les gustaría armar.
2. Cuente el tiempo que tardan en terminar de armar el rompecabezas.
3. Apóyelos con las fichas y explíqueles que pasaría si quisieran poner una ficha que no va ahí.
4. Al terminar de armarlos pregunten cómo se sintieron ante la actividad.

TIPS. Dejen que el niño observe la caja y la imagen mientras forma el rompecabezas.



MATERIAL.
Rompecabezas de
personajes,
figuras o paisajes

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar conocimientos previos a dicha actividad, utilizando el lenguaje y trabajar con la concentración de las letras que han sido nombradas y debe no caer en la letra que fue mencionada.

DESARROLLO.

1. Escriba las letras del alfabeto en cuadros sobre el piso formando un avión.
2. Utilice cualquier letra que los niños estén trabajando o necesiten repasar. No ponga las letras en orden alfabético sino mezclado.
3. Llame a los niños por turnos para empezar el juego del avión.
4. Cuando mencione una letra del alfabeto el niño tendrá que brincar a esa letra. Dé a cada alumno tres o cinco letras para que salte a ellas.

TIPS. Puede adecuar dicha actividad dependiendo del momento en el que se encuentre el grupo. Por ejemplo letras Mayúsculas, Minúsculas, Vocales etc.

Puede pedirles que de cada letra mencionen cierta palabra. Por ejemplo, Nombre propios, animales, frutas, números etc.

MATERIALES

Gises

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar los conocimientos previos del abecedario (vocales), desarrollar estrategias para trabajar la concentración y analizar los complementos de una palabra.

DESARROLLO.

1. Se le entrega a cada alumno una hoja con palabras.
2. A cada palabra se le repiten una o dos letras.
3. Debe encerrar la letra que sobra en cada palabra.
4. Al unir las letras debe formar la palabra de la imagen.

Ejemplo. La imagen es una fruta, con las letras que sobra se formarán la fruta de la imagen.

TIPS. Pueden variar las imágenes de cada hoja.

MATERIALES.

Hojas blancas



15

TRES PALITOS CAMPO FORMATIVO



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Trabajar el pensamiento matemático, mediante la expresión artística, reforzando los conocimientos numéricos impartidos por el profesor en clases anteriores.

DESARROLLO.

1. Cante la siguiente canción al ritmo de algún estribillo popular, el profesor sostiene tres palitos al inicio de la canción.

Yo tengo tres palitos

Yo tengo tres palitos

¿Alguien tiene más?

Dime cuantos más.

2. Pida a los niños que repitan la canción y sostengan la misma cantidad de palitos que usted tenga.
3. Continúe cantando con diferentes cantidades.

MATERIAL. Para cada niño de 5 a 10 palitos de manualidades.



16

CINCO MUÑEQUITAS CAMPO FORMATIVO



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Reforzar los conocimientos previos basados en el pensamiento matemático, desarrollar diferentes cálculos de manera mental, que se verán representados o expresados mediante la canción (de manera artística).

DESARROLLO.

1. Corte 5 muñequitas de foamy o fieltro.
2. Colóquelas en el tendedero de trabajos.
3. Pida a los niños que cante la canción mientras van quitando muñequitas.

Cinco muñequitas sentadas en la banquita

Cinco muñequitas sentadas en la banquita

Si una se moviera

Habría cuatro muñequitas en la banquita

Si una se moviera

Habría tres muñequitas en la banquita

Si una se moviera

Habría dos muñequitas en la banquita

Si una se moviera

Habría una muñequita en la banquita.

TIPS. Una opción sería pintar en sus dedos las caritas, conforme se va cantando la canción se bajan los dedos y así los niños tendrán mayor seguridad de ir en cuenta regresiva.



**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar los conocimientos previos basados en el pensamiento matemático, coordinando la relación entre el nombre y el número.

DESARROLLO

1. En cada hoja que se le entregara al niño de lado izquierdo está el número y su nombre.
2. Tendrá que unirlo con la cantidad que corresponda que aparece en el costado derecho.
3. Cada número se colorea según lo diga la maestra.
Ejemplo. 2 dos coloreado de color verde y se une con la imagen que muestre la cantidad.

TIPS. En la cantidad también se puede pedir que ellos peguen la cantidad correspondiente de bolitas de papel, pasta, frijoles etc.

MATERIAL. Hojas de
papel y colores o
crayolas



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

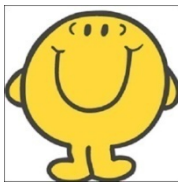
Trabajar todos los campos formativos, representando adecuadamente sentimientos o emociones, en esta actividad el desarrollo personal es básico para lograr el propósito, que el niño logre expresarse de manera correcta, autoanalizando su persona.

DESARROLLO.

1. Esta actividad es sugerencia para todos los Campos formativos. No requiere material.

Cinco años es una edad divertida que se puede disfrutar al máximo, los niños de esta edad son muy alegres, cooperativos, sinceros y desinhibidos al mostrar emociones.

El niño puede escribir o dibujar en el lugar que corresponde lo que se menciona, o bien pegar recortes de lo que se menciona.



Que me gusta



lo que como



Que siento



los lugares que me gusta visitar

Lo que no me gusta

Debemos aclararle a los niños que esta actividad no es calificable, y que ellos eligen si quieren compartirla o no.

Lo último y lo más importante pida al niño que se dibuje.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar los conocimientos previos basados en el pensamiento matemático, desarrollando la interacción y el trabajo en equipo.

DESARROLLO.

1. Escriba los números del 0 al 9 en las tarjetas (un numero en cada tarjeta) realice varios juegos de tarjetas.
2. Forme equipos de 4 o 5 niños y pídales que se sienten alrededor de una mesa cada equipo.
3. Coloque un juego de tarjetas en cada mesa frente a los niños. Asigne a cada equipo un número y pida que busquen un número igual en el salón. (En cajas, libros, cubos, calendario, etc.)
4. Después pida que traigan ese número, pero en objetos. Ejemplo. 9, trae 9 colores.
5. Intercambie los números y pida a los compañeros que los objetos sean diferentes. Ejemplo el 9 ya no podrá llevar colores, ahora serán 9 pelotas. Etc.

MATERIAL. Objetos del salón, tarjetas y plumones

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar los conocimientos previos basados en el pensamiento matemático, desarrollar diferentes cálculos de manera presencial, facilitando a su vez la interacción con sus compañeros y el medio ambiente logrando la clasificación de los productos.

DESARROLLO.

1. Coloque una caja registradora en el salón, en ella guarde plumones, tarjetas, fichas (monedas) y billetes de fantasía.
2. Diga a los niños que el salón es una tienda, pídale que escriban precios en las tarjetas y luego los coloquen sobre los artículos. (si los niños aun no escriben ayúdelos a escribir los precios)
3. Invítelos a que jueguen a la tiendita.

TIPS. Puede hablarles sobre la importancia de elaborar una lista de compras. Invítelos a que cambien constantemente de función. (cajero, vendedor, cliente etc)

MATERIAL. Caja registradora, dinero de fantasía, tarjetas blancas, objetos de juguete.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

El niño trabajará la psicomotricidad fina y gruesa, identificando cada una de las partes del cuerpo que utiliza para la actividad, desarrollando su orientación.

DESARROLLO.

1. En una cartulina blanca pida al niño que ponga las huellas de sus manos y pies.
2. Ayúdelo a poner la pintura en sus manos.
3. Pida que de bajo de cada parte del cuerpo ponga el nombre correspondiente.
Ejemplo mano derecha.

TIPS. PUEDE PEDIRLE A LOS NIÑOS QUE ESCRIBAN ACTIVIDADES QUE REALIZAN CON ESA PARTE DEL CUERPO. EJEMPLO MANO DERECHA CON ESA MANO ESCRIBO.

MATERIAL. Cartulinas blancas, pintura digital o de agua, plumones.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Trabajar su psicomotricidad y su concentración para lograr formar de manera correcta el producto de la actividad, interactuando con el medio ambiente.

DESARROLLO.

1. Con anticipación, corte círculos de 30 cm de diámetro de papel cascarón o cartón grueso, trace adentro otro círculo de 22 cm y corte el centro, de modo que queden aros, con el perforador realice orificios en cada aro.
2. Dé a cada niño una hebra larga de estambre grueso y muéstreles cómo pasarla por los orificios, yendo de uno a otro en los aros, para formar una telaraña, para facilitar la tarea puede dar varias hebras a los niños.
3. Corte para cada niño cuatro piezas de alambre del mismo tamaño, dóblelas por la mitad y átelas firmemente entre si y a través de los orificios de los botones, con hilo de bordar, para formar las patas de la araña.
4. Fijen la araña en las telarañas con más hilo de bordar.

MATERIAL. Papel cascarón o cartulina, cartón, perforadora, estambre, botones grandes, hilo para bordar.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar conocimientos sobre los colores, descubrir que al unir colores irá formando otros colores y aprender la clasificación de los colores primarios, fríos y cálidos.

DESARROLLO.

1. Entregue a cada niño una hoja de cartulina azul, ponga una cantidad pequeña de pintura de cada color en platos de los pequeños.
2. Pida que vacíen una cucharada pequeña de cada color de pintura sobre el papel en forma de arcoíris.
3. Muéstreles cómo cubrir la pintura con papel encerado, haga que presionen y tallen para que se mezclen los colores.
4. Retire el papel encerado para observar cómo quedo.

TIPS. UNA OPCION ES TRABAJAR CON LOS TRES COLORES PRIMARIOS. ES UN ERROR HABLAR DE LOS 7 COLORES DEL ARCO IRIS, PUES SOLO SON SEIS, COMENTE CON LOS NIÑOS LOS TIPOS DE COLORES QUE EXISTEN (FRÍOS, CÁLIDOS), Y QUE AL MEZCLARLOS PUEDEN OBTENER OTROS TONOS.

MATERIAL. Cartulina azul claro, acuarela, pintura digital, platos pequeños, papel

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Comprender lo importante que es el cuidado del medio ambiente y las diferentes formas de clasificar la basura y la relación con el medio ambiente.

DESARROLLO.

1. Traiga un bote para reciclar, o marque algunos recipientes con los símbolos de reciclaje.
2. Marque los recipientes con los nombres:
 -  Vidrio
 -  Plástico
 -  Papel
 -  Aluminio
3. Tenga a la mano algunos ejemplos claros de cada uno.
4. Pida a los niños que lean las etiquetas y coloque cada pieza en el recipiente correspondiente.
5. Pida a los niños que aporten ideas de que hacen con los materiales reciclados una vez que llegan a la basura.
6. Explique un poco de lo que en realidad se hace o como se reutilizan.

MATERIAL.

Botes o
recipientes,



25

CONCHITAS ARTISTICAS CAMPO FORMATIVO



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Reforzar su conocimiento e interacción ante el medio ambiente que lo rodea, ayudando al niño a crear conciencia de su cuidado.

DESARROLLO.

La actividad requiere de tiempo de espera.

1. Mezcle la arena con pegamento en un tazón hasta que adquiera una consistencia viscosa. Puede agregar colores, diamantina, u otros elementos.
2. Luego, sumerja las conchas dentro de la mezcla, saque y escurra.
3. Finalmente, deje secar un par de días.
4. Cuando las conchas hayan secado, invite a los niños a formar una composición con ellas, puede ser una escultura o un mural, puede agregar pintura de fondo u otros materiales de complemento.

TIPS. SUGIERA A LOS NIÑOS COMPONER ENTRE TODOS UNA HISTORIA ACERCA DE LA ESCULTURA QUE FORMARÓN.

MATERIAL. Arena, pegamento, un tazón, conchas pequeñas.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Representar su nombre de diversas formas, trabajando de manera dinámica y artística, reforzando letras, colores, figuras, etc.

DESARROLLO.

1. Diga a los niños que van a utilizar materiales de arte para escribir su nombre de una forma creativa.
2. Coloque diferentes materiales artísticos invite a los niños a crear un autógrafo único. Por ejemplo pintarlo con plumas, pegando listones, botones, diamantina, papel china, confeti etc.
3. Para los niños que no sepan aun escribir su nombre, escríbalo usted sobre una hoja de papel y permita que lo decoren como ellos quieran.

TIPS. DELE VARIAS OPCIONES PARA ESCRIBIRLOS, PREGUNTE QUE TAN GRANDES, SEPARADOS, ETC. QUIEREN QUE ESTEN LAS LETRAS, AYUDELOS A DISEÑAR NO IMPLEMENTE UN DISEÑO.

MATERIAL. Plumones, colores, papel, pegamento, botones, listones, acuarelas.



27

DIBUJANDO GELATINAS CAMPO FORMATIVO



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Reforzar su psicomotricidad, desarrollando la mayor parte del tiempo los sentidos, la actividad requiere de un tiempo determinado para realizarla, esto va a favorecer al niño reforzando temas previos.

Requiere de
Tiem.de espera

DESARROLLO.

1. Esta actividad puede realizarse cuando se estudia el uso el sentido del olfato o los colores.
2. Reparta dibujos a los niños de cierto tema. Por ejemplo, si se están estudiando las frutas reparta dibujos de una fruta ... la manzana.
3. Pida a los niños que esparzan pegamento dentro del dibujo, con ayuda de un pincel.
4. luego esparzan grenetina del color que corresponda a la imagen, (en caso del ejemplo... grenetina roja o verde) sobre el pegamento.
5. Retire el exceso de grenetina y deje secar.

MATERIAL. Grenetina,
pegamento, dibujos
impresos.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Desarrollar la psicomotriz gruesa y fina, logrando formar con sus manos diversas figuras y tendrá mayor conocimiento de la naturaleza humana trabajando de manera artística.

DESARROLLO.

1. Cubra las mesas con plástico o periódico, pida a los niños que se pongan sus batas, para pintar y vacíe una pequeña cantidad de pintura en las charolas.
2. Muestre a los niños cómo doblar los dedos de la mano para que toquen la parte interna de sus manos, no se trata de cerrar el puño sino de tocar la palma junto con el nacimiento de los dedos (yemas).
3. Pídeles que sumerjan la mano sobre la pintura y después presionen la mano sobre la hoja de papel.
4. Después indíqueles que sumerjan en la pintura el dedo índice y presionen en la parte de arriba de la figura las yemas para que queden dibujado los dedos del pie.

MATERIAL. Periódico o plástico, pintura digital, charola para la pintura, hojas opalina.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar su psicomotricidad, logrando formar de manera artística dibujos o pintando los dibujos.

DESARROLLO.

1. Coloque una pieza grande de papel bond
2. Indique a los niños que rueden la pelota en un plato de pintura.
3. Luego pídeles que suelten o boten la pelota sobre el papel bond, cada vez que seque la pintura repita la acción.
4. Estos dibujos forman vistosos carteles para decoración del salón o bien para el fondo de algún trabajo.

TIPS . EN LAS HOJAS BOND CON PINTURA PUEDE PEGAR UNA FOTO DE CADA ALUMNO CON UNA TARJETA CON SU NOMBRE, PUEDE UTILIZARLO COMO FONDO Y SOBRE EL PAPEL BOND PEGAR SUS TRABAJOS ETC. CUANDO A LOS NIÑOS LES CUESTE TRABAJO BOTAR LA PELOTA APOYESE CON UNA CAJA SIN BASE Y DEPOSITE LA PELOTA DENTRO DE LA CAJA, AL MOVERLA LA PELOTA IRA PINTANDO EL PAPEL.

MATERIAL. Caja (pizza), pliegos de papel bond, pintura digital, platos.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar su psicomotricidad y coordinación al realizar movimientos y producir sonidos, el niño identificará y clasificará los diversos sonidos que se emiten según los instrumentos que se utilizan.

DESARROLLO.

1. Revise que las latas no tengan bordes que puedan cortar a los niños. Coloque las latas y ligas en el area de música y permita que los niños experimenten.
2. Muéstreles cómo estirar las ligas alrededor de la lata.
3. Utilice palitos de plástico de diferentes tamaños y ayúdelos a que experimente como suena cuando los usan para pegar en el bote o bien raspar en el bote.
4. Indíqueles que sostengan con las rodillas el bote y toquen con las manos notaran que el ruido es de manera diferente.
5. Haga dientes ejercicios con los botes de diferentes tamaños y de diferentes materiales.

**TIPS. PUEDE PEDIR QUE OTROS COMPAÑEROS
REALICEN OTROS INSTRUMENTOS CON CAJAS.
(GUITARRAS, VIOLINES ETC)**

MATERIAL. Botes de plástico, latas, botes de leche, palitos de pastico (dif. Tamaños) ligas.

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Reforzar los conocimientos previos basados en el pensamiento matemático, clasificar los productos de la actividad y desarrollar el ámbito físico.

DESARROLLO.

1. Con anticipación, corte piezas pequeñas de diferentes tipos de manzanas.
2. Dibuje con gis blanco una grafica, debe poner tres filas horizontales, una para cada variedad de manzana, en el margen, dibuje con el gis correspondiente una manzana de cada color.
3. Cuadricule para que cada niño pueda dibujar una manzanita en cada cuadrado si lo desea, puede hacer los cuadrados de tamaño suficiente para que escriban su nombre junto a la manzana.
4. Pida a los alumnos probar cada tipo de manzana comparen y decidan cuál les gusta más y hagan la marca correspondiente en la gráfica.
5. Al final, pueden contar cuántas marcas tiene cada manzana y declararla

“La manzana campeona”

MATERIAL. Manzanas
(rojas, verdes, amarillas)
Gises (blanco, rojo,
amarillo)

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Trabajar de manera activa realizando una receta de cocina, logrando que el niño tenga mejor comprensión de la salud.

DESARROLLO.

1. Con ayuda de los niños ponga en un tazón latas de fruta picada (Coctel de frutas).
2. Indíqueles que mezclen con cucharas y pídales añadir dos cucharaditas de azúcar.
3. Entregue a cada niño un pedazo de papel aluminio y pídales que acomoden un poco de la mezcla en forma de rollito.
4. Déjelos secar un día.

¡Disfruten de su rollito!

MATERIAL. Latas de fruta picada (Coctel de fruta), papel aluminio, azúcar, cucharas.



Niños Cocinando

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Identifique los diferentes vegetales y su clasificación por color, bienestar, vitaminas, etc.

DESARROLLO.

1. Con anticipación, trace varios vegetales en una cartulina blanca.
2. Trace el molde del sartén en una pieza grande o dos chicas de papel dejando una ceja para pegar.
3. Antes de realizar esta actividad hable con los niños sobre las partes de los vegetales que comemos. Por ejemplo maíz (semillas), betabeles (raíz), apio (tallo), tomate (fruta de la planta), comente y muéstreles como se cultivan, como son transportados, almacenados, y cómo son llevados a las tiendas.
4. Pida a cada niño que elija 3 vegetales. Los más pequeños pueden utilizar ilustraciones de publicidad, los mayores pueden dibujarlos.
5. Reparta un sartén a cada niño y pídale que los coloquen ahí.
6. Al día siguiente pida 3 vegetales por niño y prepárenlos en un sartén.

TIPS. PUEDE DISFRAZARSE DE ALGUN VEGETAL.

MATERIAL. Cartulinas, colores, ilustraciones de vegetales, acuarelas, pegamento.



Conclusiones.

Con este programa de actividades podemos concluir que el niño es capaz de realizar, analizar, emplear, actuar, conocer, y crear diferentes manualidades, o actividades que ponen en práctica sus conocimientos y habilidades, así como refuerzan el contenido impartido en los programas educativos.

Es importante que lleven a la práctica nuevas habilidades y estrategias que son fundamentales para el desarrollo de trabajos y conocimientos basados en competencias y eso les permita prevenir dificultades de aprendizaje e inclusive una deserción escolar.

Cada actividad implica desde un tiempo determinado como una evaluación y a su vez un esfuerzo por modificar o aprender a utilizar nuevas habilidades de parte del docente y el alumno.

Cuando un programa es basado solamente en cuestiones teóricas motivamos al niño aprender de manera sistemática o repetitiva, cuando el programa es reforzado por medio de actividades lúdicas lo impulsan a conocer desde diferentes puntos de vista lo que se adquiere teóricamente.

Si motivamos al niño, estamos haciendo que su aprendizaje y su reforzamiento sea más complejo y significativo.

En la mayoría de las situaciones realizar ciertas actividades hacen que en el niño se descubra o se inicie a trabajar con habilidades ya obtenidas pero no desarrolladas, esto me permite decir en mi experiencia para que el aprendizaje sea significativo es necesario trabajar en el y su reforzamiento.

Las actividades realizadas amplían el trabajo en clase y nos permiten no caer en la monotonía del enseñar. Pues si bien:

“Enseñar no es una función vital, porque no tiene el fin en sí misma; la función vital es aprender”.

Aristóteles.

Bibliografía.

- GONZALEZ, D., SANCHEZ, C., y SANCHEZ, L., Educación Médica Superior 17(4), El diseño curricular por competencias en la educación médica, 2003.
- Presentación, M. J.; Miranda, A. y Amado, L. (1999). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad: avances en torno a su conceptualización, bases etiológicas y evaluación. En García Sánchez, N. (Coordinador). Intervención psicopedagógica en los trastornos del desarrollo (pp. 287-318). Madrid: Pirámide.
- Rivera-Flores, G.-W.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-48322013000200003&lng=es&nrm=iso «Etiología del trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad y características asociadas en la infancia y niñez.» En *Acta de Investigación Psicológica* (en línea). Jul. 2013, vol. 3, no. 2.] Consultado el 5 de diciembre de 2014.
- POZO, M., Aprendices y Maestros, Alianza editorial, Madrid, 1999.
- TOBON, S., PIMIENTA, J., y GARCIA, F., J.A., Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias, Pearson, México, 2010.
- GILEEDITORES., Libro para profesores Actividades para preescolar, Puebla, 2010.

Referencias en línea utilizadas.

- **Wikipedia.**
http://es.wikipedia.org/wiki/Trastorno_por_d%C3%A9ficit_de_atenci%C3%B3n_con_hiperactividad
- **Fundación Cadah**
<http://www.fundacioncadah.org/web/articulo/descripcion-clinica-del-tdah.html#>
- **UIB Virtual. (Universitat de les Illes Balears).**
<http://ocw.uib.es/ocw/psicologia/psicologia-del-desarrollo-en-la-edad-infantil/bloque-tematico-1.pdf>
<http://laescueladewilly.blogspot.mx/2011/04/teoria-de-la-inteligencia-de-jean.html>
- **Wikipedia**
[http://es.wikipedia.org/wiki/Competencia_\(aprendizaje\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Competencia_(aprendizaje))

EXPERIENCIAS PROPIAS TRABAJADAS CON CIERTAS ACTIVIDADES.



EN DICHA ACTIVIDAD SE TRABAJO CON
GRENETINA Y CEREAL, EL TEMA
IMPARTIDO FUE “La Naturaleza”

ACTIVIDAD 27. DIBUJANDO GELATINAS.
COLEGIO “TONATIHUCALI”
MAESTRA. FABIOLA MEZA CONDE

DICHA ACTIVIDAD SE REALIZO
EN EL SALÓN DE CLASES.

ACTIVIDAD 31.
COLEGIO “TONATIHUCALI”
MAESTRA FABIOLA MEZA
CONDE





ACTIVIDAD. ARTISTICA

TEMA . ANIMALES Y HABITAD

COLEGIO "TONATIHUCALI"

MAESTRA FABIOLA MEZA CONDE

ACTIVIDAD. MAGIA DE ARCOIRIS (MAGIA DE COLORES)

TEMA. LOS COLORES

COLEGIO "TONATIHUCALI"

MAESTRA. FABIOLA MEZA CONDE



ACTIVIDAD. MUSICA
ENLATADA.

MAESTRA. FABIOLA MEZA
CONDE

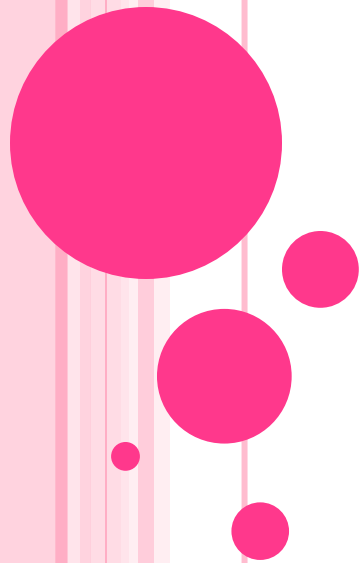
Guía de observación para la evaluación de la actividad del alumno.

Nombre del alumno:					
Actitud.	Criterios / ITEMS	1	2	3	4
El alumno presenta las siguientes actitudes respecto a las actividades:	Escucha con atención las indicaciones para realizar las diversas actividades.				
	Mantiene la atención ante la actividad que presenta.				
	Relaciona la actividad con el tema el cual se trabaja y expresa dudas ante ello o ideas del tema.				
	Identifica los diferentes materiales a utilizar dentro de la actividad. (Tipos de papel, brochas y pinceles, etc.)				
	Utiliza de manera adecuada los materiales sobre los cuales se trabaja. (Crayones, punzón, tijeras, pintura, papel)				
	Realiza la actividad, en su lugar, sin contratiempos, distracciones, pausas sin razón.				
	Concluye con la actividad en tiempo y forma.				
	Participa en la lluvia de ideas sobre la actividad que se realizó, expresa de manera correcta como realizó la actividad.				
	Recoge el material con el que trabajo y ordena de manera que su lugar de trabajo quede listo para ejercer otras actividades.				
	Agrupar y ordena su trabajo al término de cada actividad.				
Comentarios:					
ESCALAS. 1. NUNCA 2.LO LOGRA CON AYUDA 3.CASI SIEMPRE 4.LO LOGRA POR SI SOLO					
Fecha de la actividad:		Nombre y firma del titular o profesor que aplico dicha actividad.			
Titulo de la actividad:					
Campo formativo a evaluar:					

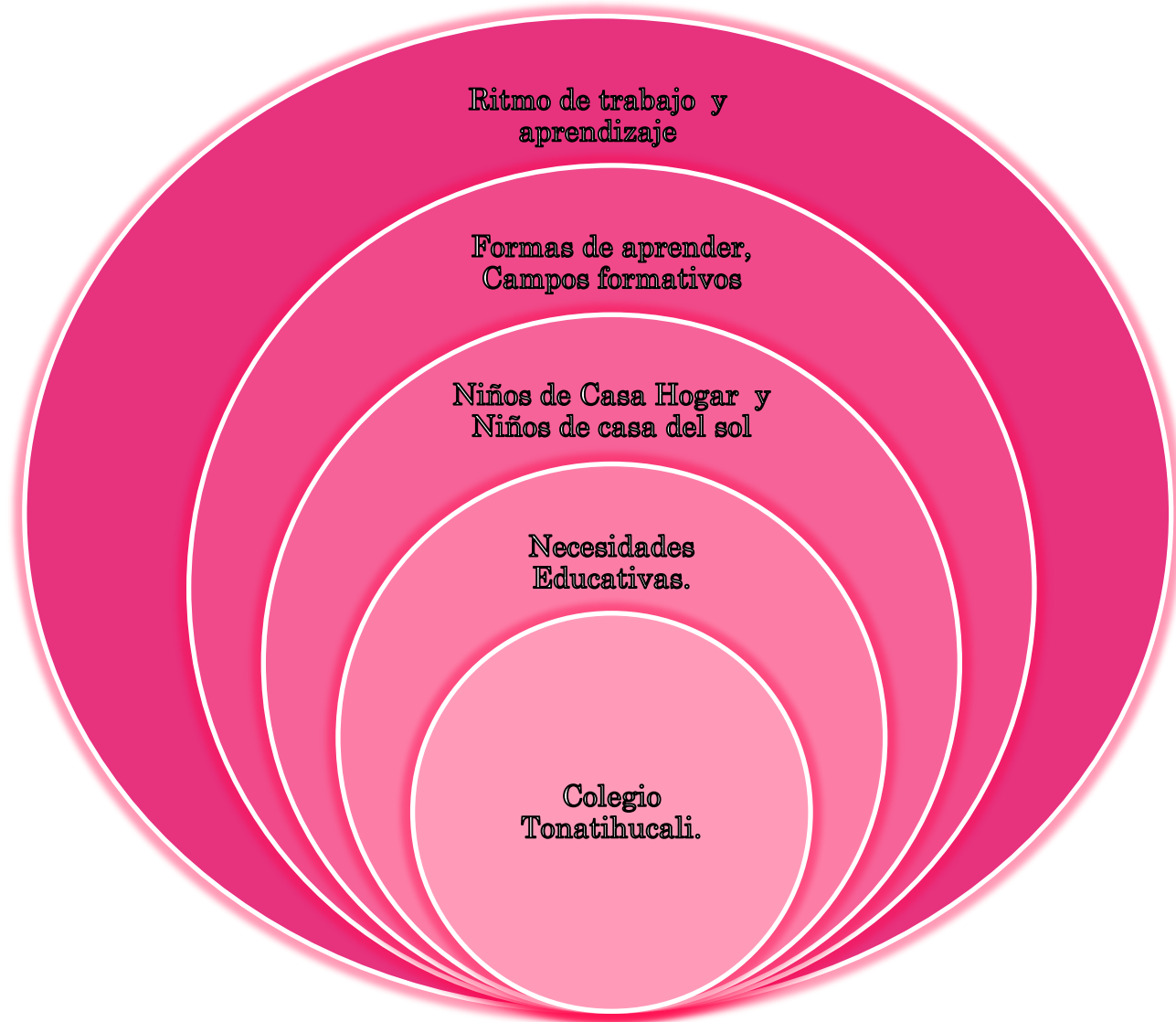
Actividad	Criterios	SI	NO	COMENTARIOS.
	Se brindo la explicación del tema antes de realizarse la actividad.			
	Se trabajo con todo el material necesario.			
	Se brindo la explicación de la actividad y materiales a utilizar antes de dar inicio a la actividad.			
	Se respondieron dudas de los alumnos dentro de la actividad.			
	Se termino en tiempo y forma la actividad.			
	Se logro el aprendizaje esperado de la actividad.			
	Los alumnos comentaron al finalizar la actividad sus experiencias sobre el trabajo realizado.			
	Cantidad de niños que finalizaron exitosamente la actividad Cantidad de niños que NO finalizaron la actividad. 			
Fecha de la actividad: Campo Formativo a evaluar: Nombre y firma de titular y quien aplica la actividad. NOTA. Adjuntar portafolio de evidencias de actividad realizada. Cada actividad debe ser evaluada el día que ha sido aplicada.				

“MANUAL DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS PARA LA ESTIMULACIÓN DE NIÑOS A NIVEL PREESCOLAR.”

**Fabiola Meza Conde.
Para obtener el grado de:
“Licenciatura”**



REALIDAD



QUÉ, CÓMO Y PARA QUÉ

Manual de
actividades ludiaco-
pedagógicas

Cada actividad
tiene un propósito
que cumplir y
trabaja basado en
campos formativos

Lograr que el niño
adquiera
conocimientos
básicos y refuerce
los ya adquiridos

PROPÓSITO:

- Describir actividades académicas de acuerdo con el campo formativo en el que se trabaja a nivel preescolar, las cuales se basan en las aptitudes que el niño desarrolla y el objetivo de este programa es ayudar a potencializar el desarrollo de las habilidades y competencias de cada uno de los aprendices.



METODOLOGÍA

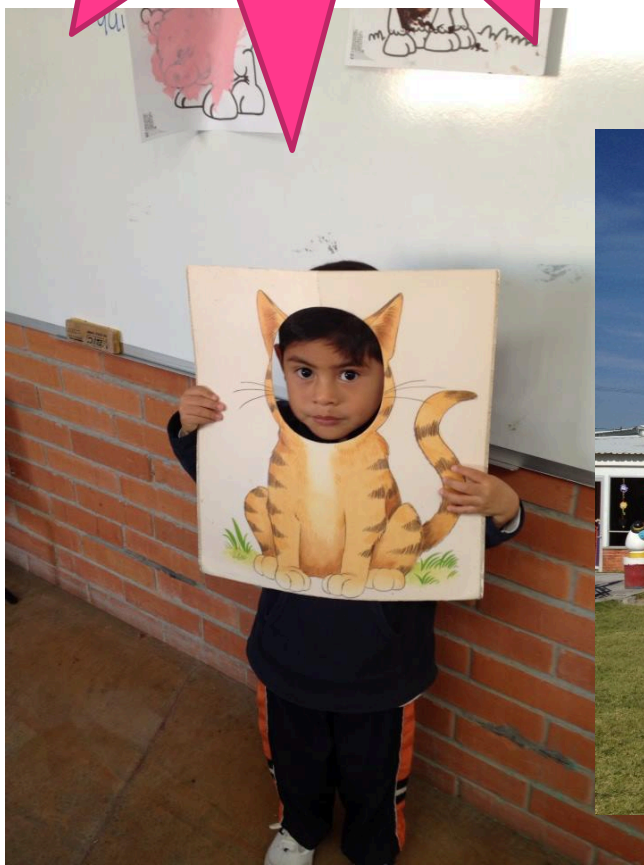
- Cada apartado señala el campo formativo en el que se trabaja y contiene de 5 a 10 actividades donde se especifica el material a utilizar, desarrollo de la actividad, campos formativos y TIPS.
- Cada proceso de desarrollo y aprendizaje infantil lo forma un carácter integral y dinámico basado en la interacción de factores que se deben desarrollar sin importar si son internos o externos. Factores internos (biológicos y psicológicos) Factores externos (sociales y culturales).



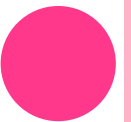
- La realización de cada una de las actividades planteadas o sugeridas en el programa nos dará como resultado la intervención de nuevas estrategias para el fortalecimiento de las aéreas o campos formativos ayudando al niño a explotar y desarrollar las habilidades con las que cuenta, así mismo poniendo en práctica habilidades existentes en él. Ciertas actividades trabajarán con más de un campo formativo con la finalidad de explorar, conocer, analizar, emplear, comunicar y colaborar estrategias o habilidades que cubren necesidades y refuerzan conocimientos y habilidades.



La manera de aprender será la mas divertida si es con algo que nos gusta, la manera mas fácil de enseñar es practicando lo cotidiano y lo que enseñamos.



EVALUACIÓN.



Actividad	Criterios	SI	NO	COMENTARIOS.
	Se brindo la explicación del tema antes de realizarse la actividad.			
	Se trabajo con todo el material necesario.			
	Se brindo la explicación de la actividad y materiales a utilizar antes de dar inicio a la actividad.			
	Se respondieron dudas de los alumnos dentro de la actividad.			
	Se termino en tiempo y forma la actividad.			
	Se logro el aprendizaje esperado de la actividad.			
	Los alumnos comentaron al finalizar la actividad sus experiencias sobre el trabajo realizado.			
Cantidad de niños que finalizaron exitosamente la actividad Cantidad de niños que NO finalizaron la actividad.				
Fecha de la actividad: Campo Formativo a evaluar: Nombre y firma de titular y quien aplica la actividad. NOTA. Adjuntar portafolio de evidencias de actividad realizada. Cada actividad debe ser evaluada el día que ha sido aplicada.				



- La elaboración de dicho manual, ha surgido por la necesidad de buscar nuevas estrategias de aprendizaje, así como analizar las diferentes formas de adquirirlo.
- Al elaborar todas y cada una de la actividades, aprendí que no es fácil llevar a los alumnos por un mismo ritmo de aprendizaje y es necesario analizar al niño en las diferentes etapas del mismo.
- Estudiar el comportamiento de los niños facilita a la estimulación y al aprendizaje por medio de campos formativos.



COMPORTAMIENTO.

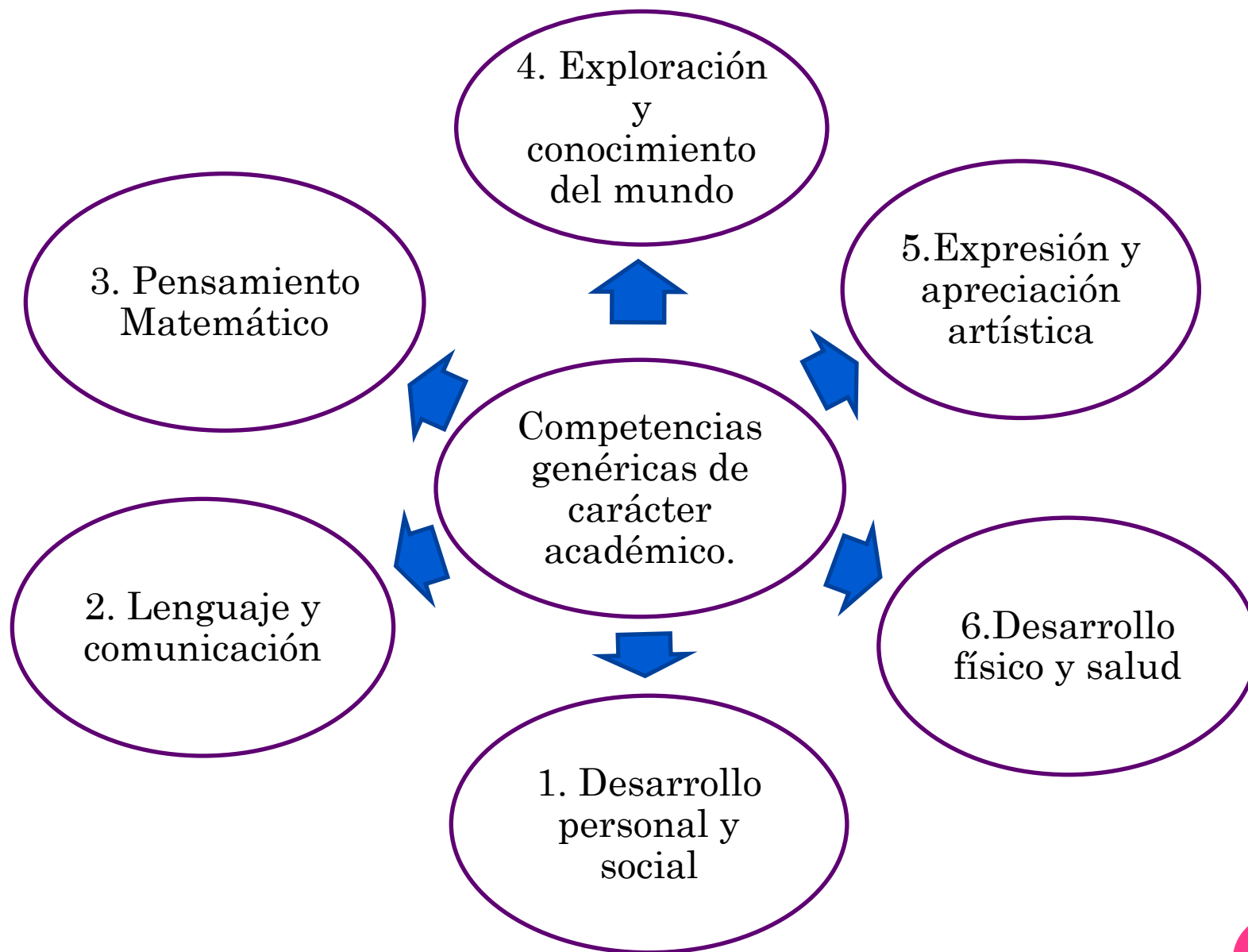
- El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa.
- Normalmente los niños en edad preescolar ponen a prueba sus límites físicos, comportamentales y emocionales. Es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual explorar y enfrentar nuevos retos. Sin embargo, necesitan límites bien definidos.
- El niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y gozo sin sentirse culpable ni inhibido.



LOS CAMPOS FORMATIVOS

- Nos permiten identificar en qué aspectos del desarrollo y del aprendizaje se concentran, al mismo tiempo constituyen las bases del aprendizajes más formales y específicos permitiendo que los niños estén en condiciones adecuadas conforme avanzan en su trayecto escolar, y que se relacionan con las disciplinas en que se organiza el trabajo en la educación primaria y la secundaria.





COMPETENCIA.

- Durante el proceso de aprendizaje, siempre nos encontramos con diferentes formas de adquirirlo, sin embargo la clave del éxito es explotar al máximo en potencial que se tiene para que las habilidades, destrezas, capacidades, aptitudes, valores, saberes, conocimientos y actitudes sean aprovechados al máximo.
- Sergio Tobón nos dice que las competencias son procesos complejos de desempeño generales con idoneidad y ética, que articulan saberes desde el proceso metacognitivo.



LA TEORÍA DEL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DE JEAN PIAGET

- Para él el ser humano es un organismo complejo que crece en un medio diverso y caótico al cual debe adaptarse. Esta **ADAPTACIÓN** es la que causa la evolución de la inteligencia.



Asimilación es la adquisición de la nueva información.

Acomodación es cómo se ajusta la nueva información.



ETAPAS DEL APRENDIZAJE (J. PIAGET)

- **1. Etapa sensorio-motriz (0 - 2 años)**
- El infante va a realizar una adaptación práctica progresiva de su entorno exterior sobre la base de sus esquemas sensoriales y motores.
- **Características:**
- El niño nace con un organismo biológico provisto de una serie de reflejos (succión, prensión).
- Manipulación de objetos (no utiliza palabras y conceptos sino percepciones y movimientos organizados en esquemas de acción).
- Al inicio no hay conciencia de objeto, sino está limitado a sus diversas impresiones sensoriales que el infante recibe.
- Al final del estadio se logra la noción de permanencia de objeto (un objeto existe, a pesar que no está dentro del campo visual del infante). Se presenta aproximadamente a los 18 meses.



2. ETAPA DEL PENSAMIENTO PRE-OPERATORIO (2 - 7 AÑOS)

Se denomina "pre-operacional" porque en ella el infante aún no puede realizar operaciones mentales como analizar, comparar, etc.

- **Características:**
- La imitación diferida: posibilidad del infante de interiorizar un conjunto de actos de un modelo determinado, y poder reproducirlos posteriormente.
- El juego simbólico (por ejemplo, el uso de un pedazo de madera para representar una locomotora).
- El dibujo (el niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los 8 ó 9 años los dibujos son confusos porque corresponden a cosas que imagina y no a la que ve).
- El lenguaje hablado (hacia los 2 años, el niño comienza a utilizar palabras como símbolos de los objetos).



TEORÍA SOCIO CULTURAL DE VIGOSKI.

- Según Vigotski el individuo no es solamente una “máquina “de procesar información del medio natural y el mundo físico.
- Él señala en el modelo socio-cultural y explica como el niño interioriza y comprende el mundo de la cultura.
- Cuando se habla de conocimiento socio-cultural se hace referencia básicamente a dos cosas: el dominio por parte del sujeto de las habilidades sociales para relacionarse y las herramientas que permiten interiorizar nuestra cultura.

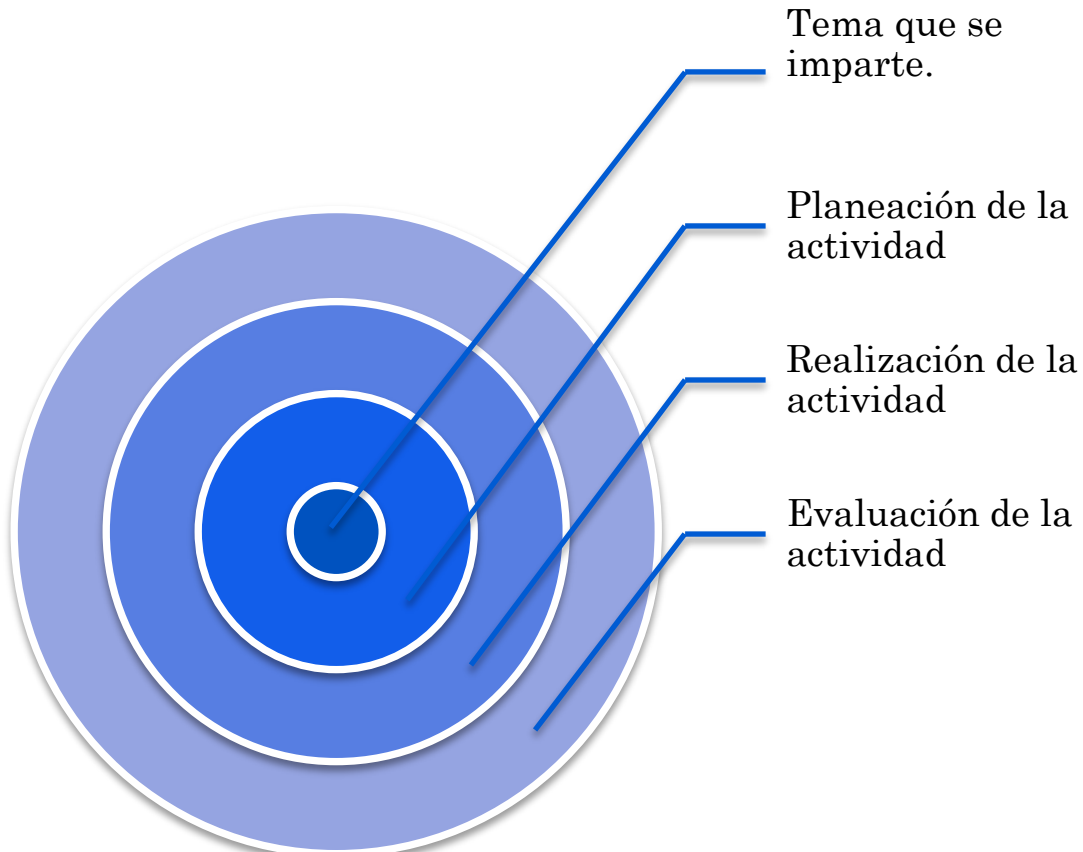


PROCESO DE ELABORACIÓN DE ACTIVIDADES

- Como todo proyecto pedagógico, se siguen determinados pasos que son parte fundamental para el objetivo de la enseñanza, la elaboración de actividades no se queda atrás, en mi experiencia puedo asegurar que si no se siguen estos pasos es muy probable que el objetivo final no sea el deseado, o que lleguemos a cometer errores que nos hagan caer en lo anti pedagógico.
- La pedagogía nos permite generar cambios que sean favorables para el aprendizaje y es en este punto donde en mi experiencia, convertí muchas actividades que era cotidianas en nuevas formas de trabajo, cambiando, el material, el uso de la actividad, y hasta el tema, sin cambiar la esencia de la actividad.



ACTIVIDADES.



Dentro de la pedagogía existen diversas modalidades, que para el campo pedagógico son necesarias distinguir. La educación formal, no formal e informal. La educación no formal, surge en la búsqueda de crear formas alternativas de educación distintas a la escolarizada, pretendiendo generar un cambio en las condiciones socioeconómicas de los educandos. Esto es parte esencial de un pedagogo poder innovar en la manera en la que enseñamos.

Dentro de la planeación de la actividad, tenemos a oportunidad de innovar con nuevas estrategias, es ahí donde surgen cambios como: el material a utilizar, el desarrollo de la actividad, etc.

DIBUJANDO GELATINAS

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Reforzar su psicomotricidad, desarrollando la mayor parte del tiempo los sentidos, la actividad requiere de un tiempo determinado para realizarla, esto va a favorecer al niño reforzando temas previos.

DESARROLLO. Esta actividad puede realizarse cuando se estudia el uso el sentido del olfato o los colores. Reparta dibujos a los niños de cierto tema. Por ejemplo, si se están estudiando las frutas reparta dibujos de una fruta ... la manzana.

Pida a los niños que esparzan pegamento dentro del dibujo, con ayuda de un pincel.

MATERIAL. Grenetina, pegamento, dibujos impresos.

luego esparzan grenetina del color que corresponda a la imagen, (en caso del ejemplo... grenetina roja o verde) sobre el pegamento. Retire el exceso de grenetina y deje secar.



EN DICHA ACTIVIDAD SE TRABAJO CON GRENETINA Y CEREAL, EL TEMA IMPARTIDO FUE “La Naturaleza” ACTIVIDAD 27. DIBUJANDO GELATINAS.

COLEGIO “TONATIHUCALI”
MAESTRA. FABIOLA MEZA
CONDE

CAMPO FORMATIVO



CACEROLA DE VEGETALES CAMPO FORMATIVO



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Identifique los diferentes vegetales y su clasificación por color, bienestar, vitaminas, etc.

DESARROLLO.

- Con anticipación, trace varios vegetales en una cartulina blanca.
- Trace el molde del sartén en una pieza grande o dos chicas de papel dejando una ceja para pegar.
- Antes de realizar esta actividad hable con los niños sobre las partes de los vegetales que comemos.
- Por ejemplo maíz (semillas), betabeles (raíz), apio (tallo), tomate (fruta de la planta), comente y muéstreles como se cultivan, como son transportados, almacenados, y cómo son llevados a las tiendas.
- Pida a cada niño que elija 3 vegetales. Los más pequeños pueden utilizar ilustraciones de publicidad, los mayores pueden dibujarlos.
- Reparta un sartén a cada niño y pídale que los coloquen ahí.
- Al día siguiente pida 3 vegetales por niño y prepárenlos en un sartén.

TIPS. PUEDE DISFRAZARSE DE ALGUN VEGETAL.



LA TIENDITA

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.

Reforzar los conocimientos previos basados en el pensamiento matemático, desarrollar diferentes cálculos de manera presencial, facilitando a su vez la interacción con sus compañeros y el medio ambiente logrando la clasificación de los productos.

DESARROLLO.

- Coloque una caja registradora en el salón, en ella guarde plumones, tarjetas, fichas (monedas) y billetes de fantasía.
- Diga a los niños que el salón es una tienda, pídales que escriban precios en las tarjetas y luego los coloquen sobre los artículos. (si los niños aun no escriben ayúdelos a escribir los precios)
- Invítelos a que jueguen a la tiendita.

TIPS. Puede hablarles sobre la importancia de elaborar una lista de compras. Invítelos a que cambien constantemente de función. (cajero, vendedor, cliente etc)

CAMPO FORMATIVO



MATERIAL. Caja registradora, dinero de fantasía, tarjetas blancas, objetos de juguete.



CONCLUSIONES.

- Durante el tiempo de trabajo en dicha institución y con cierto programa educativo, y **la implementación de actividades de este manual pueden concluir que el niño es capaz de realizar, analizar, emplear, actuar, conocer, y crear diferentes manualidades, o actividades que ponen en práctica sus conocimientos y habilidades, así como refuerzan el contenido impartido en los programas educativos.**
- Como pedagoga creo que es importante que **llevar a la práctica nuevas habilidades y estrategias** que son fundamentales para el desarrollo de trabajos y conocimientos basados en competencias y eso les permita prevenir dificultades de aprendizaje e inclusive una deserción escolar.



- Por mi trabajo y como pedagoga, puedo deducir que **si motivamos al niño, estamos haciendo que su aprendizaje y su reforzamiento sea más complejo y significativo.**
- La pedagogía es tan amplia que podríamos utilizarla de maneras diferentes para lograr los objetivos, nos permite aprender continuamente de las diferentes formas que existen para enseñar.
- En la mayoría de las situaciones realizar ciertas actividades hacen que en el niño se descubra o se inicie a trabajar con habilidades ya obtenidas pero no desarrolladas, esto me permite decir en mi experiencia para que el aprendizaje sea significativo es necesario trabajar en él y su reforzamiento.





GRACIAS

No podría hablar de algo que
yo no he vivido.
Gracias alumnos del Colegio
“Tonatihuca”