

***Material de apoyo para primer año escolar***



***Compilado por:***

***Ph.D. Richard Navarro Garro***

***Curso lectivo 2018.***

## ***Presentación***

El presente documento consiste en una recopilación de estrategias y actividades de adaptación al ambiente escolar en el primer año, seleccionadas de diferentes fuentes bibliográficas, con el objeto de ofrecer un material integrado a docentes que tienen en sus manos la tarea de orientar el trabajo de los niños y niñas de primer grado de la Educación General Básica.

Las actividades sugeridas permiten al docente facilitador del proceso, determinar necesidades del educando en diferentes áreas, para fortalecerlas mediante la estimulación oportuna, brindarles atención y limitar deficiencias que permitan al educando una asimilación adecuada del proceso de lectoescritura y de razonamiento matemático.

## I Parte

### Guía de aprestamiento para lectoescritura

#### Guía número 1:

##### Objetivos:

- Integrar los niños y niñas en un nuevo ambiente.

##### Nombre de la actividad:

- Recibimiento y bienvenida.

##### Descripción de la actividad:

En el primer día de clases se prepara el ambiente educativo para el recibimiento en especial de los nuevos estudiantes. Se saluda a los niños, indicándoles dónde guardar las pertenencias y se entrega un distintivo con el nombre.

La maestra o maestro se presenta, los niños también (nombre y lugar donde viven). Se realiza un recorrido por el ambiente educativo para enseñarles todas sus dependencias. Ya en el lugar de trabajo se conversa sobre las actividades que se van a realizar dentro y fuera de ella.

- Materiales:

Mesas, sillas y materiales del ambiente educativo.



## Guía número 2:

Objetivos:

- Identificar objetos por color, forma, tamaño y textura.

Nombre de la actividad:

- Juego con tucos.

Descripción de la actividad:

En cajas de cartón o recipientes plásticos se colocan tucos (madera, legos u otros) de diferentes formas, tamaños y colores para que los niños y niñas los clasifiquen y ordenen a su criterio. Es un momento oportuno para que el docente o la docente valoren los conocimientos que los niños tienen. Con los tucos pueden hacer construcciones y se les invita a conversar sobre la forma, tamaño y textura de estos.

Todo momento es oportuno para invitar a los niños y niñas a observar, tocar y oler, hacer comparaciones, buscar diferencias y semejanzas de las personas cosas y objetos.

Hay muchos juegos que se pueden realizar para alcanzar un óptimo desarrollo de los sentidos; aprovechar al máximo los materiales de la clase, las prendas de vestir, el cuerpo y del ambiente en general. Para las texturas; pueden tocar madera lisa y áspera, en los troncos de los árboles, telas y otros materiales para establecer comparaciones.

- Materiales:

Tucos de madera, legos u otros similares.



## Guía número 3:

Objetivos:

- Desarrollar destrezas motoras.

Nombre de la actividad:

- Juegos al aire libre.

Descripción de la actividad:

Realizar juegos fuera del salón de clase; se organizan para salir al patio de juegos o plaza; se les recuerda el buen comportamiento y cumplimiento de las normas de disciplina, seguridad y respeto. Es el momento para fomentar los juegos tradicionales. Se pueden sugerir otros juegos como: El gato y el ratón, salero, ambo, mirón mirón, paleta, quedó, punto y quemado, enanos y gigantes, suiza, elástico, mono, tinajas, sortijas, rayuela, bolinchas, entre otros.

Además de juegos, los niños podrían a caminar sobre línea recta, quebrada y circular, correr, saltar, brincar, trotar, hacer caballito, flexiones, rotaciones y equilibrio.

Cuando tienen dificultades para realizar los ejercicios anteriores, se les debe ayudar, sin ridiculizarlos y sin forzarlos a hacer algo que no pueden.

- Materiales:

Responden al juego que se seleccione.



#### Guía número 4:

Objetivos:

- Aprender los días de la semana.

Nombre de la actividad:

- Memorizar los días de la semana.

Descripción de la actividad:

Por medio de canciones y poesías memorizar los días de la semana. Todos los días al comenzar el trabajo en el periodo de las actividades iniciales, se repiten los días de la semana, se recuerda el día en que estamos y se articula oralmente la fecha (se dice), también se puede escribir en la pizarra con letra grande y clara, en el extremo izquierdo de la pizarra. Memorización de poesías (puede utilizar las sugeridas en la lista de lecturas aprobadas por el CSE para el I Ciclo).

- Materiales:

Canciones, poesías, pizarra, tiza, reproductores de sonido.

#### Guía número 5:

Objetivos:

- Demostrar habilidad para repetir correctamente lo escuchado.

Nombre de la actividad:

- Juegos.

Descripción de la actividad:

La memoria auditiva se puede desarrollar a través de juegos, memorización de poesías, rimas, canciones, trabalenguas, narración de cuentos, repetición de series de números, nombres de personas, frutas, colores, objetos, etc.

Primero se hace con series cortas y se van ampliando según el progreso de los alumnos.

Ejemplo:

2, 4, 5, 9 --- 7, 5, 8, 3

9, 7, 2, 1 --- 1, 8, 7, 4

María, Juan, Ana, Carlos --- Pedro, Pablo, Juan, Jesús.

Rojo, azul, verde, negro--- verde, blanco, negro, azul.

Casa, carro, silla, mesa --- sillón, cama, cocina, mesa.



Estos ejercicios se deben preparar antes para no improvisar ante los alumnos, esto permite cambiar el orden de los mismos y ofrece más oportunidad.

. Materiales: Poesías, rimas, canciones, trabalenguas, series de números, palabras.

#### Guía número 6:

Objetivos:

- Mejorar la expresión oral.

Nombre de la actividad:

- Denotación y connotación de láminas. Relato de experiencias

Descripción de la actividad:

Todos los días se debe brindar a los niños la oportunidad de denotar y connotar un paisaje natural o láminas de paisajes, o cualquier otro tipo de lámina que los ayude a expresar con sus propias palabras lo que ven (denotar) como también a interpretar lo que ven (connotar) la primera acción es objetiva y la segunda subjetiva.

Por medio de la denotación y connotación, se evalúan e introducen conocimientos; se desarrolla el lenguaje, se expresan ideas, sentimientos, se desarrolla la imaginación, el pensamiento, como también expresar lo visto por medio del arte: música, poesía, literatura y artes plásticas.

Después de denotar y connotar pueden dibujar, pintar, modelar o recortar.

- Materiales:

Láminas, un paisaje natural, crayolas, lápices de colores, hojas bond.



### Guía número 7:

Objetivos:

- Adquirir destrezas en juegos que exijan la concentración y la memoria.

Nombre de la actividad:

- Juegos, loterías, dominós, rompecabezas, analogías.

Descripción de la actividad:

Muchos niños tienen dificultades atencionales, se recomienda trabajar con ellos por medio de juegos como los dominós, rompecabezas y loterías. Se recomienda que al inicio el nivel de dificultad sea poco y se vaya ampliando conforme avance el estudiante.

- Materiales:

Loterías, dominós, rompecabezas, analogías.



### Guía número 8:

Objetivos:

- Afirmar el concepto de derecha e izquierda.

Nombre de la actividad:

- Juegos, canciones o rutinas con ejercicios.

Descripción de la actividad:

Realizar juegos donde los niños y niñas levanten su mano derecha, su pie derecho y salten sobre él.

Con siluetas de niño o niña señalen su mano, pie, oreja, ojo y lado derecho del cuerpo. Se coloca una silueta de espalda y otra de frente señalar en las dos sus partes derechas.

Que expresen en forma oral, las cosas que hacen con su mano derecha. Se sugiere otro día repetir los ejercicios anteriores, pero con el lado izquierdo.

- Materiales: Siluetas.

### Guía número 9:

Ph.D. Richard Navarro Garro.

Objetivos:

- Establecer relaciones de comparación.

Nombre de la actividad:

Realizar comparaciones de cantidades utilizando las nociones de mucho, poco, igual cantidad, uno, ninguno, alguno, todos, tanto cómo, más que, menos que".



Por medio de canciones, tarjetas sobre diferentes tópicos (vehículos, frutas, prendas de vestir, entre otros).....o el juego de "Simón dice"....Pedir cosas como: quién posee camisa blanca,....quien le gusta el chocolate....

A partir de la lectura de cuentos infantiles, realizar preguntas sobre los personajes; por ejemplo: ratoncitos....que le gusta mucho el queso...galletas... otros... Se pregunta: ¿A quién, al igual que el ratón, le gusta el queso? ¿Las galletas? (realizar comparaciones de los grupos formados)

- Juegos dentro y fuera de clase.

Descripción de la actividad:

Se organiza en grupos y se les asigna algunas áreas de la clase para que identifiquen figuras geométricas: en objetos, ventanas y puertas. Cada grupo explica las figuras que encontró: cuadrados, rectángulos, triángulos y círculos.

Con mecate, lana, paletas, semillas, construyen figuras geométricas en el suelo. Copiar en una hoja en blanco cuadrados, círculos, triángulos y rectángulos.

Después de dibujar y colorear las figuras, las recortan para formar casas, carros, aviones, barcos, robots, etc.

- Materiales: Lo supra citado en las actividades.

### Guía número 10:

Objetivos:

- Establecer relaciones de posición y distancia entre mi cuerpo y los objetos.

Nombre de la actividad:

- Relaciones espaciales.



Descripción de la actividad:

En toda actividad que se realice se debe aprovechar para afirmar conceptos de posición: arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda, atrás, frente a, en medio, primero, segundo, etc. Último, penúltimo, antepenúltimo, como también conceptos de distancia: cerca, lejos, más cerca, más lejos.

Es importante tener presente que las distancias tienen un valor relativo. Se debe trabajar con las relaciones de posición y distancia entre mí cuerpo y los objetos, lo mismo los objetos entre sí.

Después de denotar y connotar pueden dibujar, pintar, modelar o recortar.

- Materiales:

Objetos del entorno áulico.



### Guía número 11:

Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento lógico por medio de la analogía.

Nombre de la actividad:

- Juegos diversos.

Descripción de la actividad:

No todas las personas tienen la destreza de encontrar analogías. Se presentan figuras análogas para establecer relaciones.

- Zapatos – medias.
- Cabeza – sombrero.
- Puerta – llave.
- Mamá – bebé.
- Gallina – huevo.
- Conejo – zanahoria.
- Cuaderno – lápiz.
- Día – sol.
- Noche – luna.



De igual manera ofrecer tarjetas con secuencias y antónimos. Con las secuencias es importante estar vigilantes de que los niños (as) las ordenen con orden lógico.

Este ejercicio no sólo se realiza con láminas sino también con la reconstrucción de hechos reales y de cuentos, por lo que se recomienda utilizar mucho la narración y reconstrucción, para que amplíen su vocabulario y lleven un orden lógico de los acontecimientos.

- Materiales:

Objetos concretos y secuencias con lenguaje verbal visual.

### Guía número 12:

Objetivos:

- Identificar sonidos producidos con la boca.

Nombre de la actividad:

- Escucha y reproducción de sonidos.

Descripción de la actividad:

A los niños se les invita a reproducir sonidos, en una clase encontraremos riqueza de sonidos, reproducidos por ellos (silbar, gritar, llorar, roncar, cantar, hacer música, imitar el susurro del agua, del viento, voces de animales, carros, etc.). Es muy importante que los demás compañeros los aprendan. La importancia reside en que los puedan identificar, reproducir y si es posible grabarlos para después escucharlos y distinguirlos.

- Materiales: Sonidos del ambiente.



### Guía número 13:

Objetivos:

- Expresar ideas, sentimientos y conocimientos.

Nombre de la actividad:

- Dramatización, títeres.

Descripción de la actividad:

Lo importante es que los niños puedan usar las palabras correctamente y así ampliar su vocabulario.

Ph.D. Richard Navarro Garro.

Después de narrar un cuento, se les puede ayudar en un principio empezando la narración y enumerando los personajes. Los niños continúan y le dan fin.

- Materiales:

Objetos, máscaras, distintivos, ropa, títeres.

#### Guía número 14:

Objetivos:

- Reconocer el nombre.

Nombre de la actividad:

- Presentación de tarjetas con el nombre.

Descripción de la actividad:

En tarjetas grandes se escribe el nombre de cada niño y niña y se pasa lista con ellas.

Al mencionar el nombre, se pone la tarjeta de frente, para que puedan ver el nombre y así recoger la tarjeta. Con este ejercicio van reconociendo.

- Materiales:

Cartulina, marcadores, tarjetas, tijera.



#### Guía número 15:

Objetivos:

- Emitir criterios sobre las dos estaciones del año.

Nombre de la actividad:

- Conversar sobre las estaciones del año...

Descripción de la actividad:

Salir al patio o ir de excursión para admirar la naturaleza debe ser motivo de análisis y reflexión constante, observación de sus cambios al pasar de una estación a otra.

Se debe explicar estas variaciones del tiempo y destacar la importancia de las dos estaciones para la vida social y económica del país.

- Materiales:

Ph.D. Richard Navarro Garro.

Láminas ilustradas.



### Guía número 16:

Objetivos:

- Desarrollar destrezas para diferenciar pesos.

Nombre de la actividad:

- Juego con la balanza.

Descripción de la actividad:

Se pone a disposición una balanza y objetos pesados y livianos para que ellos descubran cuáles pesan más y cuales menos. Que observen que algunas cosas son pequeñas y pesan mucho, otras son grandes y pesan menos. No siempre el tamaño corresponde al peso.

- Materiales:

Balanza, objetos del medio, piedras, semillas, estereofón, algodón, madera, etc.

### Guía número 17:

Objetivos:

- Conocer las características del día y la noche.

Nombre de la actividad:

- Conversaciones acerca del día y la noche.

Descripción de la actividad:

Conversar con los niños y niñas acerca del día y la noche y que ellos den sus apreciación.

Diferencia entre día y noche: ¿Qué cosas hacemos en el día y qué hacemos en la noche? ¿Qué les gusta más, el día o la noche? ¿Por qué?

Dejar de tarea observar la noche, que salgan el patio, miren hacia el cielo, los alrededores de la casa y dentro de ella, sin prender la luz.

Pedirles que dibujen el día y la noche. El maestro observa las diferencias entre los dibujos y se hará comentarios de experiencias.

- Materiales:

Láminas ilustradas, dibujos de los niños.



### Guía número 18:

Objetivos:

- Reconocer semejanzas y diferencias entre tarde, mañana y noche.

Nombre de la actividad:

- Conversaciones acerca de la mañana y de la tarde.

Descripción de la actividad:

Salir al patio y observar la mañana (el sol, las personas), conversar acerca de ella, sus características y las actividades que realizan las personas de 6:00 a.m. a las 12 m.d.

Realizar el mismo ejercicio en la tarde, pedirles que lo hagan en la casa. Otro día la conversación girará en torno a ella; así podrán establecer sus semejanzas y diferencias.

Elaborar carteles de experiencia, con esto el niño aprende que lo que se expresa oralmente se puede escribir.

Ejemplos de carteles de experiencia:

#### **Las flores**

En el jardín hay flores.  
Las flores son bellas.  
Nos gustan mucho las flores.

- Materiales:

Carteles de experiencia.



### Guía número 19:

Objetivos:

- Formar grupos de diferentes números de elementos.

Nombre de la actividad:

- Juegos.

Descripción de la actividad:

En el patio de juegos se les solicita a los niños y niñas que se agrupen según los siguientes criterios. (Una orden para cada criterio).

- Los que tienen pelo negro
- Los que tienen zapatos negros
- Los que tienen pelo rubio
- Los que traen camisa o blusa de color \_\_\_\_\_
- Agruparse de dos en dos, de tres en tres, de cuatro en cuatro, etc.

Formar conjuntos:

- Uno de niñas
- Otro de niños
- Cuál tiene más elementos
- Cuál tiene menos

En la clase se les solicita que formen grupos con: uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis elementos.

## II Parte Instrucciones:



En la hoja de control el docente debe anotar, en la primera casilla (superior), el número que aparece en el registro del nombre del niño, niña en el orden respectivo. Posteriormente debe indicar dentro de la casilla una X si la conducta señalada es la que caracteriza al estudiante. Si al sumar los datos en forma vertical los resultados son como la tabla que sigue, debe considerarse.

Área	TOTAL	Puntaje de diferencia
Motora Gruesa	9	Más de 4 necesita ayuda.
Motora Fina	5	Más de 2 necesita ayuda.
Visomotora	9	Más de 3 necesita ayuda.
Esquema corporal y lateralidad	23	Más de 10 necesita ayuda.
Relaciones espaciales y direccionalidad	6	Más de 3 necesita ayuda.
Constancia perceptual	8	Más de 3 necesita ayuda.
Conducta auditiva y discriminación auditiva	4	Más de 2 necesita ayuda.
Función auditiva	3	Más de 1 necesita ayuda.
Lectura y escritura	7	Más de 1 necesita ayuda.
Matemáticas	8	Más de 1 necesita ayuda.
Otros datos	7	Más de 2 es muy posible que enfrente dificultades escolares.

### Ejercicios sugeridos para trabajar la Motora Gruesa:

1. Los rubros 1-6-9 usted puede observarlos fácilmente durante los recesos o lecciones de Educación Física.
2. Pídale al niño que salte ocho veces con los pies juntos y luego ocho veces en un solo pie, el terreno debe ser plano y sin obstáculos observe si al saltar se muestra torpe, si se quiere caer o le falta coordinación para despegarse del suelo.
3. Pídale al niño que se pare en un pie, no debe sostenerse de nada, durante medio minuto. Observe se balancea por no poder mantenerse el equilibrio y si tuerce el cuerpo tratando de mantenerse bien.

4. La pelota debe ser de tamaño mediano, la maestra la lanzará de una distancia de metro y medio con suavidad. Observe si no coordina bien sus manos para apañarla, si frecuentemente se le cae. Repita el ejercicio varias veces; no se base en un solo intento.
5. Dele una bola pequeña y colóquese usted a 10 metros de distancia o más, pídale que se la lance con fuerza. Observe se la posición del cuerpo y los movimientos del cuerpo y los movimientos del brazo y la mano, además de tener cierto sentido de dirección aunque no llegue exactamente donde usted. Repita el ejercicio y compare con uno que lo haga bien.
6. Coloque el niño de espalda a usted y pídale que llegue hasta donde usted está (una distancia de seis metros) caminando por atrás. Observe si se muestra torpe o si pierde la dirección. No importa que vea de vez en cuando para atrás.
7. Pídale que camine en línea recta, pegando talón con punta del otro zapato, hasta un punto fijo (seis metros) observe si lleva rítmicamente el paso o si pierde el equilibrio. Repita el ejercicio y anote una X si observa que es torpe para hacerlo.

#### **Motora Fina:**

1. Los rubros 1, 2, 3 y 4 usted los observará fácilmente durante las lecciones.
2. Para el 5, coloque en una mesa 15 granos de maíz y pídale que junte uno por uno y lo eche en una bolsa. Debe pedirle que use solamente una mano y en ella los dedos índice y pulgar. Demuéstrele cómo hacerlo. Observe si se le caen y si muestra torpeza al recogerlos.

#### **Coordinación Visomotora:**

1. Los rubros 1, 4, 4, 6 y 7 usted puede determinarlos muy fácilmente a través del proceso de enseñanza, anote X donde observe deficiencia.
2. Para el rubro 2 presente al niño una hoja con caminos, y un punto en el centro de cada camino pídale que una los dos puntos empezando por la izquierda hacia la derecha (indique cómo), con lápiz y por el centro sin pegar a los lados.
3. Para el rubro tres, en una hoja muéstrele un cuadrado, un triángulo y un círculo. Pídale que las haga a la par. Observe si une las líneas no debe cruzarlas, si los ángulos están mal hechos.
4. En el rubro 8, presente un modelo con puntos guías. En una hoja con los puntos solamente, pídale que haga el modelo igual. Observe si une mal los puntos, si se le dificulta encontrar la forma de hacerlo.

#### **Esquema Corporal y Lateralidad:**



1. Observe si el niño usa la mano derecha y a veces la izquierda, en tareas como cortar papel, escribir, pintar, si usa ambas, marque con X.
2. Para comprobar la lateralidad en el ojo: use una hoja de papel con un hueco pequeño en el centro, pida al niño que se asome por él y diga lo que usted le muestra. (tiza, borrador, lápiz). Repita el ejercicio tres veces y observe cual ojo usó (derecho o izquierdo).
3. La lateralidad de la mano usted la observa al escribir, pintar, o dibujar. Si el niño usa el ojo contrario a la mano con la que escribe tiene la lateralidad cruzada.
4. Para el rubro tres, pídale al niño que señale cada parte de su cuerpo. Si la respuesta no es una función propia de ese órgano, se considera inadecuado y usted marcará una X.

### **Relaciones Espaciales y Direccionalidad:**

1. Para los primeros tres rubros haga preguntas específicas al niño, repita varias veces la pregunta en relación con otros objetos.
2. El rubro 4, usted puede observarlo cuando lee o escribe.
3. En el cinco: Muéstrole objetos de colores y pregúntele al niño por el color.
4. En el seis: Muestre al niño un círculo, un cuadrado, un triángulo y pregúntele al niño como se llaman, o pídale que señale el cuadrado, luego en círculo, después el triángulo. Solo para ver el nombre y la forma, no para los ángulos.

### **Constancia perceptual y visual:**

1. Muestre un grupo de cuadros de diferentes colores (rojo, azules, amarillos, verdes) revuélvalos y pida al niño que los agrupe según su color.
2. Haga lo mismo que en el número uno, pero ahora otras formas geométricas.
3. Para el rubro tres seleccione dibujos similares y que el niño encierre el que es diferente al modelo, por posición o tamaño.
4. Para el rubro cuatro monte en cartulina modelos del cuerpo humano de ambos sexos y luego recórteles por la mitad, revuelva las piezas y pídele al niño que asocie esos modelos. Si los hace mal, coloque X.
5. Para el rubro 5, muéstrole al niño una lámina durante un minuto, luego escóndala y pídale al niño que mencione lo que vio.
6. Coloque en orden (fila) cinco objetos frente al niño. Señálelos con el niño recalcando el orden en que se encuentran. Desórdénelos luego que los coloque como estaban. Si lo hace mal, coloque X.

7. Este rubro puede comprobarlo fácilmente.
8. Escriba en una pizarra palabras de tres sílabas en una columna y luego escriba las mismas en otra columna a la par, pero sin que coincidan, pida al niño que una con líneas las que son iguales (asocie). No es para leer, se usa como si fueran dibujos.

#### **Conducta auditiva y discriminación auditiva:**

1. Dé órdenes sencillas. Por ejemplo: "Levante las manos".
2. Pronuncie palabras despacio y vea que el niño se concentre, repita el ejercicio con otras palabras. Anote solo si el niño falla.
3. Proceda igual que el espacio 2, pero escoja palabras nuevas, para que repita el ejercicio tres veces.
4. Anote X si se equivoca en su apreciación con cada par. Debe decir SI, si son iguales o NO, si son diferentes.

#### **Función Auditiva y Memoria:**

1. El docente debe pronunciar las sílabas de la palabra con un intervalo. El niño debe decir la palabra que se forma. Anote X para cada palabra que no pueda fusionar.
2. Pronuncie una serie de números de modo despacio, luego pida al niño que la repita, si falla en el orden anote X.
3. Proceda como el 2.

#### **Lectura y escritura del área matemática:**

1. Para estas áreas siga las instrucciones que se dan en la hoja.

#### **Otros Datos:**

1. Anote X si una de las conductas indicadas la refleja el niño.
2. Se refiere al niño que es inquieto y que no se puede controlar a pesar de todo. No es el que molesta.
3. Es fácil de entender.
4. Se trata del niño que casi no habla, distraído pero no molesta.
5. Se debe consultar al encargado de familia.

## Hoja de control de áreas deficientes para el aprendizaje

Centro Educativo: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_

Nombre del maestro(a): \_\_\_\_\_

Adaptado del libro: **Áreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su control, Jorge Méndez Sibaja.**

<b>Área Motora gruesa</b>	
1. Al correr, es torpe y tropieza con frecuencia	
2. Logra brincar con los dos pies juntos o en un solo pie	
3. Logra hacer equilibrio en un solo pie sin balancearse mucho con facilidad	
4. Apaña una pelota que le lanzan con suavidad	
5. Lanza la pelota con una sola mano en la dirección deseada	
6. Camina sobre una viga manteniendo el equilibrio sin dificultad	
7. Camina para atrás en línea recta con relativa seguridad	
8. Camina para adelante pegando la punta del zapato con el talón del otro pie (punta, talón, punta)	
9. Cuando juega suiza, salta el mecate más de tres veces seguidas	
<b>Puntaje parcial</b>	
<b>Área motora fina</b>	
1. Toma el lápiz en forma correcta	
2. Escribe y pinta sin repintar demasiado (no se le quiebran las puntas)	
3. La posición de la mano (dedos en el lápiz) al escribir es correcta	
4. Usa correctamente las hojas del cuaderno o del libro	
5. Recoge objetos pequeños de la mesa utilizando el dedo índice y el pulgar (pinza)	
<b>Puntaje parcial</b>	

<b>Coordinación visomotora</b>	
1. Colorea sin salirse de las orillas del dibujo	
2. Traza líneas rectas y/o curvas de izquierda a derecha dentro de un camino, por el centro de este y con trazo seguro	
3. Reproduce el modelo de un círculo, cuadrado, triángulo que se le muestra	
4. Copia letras manteniendo la dirección (no se va hacia arriba ni hacia abajo)	
5. Copia correctamente los numerales y las letras (sin invertirlos)	
6. Escribe sílabas correctamente (sin invertir las)	
7. Calca una figura simple con papel transparente sin dificultad	
8. Reproduce un modelo que observa con puntos guías	
9. Puede contar una fila de diez objetos, señalándolos uno a uno	
Puntaje parcial	
<b>Esquema corporal y lateralidad</b>	
1. Define la mano que usará con preferencia	
2. Presenta una lateralidad correcta (no cruzada)	
3. Reconoce las partes del cuerpo:	
- Cabeza	
- Pies	
- Ojos	
- Manos	
- Orejas	
- Nariz	
- Dedos	
- Dientes	

- Rodillas	
- Boca	
- Pelo	
- Espalda	
- Cuello	
- Dientes	
- Lengua	
4. Indica correctamente para qué sirven:	
- Ojos	
- Boca	
- Pies	
- Oídos	
- Nariz	
- Manos	
Puntaje parcial	
<b>Relaciones espaciales y direccionalidad</b>	
1. Puede decir cuál es el derecho o izquierdo según se le solicite de las siguientes partes de su cuerpo:	
- Mano	
- Ojo	
- Pierna	
- Oreja	
2. Indica lo que hay a la derecha o izquierda de un objeto que se encuentra frente a él	
3. Usa correctamente conceptos de:	

- Arriba – Abajo	
- Detrás – Adelante	
- Encima – Debajo	
- Lejos – Cerca	
- Grande – Pequeño	
- Largo – Corto	
- Dentro – Fuera	
- Abierto – Cerrado	
4. Diferencia, al leer o escribir, letras como: b – d, al – la, p – q	
5. Reconoce los colores por sus nombres	
6. Reconoce las formas:	
- Cuadrada	
- Redonda	
- Triangular	
- Rectangular	
Puntaje parcial	
<b>Constancia perceptual visual (clasificación, discriminación, memoria)</b>	
1. Clasifica tarjetas por su color	
2. Clasifica figuras por su forma	
3. Reconoce semejanzas y diferencias entre una fila de dibujos parecidos	
4. Arma rompecabezas	
5. Recuerda 4 elementos o más, vistos de una lámina	
6. Coloca en el mismo orden 5 objetos diferentes que observó antes	
7. Puede escribir su nombre completo sin ver	

8. Asocia cada palabra de una columna con su igual en otra columna (en lo gráfico, no lectura)	
Puntaje parcial	
<b>Conducta auditiva motora y discriminación auditiva</b>	
1. Ejecuta, tres órdenes que se le dan seguidas, sin dificultad	
2. Reconoce la palabra que termina diferente entre 4 pronunciadas por el maestro	
3. Reconoce la sílaba con que empiezan 4 palabras pronunciadas por el maestro	
4. Responde con exactitud cuando el maestro le pregunta si dos palabras pronunciadas por él son iguales o diferentes:	
- cuesta – tuesta	
- casa – casa	
- rama – rama	
- puerco – puerto	
- calle – talle	
- huevo – huelo	
- viene – viene	
Puntaje parcial	
<b>Fusión auditiva y memoria</b>	
1. Puede unir las sílabas de una palabra que la maestra le pronuncia despacio y separadamente:	
- ca – mi – si	
- za – pa – to	
- Ca – rre – te – ra	
- a – zu – le – jo	

2. Repite en el mismo orden numerales pronunciados lentamente por la maestra:	
- 8 – 6 – 3 – 5 – 7	
- 7 – 9 – 5 – 3 – 6	
- 4 – 6 – 1 – 9 – 7	
3. Repite las palabras en el mismo orden que las pronuncia la maestra:	
- ropa – copa – sopa	
- rama – cama – dama – fama	
Puntaje parcial	
<b>Lectura y escritura</b>	
1. Reconoce muchas sílabas directas	
2. Reconoce sílabas mixtas sin omitir consonantes como r, s, l (ej. mar – dos – sal – tan – fin, etc.)	
3. Lee palabras con sílabas consonánticas (ej. Bra, cla, flo, cri, etc)	
4. Puede leer independientemente (no memoria)	
5. Lee fluidamente (sin cancanear)	
6. La velocidad de la lectura es agradable	
7. Escribe dictado:	
- De palabras	
- De oraciones	
- Sin omitir letras	
- Separando las palabras	
- Sin invertir sílabas	
Puntaje parcial	



<b>Matemática</b>	
1. Cuenta de uno en uno un grupo de objetos	
2. Reconoce los numerales que corresponden a su grado	
3. Calcula mentalmente adiciones hasta 20	
4. Calcula mentalmente sustracciones hasta el 20	
5. Lee cantidades numéricas de acuerdo a su grado	
6. Domina conceptos de Unidades, Decenas, Centenas y su valor posicional.	
7. Sabe llevar a la otra casilla cuando suma	
8. Sabe prestar de la casilla anterior cuando resta	
9. Multiplica colocando adecuadamente los resultados	
10. Divide cantidades entre números de una cifra	
Puntaje parcial	
<b>Otros datos</b>	
1. Le dan convulsiones (ataques)	
2. Se distrae en clase	
3. Ha repetido grados 1, 2 veces o más ( )	
4. Es distraído, ensimismado, poco comunicativo.	
5. Presentó problemas al nacer (falta de oxígeno)	
6. Caminó después del año y medio de nacido	
7. Dijo sus primeras palabras después de las 2 años	

\_\_\_\_\_

**Fecha**

\_\_\_\_\_

**Nombre y firma del aplicador.**

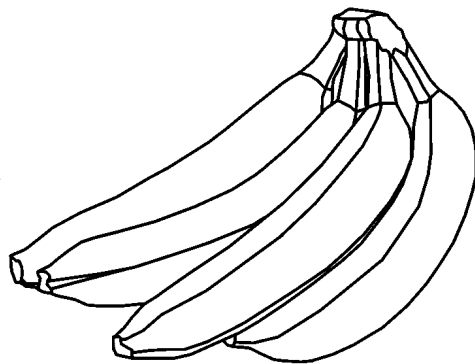
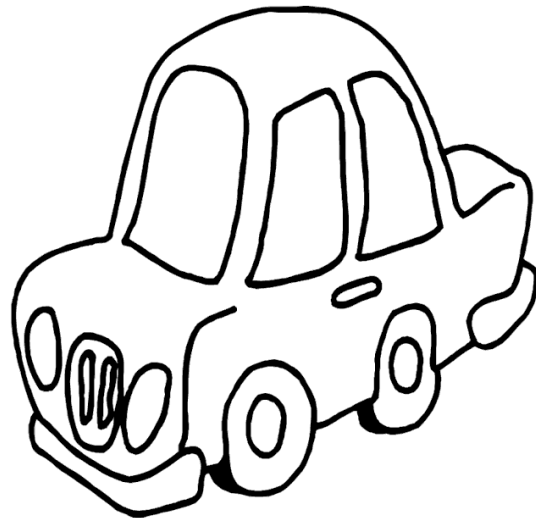
# -PERCEPCIÓN VISUAL Y AUDITIVA-

Edad 4 años a 4 años y 6 meses

## Memoria visual

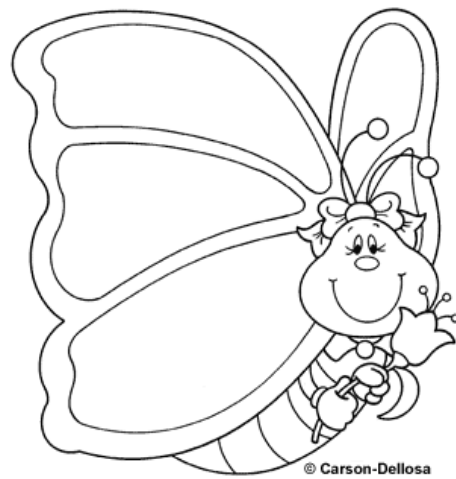
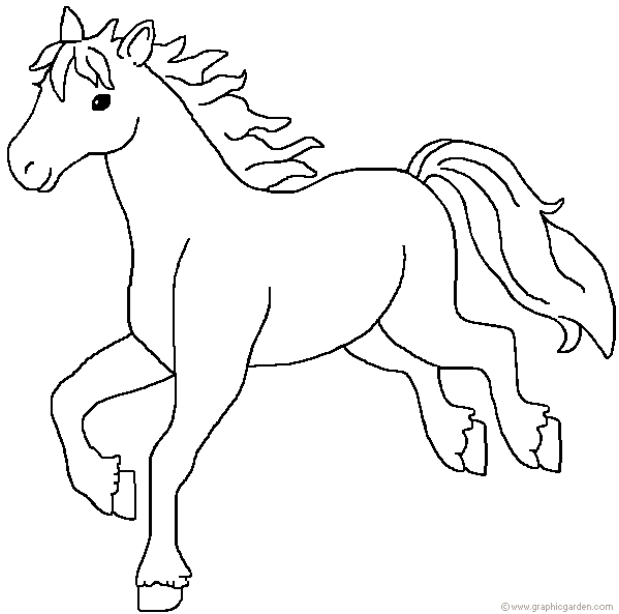
Inmediata

Observa los siguientes dibujos. Luego nombra lo que viste.



## Memoria visual inmediata

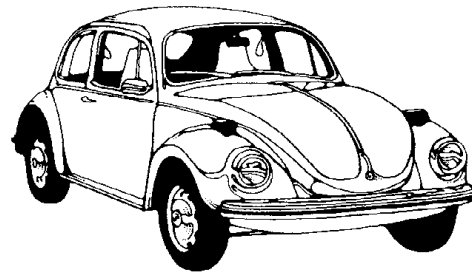
Mira los dibujos que hay abajo. Nombra lo que has visto.



## Memoria visual

Secuencial

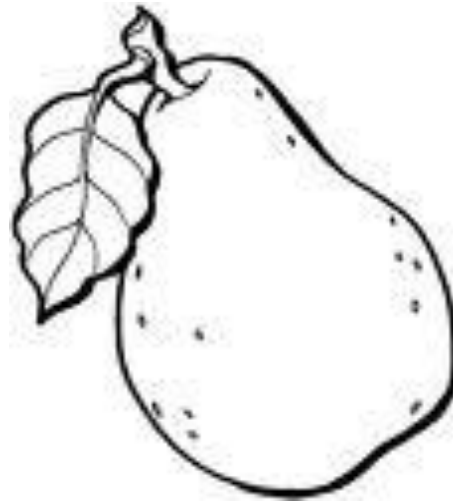
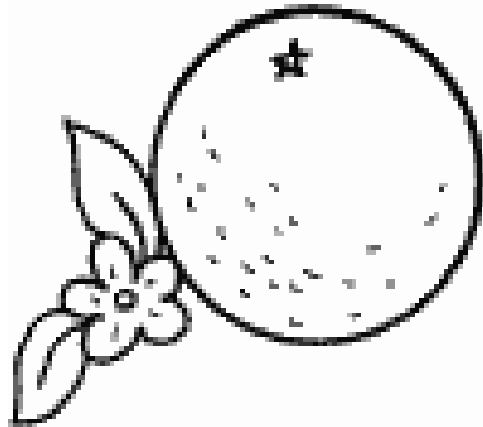
Mira los dibujos que hay abajo. Nómbralos en orden en que aparecen.



## Memoria visual

Secuencial

Mira los dibujos que hay abajo. Nómbralos en orden en que aparecen.



## Conducta auditiva motora

1. Vamos a hacer un juego que se llama "Simón dice"
  - a. Simón dice que aplaudas
  - b. Simón dice que saltes
  - c. Simón dice que vayas detrás de la silla y cantes
  - d. Simón dice que camines a la puerta, la toques tres veces y regreses
  
2. Te voy a mostrar la lámina de un animal, y me vas a decir cómo hace ese animal.



## Discriminación auditiva

1. Juego de identificación de sonidos realizados con instrumentos musicales; para empezar, los niños/as deben jugar libremente con los instrumentos que se les proponga y familiarizarle con sus sonidos. Después, el niño/a, con los ojos tapados, deberá identificar el sonido que escuche en ese momento. Iremos complicando el juego progresivamente, introduciendo más instrumentos musicales. Posteriormente, hacemos sonar dos de ellos a la vez. El niño/a los deberá reconocer después de escuchar durante 15 ó 20 segundos.

2. Los niños/as, con los ojos tapados, deberán reconocer el sonido u onomatopeya que realice el encargado de dirigir la actividad (cerrar la puerta, mover la silla, imitación de una ambulancia,..).

## Fusión auditiva

1. Te voy a dar una sílaba y me vas a decir otra con la que completes la que te diré

Sa

\_\_\_\_\_

Ca

\_\_\_\_\_

Si \_\_\_\_\_

Ma \_\_\_\_\_

2. Te voy a decir unas frases, y me vas a ayudar a completar las palabras que no termino de decir.

- a. Ahora voy a dormir en mi ca\_\_\_\_\_.
- b. Empezó a llo\_\_\_\_\_ en la tarde.
- c. Yo duermo en la no\_\_\_\_\_.
- d. La va\_\_\_\_\_ hace muuuuuu.

### Memoria auditiva

1. Yo voy a decir una palabra, la persona que está a la par tuya, va a decir mi palabra y otra más, la que sigue, va a decir la que yo dije, la que tú dices y la que debe decir, y así iremos hasta llegar a la última persona que deberá decir, todas las palabras que ha escuchado.



2. Vamos a aprender una canción, que yo voy a cantar primero, la vas a escuchar, y luego la vas a repetir.

a. Gato y perro no se quieren, casi nunca están en paz, se agarraron, se mordieron, sin llegarse a lastimar.

b. Pin pon es un muñeco, muy guapo y de cartón, se lava la carita con agua y con jabón. Se desenreda el pelo, con peine de marfil, de marfil, y aunque se da tirones no grita ni hace ¡uy!

#### **Bibliografía**

Méndez, J (2002). Áreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su control. Editorial UNED. San José Costa.

Trejos, M (sin año) Cuaderno de diagnóstico para primer grado. Colección Colibrí, San José. Costa Rica.

Ministerio de Educación Pública (1996). Guía de Aprestamiento. Departamento de Educación Preescolar. San José, Costa Rica.

Lectoescritura. Aprendizaje Integral. Editorial LESA. Argentina.