



SEV
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE VERACRUZ



educación especial estatal



Catálogo de Material Didáctico

Contenido

☆ Discapacidad Intelectual





Casita de la Granja

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre conocer e identificar los sonidos onomatopéyicos de los animales y sus alimentos. Con los alumnos de preescolar de zonas urbanas, conocer el contexto rural vida del campo.

CONTENIDO:

El juego se compone de 21 piezas. Las cuales son las siguientes 4 piezas del corral, un árbol, 1 tractor, 2 borregos, 1 caballo, 1 granero, 1 granjera, 1 gallo, 2 puercos, 1 becerro, 1 vaca, 1 toro, 1 chivo, 1 perro, 1 gallina y 1 casita de madera en su interior se guardan las piezas.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. Se puede realizar de manera individual o por equipos
2. Inventar un cuento en el tiempo de 20 minutos
3. El equipo ganador tendrá que tener inicio, desarrollo y final.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Los alumnos que tienen discapacidad intelectual, auditiva y motora se pueden trabajar de la siguiente manera.

- ☆ Dramatización de cada animal.
- ☆ Separar los animales grandes y pequeños
- ☆ Observar las características



Rompecabezas de 2 y 4 piezas

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre ejecutar las habilidades motrices así como estructuración de ideas y formas para fomentar los periodos largos de atención.

CONTENIDO:

Son imágenes tamaño carta que tiene como base un cuadro de cartón con un margen de 2 cm. aproximadamente las figuras están cortadas en 2 y 4 piezas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL:

Primero se les mostrara la imagen completa y se les enseñara como se va desarmando y se armara por primera vez como ejemplo para que después el niño sea capaz de armarlo por medio de la imitación.

POSIBLES ADAPATACIONES:

Se puede mostrar la imagen identificando los colores, tiene figuras, objetos, etc. Cuando el alumno logre identificar completamente el dibujo logrando desarmar y armar.



Rompecabezas Gigante de Dinosaurios

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre aumentar la capacidad de observación para favoreciendo los procesos cognitivos.

CONTENIDO:

Tamaño de 60 x 90 cm. son un total de 30 piezas. Se trata de una escena de la prehistoria.

DESCRIPCIÓN DEL USO:

Se puede jugar individualmente o por grupos. Los pequeños identificarán y encajarán las piezas en el orden correcto.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Algunas piezas de rompecabezas de ciertos dinosaurios, se pueden utilizar como plantillas para dibujar los contornos y después coloréalos.



Cuento “Mi amigo Pascual”

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre motivar su imaginación desarrollando las habilidades de pensamiento (anticipación, predicción).

CONTENIDO:

Son platos grandes de cartón color blanco los cuales tienen imágenes de un cuento con una secuencia y en la parte de atrás traen impreso el cuento.

DESCRIPCIÓN DEL USO:

Los niños se sentarán en frente del maestro y se les irán mostrando las imágenes del cuento y con apoyo del texto el maestro lo va contando, sirve para fomentar el hábito de la lectura y para que mediante las imágenes identifiquen objetos, figuras, colores, etc. El cuento lo puede realizar el maestro o el alumno que ya van adquiriendo la lectoescritura.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Discapacidad intelectual ayuda a favorecer el lenguaje expresivo y receptivo se les puede proporcionar el cuento y que ellos lo cuenten como puedan de manera que estimulen su lenguaje.

Discapacidad visual al tener un tamaño más amplio permite a los niños con debilidad visual poder acceder a las imágenes de dicho cuento.



Cuadernillo de Contrarios

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre identificar las acciones opuestas de las imágenes de los cuadernillos para el logro de selección y capacidad de la observación de las acciones.

CONTENIDO:

Se trata de un tarjetero atornillado en una esquina con un total de seis tarjetas. Cada tarjeta tiene 2 dibujos impresos por ambos lados de la misma excepto la correspondiente a la portada los dibujos representan conceptos opuestos.

DESCRIPCIÓN DE SU USO.

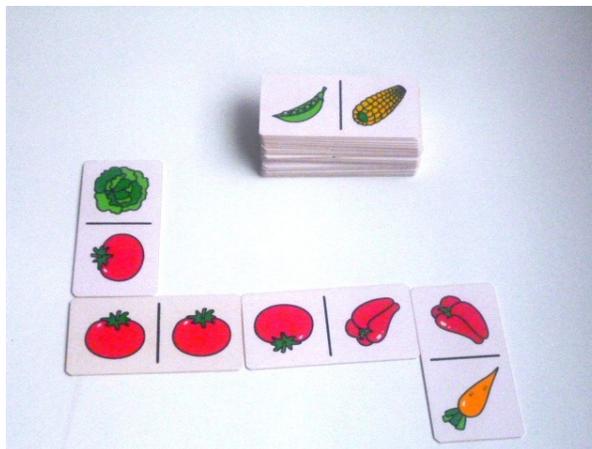
1. Se le presentaran las tarjetas al niño y se le pide que las observe.
2. Se le explica al niño que debe identificar el concepto al que alude cada dibujo.
3. El propósito es que el menor desarrolle el manejo autónomo.
4. Las instrucciones deben ser el lenguaje claro y correspondiente a la edad del menor.

POSIBLES ADAPTACIONES

Para emplear actividades didácticas:

- ☆ Construir enunciados con el apoyo de las imágenes.
- ☆ Organizar un crucigrama corto de la imagen.
- ☆ Análisis de las palabras del enunciado elaborado.

**01
CUA
CON**



Dominó de Verduras

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre identificar las verduras por su forma y color para ejercitar sus procesos cognitivos.

CONTENIDO:

Este material consta 28 piezas cada una de las fichas indica una de las verduras por un lado acompañado de otra verdura.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. Las fichas consideradas como **mulas** y que podrán abrir cada partido.
2. Puede jugarse individualmente o por equipos cada jugador participara con 7 fichas.
3. El juego iniciara con una mula de no tenerla iniciará otra.
4. Como ya se indicó la finalidad del juego es que corresponda cada cara de las fichas con las verduras.
5. Cuando el juego se realice entre 2 participantes y uno de ellos no tenga la ficha que corresponda tomara de las sobrantes hasta encontrarla, de lo contrario esperará hasta el siguiente turno.
6. El juego finaliza cuando algún participante o equipo termine de colocar sus ficha, en caso de que se **cierre** el juego, perderá quien tenga más fichas.
7. Triunfará el jugador o equipo que logre acumular el mayor número de juegos ganados de una serie determinada.

POSIBLES ADAPTACIONES

- ☆ Por binas equipo o individual identificar las verduras explicando sus características
- ☆ Vendar alumno darle a probar la verdura y la identifique
- ☆ Adivinar en que alimentos se encuentran las verduras
- ☆ Repartir las fichas dibujar y escribir la verdura en su cuaderno
- ☆ Identificar las verduras por su color y forma

01
DOM
VER



Mascaras de Animales

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO

Que el alumno logre discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales por medio del juego para favorecer el área de comunicación y lenguaje.

CONTENIDO

El material consiste en 2 máscaras en una sola silueta para enmarcar el rostro del alumno, por un lado un ratón, del otro lado un tigre. Este material está elaborado con foamy papel cascarón.

DESCRIPCIÓN DE SU USO

1. El docente enseña el material a los alumnos y les pide que lo comenten lo que observan en ellos, se escuchan opiniones.
2. El docente invita a los alumnos a participar en una historia de animales en la cual ellos tendrán que emitir el sonido que les hay tocado (cuando este aparezca en la historia).
3. El grupo se divide en equipos de 4 integrantes
4. El docente entrega a los equipos un sobre con el contenido de 2 máscaras de animales (4 diferentes)
5. Una vez que los equipos tengan su sobre correspondiente, el docente da la consigna, que los animales que se encuentran en el sobre tendrán que elaborar una historia que posteriormente presentarán al grupo.
6. En plenaria los equipos representaran su historia utilizando las máscaras que les tocaron.

POSIBLES ADAPATACIONES

Presentar una lámina de un objeto, animal o persona, y, después de observarla, elegir el animal similar al de la máscara cada alumno contestará a las siguientes preguntas:

- ☆ ¿Qué has visto?
- ☆ ¿Cómo es el animal?
- ☆ ¿Qué sonido realiza el animal?



Lotería de Figuras Geométricas

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO

Que el alumno logre definir e identificar su forma para discriminación de figuras en su contexto.

CONTENIDO

Este material consta de 6 tableros y 20 tarjetas con las figuras de diferentes colores (rojo, azul, negro, amarillo y verde).

DESCRIPCIÓN DE SU USO

1. El juego se puede realizar de manera individual o por equipos
2. A cada jugador se le reparte un tablero y fichas para que marquen las figuras que vayan indicando las tarjetas, estas pueden ser: semillas, botones, fichas de foamy.
3. El docente baraja las tarjetas y antes iniciar la lotería avisa a sus alumnos con la frase “**corre y se va corriendo**” y empieza a sacar las tarjetas una por una, de ambos lados arriba y abajo.
4. El alumno tendrá que marcar las figuras que indique el maestro en la tarjeta.
5. Cuando un jugador llene el tablero ganará, rectificando el docente las tarjetas restantes para corroborar que en su tablero estén las fichas correspondientes.

6.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Reconocer los colores de las figuras geométricas
- ☆ Identificar las figuras geométricas
- ☆ Copiar la figura en el cuaderno y escribir su nombre
- ☆ Mencionar los colores y las figuras

01
LOT
FIG



Rompecabezas de Procesos

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre componer la figura escogiendo las piezas de acuerdo a la forma del proceso para asociar y realice la secuencia de la acción.

CONTENIDO:

El juego se compone de 28 fichas, cada rompecabezas se forma con 3 fichas las cuales conforman los contrastes de la situación que se presenta.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. El juego puede realizarse individualmente o por pequeños equipos.
2. Se le presenta al alumno un juego de rompecabezas y se le explica que debe unir las fichas, observando muy bien la forma de cada una para que las pueda ensamblar.
3. Cuando el alumno logro formar la figura del rompecabezas se le pregunta qué situación se presenta en los dibujos, esto con el fin de que el alumno logre identificar los cambios que ocurren en los dibujos y en especial el proceso (transformación) que sufre el objeto que se presenta.
4. Una vez que el alumno haya logrado armar un rompecabezas se le proporciona otro para que continúe con la misma dinámica, hasta que logre armar todos los corresponden al mismo.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Identificar nombrando las figuras de la ficha
- ☆ Ordenar la secuencia de cada proceso asociándola a alguna actividad de la vida diaria.
- ☆ Identificar y nombrar los colores de cada ficha.
- ☆ Ordenar y establecer relaciones.

**01
ROM
PRO**





Rompecabezas de Contrastes

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre componer la figura escogiendo las piezas de acuerdo a la forma del contraste para lograr la secuencia de la acción.

CONTENIDO:

El juego compone de 28 fichas, cada rompecabezas se forma con 3 fichas las cuales conforman los contrastes de la situación que se presenta.

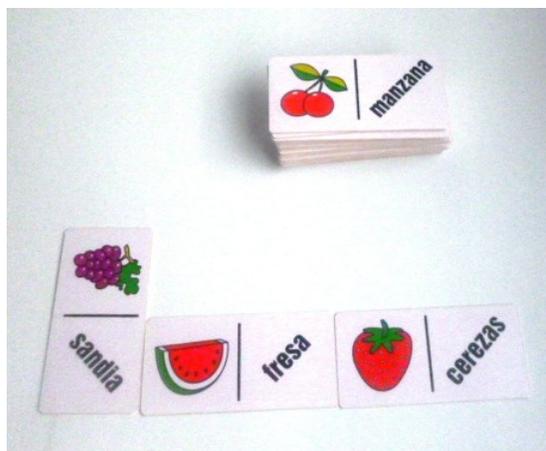
DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. El juego puede realizarse individualmente o grupos pequeños
2. Se le presenta al alumno un juego de rompecabezas y se le explica que debe unir las fichas, observando muy bien la forma de cada una para que las pueda ensamblar.
3. Una vez que el alumno logra formar la figura del rompecabezas se le pregunta qué situación se presenta en los dibujos, esto con el fin de que el niño logre identificar los cambios que ocurren en los dibujos, los contrastes que se reflejan con la imagen.
4. Una vez que el niño ha logrado armar un rompecabezas, se le proporciona otro para que continúe la misma dinámica, hasta que logre armar todos los que corresponden al mismo.
5. Para los niños de edad avanzada (si se trabaja en binas o pequeños grupos) se les proporcionan varios rompecabezas, esto con el fin de que exista mayor dificultad para encajar las fichas y el alumno observe bien las imágenes para detectar cuáles son las que concuerdan.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Identificar nombrando las figuras de la ficha
- ☆ Ordenar la secuencia de cada proceso asociándola a alguna actividad de la vida diaria.
- ☆ Identificar y nombrar los colores de cada ficha.
- ☆ Ordenar y establecer relaciones.

01
ROM
CON



Dominó de Frutas

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre identificar, relacionar y unir cada pieza para asociar la fruta con su nombre.

CONTENIDO:

Este material consta de 28 fichas cada una de las fichas indica una imagen de la fruta por un lado está acompañado del nombre de otra fruta.

DESCRIPCIÓN DEL USO:

1. El juego se realiza de manera individual o por binas son 7 fichas por cada participante.
2. Las fichas consideradas como **mulas** comienzan el juego.
3. El juego tendrá que igualar uno de los lados de la ficha.
4. Si el jugador no puede igualar una ficha tendrá que buscarlas en las fichas sobrantes y al no encontrar perderá el turno.
5. El juego concluirá cuando uno de los jugadores pueda igualar una ficha de dominó o un jugador coloque todas sus fichas. Ganará el jugador con menos fichas.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Por binas equipo o individual identificar las frutas y sus características.
- ☆ Vendar al alumno y darle a probar una fruta y que la identifique.
- ☆ Mencionar donde se cultivan las frutas, repartirlas fichas, dibujar y escribir la fruta en su cuaderno
- ☆ Identificar las frutas por su color y forma

01
DOM
FRU



Cuadernillo de Secuencias Simples

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre identificar las acciones de las imágenes de los cuadernillos para el logro de selección y capacidad de observación de las acciones.

CONTENIDO:

1. Se trata de un cuadernillo atornillado de una esquina, con un total de seis tarjetas, más la tarjeta de portada. Cada tarjeta tiene una secuencia impresa por ambos lados de la misma, excepto la correspondiente a la portada.
2. Se le presentan las tarjetas al niño y se le pide que las observe.
3. Se le explica al niño que debe identificar qué es lo que sucede primero, que sucede después, y que al final.
4. El propósito es identificar la lógica secuencial del menor

POSIBLES ADAPTACIONES:

☆ Es un material didáctico que ofrece tantas posibilidades de estrategias de enseñanza aprendizaje como creatividad, el docente puede trabajarse con niños regulares y con discapacidad intelectual, auditiva y motora, en la visual se puede utilizar el material para copiarlo y aplicar relieve a las figuras.

**01
SEC
SIM**



Abaco con Cinco Postes

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre efectuar operaciones aritméticas sencillas (sumas, restas y multiplicaciones) para enseñar cálculos simples.

CONTENIDO:

Es una base rectangular de 18x4.5 cm de manera comprimida a lo largo de esta tiene cinco postes de 7 cm de alto los cuales contienen 10 aros de plástico de diferente color.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Emplearlo para realizar operaciones sencillas.

Cada columna define el valor de la posición y representa las unidades, decenas, centenas y millar.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Quitar los aros de los postes.
- ☆ Revolver todos los aros y colocarlos nuevamente por color.
- ☆ Clasificar los aros en los postes por color.



Tablero Alfamovil

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre formar palabras sencillas y conocer el orden alfabético para estimular el interés en los alumnos para adquirir el proceso de la lecto-escritura.

CONTENIDO:

El juego se compone de 120 fichas y un tablero, cuando se forman palabras, se utilizan las fichas colocándose en la parte inferior de la tabla. En el tablero viene grabado el abecedario.

DESCRIPCIÓN DEL USO:

1. Formar equipos y mostrarles el tablero
2. Escoger un tema, cada equipo formará un nombre referente al tema. Un ejemplo de tema "Los animales", ahora cada uno de ellos pondrá en su tablero nombre como: perro, león, tigre, jirafa, gato, etc.
3. El equipo ganador es el que escribirá primero la palabra en su cuaderno y posteriormente en el tablero.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ De manera individual escoger un tema, formar la palabra en el tablero y anotarlo en su cuaderno.
- ☆ Seleccionar una tarjeta para que cada alumno realice una serie de palabras que comiencen con esa letra.
- ☆ Armar palabras conocidas en un límite de tiempo.
- ☆ Reproducir con plastilina su nombre completo.
- ☆ Los alumnos con discapacidad visual se puede utilizar el tablero y las fichas con letras aplicándole silicón para que tengan relieve.

**01
TAB
ALF**





C u a d e r n i l l o d e Correspondencias

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre identificar las acciones de las imágenes de los cuadernillos para el logro de selección y capacidad de la observación de las acciones.

CONTENIDO:

Se trata de un cuadernillo atornillado en una esquina, con un total de 7 tarjetas de plástico de 20x15cm. Impreso con imágenes.

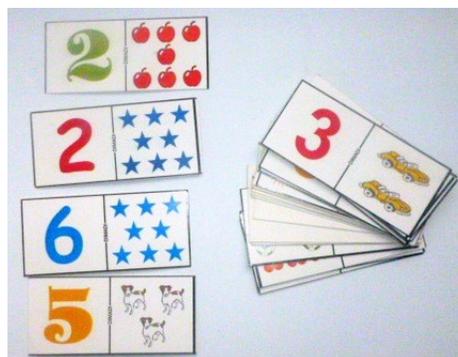
DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El alumno debe explicar el lugar que le corresponde a cada objeto con la imagen de junto es decir, a un lado hay unos anteojos y del otro una cara, el alumno indicara dónde van los lentes si por ejemplo la boca en los ojos o en el cabello etc.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Es un material didáctico que ofrece tantas posibilidades de estrategias de enseñanza - aprendizaje como creatividad, el docente. Puede trabajarse con niños regulares y con discapacidad intelectual, auditiva y motora. En la discapacidad visual se puede utilizar el material para copiarlo y aplicar relieve a las figuras.

**01
CUA
COR**



Dominó de Números

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre identificar, relacionar y unir cada pieza para asociar el número con la cantidad.

CONTENIDO

Son fichas de cartón de aproximadamente 8x5 cm divididas a la mitad por una línea negra, del lado izquierdo trae el número en color y del lado derecho la cantidad de figuras correspondientes a los números que se están viendo.

DESCRIPCIÓN DE SU USO

Se colocan las fichas hacia abajo y se revuelven, cada participante toma 7 fichas que le corresponden y las demás quedan libres, el que tenga la **mula** mayor iniciara el juego y seguirá su compañero de lado derecho después lanzar la ficha que le corresponda a la cantidad de objetos o al número de la ficha anterior y así las que quedaron libres, hasta que pueda participar, ganara quien coloque todas sus fichas.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Discapacidad intelectual, para la identificación de números mediante el juego primero se deben utilizar solo las mulas con ellos para que se vayan familiarizando.

01
DOM
NUM





Trimemorama Cinco Sentidos

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno encuentre tarjetas en donde se promueva la reflexión y asociar para el análisis de los sentidos.

CONTENIDO:

Contiene 40 tarjetas de 9x9 cm.

DESCRIPCIÓN DE SU USO

El juego se puede realizar de manera individual o por equipos.

Cada participante o equipo levantará 3 tarjetas estas deben asociarse con un solo sentido.

El participante o equipo obtenga el mayor número de fichas será el ganador.

POSIBLES ADAPTACIONES

Presentar las imágenes de los sentidos por medio de ejemplos experimentar cada uno.

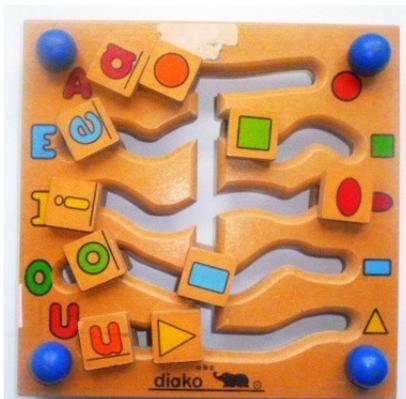
Presentar cada una de las imágenes, preguntando ¿qué es?, ¿para qué sirve?, ¿se come? asociarle al sentido correspondiente.

Utilizar las imágenes clasificándolas en alimentos, instrumentos musicales, animales, plantas entre otras, realizar los siguientes ejercicios en el cuaderno:

- ☆ Elegir un sentido
- ☆ Dibujarlo y escribirlo con apoyo del maestro
- ☆ Anotar el nombre de las imágenes que se asocien con el sentido y dibujarlos, el número de las imágenes dependerá de la habilidad del nivel de escritura del alumno

**01
TRI
CIN**





Laberinto de Números y Vocales

FICHA TÉCNICA

CONTENIDO:

Material de madera comprimida y plástico.

OBJETIVO:

Que el alumno escoja el camino alternativo para llegar a la meta para estimular la paciencia, la habilidad manual, la concentración y perseverancia en el juego.

Laberintos es un juguete tridimensional de manera que ayuda al desarrollo y aprendizaje de las habilidades motoras gruesa y fina, coordinación ojo-mano, manejo de colores, noción de correspondencia y multitud de actividades por desarrollar es una experiencia manipulativa en áreas perceptual motora de lenguaje.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El alumno aparejar la figura con su correspondiente mover las figuras de un lado a otro las vocales minúsculas son las asociadas a las mayúsculas, las figuras geométricas donde se indican y según el total de ciertos dibujos con el número que le toque.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Coordinación de ojos y manos. Mover las cuentas del laberinto de principio a fin siguiendo la trayectoria.

Rastreo visual. Haga que el niño siga el movimiento de las cuentas con los ojos. Varíe el tipo de movimiento, rápido, lento abajo, arriba, alrededor, etc.

Desarrollo del lenguaje. Pida al alumno que relate una historia con palabras y sonidos al mismo tiempo que juega con el laberinto. Ayuda a aumentar su vocabulario.

Reconocimiento de colores y figuras. Pida al niño que identifique los colores primarios. Que señale el azul, rojo, rosa, verde, etc. Pregúntele que color de cuenta hay en cada uno de los alambres.

Cambios de dirección y relajación espacial. Ayuda a entender conceptos como sobre, debajo, izquierda, derecha, arriba y abajo. Laberinto hace posible difíciles se exponga de una manera sencilla

Juego imaginativo laberintos invita al juego imaginativo en la mente del niño las cuentas se convierten en coches trenes aviones y cohetes espaciales el juego de simulación es vital para el desarrollo de la imaginación.

**01
LAB
NUM**



Rompecabezas Antes-Después

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre componer la figura escogiendo las piezas de acuerdo a la forma del contraste para lograr la secuencia de la acción.

CONTENIDO:

El juego compone de 28 fichas, cada rompecabezas se forma con 3 fichas las cuales conforman las imágenes de antes-después de la situación que se presenta.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. El juego puede realizarse individualmente o grupos pequeños
2. Se le presenta al alumno un juego de rompecabezas y se le explica que debe unir las fichas, observando muy bien la forma de cada una para que las pueda ensamblar.
3. Una vez que el alumno logra formar la figura del rompecabezas se le pregunta qué situación se presenta en los dibujos, esto con el fin de que el niño logre identificar los cambios que ocurren en los dibujos, los contrastes que se reflejan con la imagen.
4. Una vez que el niño ha logrado armar un rompecabezas, se le proporciona otro para que continúe la misma dinámica, hasta que logre armar todos los que corresponden al mismo.
5. Para los niños de edad avanzada (si se trabaja en binas o pequeños grupos) se les proporcionan varios rompecabezas, esto con el fin de que exista mayor dificultad para encajar las fichas y el alumno observe bien las imágenes para detectar cuales son las que concuerdan.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Identificar nombrando las figuras de la ficha

- ☆ Ordenar la secuencia de cada proceso asociándola a alguna actividad de la vida diaria.
- ☆ Identificar y nombrar los colores de cada ficha.
- ☆ Ordenar y establecer relaciones.

**01
ROM
A-D**



Número, Letras y Signos

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Español

Que el alumno identifique las sílabas y las junte para formar nuevas palabras, para leer palabras y comprender su significado.

Que el alumno comprenda que con las sílabas de otras palabras forma una nueva palabra.

Matemáticas

Que el alumno identifique los números del 0 al 9, con la noción de contar.

CONTENIDO:

Consta del abecedario completo en mayúsculas y minúsculas elaborado de plástico con colores llamativos, también una serie de números del 1 al 9 del mismo material y signos.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Es un material que se colocara en el centro de la mesa y los alumnos participantes formaran silabas después con esas letras formaran palabras.

Coloca las sílabas juntas, para ir formando nuevas palabras e ilustren, cada palabra con un dibujo o un recorte para formar un diccionario ilustrado.

Los números del 0 al 9

Solicite a los alumnos identificar en el salón, o en su cuerpo, una y dos cosas; por ejemplo: 2 sillas, 2 libros, 1 vaso, 1 lápiz; 2 manos, 2 ojos, 1 boca, 1 nariz...

Organiza una competencia que motive a los alumnos a pensar sobre diferentes conjuntos que tengan una y dos cosas. Los alumnos se colocarán de pie en círculo; uno de ellos pasará al centro, será "el jefe". Cuando el jefe apunte hacia un niño, éste deberá nombrar un conjunto formado por una y dos cosas.

La actividad se puede realizar también para los números 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Este material puede ser utilizado como apoyo para cuando los niños están el proceso de adquirir la lecto-escritura, para formar palabras, o realizar operaciones simples.

Prepara 18 tarjetas: 9 con el numeral escrito y 9 con dibujos.

Prepara 9 parejas: un niño de la pareja tomaría la tarjeta con el dibujo, y otro tendría el numeral. Muestra una tarjeta con dibujos y pide a los alumnos que encuentren la tarjeta que tiene el numeral correspondiente.

01
NUM
LYS



Bingo Sonidos

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre discriminar los sonidos por campos semánticos.

CONTENIDO:

Son 7 tableros de 20x25 cm. Impresos ambos lados. 63 tarjetas de 6x6 cm., aproximadamente. 63 tiras de 1x8 cm., aproximadamente con los nombres de los objetos que se escuchan impresos en selección de color sobre cartulina plastificada por ambos lados. Un audio de CD con sonidos, los cuales son:

INSTRUMENTOS MUSICALES	ANIMALES DE LA GRANJA	MEDIOS DE TRANSPORTE	SONIDOS DE COCINA
Bajo eléctrico	pato	Lancha	Extractor
Batería	gallina	Avión	Tetera
Saxofón	gallo	Helicóptero	Olla exprés
Pandero	vaca	Carreta	Licuadora
Triángulo	caballo	SONIDOS DE LA CALLE	Utensilios de cocina
Cuerno	borrego	Silbato	Choque de ollas
Piano	perro	Romper vidrios	Agua goteando
Guitarra	gato	Arrojar objetos al suelo	Agua hirviendo
Violín	guajalote	Refresco	
Arpa	puerco	APARATOS DEL HOGAR	
Marimba	SONIDO DE ANIMAL DOMESTICO	Aspiradora	
Platillos	perico	Teléfono	
Flauta		Reloj	
Trompetas		Timbre	

**01
BIN
SON**



FICHA TÉCNICA

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Señalar los sonidos por campos semánticos.

POSIBLES ADAPTACIONES:

1. Imitar los sonidos
2. Escuchar y decir cuáles son.
3. Buscar adivinanzas de los diferentes sonidos. Ejemplo del animal:

Soy astuto y juguetón
y cazar un ratón
es mi mayor afición.

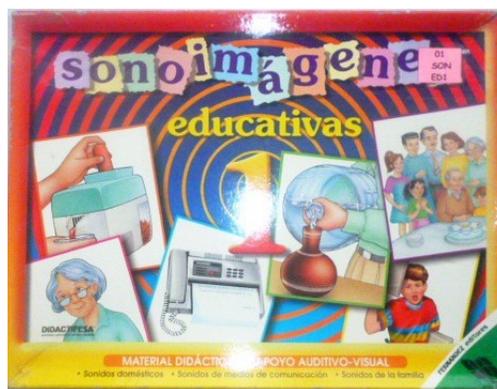
Respuesta: el gato.

Soy un animal muy elegante,
muy veloz y poco fiero;
y cuando quiero calzarme
voy a casa del herrero.

Respuesta: el caballo.

4. Memorizar la secuencia de los sonidos.





Sonoimágenes Educativas 1.*

FICHA TÉCNICA

*(SONIDOS DOMÉSTICOS, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y FAMILIA)

OBJETIVO:

Que el alumno logre discriminar en forma auditiva y visual desarrollando el pensamiento infantil, construyendo conceptos de juicio y razonamiento para favorecer el pensamiento lógico y diversos procesos básicos.

CONTENIDO:

El material consta de 80 tarjetas a color de 21 x 28 cm., un audio casete con 80 sonidos diferentes.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Actividad 1

Proceso básico de aprendizaje: Organización.

Bloque: Sonidos domésticos

Sonidos: Encender apagador de luz, destapar un refresco de lata, arrojar desechos a la basura.

ACTIVIDAD 1

1. El alumno escuche los sonidos uno por uno y que identifique la acción realizada.
2. Después de identificarlos separadamente, pídale que escuche los sonidos en secuencia, uno después del otro sucesivamente: encender apagador de luz, destapar un refresco de lata, arrojar los desechos a la basura.
3. Pregúntele, ¿Qué es lo que sucede en esta secuencia?, ¿En dónde ocurre?
4. Pídale que exprese oralmente la secuencia, por escrito, con dibujos o que la represente con mímica.

ACTIVIDAD 2

Proceso de aprendizaje: Aplicación.

Bloque: Sonidos domésticos

Sonidos: Encender la licuadora, cerrar un refrigerador, tostar pan en tostador.

Actividades:

1. Haga que escuche cada sonido y lo relacione con su respectiva tarjeta.
2. Anote en el pizarrón cada uno de los objetos identificados.
3. Pregunte a los niños cuales son las ventajas de contar con estos aparatos en el hogar.
4. Pregúntele ¿Qué utilizamos antes de que estos aparatos existieran?
5. MotíVELO a que indague acerca de la historia de estos inventos; cuándo y quienes lo inventaron, además mencione lo que sabe en cuanto a su desarrollo.

01
SON
IM1



FICHA TÉCNICA

ACTIVIDAD 3

Proceso de aprendizaje: Experimentar e inferir consecuencias en cada situación.

Bloque: Sonidos domésticos.

Sonidos: Accionar perilla de metal, chocar vasos de cristal, abrir y cerrar el cierre de la maleta, encender fósforo.

Actividades:

1. Que escuche un sonido a la vez, identificando el utensilio empleado, el o los objetos que se manipulan y la acción concreta.
2. Usted puede realizar preguntas para que el niño centre su atención en estos aspectos.
3. Haga que observe la tarjeta y vuelva a escuchar el sonido; ahora preguntará: ¿cuáles son las consecuencias que se obtendrán de dichas acciones.
4. Auxilie mediante otros cuestionamientos, por ejemplo: ¿Qué pasaría si.....? ¿Qué puede ocurrir después de.....? Para contestar sus respuestas y reflexiones, anótelas y pídale que dibuje secuencias de la acción escuchada y las consecuencias de ello.

ACTIVIDAD 4

Proceso básico de aprendizaje: Comparación.

Bloque: Medios de comunicación.

Sonidos: Accionar un manipulador telegráfico, recibir fax, silbar el cartero, escuchar noticias en la radio.

Actividades:

1. El alumno escuche los sonidos y vaya identificando cada uno de ellos con las tarjetas.
2. Plantee una investigación acerca de la importancia de los medios de comunicación y de sus características, esto lo hará con ayuda del profesor.
3. A partir de la identificación de los medios de comunicación, indagará de cada uno:
 - ☆ Cuáles fueron los antecedentes de cada uno, por ejemplo, cómo se comunicaba a larga distancia cuando no había telégrafo, y éste como fue sustituido.
 - ☆ Hacer una reseña de cómo fueron cambiando con el paso del tiempo y los avances científicos.
 - ☆ Describir las funciones y necesidades que satisfacen dichos medios de comunicación en la actualidad.
 - ☆ Concentrar la información en un mural por dibujos hechos por los niños.

ACTIVIDAD 5

Proceso básico de aprendizaje: Observación

Bloque: Sonidos domésticos.

Sonidos: Campanas de reloj, leche derramándose, lustrar zapatos, abrir y cerrar el refrigerador, abrir botella de refresco.

Actividades:

1. El alumno escuche cuidadosamente un sonido, si es necesario repítalo las veces que se necesite hasta que pueda decir: ¿Cuántas campanadas tocó el reloj? ¿Cuántas veces se lustró el zapato? ¿Cuánto tardó el refresco en brotar burbujas?
2. Para que el niño tenga elementos y pueda responder es importante que centre su atención en el sonido y emplee sus experiencias en el hecho. Este ejercicio le ayudara a agudiza el sentido del oído y la discriminación auditiva.





FICHA TÉCNICA

ACTIVIDAD 6

Proceso básico de aprendizaje: Integración.

Bloque: Familia.

Sonidos: Todas las voces.

Actividades:

1. Inicie el tema presentando los diálogos de la grabación, presente uno por uno y permita que identifique de qué persona se trata. ¿Quién puede ser? El niño podrá decir simplemente mujer, hombre, niño o abuelo, etc.
2. Después, pregúntele: ¿Qué están haciendo?
3. Una vez que los identificó, plantee preguntas acerca de la importancia de la familia, como: ¿Quiénes conforman una familia?, ¿qué obligaciones tiene cada miembro?, ¿ustedes platican con los miembros de su familia de lo que les gusta hacer o lo que les molesta?, ¿qué actividades realizan con su familia cuando están juntos?
4. Permita que el niño vuelva a escuchar la grabación haciendo un alto después del diálogo de cada personaje, y pregúntele: ¿tienes abuelitos?, ¿qué hacen?, ¿cómo los ayudas?, ¿te ayudan tus hermanos mayores?, etc.
5. Podrán realizar collages con recortes, y hacer representaciones de los roles de cada miembro de la familia.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Para estimular el lenguaje. Desarrollar la memoria auditiva.

- ☆ Reproducir los sonidos
- ☆ Recordar los sonidos

Sugerencias:

Discriminación de fonemas iniciales con apoyo visual (4 años).

Presentar a los niños las tarjetas de la imagen de los sonidos. El profesor indica un sonido determinado y los niños tendrán que señalar y decir el nombre sólo de la tarjeta con el mismo sonido.

Juego de tarjetas (discriminación fonética) (4 años).

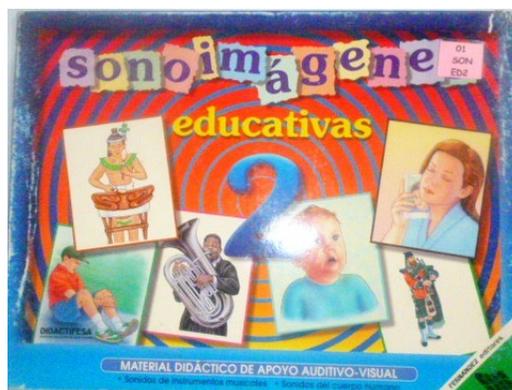
Recortar dibujos o fotografías de revistas, periódicos, libros... procurando que en cada recorte sea de sonidos domésticos, medios de comunicación y familia.

Pegarlos en pequeños cartones o trozos de cartulina.

Clasificar las tarjetas en tres grupos (sonidos domésticos, medios de comunicación y familia) de acuerdo con el sonido de cada tarjeta. Procurar que en cada grupo estén tres o cuatro tarjetas e incluir a continuación otra que corresponda a una imagen cuyo sonido sea diferente.

Entregar cada grupo de tarjetas a un niño. Éste se colocará enfrente de sus compañeros y mostrará cada tarjeta, al mismo tiempo que dice en voz alta su nombre. Después de nombrar todas las imágenes, identificará y separará la tarjeta que corresponde al sonido (sonidos domésticos, medios de comunicación y familia).





Sonoimágenes Educativas 2.*

FICHA TÉCNICA

* (Instrumentos musicales y cuerpo humano)

OBJETIVO:

Que el alumno logre discriminar en forma auditiva y visual desarrollando el pensamiento infantil, construyendo conceptos de juicio y razonamiento para favorecer el pensamiento lógico y diversos procesos básicos.

CONTENIDO:

El material consta de 80 tarjetas a color de 21 x 28 cm., un audiocasete con 80 sonidos diferentes.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

ACTIVIDAD 1

Proceso básico de aprendizaje: Organización.

Bloque: Mi cuerpo.

Sonidos: Palmoteo, silbido, estornudo, chasquido de dedos.

Actividades:

1. Pregúntele: ¿Qué cosas podemos hacer con nuestro cuerpo? Hemos escuchado instrumentos musicales y fenómenos naturales, pero, ¿podremos nosotros producir algún sonido?
2. Haga que escuche la secuencia de sonidos: palmeo, marcha, etc.
3. Comente con el niño sobre las capacidades de nuestro cuerpo, sus funciones y lo que podemos crear con él.

ACTIVIDAD 2

Proceso básico de aprendizaje: Observación.

Bloque: Instrumentos musicales.

Sonidos: Trombón, saxofón, flauta, órgano, quena, caracol, gaita.

Actividades:

1. El alumno escuche un sonido, regrese la cinta para que lo vuelva a escuchar e identifique el instrumento en las tarjetas.
2. Pídale que anote las características de los sonidos, por ejemplo: la intensidad (fuerte o débil), duración (largo o corto), altura (grave o agudo).
3. Incentive para que observe con detalle las imágenes de los instrumentos y vuelva a escuchar los sonidos.
4. Pídale que agrupe los instrumentos, clasificándolos según la intensidad, la duración y la altura.

**01
SON
IM2**



FICHA TÉCNICA

ACTIVIDAD 3

Proceso básico de aprendizaje: Observación.

Bloque: El cuerpo humano.

Sonidos: Morder una manzana, cepillar cabello, llanto de bebé, balbuceo.

Actividades:

1. Inicie preguntándole al niño: ¿Cómo era de pequeño?, ¿qué hacía?, ¿cuál era su comida preferida?
2. El alumno escuche los sonidos y pregunte: ¿Cuándo somos capaces de hacer estas actividades?, ¿qué talla tenemos?, ¿qué podemos hacer por nosotros mismos? Solicite que mencione las diferencias que observa cuando era pequeño y cómo es en la actualidad.

ACTIVIDAD 4

Proceso básico de aprendizaje: Organización

Bloque: Instrumentos musicales.

Sonidos: Piano, arpa, violín, violoncelo, contrabajo, mandolina, guitarra acústica.

Actividades:

1. Platique acerca de la estructura que presenta una orquesta, mediante un esquema que presente la ubicación de los diferentes grupos de instrumentos.
2. Incentive para que indague más acerca del origen, de los instrumentos musicales.
3. Presente los sonidos de los instrumentos musicales para que identifique su imagen en la tarjeta.
4. Pida que observe las tarjetas y que clasifique los instrumentos en: percusión, aliento y cuerdas.
5. Organice al grupo para que elaboren modelos de instrumentos musicales.

ACTIVIDAD 5

Proceso básico de aprendizaje: Integración.

Bloque: Mi cuerpo.

Sonido: Bañarse.

Actividades:

1. Inicie con una plática sobre los componentes del agua, de dónde se extrae, y cómo llega a la ciudad y a las casas.
2. Dirija los comentarios hacia la reflexión del cuidado y aprovechamiento del agua.
3. Haga que escuche los sonidos uno por uno e identifique las actividades en la tarjeta.
4. Anote sobre el pizarrón las actividades mencionadas y organice pequeños grupos de discusión para que definan actividades de cuidado y aprovechamiento del agua en la casa y en la escuela.

ACTIVIDAD 6

Proceso básico de aprendizaje: Observación.

Bloque: Instrumentos musicales.

Sonidos:

<i>Secuencia 1</i>	<i>Secuencia 2</i>	<i>Secuencia 3</i>
Clarinete	Platillos	Quena
Corno francés	Timbales	Caracol
Trompeta	Maracas	Gaita
	Güiro	

Actividades:

1. Mencione a los niños sobre lo que es una orquesta y los instrumentos musicales que la componen.
2. Permita que escuchen la secuencia de los sonidos uno a uno, al final pregunte: ¿A qué grupo de instrumentos pertenecen?
3. Pídale que elabore un cuadro donde señale las diferencias entre estos instrumentos, por ejemplo: los tonos, tamaño, forma, etc.
4. Haga que trabajen con lecturas de comprensión acerca del origen de estos instrumentos y de cómo han ido cambiando a lo largo de la historia.





FICHA TÉCNICA

POSIBLES ADAPTACIONES:

El saco de las palabras (5 años).

Se divide la clase en dos equipos. El profesor dibuja en la pizarra dos imágenes de instrumentos musicales, uno para cada equipo.

Se propone a los niños: *"Vamos a decir palabras que empiecen por la letra m"* (por ejemplo).

Un niño de cada equipo va diciendo una palabra que empieza por ese sonido. Por cada acierto, el profesor hace una cruz dentro del dibujo del saco de uno u otro equipo.

El juego acaba cuando ya no se les ocurren más palabras, ganando el equipo que más cruces tenga en el saco.

Trabajo sobre fichas (5 años).

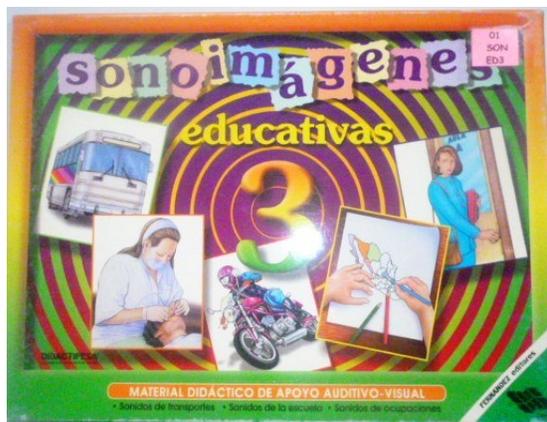
La actividad consiste en realizar una ficha de trabajo.

El niño deberá colorear, tachar, rodear... solamente los dibujos cuyo nombre empiece por el mismo sonido inicial que el dibujo del recuadro; por ejemplo, taza (*t/*). Se puede escribir la letra correspondiente al fonema.

Variante:

Realizar fichas similares a la anterior atendiendo al sonido final y medio de la palabra.





Sonoimágenes Educativas 3*

FICHA TÉCNICA

* (medios de transporte, escuela y ocupaciones)

OBJETIVO:

Que el alumno logre discriminar en forma auditiva y visual desarrollando el pensamiento infantil, construyendo conceptos de juicio y razonamiento para favorecer el pensamiento lógico y diversos procesos básicos.

CONTENIDO:

El material consta de 80 tarjetas a color de 21 x 28 cm., un audio casete con 80 sonidos diferentes.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

ACTIVIDAD 1

Proceso de aprendizaje: Comparación

Bloque: Sonidos de transporte

Sonidos: Ambulancia, helicóptero, automóvil, avión jumbo, avioneta, barco de vapor.

01
SON
IM3

Actividades:

1. Inicie con el tema de algún viaje, pregúnteles: ¿Quiénes viajaron?, ¿en qué viajaron?
2. Pídales que escuchen la grabación de los sonidos de transportes y que identifiquen los sonidos con la ilustración correspondiente.
3. Invítelos a escuchar nuevamente la grabación y ahora imitarán el sonido de cada uno.
4. Que observen las ilustraciones de los transportes y digan en qué se parecen ; de un ejemplo: “la ambulancia y el automóvil se parecen porque tienen ruedas”
5. Escriba el nombre de los transportes, las semejanzas y diferencias que vayan mencionando y muestre las tarjetas que correspondan.
A continuación, le preguntará al niño: ¿Cómo podemos formar grupos de transporte? Oriente la participación de manera que el criterio de clasificación sea las semejanzas y diferencias.

ACTIVIDAD 2

Proceso básico de aprendizaje: Comparación

Bloque: Sonidos de escuela

Sonidos: Abrir la puerta del salón, abrir lonchera, accionar pluma atómica, canto de niños.

Actividades:

1. Haga que escuchen los sonidos uno a uno y mencione de que se trata.
2. Pídale que mencione la relación del sonido con alguna actividad escolar que se realiza cotidianamente.
3. Muestre las tarjetas para que las ordene de acuerdo con la hora del día en que realiza estas acciones.
4. A continuación cuestione al niño acerca de: ¿Para qué realizamos estas acciones en la escuela?, ¿por qué son importantes?
Oriente la reflexión sobre la organización, la disciplina, el orden en la escuela y en la casa.

ACTIVIDAD 3

Proceso básico de aprendizaje: Aplicación.

Bloque: Sonidos de ocupaciones.

Sonidos: Planchador de tintorería, soldados, cartero, bolero.

Actividades:

1. Solicite al niño la importancia de los servidores públicos para la comunidad.
2. Invítelo a que indague acerca de los servidores que encuentren cercanos a su escuela o casa, mediante una entrevista que previamente planee.
3. Organice un equipo brinde información y expongan, utilizando los sonidos y las tarjetas para que el resto del grupo identifique la ocupación.



FICHA TÉCNICA

ACTIVIDAD 4

Proceso básico de aprendizaje: Aplicación.

Bloque: Sonidos de transporte.

Sonidos: Autobús foráneos, motocicleta, trasatlántico, ferrocarril, convoy del metro.

Actividades:

1. Solicite que el alumno vea las tarjetas de los transportes y mencione sus características: superficies en que se desplazan, distancia que recorren, etc.
2. Que los alumnos escuchen y señalen la tarjeta que corresponda, según el transporte de que se trate.
3. Comentarán acerca de la importancia de los transportes para el intercambio de productos y la comunicación de las diferentes regiones.
4. Concentrarán sus conclusiones por escrito y las expondrán por medio de periódicos murales y plásticas.

ACTIVIDAD 5

Proceso básico de aprendizaje: Aplicación.

Bloque: Sonidos de la escuela.

Sonidos: Cooperativa escolar.

Actividades:

1. Inicie con la siguiente pregunta: ¿Cómo se organiza una cooperativa escolar?, ¿para qué?
2. Permita que escuchen el sonido y vayan mencionando que acciones se van realizando, las cosas que venden, cuánto cuestan, cuáles son los más baratos o caros, etc.
3. Proponga problemas de cálculo matemático, o permita que el alumno plantee sus propios problemas.
4. Después, escriba con letra las cantidades que mencionaron, realice anotaciones desarrolladas, señalando cuantas unidades, decenas o centenas tiene esas cantidades.

ACTIVIDAD 6

Proceso básico de aprendizaje: Comparaciones.

Bloque: Sonido de ocupaciones

Sonidos: Agente de tránsito, cochero de calesa, pintor, leñador, cajera, dentista.

Actividades:

1. Escuchar un sonido y muestren el conjunto de tarjetas y las asocien.
2. Solicite que mencionen lo que hacen estas personas en sus trabajos, qué herramientas emplean o qué máquinas manejan.
3. Pregunte cuáles son las ocupaciones que se realizan en la ciudad y en el campo; cuál es su importancia para cada tipo de comunidad.

ACTIVIDAD 7

Proceso básico de aprendizaje: Experimentación.

Bloque: Sonidos de la escuela.

Sonidos: Cortar con tijeras, correr cinta adhesiva, tecleo de máquina de escribir, abrir portafolio.

Actividades:

1. Haga que escuchen los sonidos separadamente y con atención, en tres tiempos.
2. Pregunte después de escuchar los sonidos en cada tiempo: ¿Qué acciones realizan?, ¿cuál puede ser la o las razones que originaron esta acción?, ¿para que lo realizarían?
3. Permita que se efectúe un diálogo entre los alumnos para que establezcan sus hipótesis.
4. Comentarán las suposiciones a las que llegaron y dirán el por qué?





El Oso Dormilón

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

El alumno logre identificar la secuencia de la historia del inicio, desarrollo y final.

CONTENIDO:

Son 7 tarjetas de 14x19cm., con las imágenes del cuento enumeradas y una contiene el relato del cuento.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno las fichas y se relata el cuento en donde seleccionara la tarjeta que corresponda.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Apoyo visual para las discapacidades motora, auditiva e intelectual.
Para alumnos con TEA.

El alumno organice la secuencia del cuento, e invente una historia.



Secuencia del Lavado de Manos

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

El alumno relacione la imagen con la acción adquiriendo una secuencia para la adquisición de hábitos de higiene.

CONTENIDO:

Son 4 tarjetas de 21x25cm.

DESCRIPCIONES DE SU USO:

Puede ser de manera individual o por equipo. Los alumnos con discapacidad intelectual colocaran la secuencia de acuerdo a los conocimientos previos y el que lo realice asertivamente, deberá ir al baño de manera práctica se apoyara en las imágenes colocadas previamente en el baño.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Para los alumnos con TEA. Se podrán realizar las agendas individuales para estructurar el proceso de lavado de manos. Pegar las imágenes en el baño para que queden a la vista y la afiancen día a día, enunciado también el tema del uso responsable del agua al llevar a cabo esta tarea.

**01
SEC
LAV**



Las Estaciones del Año

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que alumno asocie y descubra las características de las estaciones del año para fomentar sus capacidades cognitivas y de aprendizaje.

CONTENIDO:

Son 4 tarjetas de 25x19.5cm con la imagen de las estaciones del año.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Se pueden jugar de manera individual, binas y/o equipo. Presentar las imágenes. Emplear técnicas gráfico-plásticas en donde el mejor represente la imagen será el ganador.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Empleo de actividades de rutina como el calendario. Donde se construyen sus conocimientos cotidianos, se suscita a innumerables preguntas, reflexiones, como:

- ¿Quién ha venido?
- ¿Quién no ha venido?
- ¿Qué día es hoy?
- ¿Por qué llueve?
- ¿Por qué hace frío?



La Higiene es lo Primero

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Fortalecer en los alumnos los hábitos de higiene para la prevención de enfermedades, por medio de la secuencia de las acciones.

CONTENIDO:

Son 9 fichas de diferentes tamaños en donde las imágenes están relacionadas al hábito de bañarse.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Puede ser individual y/o binas. Se realizará la secuencia del hábito de bañarse. Para enriquecer la actividad, se inventaran pequeños poemas para captar el interés de los alumnos. Un ejemplo: Para ir a la escuela, cepillo, dientes y muelas. La ropa bien limpiita, perfumada y planchadita. Que mi pelo este brillante, peinadito y radiante. Las uñas bien cortitas. Le pido a mamá que use tijerita. Para una buena alimentación. Desayuno, comida, merienda y cena. ¡Comer entre horas no es cosa buena! Después de mucho andar. El cuerpo nos pide descansar.... ¡A soñar! El alumno y/o bina que realice la secuencia se le presentara la melodía de Pin Pom.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Para los alumnos con discapacidad motora.

Marcar con una X los elementos de higiene que utilizamos para bañarnos. Se emplearan fichas que sean de tamaño grande y grueso. Es opción colocar la imagen.

	PELO	CUERPO	PIES	MANOS	OREJAS
SHAMPOO					
JABÓN					
TALCO					
PERFUME					
TOALLA					
CREMA					



Sonoimágenes Educativas 4*

FICHA TÉCNICA

* (SONIDOS DE NATURALEZA, CIUDAD Y ANIMALES)

OBJETIVO:

Que el alumno logre discriminar en forma auditiva y visual desarrollando el pensamiento infantil, construyendo conceptos de juicio y razonamiento para favorecer el pensamiento lógico y diversos procesos básicos.

CONTENIDO:

El material consta de 80 tarjetas a color de 21 x 28 cm., un audiocasete con 80 sonidos diferentes.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

ACTIVIDAD 1

Proceso básico de aprendizaje: Observación.

Bloque: Sonidos de la naturaleza.

Sonidos: Cascada, olas en el risco, olas en la playa.

Actividades:

El alumno escuche los sonidos uno a uno.

El niño dirá de que se trata.

Vuelva a regresar la cinta para que tenga la oportunidad de centrar su atención y pregúntele: ¿De dónde crees que proviene el agua?, ¿será mar o río?, ¿será de caída de agua?, ¿por qué?

Muestre la tarjeta para que el niño pueda identificar el sonido viendo y escuchando.

Realice la misma actividad con otros sonidos como: río, tormenta eléctrica y huracán.

ACTIVIDAD 2

Proceso básico de aprendizaje: Observación.

Bloque: Sonidos de la ciudad.

Sonidos: Tráfico de la ciudad, embotellamiento, calle bulliciosa.

Actividades:

Pregunte al niño: ¿Qué vemos en la calle?

Escuche sus descripciones ya sea orales o escritas.

Después haga que escuche la grabación y vaya mencionando las acciones que escucha, y los objetos con que se emiten esos sonidos.

Planee y realice en pequeños grupos una escenificación de la ciudad para representar a las personas y sus ocupaciones, medios de transporte y comunicación, etc.

**01
SON
IM4**



FICHA TÉCNICA

ACTIVIDAD 3

Proceso básico de aprendizaje: Observación y organización.

Bloque: Sonidos de animales.

Sonidos: Guacamaya, gallo, loro, cerdo, vacas, perro, cachorros de perros, asno.

Actividades:

Que identifiquen cada sonido y luego se apoyen en la tarjeta correspondiente.

Coloque las tarjetas en un lugar visible, o acérquelas a ellos, pídale que observen cuidadosamente las características de cada animal.

Haga preguntas como las siguientes: ¿En qué tipo de lugar creen que vive?, ¿cómo se protege del frío o calor?, ¿con qué se defiende de otros animales?, ¿de qué se alimenta?

Oriente sus preguntas de tal forma que vayan identificando las características de cada uno y con base a ello, clasifiquen los animales en grupos.

Elabore un cuadro sobre el pizarrón, en donde vaya agrupando los animales que han escuchado.

ACTIVIDAD 4

Proceso básico de aprendizaje: Observación.

Bloque: Sonidos de la naturaleza.

Sonidos: Tormenta eléctrica, huracán, tormenta tropical.

Actividades:

Inicie con las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que escuchamos y vemos cuando llueve?, ¿cómo se ve el cielo?, ¿hace frío o calor después de haber llovido?

De la oportunidad para que cada uno exprese sus ideas.

Después, que escuchen los sonidos uno a uno.

Pregúnteles: ¿Qué es lo que escuchan?, ¿pueden decirme donde está lloviendo?, ¿Cómo lo saben?, ¿qué diferencias encuentras en las tres grabaciones?

Si no perciben diferencias, vuelva a regresar la cinta con el fin de que vaya identificando los rasgos de cada tipo de fenómeno.

ACTIVIDAD 5

Proceso básico de aprendizaje: Aplicación.

Bloque: Sonidos de la ciudad.

Sonidos: Taladro de pavimento, recolector de basura, mercado público, edificio o construcción, juegos electrónicos.

Actividades:

Pregunte: ¿Qué hacen las personas en la ciudad?, ¿a qué se dedican las personas en la ciudad?

Oriente sus comentarios, hacia las ocupaciones que realizan las personas que él conoce, luego con los demás.

Que escuche el sonido y vea la tarjeta correspondiente a cada ocupación mientras explica ésta.

Animelo para que realice actividades sobre la importancia de las diversas ocupaciones, por ejemplo, composiciones plásticas, exponga sus ideas a las demás oralmente, por escrito o las represente con mímica.

ACTIVIDAD 6

Proceso básico de aprendizaje: Aplicación.

Bloque: Sonidos de animales.

Sonidos: cerdos, vacas.

Actividades:

Pregunte, si saben de dónde obtenemos mucho de los productos que usamos cotidianamente, como la ropa, los botones los alimentos como la carne, la che, el huevo, etc.

De acuerdo con sus respuestas, indúzcalos para que hablen acerca de los animales de los cuales obtenemos dichos productos, y pregúnteles si les gustaría escuchar algunos de ellos.

Que escuchen los sonidos e identifique su imagen en las tarjetas.

Pídale que mencionen las características de cada animal.

Pregunte si conocen el proceso que se realiza para extraer y transformar la carne o piel del animal y poder utilizarla, motivando su interés por investigar.

ACTIVIDAD 7

Proceso básico de aprendizaje: Aplicación.

Bloque: Sonidos de la naturaleza.

Sonidos: Animales del bosque, selva húmeda

Actividades:

El alumno escuche los sonidos de cada ambiente y diga de que se trata o cuáles reconoce.

Permita que observe cada una de las tarjetas minuciosamente, y pregunte: ¿Qué sabe sobre estas especies de animales?

Invite a investigar en que zona geográfica habitan, el clima que predomina, sus hábitos, etc.

Solicite a los alumnos fotografías, carteles o láminas de la fauna del bosque y de la selva.

Propicie el dialogo acerca de la importancia de la preservación de las especies y del papel del hombre para lograrlo.





Cuadernillo de Tamaños

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre identificar las acciones opuestas de las imágenes de los cuadernillos para el logro de selección y capacidad de la observación de las acciones.

CONTENIDO:

Se trata de un tarjetero atornillado en una esquina con un total de seis tarjetas. Cada tarjeta tiene 2 dibujos impresos por ambos lados de la misma excepto la correspondiente a la portada los dibujos representan conceptos opuestos.

DESCRIPCIÓN DE SU USO.

1. Se le presentaran las tarjetas al niño y se le pide que las observe.
2. Se le explica al niño que debe identificar el concepto al que alude cada dibujo.
3. El propósito es que el menor desarrolle el manejo autónomo.
4. Las instrucciones deben ser en un lenguaje claro y correspondiente a la edad del menor.

POSIBLES ADAPTACIONES

Para emplear actividades didácticas:
Construir enunciados con el apoyo de las imágenes.
Organizar un crucigrama corto de la imagen.
Análisis de las palabras del enunciado elaborado.

01
CUA
TAM



Encastre Submarino

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno en la etapa inicial relacione formas e identifique los colores para el fortalecimiento de su proceso cognitivo

CONTENIDO:

Consta de una caja grande de cartón pintada de color azul y en los costados tiene orificios con la silueta de unos peces, también contiene 4 figuras de los mismos peces y de cartón, estos pintados de diferentes colores y con ojos movibles.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego consiste en que los niños inserten las figuras en los orificios correspondientes, se puede ejemplificar la acción y después por medio de la imitación realizarlo ya por sí solo.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Lo que se puede hacer primero es que el alumno manipule completamente las figuras y que explore el material para que poco a poco descubra en que orificio va cada uno.



Silabario

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno incorpore las silabas a la unidad, que es la palabra y se formula el enunciado para lograr la lectura y escritura.

CONTENIDO:

Constan de 49 fichas de 7x6cm., con un total de 233. Este material está conformado por fichas cuadradas que representan el abecedario de un lado mayúsculas y del otro las minúsculas; fichas rectangulares que representan silabas de un lado minúsculas y del otro con mayúsculas.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

- ☆ Se puede realizar de manera individual, binas o por equipos.
- ☆ Repartir las tarjetas y formar oraciones.
- ☆ El ganador será el que realice mayor número de oraciones.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Para alumnos de 1° y 2°. Se pueden utilizar para formar palabras y oraciones considerando el momento evolutivo del proceso de lecto-escritura del alumno. A continuación se les presentaran algunas actividades:

Representación de tipo presilábico.

1. Mostrar una por una las fichas del abecedario y escribir en su cuaderno la grafía que corresponde.
2. Después, se les presenta un cuento y se les pregunta ¿Dónde se puede leer? La mayoría de las imágenes, porque en este momento para el niño, los textos no tienen significado.
3. Con apoyo del silabario se formaran palabras sencillas acompañadas con su imagen. Se dará la orden de reproducir la palabra.
4. Posteriormente el alumno manifieste el valor sonoro inicial de la palabra.

Representación de tipo silábico.

Se recomienda iniciar con palabras cortas, esta correspondencia requiere un ajuste entre la cantidad de grafías y los recortes sonoros de las palabras que el niño realice.

1. Se forma la palabra con el silabario, indicando leer y escribir en el cuaderno.
2. Escribir palabras largas y buscar el dibujo que corresponda.



Láminas de Órdenes

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

El alumno defina el comportamiento aceptable dentro de un salón de clases para el desarrollo de reglas adecuadas.

CONTENIDO:

Consta de cinco imágenes tamaño carta en las que se representan las reglas que debe de haber en el salón de clases como el respeto, guardar silencio, acomodar el material, levantar la mano para hablar, poner la basura en el bote.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Este material puede ser utilizado en cualquier aula ya sea de preescolar y primaria primero mostrándoselas a los alumnos y colocándolas en lugares estratégicos para que siempre las tengan en cuenta.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Establecer acuerdos de que sucedería si rompen las reglas establecidas. Para asegurar que los niños las estén cumpliendo.

Utilizar un lenguaje positivo. Los niños pequeños responden a las reglas y expectativas expresadas de forma positiva. En vez de decir a los niños lo que no pueden hacer, expresa las reglas para decirles a los alumnos lo que pueden hacer. "Mantén las manos y pies hacia ti mismo" es una regla clara y directa, en la que le dices al niño exactamente lo que esperas de él. "No se debe golpear, empujar, dar puñetazos o patadas" simplemente proporciona una lista de lo que los niños no pueden hacer y no ofrece una alternativa.

**01
LAM
ORD**



Juego de Ensarte con Texturas

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

El alumno logre desarrollar sus habilidades motoras, intelectuales y lingüísticas para lograr una concentración en una actividad u objeto hasta que lo domina (ojo-mano).

CONTENIDO:

Consta de una base de madera MPDF con una varilla de madera en el centro, los cuales sirven de soporte para que se ensarten los 4 cilindros los cuales están forrados con diferentes texturas y de diferentes colores.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

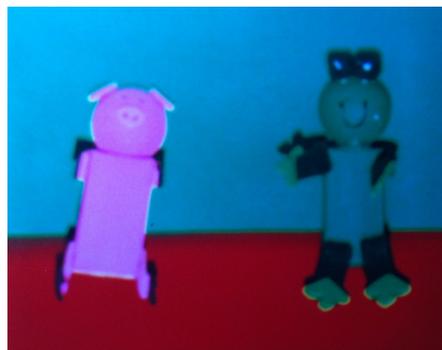
Primero se les darán los cilindros para que los manipulen y puedan diferenciar entre las texturas cual es más suave que otra, para después ensartarlas en la base.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Para hacer un poco más complicado el juego se solicita que ensarte los cilindros en un orden determinado según el docente lo solicite.

Implicar en este juego a sus padres o hermanos.

**01
JUE
ENS**



Títeres Dactilares

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Son una serie de beneficios para la expresión de ideas y sentimientos en el alumno.

- Se promueve la autoconfianza en sus habilidades
- A través de las representaciones exterioriza su yo, sin inhibiciones.
- Toma conciencia de su creatividad.
- Mejora la vocalización y la expresión oral.
- Mejora el autoestima y vence la timidez.

Desarrolla el área psicomotora fina.

CONTENIDO:

Son dos títeres uno de rana y otro de cerdito los cuales están elaborados por cajitas de chicles, están pintadas, las cabezas son de media bolita de unigel y lo demás de foamy y fieltro.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Estos títeres pueden servir como ejemplo para que los alumnos elaboren uno, para que imaginen un cuento, para transmitir ideas y se emplea como apoyo para estimular el lenguaje expresivo y receptivo de los niños de edades pequeñas.

Se puede acomodar una gama de clase de títeres e invitar al niño a seleccionar la que guste; luego se le pide al niño que vaya detrás del escenario o mesa y empiece la historia “presentando” a los personajes seleccionados. Es importante no “dirigir” pues podría contaminarse la información, si no hacer preguntas abiertas que conduzcan a facilitar las asociaciones para la historia de seguimiento.

**01
TIT
DAC**



Títeres de calcetín

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Son una serie de beneficios para la expresión de ideas y sentimientos en el alumno.

- Se promueve la autoconfianza en sus habilidades
- A través de las representaciones exterioriza su yo, sin inhibiciones.
- Toma conciencia de su creatividad.
- Mejora la vocalización y la expresión oral.
- Mejora el autoestima y vence la timidez.

Desarrolla el área psicomotora fina.

CONTENIDO:

Es una jirafa elaborada de una calceta larga amarilla que tiene ojos movibles, las manchas están hechas de foamy y las orejas de toalla amarilla. Y una rana elaborada de una calceta verde que tiene ojos movibles.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

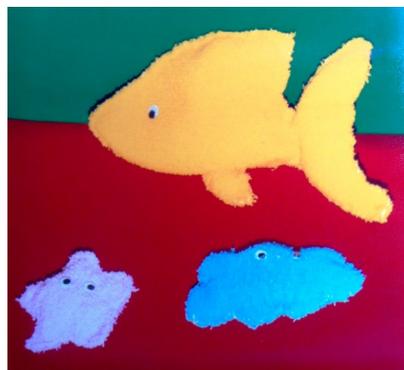
Estos títeres pueden servir como ejemplo para que los alumnos elaboren uno, para que imaginen un cuento, para transmitir ideas y se emplea como apoyo para estimular el lenguaje expresivo y receptivo de los niños de edades pequeñas.

Se puede acomodar una gama de clase de títeres e invitar al niño a seleccionar la que guste; luego se le pide al niño que vaya detrás del escenario o mesa y empiece la historia “presentando” a los personajes seleccionados. Es importante no “dirigir” pues podría contaminarse la información, si no hacer preguntas abiertas que conduzcan a facilitar las asociaciones para la historia de seguimiento.

POSIBLES ADAPATACIONES:

- Los títeres pueden ser utilizados por los profesores para desarrollar los objetivos curriculares en el área de comunicación integral y personal – social, es un excelente medio para desarrollar el lenguaje y para modelar conductas adecuadas frente a diversas situaciones; así el niño observa la obra, la disfruta, participa, se comunica y a la vez que interioriza valores, normas de convivencia social, desarrolla su lenguaje, su creatividad y mejora su autoestima. Dado los beneficios que posee el uso de títeres, en el área educativa y socio-emocional, es oportuno que los padres jueguen con sus hijos, aprenden a conocer sus emociones, sentimientos y temores, si esto se promueve, tendríamos niños más comunicativos y creativos.

**01
TIT
CAL**



Figuras de Textura en Toalla

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que los alumnos descubran cualidades y formas a través de su manipulación. Para realizar comparaciones en función de sus cualidades, color, forma, textura.

CONTENIDO:

Son 4 figuras de toallas de colores (peces, estrella y nube) rellenas de bolitas de unicel.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Estas figuras por su textura suave sirven de apoyo para la estimulación temprana. Forman un círculo, eligen un objeto concreto para observar sus cualidades.

En preescolar o primaria:

El o la docente muestra una figura y la compara con la que cada quien tiene y al descubrir que son iguales, pasan al centro del círculo.

- Reflexionan sobre las cualidades de los objetos.

¿De qué color es?

¿Qué forma tiene?

¿Qué tamaño tiene?

¿Para qué sirven?

- La educadora tendrá presente que los niños realizan relaciones de equivalencias para formar colecciones.

POSIBLES ADAPATACIONES:

Pueden rellenarse con algunas semillas para que la sensación y el contacto con el bebé tenga diferente tipo de estimulación.

Elegir una tarjeta con un dibujo de diferente color, forma, tamaño y función, caminan al compás de la música y al detener la música busca una pareja cuya tarjeta sea igual para hacer una correspondencia. El docente enfatiza en la comprensión de la correspondencia.

**01
FIG
TOA**



Pastel de Fracciones

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que los alumnos aprendan a sumar y restar fracciones básicas para comprender la relación de las partes al todo.

CONTENIDO:

Este material didáctico consta de seis círculos con un diámetro de 15 cm. Mismos están hechos de madera comprimida y pintados en diferentes colores.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Se recomienda el uso de este material para facilitar la comprensión del concepto de fracción y entero en aquellos alumnos que inician con este concepto matemático.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Bingo de fracciones

Para introducir a tus estudiantes a las fracciones, puedes jugar un bingo de fracciones. Crea tarjetas de bingo con fracciones en cada cuadrado, en lugar de colocar números comunes. Incluye fracciones tales como $\frac{1}{2}$ y $1 \frac{1}{3}$. Distribuye una tarjeta para cada alumno junto con algunos dulces para colocar en los cuadrados. Di en voz alta las fracciones escritas en pedazos de papel que hayas colocado previamente dentro de un tarro. Asegúrate de nombrar cada una de las fracciones como "un medio" o "un tercio". Esto les enseñará a tus estudiantes como se ve una fracción, y además como se la enuncia. El ganador (o ganadores, dependiendo de cuántos juegos desarrollen) puede ser denominado "Campeón del bingo de fracciones". Antes de que confirmes al ganador, asegúrate de revisar que todas las fracciones que tus alumnos han cubierto en sus cartones son las que tú nombraste. Luego, al final del juego, permite que tus estudiantes coman las piezas de dulces del juego colocados en el pastel de fracciones.

Desafío de reducción de fracciones

Para empezar, divide tu clase en equipos, con cuatro alumnos por equipo. Entonces, diles que tomen un lápiz y un cuaderno. Explícale a tu clase que vas a escribir una fracción en la pizarra, que debe ser reducida apoyándose en el pastel de fracciones. El equipo que reduzca correctamente la primera fracción ganará el turno. Para demostrar que un equipo tiene una de las respuestas, todos los miembros del equipo deben ponerse de pie. Una vez que el equipo se ponga de pie, el juego se detiene mientras compruebas la respuesta. Si es correcta ese equipo ganará un punto. Antes de retomar el juego, dales unos minutos para que inventen un nombre para sus equipos. Escribe los nombres en la pizarra y el conteo de puntos ganados por cada equipo.

Para los alumnos con discapacidad visual se puede agregar pintura textil.

**01
PAS
FRA**



Blusa de Entrenamiento (Estimulación Motora Fina)

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre desarrollar habilidades prácticas para facilitar oportunidades de desarrollo físico (coordinación óculo-manual, habilidades de motor fino y grueso).

CONTENIDO:

Consta de material hecho de manta con cierre y botones.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Actividad de motricidad fina: Subir y cerrar el cierre, abrir y cerrar los botones.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Se puede trabajar lateralidad, ubicación espacial, noción de cantidad, discriminar colores.



Juego para Armar

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Incrementar en el alumno su fuerza muscular, realizando acciones que requieran la motricidad fina y gruesa.

CONTENIDO:

El juego se compone de 80 piezas para armar en colores verde, azul, rojo y amarillo se guardan en un contenedor de plástico transparente con tapa naranja. Con medidas de 26cm de ancho y 32cm de altura. Con una hoja de sugerencias para armar diferentes figuras.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno la hoja de sugerencias y escogerá un diseño, lo realizará el que termine. Es el ganador.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Noción de cantidad (realizar agrupaciones sencillas).
- ☆ Discriminación de colores.
- ☆ Apoyo para presentar los colores verde, azul, rojo y amarillo, por separado.
- ☆ Buscar y nombrar objetos de la clase que sean uno de los colores que se han presentado.
- ☆ Nombrar otros objetos que puedan ser del color presentado.
- ☆ Presentar objetos y decir qué color tienen.
- ☆ Motricidad fina.

Carretera

Traza un camino en el piso y marca la meta para que el alumno llegue a ella recogiendo los bloques, sin salirse del camino, el que obtenga mayor número de bloques es el ganador. Después clasificarlos por su color.

**01
JUE
ARM**



Cubos de Madera

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Incrementar en el alumno su fuerza muscular, realizando acciones que requieran la motricidad fina y gruesa.

CONTENIDO:

El juego se compone de 100 piezas para armar en color azul, verde, blanco y natural (UN PAQUETE).

El juego se compone de 100 piezas para armar en color rojo, amarillo, naranja y natural (UN PAQUETE).

DESCRIPCIÓN DE SU USO

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno las figuras y realizara torres de diferentes tamaños. La que mantenga el equilibrio, es el ganador.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Reconocer las formas geométricas círculo, cuadrado y triángulo.

- El docente hará con cartulina círculos, cuadrados y triángulos. Le entregara a cada alumno una figura. Luego mostrara uno y se levantaran los niños que tengan una figura igual diciendo el nombre de está.
- Presentar una lámina con círculos y cuadrados y pintar solo los círculos. Mostrárselos.
- Dibujar las figuras geométricas en el suelo y caminar alrededor de ellas llevando en la mano la figura igual a la dibujada en el suelo. Colocar dentro de cada dibujo trazado en el suelo las figuras que son iguales a él.

**01
CUB
MAD**



Método Integral para la Adquisición de la Lectura y Escritura en niños con Discapacidad Intelectual.

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Propiciar en el alumno la expresión y la comunicación a partir de la experiencia para estimular el mecanismo de investigación y plantear problemas que el alumno le interese resolver.

CONTENIDO:

Están 4 cuadros con imágenes del enunciado clave en una hoja tamaño carta. Alfabeto, silabas palabras del enunciado clave Memo llama a Susi, un tablero con sílabas.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El método consta de seis etapas cada una de los diferentes niveles de adquisición, el orden en el que se presentan responde al proceso mental que sigue el alumno para lograr la visualización, la identificación, la asociación, el análisis y la síntesis; están diferenciadas por las actividades que se desarrollan a partir de un enunciado que contiene los fonemas que son motivo de aprendizaje. Todo el método está basado en una serie de enunciados que se presentan para ser aprendidos mediante el tratamiento que cada una de las etapas sugiere, están formadas por las palabras, sílabas y letras que son motivo de aprendizaje, a los cuales llamamos enunciados clave, porque de sus partes, una vez separadas, se formaran otras palabras y otros enunciados.

**01
MET
LYE**





FICHA TÉCNICA

Cada enunciado pasa por las seis etapas, en la inicial, por ejemplo, se presenta el enunciado clave **Memo llama a Susi**, el cual se visualiza, se asocia e identifica para continuar el análisis en palabras y sílabas, para pasar a la síntesis, ya sea para formarlo de nuevo o para que, mediante la combinación de las sílabas, formar nuevas palabras. Se procede de igual forma con cada uno de los enunciados clave y, aunque el método propone siete, no significa que necesariamente se tendrán que revisar todos y cada uno de ellos, el criterio que aplicará el profesor para saber hasta cuál de los enunciados llegará a cada alumno dependerá básicamente de las peculiaridades que los distinguen. Es importante destacar que las cuatro primeras etapas han de ser cubiertas con éxito, aunque el inicio sea muy lento en la realización de las tareas; sin embargo facilitaran la síntesis como conclusión al proceso de aprendizaje. El segundo enunciado sigue ese mismo proceso lo que le permite utilizar la experiencia que tuvo con el primero y así reafirma su aprendizaje con las actividades sugeridas en cada etapa, al llegar a la síntesis y a la formación de nuevas palabras, se incorpora el primer enunciado dividido en sílabas, y con ellas se reinicia el proceso que permitirá que el alumno disponga de un inventario más amplio de términos que le servirán para elaborar su propio diccionario ilustrado.

Así de manera progresiva, el profesor incorpora el resto de los enunciados, su intervención cada vez será menos directiva, ya que cuando el alumno entiende el proceso pasa rápidamente por cada etapa y llega a la sexta con la seguridad de que debe separar el enunciado en palabras y después en sílabas, las cuales pueden combinar con alguno de los siete enunciados clave.

Es importante resaltar que el Método ha sido concebido, tanto para los alumnos que tienen mayores posibilidades de leer y escribir, como para los que presentan dificultades derivadas de su atención dispersa y de una desorganización perceptiva y psicomotora, que se traducen en mayores obstáculos para lograr el aprendizaje, ellos tendrán que hacer más esfuerzo para cubrir las seis etapas, los que no lo consigan es muy probable que no alcancen a comprender el proceso de síntesis que implica la lectura.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Diccionario ilustrado. El diccionario se forma con las palabras que el alumno encuentra al unir dos o más sílabas de los enunciados clave que analizó en palabras y después en sílabas.

Alfabeto móvil. En una caja de zapatos formar secciones para colocar en tarjetas sílabas y letras. El alumno selecciona las tarjetas para formar palabras o enunciados.

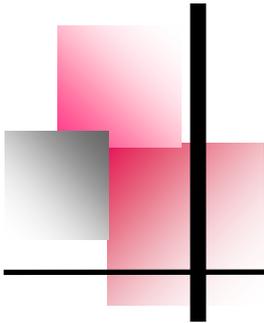
Autodictado. El material que se necesita es el siguiente: Serie de tarjetas media carta que tengan en el anverso un dibujo, para que el alumno seleccione el alfabeto móvil las letras que se requieran para escribir la palabra en el reverso de la hoja, está escrita la palabras en silabas y colocadas una debajo de la otra, abajo una línea punteada para que el alumno seleccione el alfabeto móvil, las letras que necesite para formar un enunciado en pasado, presente o futuro.

Manejo acciones en tiempos verbales diferentes. Escribir en una tarjeta los verbos en presente, pasado y futuro, el profesor cambia la tarjeta y el alumno identifica a que tiempo corresponde; también se le puede solicitar que tome la tarjeta para formar un enunciado en pasado, presente o futuro.

Crucigrama. Elaborar sencillos crucigramas para que sea resueltos en equipo primero para fomentar el trabajo colaborativo y después de manera individual apoyados por el profesor.

Juego de memoria. Escribir en 10 tarjetas sílabas que integradas formen una palabra, colocarlas sobre la mesa sin que se vea la sílaba, el alumno voltea una tarjeta y busca otra que unida a la otra forme una palabra. Se van aumentando las tarjetas hasta llegar a 20 sílabas, con las que tendrá mayor oportunidad de formar enunciados.





CRIE Papantla

Catálogo de material didáctico. Ciclo escolar: 2014-2015.



Dirección:

Abasolo # 200, Col. Centro, C.P. 93400, Papantla, Veracruz, México.

Teléfono: 01 (784) 842 2562

Correo electrónico: criepapantla@gmail.com

Sitio web: www.criepapantla.edu.mx

