



SEV
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE VERACRUZ



educación especial estatal



Catálogo de Material Didáctico

Contenido

☆ Discapacidad Motriz





Gato Diako

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Favorecer la coordinación ojo-mano, concentración, rastreo visual de los alumnos, prensión (habilidad para sostener un objeto), además para ubicar direcciones adelante, atrás, a la derecha, a la izquierda, afuera, adentro y limite.

CONTENIDO:

Este juego contiene un tablero de madera comprimida, con 9 espacios para colocar fichas, 4 fichas en forma de círculo de color negro y 4 fichas en forma de equis de los rojo, estas son de madera comprimida.

DESCRPCIÓN DE SU USO:

Este juego es de estrategia, para poder ganar al contrario. Porque cada jugador tratara de formar una fila y así poder ganar, pero el contrario no lo permitirá. Se anula cuando se coloquen todas las fichas y no se forme la fila, el juego se anula.

- ☆ El juego se realiza con dos concursantes.
- ☆ Cada jugador elige sus fichas (círculos o equis).
- ☆ Entre los jugadores se determina quien comienza el juego, se coloca la primera ficha y después continua el otro jugador, así sucesivamente, el que se quede sin fichas es el ganador.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Es una herramienta esencial que sirve de gran ayuda para el maestro, ya que es una manera de hacer más dinámicas y divertidas las clases, y captar la atención de los alumnos.

En ubicación espacial, para el empleo de este material, las fichas de la X se utilizaran en el siguiente juego.

El tesoro escondido Esconde un objeto (el tesoro) para que el niño lo busque siguiendo las pistas que le das. Ejemplo: "Camina tres pasos largos hacia adelante, después uno largo a la derecha, luego dos pasos hacia atrás y encontrarás el tesoro". El alumno con discapacidad motriz dará las instrucciones mediante movimientos del brazo hacia la derecha, la izquierda o el frente; si es capaz de caminar, efectuará la actividad con ayuda de sus compañeros. Como material complementario se realizara un mapa sencillo.



Rompecabezas Cuerpo Humano Tridimensional

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno descubra conocimientos para desarrollar iniciativas y construir conceptos.

CONTENIDO:

Este material consta de 32 fichas y un rectángulo de 20x31cm. De base. El rompecabezas se conforma de la siguiente manera:

1. Parte. Son dos niñas y dos niños vestidos.
2. Parte. Son dos niñas y dos niños en ropa interior.
3. Parte. Son dos niñas y dos niños en ropa que representan el esqueleto, el sistema respiratorio, digestivo y circulatorio.

DESCRIPCIÓN DE SU USO

- ☆ Se puede realizar individual, por binas y/o equipos.
- ☆ Presentación del juego y se le explica que deben unir las fichas, observando muy bien la forma de cada una para que las puedan ensamblar.
- ☆ Una vez que el alumno logro formar la figura del rompecabezas se le pregunta qué situación se presenta en los dibujos, esto con el fin que logre identificar los sistemas de nuestro cuerpo y logre identificar los órganos principales y la sexualidad.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Dividir por equipos, binas o individual. Elegir el sistema respiratorio, circular, etc. Investigar en la biblioteca y dar una exposición apoyándose con las fichas.



Resaque de manos

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno trabaje la pinza, fortalecer la musculatura para la preparación de la escritura.

CONTENIDO:

El juego se compone de doce piezas; mano izquierda y mano derecha con sus respectivos dedos, estos se encuentran numerados y son de distinto color.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. Se puede jugar individualmente, por binas o por grupos pequeños.
2. Se trata de armar cada mano con sus respectivos dedos.
3. Una vez que el niño haya logrado armar el rompecabezas correctamente se da por concluido el juego.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Trazar la figura de la mano.
- ☆ Después trazar cada parte de la mano, mencionar y escribir el nombre de cada uno de los dedos de la mano (meñique, anular, medio, índice y pulgar).
- ☆ Aprenderán los nombres de sus dedos:
- ☆ Este pequeñito compro un huevito. MEÑIQUE
- ☆ Este lo rompió. ANULAR
- ☆ Este lo hecho a coser. MEDIO
- ☆ Este lo revolvió. ÍNDICE
- ☆ Este dedo gordo se lo comió. PULGAR
- ☆ Se realizara un libro de sus diseños.



Resaque de pies

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno trabaje la pinza, fortalecer la musculatura para la preparación de la escritura.

CONTENIDO:

El juego se compone de doce piezas; pie izquierdo y pie derecho con sus respectivos dedos, estos se encuentran numerados y son de distinto color.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. Se puede jugar individualmente, por binas o por grupos pequeños.
2. Se trata de armar cada pie con sus respectivos dedos.
3. Una vez que el niño haya logrado armar el rompecabezas correctamente se da por concluido el juego.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- Trazar la figura del pie.
- Después trazar cada parte del pie, mencionar y escribir el nombre de cada uno de los dedos del pie (pulgares del pie, 2° dedo del pie, 3° dedo del pie, 4° dedo del pie, dedo pequeño del pie).

☆ Se realizara un libro de sus diseños.





Resaque de números

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno trabaje la pinza, fortalecer la musculatura para la preparación de la escritura.

CONTENIDO:

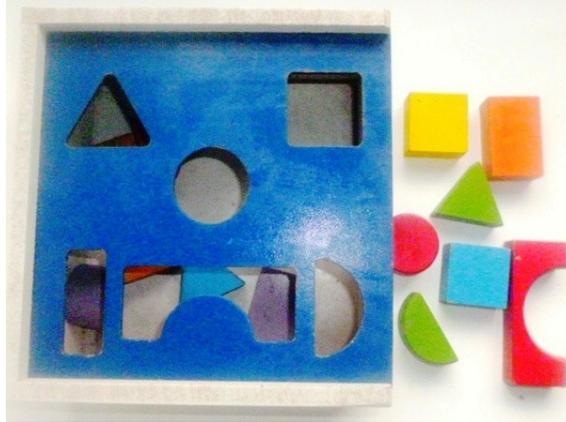
El juego se compone de 10 piezas; las piezas corresponden a la numeración del cero al nueve.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

- ☆ Se puede jugar individualmente, por binas o por grupos pequeños.
- ☆ Se trata de ordenar las piezas correctamente según la numeración.
- ☆ Una vez que el niño haya logrado armar la numeración correctamente se da por concluido el juego.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- Trazar la figura de números.
- Después el nombre de cada uno número.
- Representar las cantidades de cada número.
- Se realizara un libro de sus diseños.
- Realizar la actividad: ¿Adivina que número es?
 - ☆ El docente elaborara tarjetas de los números.
 - ☆ Considerando el número de la tarjeta que eligieron, representan la cantidad con frijoles u otro material y la comparan haciendo equivalencias.
 - ☆ A partir de las respuestas que los niños o niñas dan, reflexionan sobre: ¿Cuántos frijoles te tocaron? 5, ¿Cuántos quedan si quitamos 2?, ¿Cuántos quedan si agregamos 4?
 - ☆ Coloque aquí 2 y acá otros 2, ¿Cuántos son en total?



Caja Geométrica

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno estimule la maduración de la motricidad fina, y el aprendizaje de las figuras geométricas.

CONTENIDO:

Es una caja de madera comprimida, con tapa deslizable, de 18x19x8 cm; la tapa tiene entrada para varias figuras: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo, puente y medio círculo. Además, contiene dos ejemplos de distinto color de cada figura.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El alumno inserte las figuras en el lugar que le corresponde.

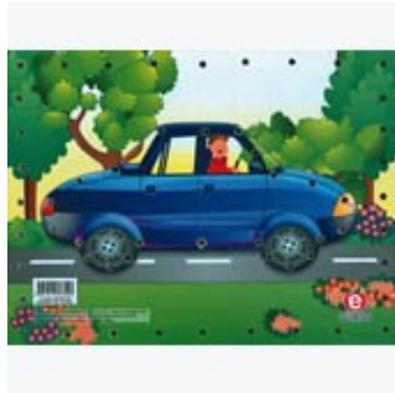
POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Nombre de la actividad SON IGUALES.
- ☆ Realiza comparaciones con objetos concretos en función de sus cualidades, color, forma, tamaño, función.
- ☆ Forman un círculo, eligen un objeto concreto para observar sus cualidades.
- ☆ 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 qué color es?
 - ☆ ¿Qué forma tiene?
 - ☆ ¿Qué tamaño tiene?
 - ☆ ¿Para qué sirven?

El docente tendrá presente que los niños realizan relaciones de equivalencias para formar colecciones.

03
CAJ
GEO





Tablero de Ensarte (Coche)

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Favorecer la motricidad fina de los alumnos para el manejo del lápiz o plumón.

CONTENIDO:

Es un tablero de madera comprimida con el dibujo de un coche azul impreso en él. Alrededor del tablero, y sobre el contorno del coche, hay una serie de orificios a través de los cuales se inserta un cordón.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

☆ Se debe pasar el cordón a través de los orificios hasta que se termine el cordón.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Marcar trazos en la tabla de plastilina. Con la colaboración de los papás, cubre una superficie de cartón, del tamaño de una caja de zapatos, con plastilina de un grosor de medio centímetro, para que el alumno la utilice a manera de hoja y trace sobre ella con un bolígrafo la imagen del coche. La presión para marcar el trazo le ayudará a controlar el movimiento de su mano; y al borrar sus trazos con los dedos de su mano estimula la coordinación motriz fina. El grosor de la capa de plastilina depende de la necesidad del alumno para regular su tono muscular.



Esquema Corporal

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno identifique cada una de sus partes para la percepción global de su cuerpo.

CONTENIDO:

Este material consta de 2 niñas articuladas y 1 niño articulado de plástico.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

- ☆ Se pueden trabajar de manera individual o por equipos.
- ☆ Se les enseña a los alumnos previamente la niña articulada y/o niño articulado.

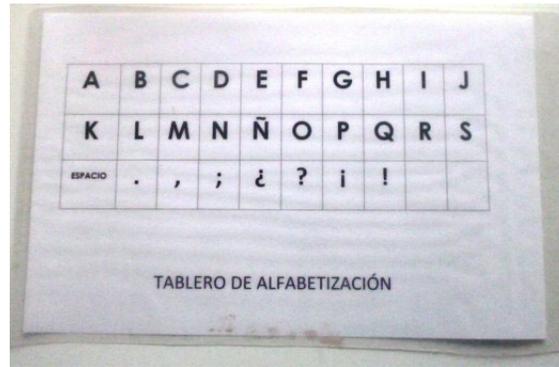
- ☆ Mencionar las partes del cuerpo.
- ☆ Armar las partes del cuerpo.
- ☆ Identificar el sexo.
- ☆ Hacer ropa con el papel de china, estraza, etc., a los muñecos articulados (apoyo de imágenes, fotografías).

POSIBLES ADAPTACIONES:

Estas actividades se emplearán después de trabajar con los niños articulados.

Esquema corporal. Coloca al niño en el centro del círculo formado por sus compañeros, sentados en el piso, y entrégale una manta grande para que cubra su cuerpo, dándole la siguiente indicación: “Vas a esconderte en esta manta, de tal manera que tus compañeros no vean ninguna parte de tu cuerpo”. Material didáctico empleado una manta grande o mediana.

Conciencia de la imagen corporal. Los alumnos, sentados en círculo, observan al compañero que se encuentra en el centro, cubierto por una manta. Dirígete al niño dentro de la manta diciéndole: “veo tus pies”. Otro niño dice, “veo tus hombros”, y así sucesivamente dirán cada parte del cuerpo. El niño, al escuchar la parte del cuerpo que está descubierta, con el afán de que no la vean, automáticamente la contraerá. De esta manera tomará conciencia de las partes que integran su esquema corporal. Si el niño no enfrenta problemas graves en la movilidad, no serán necesarias mayores adecuaciones a la actividad.



Tablero de Alfabetización

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

El alumno tenga la oportunidad de acceder a la escritura iniciando con el alfabeto.

CONTENIDO:

Es un rectángulo con las siguientes medidas de 16x32cm. En donde cada recuadro se dividirá en 4x2cm.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

En equipo, bina y/o individual. Se formaran palabras, reconocer los signos de puntuación. Este tablero puede abarcar las letras del alfabeto (mayúscula y minúscula), los signos de puntuación (coma, punto, dos puntos y otro), los signos de interrogación y de admiración, así como la barra para dejar espacio, sería como un teclado para que el alumno forme frases cortas y se familiarice con una estructura gramatical.

Se inicia con el alfabeto, aquí el señalamiento es principalmente directo, para señalamiento indirecto, se le pueden poner las combinaciones de colores. El orden sugerido para acomodar las letras es el mismo que se presenta en las máquinas de escribir y computadoras, lo que le dará la oportunidad de tener acceso a estas máquinas.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Es importante considerar que no todos los alumnos acceden a estas tablas debido a lo comprometido de su discapacidad. Se puede emplear la tabla silábica y la tabla de palabras (campos semánticos).

Arma un juego de tarjetas con las vocales y consonantes, o bien, con sílabas que el niño ya conoce para que forme las palabras. Entrega al niño un número de tarjetas que contenga letras, para que forme las palabras que hayas elegido previamente y que no admitan mayor margen de error, con el propósito de que el alumno adquiera seguridad, logre captar el proceso de la síntesis, sea capaz de integrar una parte (letra) a un todo (palabra) con significado y posteriormente forme enunciados y frases cortas. Utilizando como apoyo el tablero de alfabetización.

**03
TAB
ALF**





Exhibidor con 8 charolas y material de construcción

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

El alumno favorezca el área cognitiva, se implementara el juego simbólico desarrolla el pensamiento, potencia la formación del lenguaje y la comunicación, la capacidad de representación. En cuanto al área motriz, sincronizar movimientos, la coordinación viso- motora, desarrollando la musculatura gruesa y fina.

CONTENIDO:

Son materiales de plástico, sirven para ensamblar. El exhibidor y las charolas son de color rojo. Cada charola contiene material diferente: focos de plástico de varios colores; zapatos de colores con sus cordones; herramientas de plástico de diversos colores; figuras de peces para ensamble; conos con aros para insertarlos; y tres charolas con material diverso de construcción.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

☆ Se trata de hacer el ensamble adecuadamente según el material que corresponda.

☆ Poner en práctica el amarre de cordones en los zapatos de plástico.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Autonomía Prepara una serie de ilustraciones de los materiales de plástico, y entrégaselas al alumno para que las observe. Luego solicítale lo siguiente: • Pon en esta caja roja, las tarjetas con los materiales para construcción que correspondan. • Pon en esta caja, las tarjetas de las figuras de peces. Pon en esta caja, las tarjetas de las figuras de los zapatos, etc. Después, saca los objetos de su caja, al tiempo que le preguntas al alumno ¿te gustan estos materiales? ¿Por qué no te gusta? Por ejemplo: “¿Por qué no te gusta el desarmador?” “¿Por qué no te gusta la sierra?” Si el alumno presenta dificultades del habla, puedes apoyarlo usando un tablero con las imágenes de la actividad.

03
EXH
CHA





Utensilios adaptados

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Facilitar la adaptación para la prensión de los utensilios indispensables en la vida diaria.

CONTENIDO:

Son utensilios para el aseo personal y para ingerir los alimentos, de material plástico o metálico con medidas convencionales, pero con un mango o soporte de plástico para facilitar su empleo.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Se recomienda el uso de este tipo de utensilios adaptados para personas con discapacidad motora.

Es importante considerar el desarrollo de autonomía e independencia.

- ☆ Incentivar al niño o niña para que ejecute por sí mismo la actividad, cuidando de brindar el apoyo estrictamente necesario.
- ☆ Considerar la edad de desarrollo del niño o niña a la hora de pedir independencia y verificar que no existan razones orgánicas que impidan la realización de una actividad.
- ☆ Adaptar materiales, metodologías, espacios físicos, para favorecer el aprendizaje y la participación de niños y niñas con discapacidad motriz.
- ☆ Organizar el espacio y los tiempos de interacción social sólo para niñas y sólo para niños. (Desarrollo de identidad y sentido de pertenencia).

03
UTE
ADA





Resaque de Figuras Geométricas

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Favorecer la motricidad fina en el alumno para el manejo de la presión.

CONTENIDO:

El material contiene 4 tableros con una figura geométrica al centro (cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo), las cuales se desprenden de la base (tablero).

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

- ☆ Este material se puede utilizar individualmente o en binas.
- ☆ El docente le muestra a los alumnos los tableros y se les pide que los exploren, haciéndoles cuestionamientos como: ¿Qué observan en esos tableros?, ¿qué figuras geométricas tienen?, ¿de qué color son las figuras que se muestran?
- ☆ El docente les proporciona el material a los alumnos y les pide que desprendan cada una de las figuras y las coloque en la superficie de la mesa (intercalando figura con tablero).
- ☆ Se le indica al alumno que elija una figura geométrica y busque su tablero el cual se pueda encajar, y una vez que el alumno lo haya logrado se pasara a otra figura geométrica realizando el mismo procedimiento.
- ☆ Con ayuda de diferentes objetos similares a las figuras geométricas el alumno tendrá que clasificarla por su forma, tomando como referencia la figura del resaque.

POSIBLES ADAPTACIONES:

El disponer de figuras geométricas que puedan ser trasladadas de un lado a otro de la mesa simplemente nos va a permitir trabajar todos los contenidos escolares previos al aprendizaje de las técnicas instrumentales, además de que en su momento, posibilitará la iniciación a los primeros niveles o fases del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura, la escritura y el cálculo.

- a. Elaborar trazos libres en el cuaderno de las figuras geométricas.
- b. Marcar trazos en la tabla de plastilina. Con la colaboración de los papás, cubre una superficie de cartón, del tamaño de una caja de zapatos, con plastilina de un grosor de medio centímetro, para que el alumno la utilice a manera de hoja y trace sobre ella con un bolígrafo. La presión para marcar el trazo le ayudará a controlar el movimiento de su mano; y al borrar sus trazos con los dedos de su mano estimula la coordinación motriz fina. El grosor de la capa de plastilina depende de la necesidad del alumno para regular su tono muscular.
- c. Elaborar una secuencia de trazos de formas, ya sea copiándolos o calcándolos de una tira de cartoncillo que prepares con antelación. La tira le da idea al alumno de renglón y de la dirección de su trazo de izquierda a derecha. Ejemplo de las secuencias. Se emplearía como material de apoyo el cuadernillo de figuras.
- d. Iniciarse en el aprendizaje de las letras. Inicia la presentación de las vocales asociada a una imagen, y lo mismo en el caso de las consonantes. De esta manera, utilizas el canal de la percepción auditiva, visual y táctil, con lo que facilitas al alumno el aprendizaje de las letras.

**03
RES
FIG**



Pulpo de Texturas

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Favorecer la motricidad fina en los alumnos.

CONTENIDO:

Consta de varias piezas de plástico que simulan unos pulpos, de diferentes colores y con orificios en las puntas, también trae varias agujetas de colores.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El niño deberá manipular las figuras y podrá clasificarlas por colores para después insertarlas en las agujetas ya sea todas de un solo color, intercaladas o bien el orden que el docente solicite.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Este material se puede trabajar con los alumnos de 0 a 3 años en el ámbito personal y social. El aprendizaje esperado es descubrirse a sí mismo a través de la exploración sensoriomotriz de su cuerpo y el de los otros, diferenciando gradualmente a las personas y los objetos que conforman su entorno más inmediato.

El docente mostrará la caja con los materiales y los dejará en una repisa a la altura y vista de los alumnos, que ya se desplazan libremente, de manera que los usen en forma autónoma en otra oportunidad.

Si el niño o niña coge los objetos con dificultad por problemas en la movilidad de sus manos, ayudarlo iniciando la actividad e invitándolo a que la finalice. Por ejemplo, comenzar a abrir la caja y dejar la tapa superpuesta para que con un movimiento muy leve el alumno pueda desplazarla. Si no puede sacar los objetos, el docente los toma uno a uno, y los va poniendo fuera de la caja, nombrando los colores de las figuras (identificar colores, noción de cantidad, etc).

**03
PUL
TEX**





Pictogramas para sistemas de comunicación aumentativa y alternativa

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

El alumno transmita expresiones por medio de los pictogramas es una amplia gama de sistemas de signos, que se adaptan de acuerdo a los diferentes niveles de desarrollo cognitivo (de acuerdo con la edad y/o nivel intelectual), y una gran variedad de técnicas e instrumentos para seleccionar y transmitir estos signos, que se ajustan a los diversos grados de afectación motriz.

CONTENIDO:

Son 45 cuadrados de 5x5cm. Cuando hablamos de pictogramas, nos referimos a sistemas alfabéticos basados en dibujos significativos. Dibujos que son enteramente comprensibles con tan solo mirarlos. Los pictogramas se utilizan en múltiples ocasiones para crear sistemas de comunicación. No sólo los ubicamos en los tableros de comunicación, sino que solemos incluirlos en la mayoría de las acciones que nos van surgiendo, tanto dentro como fuera del aula.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

- Construir con apoyo visual campos semánticos.
- Preparación de una receta de cocina.
- Utilizar los elementos básicos para comunicarse en las situaciones habituales.
- Repasar el vocabulario propio de las acciones de la vida diaria.

Desarrollo de habilidades sociales y comunicativas para anticipar distintos entornos habituales.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Este sistema se basa principalmente en símbolos pictográficos sencillos e icónicos. La palabra sale escrita debajo.

Que características tienen:

- Representan las palabras.
- Están pensados e indicados para diferentes grupos de personas con diferentes dificultades.
- Los dibujos se pueden reproducir fácilmente.
- Se pueden separar los dibujos muy fácilmente confeccionando el plafón a las necesidades de cada usuario.
- Tener en cuenta que los dibujos/símbolos están divididos por categorías que corresponden a la siguiente división:
 - Personas (amarillo)
 - Verbos (verde)
 - Términos descriptivos/adverbios (azul)
 - Nombres (naranja)
 - Términos sociales (rosado)
 - Términos diversos como letras del alfabeto, números o colores (blanco).



Tornillos y Rondanas

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 64 piezas en forma de tornillos y rondanas de color azul, amarillo, verde y rojo, que se guardan en un contenedor de plástico transparente con medidas de 26cm de ancho y 12cm de altura con tapa naranja con hoja de sugerencias.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno las figuras de la hoja de sugerencias, después, atornillara y desatornillara los tornillos y rondanas. El que logre mayor cantidad de figuras atornilladas es el ganador.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Formar conjuntos de al menos 5 elementos. Repartir a cada alumno una cartulina blanca en las que estén dibujadas las figuras (tornillos y rondanas). Solicitarle que coloque encima las figuras que tienen tantos elementos como se le indiquen.
- ☆ Meter en una caja tantas figuras como se indiquen.
- ☆ Atornillar las figuras como se indiquen.
- ☆ Desarrollar la coordinación ojo-mano, lograr atornillar las figuras.
- ☆ Observar las figuras e identificarlos por su forma y color.

**03
TOR
RON**





Juego para armar móvil

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 200 piezas de plástico en color negro, azul, amarillo, verde y rojo, que se guardan en un contenedor de plástico transparente con medidas de 26cm de ancho y 12cm de altura con tapa naranja con hoja de sugerencias.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno las figuras de la hoja de sugerencias, después, ensamblará. El que logre mayor cantidad de figuras armadas es el ganador.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones:

- ☆ Conocer diversos medios de locomoción para viajar y hacer excursiones. Al reconocer los diferentes medios de transporte reconocerá el oficio de cada medio de transporte.
- ☆ Asocia el medio de transporte con el medio por el que se desplaza (tierra, mar o aire)
- ☆ Dominar el desplazamiento sobre distintos tipos de superficie.
- ☆ Desarrollar la coordinación ojo-mano.
- ☆ Ajustarse al ritmo de canciones y melodías.
- ☆ También se pueden utilizar para ensartar empleando una agujeta o cola de rata (motricidad fina).
- ☆ Construcción de un juguete (creatividad)
- ☆ Con los alumnos de discapacidad visual se pueden emplear para realizar ejercicios de noción de cantidad.

**03
JUE
ARM**



Rompecabezas Alfabeto

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:

El juego se compone de 26 piezas en forma de letras del abecedario en diferentes colores azul, amarillo, naranja y lila, que se ensamblan en una base que tiene la forma de la letra y una imagen al fondo, es de madera con medidas de 25.5x25.5cm.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno y formara el rompecabezas.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Pronunciar, identificar y señalar el abecedario.
- ☆ En específico con alumnos que presentan problemas de articulación se presentara el fonema posteriormente emplearan ejercicios para favorecer su aparato fonoarticulador.
- ☆ El docente mostrara un objeto y los alumnos dirán qué es, deberán señalar con que letra del abecedario inicia.
- ☆ Para los alumnos con discapacidad visual conocer la forma tridimensional del abecedario.

03
ROM
ALF





Animales Ensartables

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno logre ejecutar las habilidades motrices así como estructuración de ideas y formas para fortalecer las habilidades cognitivas.

CONTENIDO:

El juego se compone de dos cordones rojos, dos cordones verdes, dos cordones azules, dos cordones amarillos, dos figuras de mariposa color azul, dos figuras de moto color azul, dos figuras de automóvil color verde, dos figuras de delfín color verde, 2 figuras de gato color rojo, dos figuras de tren color rojo, dos figuras de elefante color amarillo y dos figuras de barco color amarillo.

DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno las figuras y ensartaran los cordones en las figuras, el que termine primero gana.

POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones:

- ☆ Motricidad fina.
- ☆ Desarrollar la coordinación ojo-mano.
- ☆ Organizar por campos semánticos: animales y medios de transporte.

Contestar y exponer oralmente:

- ¿Qué es?
- ¿Qué color es?
- ¿En dónde se encuentran?
- ¿Qué sonidos producen?

- ☆ Para apoyarse en calcar la imagen.
- ☆ Escribirá los nombres de los animales en tarjetas con las siguientes medidas 10cmx60cm aproximadamente dependerá de lo largo de la palabra y la medida de la letra de molde es de 7.5cm., con un marcador de tinta roja (en específico para discapacidad motora).

**03
ANI
ENS**





Abaco

FICHA TÉCNICA

OBJETIVO:

Que el alumno lo emplee para contar y hacer cálculos matemáticos.

CONTENIDO:

Consta de 48 piezas elaborado de madera de pino y una serie de varillas con cuentas insertadas.

DESCRIPCIONES DE SU USO:

Se compone de una serie de hileras formadas por una serie de cuentas insertadas en una varilla por la que pueden deslizarse libremente, representando de esa manera un número del 0 al 9.

La primera hilera de la derecha corresponde a las unidades, la segunda a las decenas, la tercera a las centenas y así sucesivamente. Cada una de estas hileras se halla dividida en dos mitades:

- ☆ Anotación y lectura de cantidades en el ábaco.
- ☆ Suma de cantidades con el apoyo del ábaco.

POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Realizar operaciones sencillas.
- ☆ Identificar los colores.
- ☆ Identifique las distintas partes del instrumento de cálculo.
- ☆ Identifique la primera columna de derecha a izquierda como las unidades.
- ☆ Identifique la segunda columna de derecha a izquierda como las decenas.
- ☆ Escriba cantidades utilizando las columnas anteriores.
- ☆ Lea cantidades utilizando las columnas anteriores





Reloj de Madera

FICHA TÉCNICA

Nivel asignado para jugar:

Preescolar y primaria (niños y niñas de 3 a 12 años).

Descripción del material: El juego está compuesto de madera, con una base de 19X7cm, con un diámetro de 12cm. La manecilla azul indica los minutos y la roja la hora.

Reglas del juego: El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se programaran las horas, las cuales deberán señalar en el reloj; y posteriormente dibujar el reloj y escribir la hora. El alumno que indique correctamente la hora será el ganador.

Actividades complementarias: Para los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

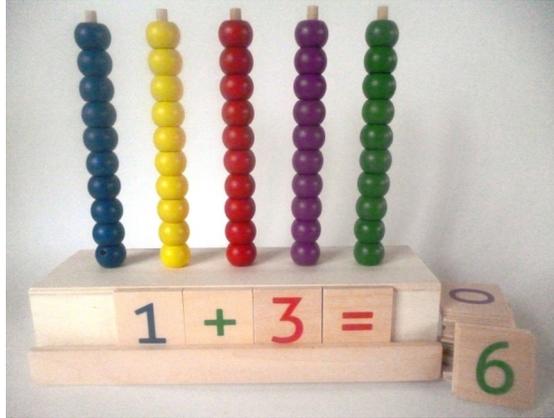
Para discapacidad visual se sugiere aplicar relieve con silicón sobre los números (horas y minutos) .

Se puede emplear en la organización temporal: Percibir la duración de los sucesos.

- ☆ Andar el aula durante mucho tiempo (3 minutos)
- ☆ Andar el aula durante poco tiempo (10 segundos)
- ☆ Palmotear durante mucho tiempo (minuto y medio)
- ☆ Palmotear durante poco tiempo (5 segundos)
- ☆ Mantener los brazos hacia arriba durante mucho tiempo (2 minutos)
- ☆ Mantener los brazos hacia arriba poco mucho tiempo (5 segundos)
- ☆ Estructurar actividades por tiempos (emplear acciones)
- ☆ Construir un túnel. Recorrer un túnel corto, en poco tiempo. Recorrer un túnel largo, en mucho tiempo.
- ☆ Marcar tiempos en actividades sencillas con posibilidad de observarlo por los propios niños.

**03
REL
MAD**





Abaco

FICHA TÉCNICA

Nivel asignado para jugar:

Preescolar y primaria (niños y niñas de 3 a 10 años).

Descripción del material: El juego está compuesto de madera, con dos bases de 18cmx4.5cm con 5 postes de 17cm en posición horizontal y tiene insertado en cada poste 10 bolitas de madera, la primera fila contiene 5 amarillas y 5 azules; en el segundo poste, contiene 5 bolitas de color madera y 5 verdes; en la tercera fila contiene 5 bolitas azules y 5 rojas; en la cuarta fila contiene 5 bolitas verdes y 5 amarillas; y en el último poste contiene 5 bolitas rojas y 5 de color natural.

Reglas del juego: El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se realizaran operaciones básicas, en donde el alumno deberá emplear el ábaco. Considerando las siguientes reglas.

- ☆ Agrupar las bolitas en colección de decenas.
- ☆ Es que en un número las cifras tienen un valor distinto según el lugar donde se anotan.

Los alumnos que expliquen este proceso son los **ganadores**.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ Con los alumnos con discapacidad visual colocaran las bolitas en cada poste, previniendo que no falte ninguna. Es importante considerar en la manipulación de objetos en dirigirlo para interiorizar la lateralidad (izquierda y derecha) y conceptos espaciales (arriba, abajo y dentro fuera), así como destreza y habilidad para tomar objetos y manipularlos.

**03
ABA
PRI**





Rompecabezas de Zapato

FICHA TÉCNICA

Nivel asignado para jugar:

Preescolar (niños y niñas de 3 a 6 años).

Descripción del material: El juego está compuesto de madera, con una base de 29.5x21cm. Contiene diseño de animalitos del bosque, en el fondo, un conejo, de lado inferior izquierdo un caracol, en el lado inferior otro caracol y el lado inferior derecho dos puercos spin. En el centro están un par de tenis de varios colores y 2 agujetas color amarillas.

Reglas del juego: El juego puede realizarse individualmente. Ensartar las agujetas en el tenis, el alumno que finalice primero es el ganador.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ Conocer los animales que viven en el bosque (campo semántico)
- ☆ Establecer con los alumnos una conversación sobre animales en base a las experiencias directas tenidas por ellos con animales propios, con los alumnos con discapacidad visual, se podrán presentar animales (tercera dimensión), con los alumnos con discapacidad auditiva imágenes (significado-significante).
- ☆ Dar una colección a los alumnos de láminas de animales y pedirles que identifiquen cuales viven en el bosque, en la granja y son domésticos. Con los alumnos de discapacidad visual, presentar los animales en tercera dimensión.
- ☆ Cantar una canción de animales con **instrumentos musicales**.
- ☆ Preparar representaciones de animales (sonidos onomatopéyicos).
- ☆ Escenificar en clase un cuento sobre una granja (**títeres de peluche**).
- ☆ Observar la forma de vida de algunos animales (videos).
- ☆ Traer a clase algún animal que tengan en casa, preguntar a su dueño como lo alimenta, observar sus características físicas, comparar las diferencias de otros animales.
- ☆ Imitar los movimientos de los animales.
- ☆ El docente hablara de las características y costumbres de algún animal del contexto y los alumnos adivinarian de que animal se trata.

**03
ROM
ZAP**



Pandero

FICHA TÉCNICA

Nivel asignado para jugar:
Preescolar (niños y niñas de 3 a 6 años).

Descripción del material: Instrumento musical compuesto de madera y metal, color base amarillo, decorado en colores rojo, naranja y blanco. El segundo tiene un diseño con colores verde, naranja y blanco.

Reglas del juego: El juego puede realizarse individualmente, en binas y/o equipo. Hacer un concurso en donde se marquen distintos ritmos con el pandero, el que mejor lo realice es el ganador.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ Ajustarse al ritmo de canciones y melodías.
- ☆ Cantar canciones y marcar ritmos con el pandero.
- ☆ Acompañar el ritmo de una canción alternando palmas, silbidos y rodillas.
- ☆ Mover el cuerpo sin variar de sitio acompañando el ritmo de una canción.
- ☆ Bailar en grupos al marcar una canción.
- ☆ Seguir el ritmo de melodías por parejas.
- ☆ Hacer un concurso de baile de distintos ritmos.



Se podrá evaluar de la siguiente manera:

<i>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</i>	<i>Siempre lo hace</i>	<i>Lo hace a veces</i>	<i>Difícilmente lo hace</i>
Discrimina objetos que guarden relación dentro de un grupo determinado (instrumento musical)			
Acompaña con palmadas un ritmo determinado.			
Marca el ritmo de una canción con movimientos de brazos o piernas.			
Alterna distintos movimientos según cambie el ritmo de una canción.			
<i>CONTENIDOS ACTITUDINALES</i>	<i>Siempre lo hace</i>	<i>Lo hace a veces</i>	<i>Difícilmente lo hace</i>
Participa en actividades grupales			
Se relaciona igualmente con semejantes del mismo o diferente sexo.			





Títeres de Peluche

FICHA TÉCNICA

Nivel asignado para jugar:
Preescolar y Primaria (niños y niñas de 3 a 12 años).

Descripción del material: Son 12 títeres. Cada títere está compuesto de 100% poliéster, es superficie lavable, en el centro de la cabeza del títere tiene un gancho blanco de 2.4cm de largo; el diseño del animal solo es el tronco donde se introduce la mano para que adquiera movimiento. Los animales son los siguientes:

- | | | | |
|---|---|---|---------------------------------------|
| ☆ | Cerdito color rosa. | ☆ | Gallito color café. |
| ☆ | Perrito color café. | ☆ | Conejito color rosado. |
| ☆ | Burrito color gris y orejitas negras. | ☆ | Borreguito color crema. |
| ☆ | Vaquita color blanca y orejitas negras. | ☆ | Patito color amarillo. |
| ☆ | Osito koala color gris. | ☆ | Tigre color naranja con rallas cafés. |
| ☆ | Ranita color verde. | ☆ | Caballito color café. |

Reglas del juego: El juego puede realizarse individualmente, en binas y/o equipo. Hacer un concurso en donde se escenifiquen cuentos, en donde se elegirán los ganadores por medio de jueces (compañeros del salón).



FICHA TÉCNICA

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ Diferenciar algunos animales, sus partes, forma de alimentación así como reconocer la importancia del sol, el agua y el aire para la vida.
- ☆ Agrupar las plantas según sirvan como adorno o alimento de los animales.
- ☆ Diferenciar las plantas que comen los animales por su forma, color y olor.
- ☆ Realizar un huerto.
- ☆ Agrupar animales según su forma de vida.
- ☆ Asociar animales con el alimento que toman.
- ☆ Observar como tienen cubierto su cuerpo.
- ☆ Escenificar cuentos con animales como personajes.
- ☆ Imitar el sonido de algunos animales.
- ☆ Asociar distintos animales con el alimento que nos proporcionan.
- ☆ Observar los distintos estados del agua.
- ☆ Regar las plantas, dar de beber a los animales, etc.





Botones de Figuras Geométricas para armar

FICHA TÉCNICA

Nivel asignado para jugar:

Preescolar y Primaria (niños y niñas de 3 a 12 años).

Descripción del material: Son figuras de plástico con 4 orificios en el centro, hay 47 piezas de color rojo, azul, amarillo, naranja y verde. Un total de 188 piezas. Contiene 8 cordones de 90cm de largo cada uno (son un par color rojo, azul, amarillo, naranja y verde). Contiene una hoja de sugerencias. Se guardan en un contenedor de plástico transparente con tapa naranja.

CANTIDAD	FIGURA	COLOR
5	Rombo	Rojo
12	Heptágono	
11	Círculo	
6	Cuadrado	
3	Triángulo	
10	Octágono	
7	Rombo	Verde
10	Heptágono	
12	Círculo	
5	Cuadrado	
8	Triángulo	
5	Octágono	
7	Rombo	Azul
7	Heptágono	
11	Círculo	
8	Cuadrado	
3	Triángulo	
11	Octágono	
7	Rombo	Amarillo
5	Heptágono	
5	Círculo	
6	Cuadrado	
13	Triángulo	
11	Octágono	

**03
BOT
FIG**



FICHA TÉCNICA

Reglas del juego: El juego puede realizarse individualmente, en binas y/o equipo. Escoger 4 figuras de la hoja de sugerencias y armar. El primero que lo realice gana.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ Ejercicios de ensartado.
- ☆ Utilizar como moldes para diferentes actividades. Colorear las figuras. Pintar con la yema de los dedos.
- ☆ Moldear figuras de plastilina grandes y pequeñas.
- ☆ Hacer figuras.
- ☆ Construir torres.
- ☆ Montar y desmontar piezas.
- ☆ Hacer nudos con las agujetas.
- ☆ Reconocer las formas de las figuras geométricas.
- ☆ Realizar trazos de rayas verticales y horizontales siguiendo punteados. Hacerlo en arena, pizarra, etc.
- ☆ En una hoja en blanco trazar líneas con pintura de dedos.
- ☆ Realizar las figuras en la pizarra, en una bandeja de arena, con plastilina.
- ☆ Alternar rayas largas y cortas.
- ☆ Alternar en una serie corta rayas y cruces.





Juego para armar de figuras

FICHA TÉCNICA

Nivel asignado para jugar:

Preescolar y Primaria (niños y niñas de 3 a 6 años).

Descripción del material: Son 24 figuras de plástico para armar de diferentes colores verde, azul, amarillo y rojo; en el centro tiene un diseño de carita feliz (sol), conejo y oso. Contiene una hoja de sugerencias. Se guardan en un contenedor de plástico transparente con tapa naranja.

CANTIDAD	DISEÑO	COLOR
2	Carita feliz (8 ensambles)	Verde
2	Carita	Azul
2	Carita	Amarillo
2	Carita	Rojo
2	Conejo (6 ensambles)	Verde
2	Conejo	Azul
2	Conejo	Amarillo
2	Conejo	Rojo
2	Oso (4 ensambles)	Verde
2	Oso	Azul
2	Oso	Amarillo
2	Oso	Rojo

**03
JUE
ARM**



FICHA TÉCNICA

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ Comprensión auditiva y visual: adivinar un objeto por su descripción real; relacionar imágenes atendiendo a la semejanza y diferencia de color, forma, etc.
- ☆ Jugar al veo-veo dando características del objeto.
- ☆ Mostrar láminas y nombrar que figuras se ven en ellas.
- ☆ Se nombra un color y se dicen objetos que lo posean.
- ☆ Mediante mimo, averiguar que se está describiendo.
- ☆ Unir las figuras que sean iguales.
- ☆ Ordenar por formas.
- ☆ Agrupar formas iguales.





Juego para Armar de Figuras Geométricas

FICHA TÉCNICA

Nivel asignado para jugar:

Preescolar y Primaria (niños y niñas de 3 a 12 años).

Descripción del material: Es material de plástico con figuras geométricas en tercera dimensión de un tamaño pequeño, 3cm de alto aproximadamente, en total son 36 piezas. Con 4 cordones de 90cm aproximadamente de color verde, amarillo, rojo y azul.

Figuras	Color	Cantidad
Óvalo	Verde	2
	Azul	2
	Lila	2
Esfera	Verde	2
	Azul	2
	Lila	2
Cilindro	Naranja	2
	Amarillo	2
	Rojo	1
	Café	1
Hexágono	Naranja	1
	Amarillo	1
	Rojo	2
	Café	2
Cubo	Naranja	2
	Amarillo	2
	Rojo	1
	Café	1
Triángulo	Naranja	1
	Amarillo	1
	Rojo	2
	Café	2



FICHA TÉCNICA

Reglas del juego: El juego puede realizarse individualmente, en binas y/o equipo. Se iniciara con esta introducción ¿Adivina que es?

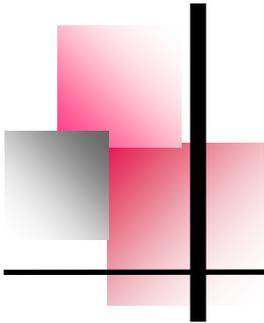
Todos sentaos en el suelo, formando un círculo. Dentro del círculo se coloca una sábana, de manera que tape las piernas y los brazos de todos. Se introduce la figura bajo la sabana. Por turnos, lo tocan e intentan adivinar qué es. Cuando lo adivinan, se introduce un nuevo objeto y así sucesivamente. Los que acierten son los ganadores.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ Coordinación **visomanual**. Desarrollo de la tarea de ensartar las figuras por el reconocimiento de formas.
- ☆ Utilización de construcciones por medio de la hoja de sugerencias.
- ☆ **Lateralidad**. Afianzamiento de la lateralidad dominante (ojo, mano, pie).
- ☆ Desarrollo de ejercicios para la independencia segmental lateral (reconocer si es diestro o zurdo).
- ☆ Reconocer e identificar la derecha y la izquierda en el propio cuerpo.
- ☆ Localizar y situar objetos (figuras) a la derecha y a la izquierda de uno mismo.
- ☆ Para los alumnos con discapacidad visual el reconocer las figuras geométricas en tercera dimensión.





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

