



Laboratorio Infantil | Instituto de Psicología | Universidad Central de Venezuela

GUÍA FUNCIONAL

discriminación

**PARA EL DESARROLLO TEMPRANO
Y OTROS PROGRAMAS DE ATENCIÓN AL NIÑO**

**Ana Lisett Rangel
Rosa Lacasella
María Teresa Guevara
Miriam Dembo**



Universidad Central de Venezuela
Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico

Ana Lisett Rangel. Licenciada en Psicología, mención Psicología Escolar. Magister Scientiarum en Psicología, mención Análisis Experimental de la Conducta por la Universidad Central de Venezuela. Profesora e Investigadora del Instituto de Psicología de esta Universidad. Fue Coordinadora del Aula Preescolar Experimental adscrita a la Maestría en Análisis Conductual y actualmente es Jefa del Centro de Desarrollo Infantil. Entre sus principales líneas de trabajo se encuentra la investigación en las áreas de diseño curricular, formación de padres y maestros, diseño y evaluación de soportes didácticos digitales para la enseñanza y formación docente para el uso pedagógico de la tecnología. Los resultados y reflexiones sobre su área de interés se han presentado en diversos eventos científicos y publicados en libros y artículos en revistas especializadas.

Rosa Lacasella. Licenciada en Psicología, mención Psicología Clínica y Magister Scientiarum en Psicología, mención Análisis Experimental de la Conducta por la Universidad Central de Venezuela. Miembro de la Sociedad Interamericana de Psicología, de la Federación y Colegio de Psicólogos de Venezuela y de la Asociación de Análisis Conductual (ABA). Desde 1987 hasta la actualidad, ha sido docente tanto en pregrado como en posgrado. Realiza investigación en las siguientes áreas: adquisición y desarrollo del lenguaje, análisis de la creatividad, desarrollo infantil, metodología de investigación, evaluación de programas. Ponente en diversos eventos científicos nacionales e internacionales. Ha publicado diversos libros y artículos en revistas especializadas relacionados con sus temas de investigación.

María Teresa Guevara. Licenciada en Psicología, mención Orientación. Magister Scientiarum en Psicología, mención Análisis Experimental de la Conducta y Doctora en Psicología por la Universidad Central de Venezuela. Profesora e Investigadora del Instituto de Psicología de esta Universidad y miembro del Centro de Desarrollo Infantil. Ha desarrollado investigaciones y publicado trabajos en las áreas del aprendizaje, comportamiento infantil, educación preescolar, metodología de la investigación y estudio de los problemas teóricos y metodológicos del análisis conductual.

Miriam Dembo. Doctora en Psicología por la Universidad Central de Venezuela. Profesora de la Escuela de Psicología. Ex directora de Posgrado de la Facultad de Humanidades y Educación y miembro fundador del Comité Académico del Doctorado en Psicología de la UCV. Con un grupo de profesores del Instituto de Psicología de la UCV fundó el Laboratorio Infantil, desde donde ha ejercido labores de docencia e investigación y producido numerosos trabajos y publicaciones en el área de comportamiento infantil y educación preescolar. Ha realizado aportes importantes al estudio de los problemas teóricos y metodológicos del análisis conductual y destaca también su interés y trabajo en las áreas de formación del psicólogo y educación superior.

GUÍA FUNCIONAL

GUÍA FUNCIONAL

discriminación

▼ Centro de Desarrollo Infantil | Instituto de Psicología | Universidad Central de Venezuela

GUÍA FUNCIONAL

discriminación

Para el desarrollo temprano y otros programas de atención al niño

▲ Ana Lisett Rangel

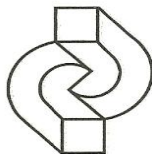
Rosa Lacasella

María Teresa Guevara

Miriam Dembo

(Coordinadoras)

▼ Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico, Universidad Central de Venezuela



Caracas, 2008

© Ana Lisett Rangel / Rosa Lacasella / María Teresa Guevara / Miriam Dembo (Coordinadoras), 2007
© Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico, 2008
Universidad Central de Venezuela

ISBN: 978-980-00-2484-3
Depósito Legal: If17520083721929

Diagramación y montaje:
Margarita Páez-Pumar

Coordinación editorial:
Yandra Araujo

Corrección de textos:
María Enriqueta Gallegos

Diseño de colección y carátula:
Carlos Silva

Elaboración de carátula:
Elizabeth Cornejo

Impreso en Caracas, Venezuela

Todas las obras publicadas por el CDCH son sometidas a arbitraje.

Universidad Central de Venezuela. Instituto de Psicología. Centro de Desarrollo Infantil

Discriminación : guía funcional para el desarrollo temprano y otros programas de atención al niño / Centro de Desarrollo Infantil, Instituto de Psicología, Universidad Central de Venezuela. -- Caracas : Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico, Universidad Central de Venezuela, 2008. -- (Colección Estudios)

ISBN 978-980-00-2484-3
D.L. If17520083721929

1. Psicología del aprendizaje. 2. Percepción de formas en los niños.
I. Título. II. Serie

370.1523
U58

Esta obra es el producto del esfuerzo sostenido de un equipo de profesores, investigadores y alumnos del Instituto y la Escuela de Psicología de la Universidad Central de Venezuela. Es parte de una colección de títulos que recogen los resultados de un proyecto desarrollado en el Centro de Desarrollo Infantil —Laboratorio Infantil y Aula Experimental— del mencionado Instituto de Psicología, financiado casi en su totalidad por el Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico de la UCV, con aportes de la Dirección de Postgrado de la Facultad de Humanidades y Educación (CEP-FHE) y del mismo Instituto de Psicología de esta Universidad. Se ha publicado gracias a la colaboración del Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico.

Es obligatorio mencionar la significativa participación de los profesores Thaís Navarrete, Doris de Villalba y Henry Casalta en este proyecto, por su respaldo y su importante contribución en sus fases preliminares. También hacemos un reconocimiento especial a las licenciadas Jeannette Casado e Irene Ladrón de Guevara, quienes hicieron aportes esenciales y extraordinarios, y a María Cristina Flores, Karla Gómez, Marisela Badell, Inés Rosso y Anny Gru, primeras maestras del Aula Experimental, cuya contribución fue fundamental para el diseño y validación de los programas que ahora se publican. Extendemos este reconocimiento a las licenciadas Rosa Moreno, Blanca Siso, Aixa Zepa, Analya Juárez, Victoria Llindis, Melissa Velandia y Natalia Lista, por su inestimable y consecuente colaboración con esta empresa.

Nos complace de manera especial dejar constancia de que este trabajo también se ha nutrido del esfuerzo de un gran número de estudiantes de la Escuela de Psicología. A continuación nombraremos a quienes contribuyeron con su desarrollo en calidad de auxiliares de investigación, pasantes o maestros de aula: Adriana León, Adriana Peña, Alba Escalante, Alejandra León, Ana León, Analya Juárez, Andrea Lema, Anny Gru, Ariela Guerra, Carmen Elena Dos Reis, Christian Valenzuela, Cineret Lastra, Cinthia Jiménez, Daniela González, Darelía Flores, Dominga Soto, Duga Picharde, Eduardo Iglesias, Érika Tobón, Evelyn Silva, Jackeline Benmaman, Jesús Fernández, Josmar Martínez, Juan Carlos Martínez, Julie De Armas, Karina Monsalve, Larián Hernández, Luis Miguel Piñero, Luisa Mucci, Luisa Vargas, Marcela Khan, María Alejandra Andrade, María del Carmen García, María Elena Garassini, María Luisa Goncalves, Marianela Díaz, Mariangélica Rodríguez, Maridelys Laurens, Marvi Zambrano, Michelle D'Enjoy, Mónica Manrique, Natalia Lista, Nathaly Herrera, Pablo Matjushin, Patricia Messina, Patricia Peña, Ramona Cuevas, Rebeca Maestre, Régulo Hernández, Sandra Pineda, Sonia Girón, Valentina Francisco, Valentina León, Vanessa Andrade, Verónica Fernández, Verónica Marín, Virginia Rodríguez, Yamila Guerrero, Yarianni Barreat, Yasmira Feliú, Yeraldine Segovia, Yndira Pinto, Yoana Liendo, Yraida Moreno y Zulma Machillanda.

En fin, queremos decir que este trabajo representa la suma de los esfuerzos de un equipo en permanente investigación, docencia y reflexión. Muchas personas colaboraron en el proyecto y tal vez, inadvertidamente, no hemos nombrado a todas. Abrimos, por eso, un espacio para agradecer a todos los que aportaron su grano de arena, y si bien no se encuentran aquí sus nombres, su contribución está presente.

Ana Lisett Rangel
Rosa Lacasella
María Teresa Guevara
Miriam Dembo
(Coordinadoras)

Prólogo	12
Introducción	13
Guía Funcional de Discriminación Sensorial	15
A. Discriminación de color	17
B. Discriminación de la forma	23
C. Discriminación de medidas	30
D. Discriminación de posición	34
E. Discriminación táctil	45
F. Reproducción de diseños	49
G. Discriminación figura-fondo	54
H. Discriminación del todo y sus partes	56
I. Discriminación de conceptos	58

Este fascículo es parte de una colección de títulos especialmente editados para divulgar los fundamentos, estructura y detalles de un conjunto de guías funcionales para la enseñanza en las áreas preacadémicas iniciales, desarrolladas durante más de veinte años en el Centro de Desarrollo Infantil del Instituto de Psicología de la Universidad Central de Venezuela.

Este Centro ha desarrollado actividades relacionadas con la docencia, la investigación y la extensión universitaria. Allí, a la vez que se hacen estudios sobre aprendizaje y desarrollo psicológico infantil, se ofrece a estudiantes de educación superior la oportunidad de formarse en destrezas profesionales y de investigación, y se presta servicio a la comunidad al proporcionar a grupos de niños en edad preescolar una esmerada educación y atención. En el marco de todas estas actividades, las guías funcionales son, quizás, uno de los productos que más destaca como aporte de la actividad universitaria a aquellos sectores de la sociedad que se dedican a la atención integral de la infancia.

Se trata de un trabajo fundamentado sustancialmente en las explicaciones teóricas de Sidney Bijou y Donald Baer¹ sobre el desarrollo infantil y resulta de gran utilidad en nuestros ambientes de educación temprana, pues resultan cónsonos con las intenciones fundamentales de los programas oficiales de la educación inicial venezolana y pueden enriquecer significativamente otros programas de atención al niño pequeño.

La colección completa está compuesta —actualmente— por seis fascículos. El primero de ellos, el más general, es un tratado detallado sobre las bases teóricas y conceptuales sobre las cuales se sustenta el modelo de enseñanza que proponemos. Allí se destaca el carácter único del educando y la posibilidad de adaptar el programa de enseñanza a su historia, sus habilidades y modalidades de aprendizaje. En consecuencia, la propuesta central sugiere poner en práctica estrategias de individualización de la enseñanza que permitan al niño experimentar el éxito, previniendo dificultades: el aprendizaje progresivo, la satisfacción de haber completado correctamente una tarea, de haberlo hecho por sí mismo y de recibir reconocimiento por ello. Se recomienda el trabajo en pequeños grupos, para evaluar sus destrezas previas, determinar su nivel de competencia, planificar las sesiones de trabajo, llevar un estrecho seguimiento de los progresos del niño, ajustar el programa a su desempeño particular y, finalmente, apreciar el índice de efectividad de la enseñanza impartida. El trabajo grupal es un complemento que busca brindar oportunidades de intercambio y desarrollo afectivo-social, y una oportunidad para ejercitar contenidos académicos tratados en el trabajo individual.

Los cuatro fascículos siguientes incluyen la propuesta de enseñanza específica para cada una de las cuatro áreas preacadémicas contempladas en el modelo: Motricidad fina, Discriminación sensorial, Número y Lenguaje. Y el último título complementa esta colección, ofreciendo una guía de actividades sencillas y bien organizadas que permitirá explorar las posibilidades de desarrollo y disfrute estético que ofrece la dramatización. Es probable que en un futuro inmediato esta propuesta se complemente con otras guías de actividades para niños pequeños.

Vale decir que aun cuando conocemos el consenso que existe al respecto, la selección de estas áreas ha respondido a su carácter instrumental para el desarrollo cognoscitivo y propiamente escolar. Así, son guías que pueden ser aprovechadas por padres, cuidadores, maestros y adultos que conviven o trabajan con niños pequeños, en contextos regulares de educación inicial, en programas alternativos de atención integral al niño y promoción de su desarrollo, y en entornos de educación especial.

¹ Ver la obra completa en Bijou, S. y Baer, D. (1990). *Psicología del desarrollo infantil. Teoría empírica y sistemática de la conducta*. México: Trillas. 3ª edición en español.

Como parte de una colección de títulos que divulga los fundamentos, estructura y detalles de guías funcionales para promover la enseñanza inicial y el desarrollo de niños pequeños, este fascículo —específicamente— está dedicado al ejercicio de tareas relacionadas con el área de la *discriminación sensorial*. Con él proponemos apoyar la enseñanza-aprendizaje de habilidades perceptivas que luego serán decisivas en el desarrollo de otras más complejas, relacionadas con el razonamiento, solución de problemas y el pensamiento en general¹.

De hecho, los programas de desarrollo perceptivo del niño se concentran, primeramente, en sus capacidades visuales y auditivas, para progresivamente ir incorporando su percepción táctil y de las propiedades abstractas de los objetos². Se trata de habilidades logradas en la interacción con el mundo físico, que van practicando desde los primeros días después de su nacimiento y que se van haciendo cada vez más diferenciadas³.

Esta relación perceptiva con el mundo que rodea a los pequeños puede explicarse (y se va desarrollando) con la diferenciación de tres momentos interconectados: la sensación que ejerce algún aspecto del medio físico sobre el cuerpo del niño, la integración e interpretación infantil de esa sensación con otras y la transformación de esa interpretación en alguna acción⁴. La educación inicial debe ofrecer oportunidades para experimentar todo esto: el uso de los sentidos —vista, oído, tacto, gusto y olfato—, el reconocimiento de sensaciones, la relación con otras sensaciones conocidas y con la experiencia previa, la interpretación de lo que evoca, la acción sobre los objetos. Los educadores —en la guardería y la escuela— pero también los padres y otros cuidadores —en casa y en los ambientes más íntimos de crecimiento— pueden velar estos procesos por su significación, brindando objetos y experiencias de contacto físico, y aportando elementos del lenguaje que acompañen la formación de conceptos⁵. Esta guía es un recurso en este sentido.

LA GUÍA FUNCIONAL VISTA DE CERCA: SU LÓGICA

El contenido de los programas que presentamos en esta colección, está dividido en subáreas, definidas por lo que sería la *destreza general por desarrollar*. El orden de presentación de las subáreas está determinado por su dificultad —siguiendo un orden determinado lógicamente— para que su práctica se planifique desde la destreza general más sencilla hasta la más compleja. Es necesario mencionar que existe una relación tan estrecha entre las subáreas que impide asumir un orden jerárquico definitivo entre ellas. Pero a pesar de esto, en el ejercicio de destrezas de discriminación regularmente se habla de “secuencias de desarrollo de habilidades perceptivas”⁶ y de “cadenas de interacción”: “La mayoría de las habilidades deben

aprenderse en secuencias, siendo las básicas requisitos previos para las más avanzadas”⁷.

Es en el caso de las *metas* y *tareas* que se proponen en cada *subárea* donde estas secuencias se observan más claramente. Cada una de las *metas* sugiere *tareas* que facilitan la enseñanza y aprendizaje de *destrezas más específicas*, también según su dificultad. El orden de actividades de la guía se ha definido a través del análisis cuidadoso de las tareas y de procesos de validación empírica y social. Sin embargo, aun así, puede que el orden sugerido de *metas* y *tareas* no sea el mejor para todos los niños. La observación sistemática del trabajo de cada alumno es fundamental al momento de determinar cuándo se puede saltar u omitir una meta o actividad o, por el contrario, cuándo habrá que retroceder a tareas previamente realizadas, añadir actividades, repetirlas con indicaciones y materiales diferentes, o bien subdividirlas en metas o actividades más simples. Las decisiones finales de cuáles subáreas, metas y tareas planificar (y cómo hacerlo) están delegadas —en última instancia— al docente, quien deberá considerar en cada caso su conocimiento de la guía y las características de los aprendices (que también pudieran ser niños y adultos con necesidades educativas especiales).

Proponemos, finalmente, ocuparse de dos aspectos: en primer lugar, atender los requisitos de cada conducta y la dificultad progresiva de las actividades que se proponen y, en segundo lugar, aceptar que es posible usar este material de forma flexible, haciendo modificaciones, añadiendo o eliminando actividades cuando se juzgue conveniente.

LA GUÍA FUNCIONAL VISTA DE CERCA: SU CONTENIDO

Las subáreas de la Guía Funcional de Discriminación Sensorial son: Discriminación de color, Discriminación de la forma, Discriminación de medidas, Discriminación de posición, Discriminación táctil, Reproducción de diseños, Discriminación figura-fondo, Discriminación del todo y sus partes y Discriminación de conceptos. Cada subárea, a su vez, incluye la definición de metas y tareas para dominarla.

Con el fin de facilitar la lectura y uso de la guía, hemos dispuesto de una página —máximo dos— por tarea. Cada página se identifica con el nombre de la subárea, la meta y la tarea en cuestión, y lleva incluidas las siguientes secciones: *Actividad/procedimiento*, *Recursos*, *Evaluación*, *Observaciones* y *Para trabajar en grupo*. En muchos casos, cuando la descripción de las tareas lo permite, hay también un espacio en blanco que puede ser usado para hacer anotaciones u observaciones relativas a cada ejercicio.

- En la columna *Actividad/procedimiento* se enuncia la tarea y se detalla el procedimiento sugerido para llevarla a cabo. Se ofrece información sobre las instrucciones y la posibilidad de ilustrarla.

¹ Bijou, S. y Baer, D. (1990). Ob. cit.

² Román, J.; Sánchez, S. y Secadas, F. (1999). *Desarrollo de habilidades en niños pequeños*. España: Pirámide.

³ Bijou, S. y Baer, D. (1990). Ob. cit.

⁴ Bijou, S. y Baer, D. (1990). Ob. cit.

⁵ Bijou, S. y Baer, D. (1990). Ob. cit.

⁶ Román, J.; Sánchez, S. y Secadas, F. (1999). Ob. cit.

⁷ Bijou, S. y Baer, D. (1990). Ob. cit., p. 236.

- En *Recursos* se describen los materiales necesarios para la tarea, con información muy concreta sobre cantidad, tamaños y sus características generales. Puede incluir ilustraciones.
- Bajo el rótulo de *Evaluación* se especifican los criterios mínimos necesarios para considerar el logro de la tarea. Se incluyen criterios de calidad y cantidad: los primeros, casi siempre orientados a *cómo* se realizó la tarea, y los segundos a *cuántas veces* se logró adecuadamente o en qué proporción se obtuvo éxito.
- La sección *Observaciones* contiene sugerencias adicionales en torno a la planificación y conducción de la actividad. También llama la atención sobre el manejo de ciertos recursos.
- Y, finalmente, la columna *Para trabajar en grupo* incluye propuestas de actividades grupales, redactadas de manera sencilla, para promover la transferencia de las habilidades o destrezas contempladas en cada tarea.

USO DE LA GUÍA FUNCIONAL

Como ya comentamos anteriormente, el trabajo propuesto es —principalmente— de corte individual. Persigue la planificación y ejercitación sistemática de objetivos exactos y precisos. Sin embargo, junto a estos planteamientos aparece con frecuencia la recomendación de aprovechar sesiones de trabajo grupal, en las cuales los niños pueden practicar libremente la destreza aprendida y comprender sus diferentes aplicaciones; allí escuchan y son escuchados, ven, y a la vez sirven de modelos.

Así, la utilización de esta guía tiene dos posibilidades:

- La primera sugiere un trabajo en mesa, en grupos pequeños, donde cada uno de los niños cuenta con su propio material y se concentra en una tarea específica. Es un momento de la rutina diaria que exige disposición y un ambiente tranquilo. La planificación de qué enseñar y cómo enseñarlo dependerá de las destrezas de cada niño, que pueden indagarse cada cierto tiempo, tras una evaluación. Lo ideal es llevar un registro de los resultados de cada sesión, a tomar en cuenta para las siguientes. Esta guía es la referencia directa para obtener ideas sobre cuál situación de enseñanza-aprendizaje planificar antes de cuál, cómo hacerlo y cómo evaluar sus resultados.
- La segunda posibilidad refiere un trabajo en grupos más grandes, en momentos de la rutina menos estructurados, con el propósito de que los niños puedan practicar sus aprendizajes “en contexto”.

De cualquier manera, la intención es que cada docente o cuidador se apropie de este material como una herramienta de trabajo real y encuentre sus bondades, a partir de la experiencia concreta. Es una guía *funcional* para el desarrollo temprano y toca hacer énfasis en este término: es funcional porque se ha concebido como una herramienta orientadora sobre *qué y cómo enseñar*, pero también porque permite ajustarse —momento a momento— a las necesidades cambiantes del niño y las decisiones del docente.

GUÍA FUNCIONAL DE DISCRIMINACIÓN SENSORIAL

META: DISCRIMINAR EL COLOR DE OBJETOS O FIGURAS

TAREA: Aparear objetos o figuras atendiendo a su color

A.1

A

A.1.1

▶ 17

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

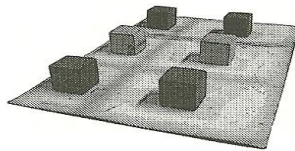
Entrega el material al niño y pídele que coloque cada objeto debajo de la tarjeta que tenga el mismo color. Muéstrale cómo hacerlo y luego déjalo trabajar solo.

RECURSOS

Pares de objetos o tarjetas con figuras de igual forma y tamaño, de colores primarios, secundarios y terciarios (un par por color).

Material diverso que pueda servir como estructura de referencia para aparear. Puedes usar cosas como:

- Formatos de cartulina, con tres columnas, cada una identificada con un ejemplo de los colores seleccionados.



- Platos de cartulina que contengan adheridas en el centro una muestra de cada color seleccionado.

EVALUACIÓN

El niño debe aparear cada tarjeta con su par correspondiente.

OBSERVACIONES

Primero, planifica la actividad de aparear colores primarios. Luego, agrega los secundarios y los terciarios; finalmente, ofrécele todos los colores. Para ello puedes utilizar más de una sesión.

Los materiales que se sugieren como estructura de referencia para realizar la tarea, son un recurso que facilita el desempeño del niño en las tareas de aparear y clasificar. Puedes desvanecer su uso progresivamente.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- *Colores escondidos:* Para esta actividad se necesitan dos juegos idénticos de tarjetas de diferentes colores. Esconde las tarjetas de un solo juego en distintos sitios del salón o patio y reúne a los niños para pedirles que las busquen. Dispón de un lugar en una mesa o en el mismo suelo para poner las tarjetas del segundo grupo, que funcionarán como muestra: una por cada color. Asegúrate de que conozcan los nombres de los colores y da una señal para que todos comiencen la búsqueda al mismo tiempo. Quien consiga una, debe nombrar el color y colocarla junto a la que corresponda.
- Al tiempo que enseñas los colores, busca cuentos "monocromáticos" y aprovecha el recibimiento, la salida o el tiempo de contar cuentos, para leerlos y disfrutarlos en grupo. Por ejemplo, la Editorial Santillana tiene tres títulos de bellísimas ilustraciones: "Rojo", "Azul" y "Amarillo". La Editorial Ekaré tiene publicado "El rojo es el mejor" de Kathy Stinson. Busquen algunos de ellos y dediquen un estante para ellos: su propia "biblioteca del color".
- Entrega hojas con grandes figuras de cosas o animales que sean típicamente de algún color, para que los niños las pinten con creyones o pintura. Por ejemplo: ranas, cocodrilos, plantas, tréboles, para pintar de verde. Si quieres hacerlo más divertido, declara días de colores y organiza actividades de diferentes tipos en torno al uso de un mismo color.

SUBÁREA: DISCRIMINACIÓN DE COLOR

A

META: DISCRIMINAR EL COLOR DE OBJETOS O FIGURAS

TAREA: Clasificar objetos o figuras atendiendo a su color

A.1

A.1.2

18 ◀ ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>El procedimiento para esta actividad es idéntico al anterior. La variación está en la cantidad de objetos o tarjetas que se utilicen.</p> <p>Cuando entregues distractores (ver Observaciones), avísale que van a sobrarle algunos objetos o figuras que no corresponden a ninguna categoría de color. Pídele que los deje aparte.</p>	<p>Grupos de objetos o tarjetas con figuras de igual forma y tamaño, de colores primarios, secundarios y terciarios. Cuenta, por lo menos, con cuatro o cinco objetos o figuras para cada color. Varía el número de objetos por categoría.</p> <p>Material que funcione como estructura de referencia: formatos, platos de cartulina o cajitas, por ejemplo.</p>	<p>Considera que el niño alcanzó la meta cuando clasifique correctamente, al menos, cuatro objetos o tarjetas de cada color (dejando aparte los distractores, cuando sea el caso)</p>	<p>Igual que en el caso anterior, comienza a trabajar con los colores primarios y luego trabaja con los secundarios y terciarios.</p> <p>Una vez que el niño haya clasificado los tres grupos de colores correctamente, y para asegurarte de que ha adquirido la destreza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica la tarea, mezclando los colores. 2. Incluye distractores en el material que le entregas: objetos o figuras de colores no considerados entre las categorías y que, por ello, no pueden ser ubicados en ninguna de ellas.

- El juego sugerido en el ítem anterior, también vale para éste; claro está, incluyendo muchas muestras de cada color.
- Aprovecha el Día de la Madre, por ejemplo, para que los niños hagan collares o pulseras de regalo. Pídeles averiguar el color favorito de mamá y haz que cada uno fabrique una "joya" de ese color. Cuando te dispongas a ayudarles, mezcla cuentas de todos los colores (e incluso, de diferentes tonalidades) en varios recipientes y haz que tengan que escoger los colores para trabajar. Y no importa si a mamá le gusta más de un color. Los collares pueden ser elaborados con dos o tres colores.
- Hay muchas oportunidades en la rutina diaria que puedes aprovechar para pedirles que clasifiquen por color: al ordenar los juguetes, los crayones u otro material didáctico. Aprovechelas para pedirles que te ayuden a clasificarlos por color, con instrucciones sencillas como poner todos los lápices azules en la caja que corresponda. Pídeles hacer una etiqueta para cada contenedor: si aún no saben escribir, no importa. Pídeles que escojan la mejor forma de señalar el color de objetos que contienen: con un pedacito de papel, con recortes de figuras o, incluso, una muestra real adherida con cinta plástica (un lápiz o un juguete de piñata, por ejemplo).
- Haz que cada niño elabore su propio libro de colores. En un *block* de cartulinas blancas destinen una hoja para cada color e invítalos a ir pegando en ellas dibujos, recortes, calcomanías y objetos pequeños. Pero no tienen que elaborarlo en un solo día. Proponles hacerlo durante un mes, por ejemplo, y animálos a ser independientes en esta creación. Dale unos minutos todos los días para quienes quieran trabajar en este proyecto y haz que compartan sus progresos.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

META: DISCRIMINAR EL COLOR DE OBJETOS O FIGURAS

TAREA: Armar figuras por color, siguiendo un modelo

A

A.1

A.1.3

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

Coloca frente al niño tres dibujos, cada uno de diferente color. Éstos serán los modelos. Entrégale las piezas y pídele armar tres figuras iguales.

RECURSOS

El material sugerido se compone de dos elementos:

- Dibujos o cartulinas con una figura de un solo color
- Rompecabezas de cuatro piezas, elaborados con el mismo dibujo y color (reproducido y cortado en cuatro partes iguales)

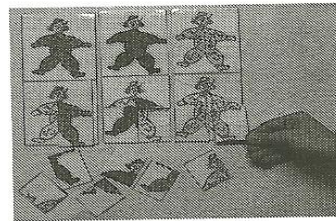
EVALUACIÓN

El niño debe armar las figuras de acuerdo con el modelo.

OBSERVACIONES

Aquí es muy importante cuidar las características del material: tanto el modelo como el rompecabezas deben ser idénticos entre sí.

Por lo demás, la misma recomendación que antes: empieza trabajando con los colores primarios, para luego seguir con secundarios y terciarios.



PARA TRABAJAR EN GRUPO

Rompecabezas gigantes: Para este juego necesitas tres o cuatro rompecabezas grandes, de "fabricación casera", unicolores. Mezcla todas sus piezas. Divide a los niños en tres o cuatro equipos (según la cantidad de rompecabezas con las que cuenten) y asígnales un color. Entrégale a cada equipo una cantidad de piezas y da una señal para que empiecen a trabajar, armando el rompecabezas del color asignado. Haz que intercambien entre sí las piezas hasta que logren terminar su tarea.

20	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Entrega el material al niño y pídele ordenarlo, del más claro al más oscuro. Modela la tarea, colocándolos en orden de izquierda a derecha y, luego, anímalo a trabajar solo.</p>	<p>Series de cinco cubos de madera o tarjetas de figuras, de igual forma, tamaño y color, que difieran en la tonalidad.</p> <p>Se sugiere el uso de cubos de madera, pues pueden elaborarse de manera artesanal, cortando las piezas de un listón y pintándolos con témpera. Para lograr los diferentes tonos, sólo hay que ir agregando pequeñas cantidades de pintura blanca. Ahora bien, en vez de los cubos de madera, pudieras usar cualquier otro material concreto, siempre y cuando conserve la característica indispensable: que contenga elementos de igual forma, tamaño y color, en diferentes tonos.</p>	<p>El alumno debe ordenar los cinco cubos o tarjetas del más claro al más oscuro.</p>	<p>Según la cantidad de material que dispongas, trabaja primero con cubos o tarjetas de colores primarios y, luego, sucesivamente, agregas los otros.</p> <p>Si observas que el niño tiene alguna dificultad para ordenar los materiales correctamente, disminuye el número de cubos o tarjetas que empleas y cuando lo logre con éxito, auméntalos y prueba de nuevo.</p>

Prepara una actividad de arte, con hojas y témperas. Anímalos a jugar con los colores, variando su tono. Por ejemplo, invítalos a hacer pequeños experimentos con el azul, usando el blanco y el negro para variar su tonalidad: *¿Qué tipo de azul obtenemos al agregarle una pocas gotas de blanco? ¿Y si le agregamos más blanco? ¿Qué pasa cuando le agregamos un poquitín de negro? ¿Sigue siendo azul? ¿Qué tipo de azul?*

META: DISCRIMINAR EL COLOR DE OBJETOS O FIGURAS

TAREA: Ordenar figuras de acuerdo con la tonalidad de una de sus partes

A

A.1

A.1.5

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

▶ 21

Explica bien la tarea, asegurándote de que el niño entienda la instrucción básica: **figura** en aquella parte de la figura que varía de color y ordenar las tarjetas, desde aquella que contiene la parte más clara hasta la que contiene la parte más oscura.

Si crees que hace falta, enséñale cómo hacerlo y luego permítele trabajar.

Series de cinco tarjetas de figuras de igual forma, tamaño y color, con pequeñas variaciones en la tonalidad de una de sus partes.

El niño debe ordenar las cinco tarjetas, comenzando con la que tiene la parte más clara hasta la que la tiene más oscura.

Toma en cuenta el orden sugerido para planificar todas las tareas de discriminación de color:

1. Primarios
2. Secundarios
3. Terciarios

PARA TRABAJAR EN GRUPO

Organízalos en pequeños grupos y proponles ordenar secuencias de escenas, en las que varíen las cosas, por color, tal como sucede en el ambiente y la naturaleza. Por ejemplo, una secuencia que ilustre el amanecer, con escenas que varíen entre sí, por la posición del Sol y el color del cielo. O una secuencia que ilustre cómo se madura una fruta, cambiando de aspecto y color. Conversen sobre ellas y haz que tus niños las enriquezcan con sus experiencias particulares.

22	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Acomoda el material frente al niño y pídele que vaya señalando los objetos o figuras, según el color que le indiques. Por ejemplo, <i>Enséñame el taco azul</i>. Luego, haz lo contrario: señala un objeto y pregúntale: <i>¿De qué color es este taco?</i></p> <p>Cada vez que planifiques esta tarea, asegúrate de darle oportunidad, tanto para señalar como para nombrar cada color.</p>	<p>Objetos variados de diferentes colores (primarios, secundarios y terciarios).</p> <p>También puedes usar tarjetas con figuras.</p>	<p>El niño debe señalar y nombrar adecuadamente cada color en, al menos, dos ensayos sucesivos.</p>	<p>Dos sugerencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comienza trabajando con los objetos concretos y luego incorpora las tarjetas o figuras. 2. Cuando planifiques esta tarea, puedes considerar también objetos o figuras de diferentes tonalidades por cada color.

Señalar y nombrar colores es una tarea que puede acompañar a cualquier actividad. Aprovecha la merienda o los ratos de espera para hacerlo. Juega "Veo-veo de colores", animándolos con un versito:

- Veo-veo
- ¿Qué ves?
- Una cosita
- ¿De qué color es?
- Veo una cosita VERDE

Haz que todos nombren los objetos o figuras verdes del ambiente, hasta que adivinen el seleccionado por ti, en secreto. Cambia de color y déjales a ellos escoger.

META: DISCRIMINAR LA FORMA DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

TAREA: Aparear figuras geométricas

B

B.1.1

B.1

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

▶ 23

Entrega el material y explica cómo colocar cada figura bajo la que corresponda. Luego, déjalo trabajar solo.

Pares de figuras geométricas —círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, elipse y rombo— de cartón, plástico o madera, tales como los “bloques lógicos”.

Considera superada la tarea cuando el niño aparee las figuras correctamente.

Siempre que se sugiere material de distinto tipo, recomendamos comenzar a utilizar el concreto y luego incorporar el figurativo.

También pueden utilizarse pares de tarjetas con dibujos de las mismas figuras geométricas.

Material que funcione como estructura de referencia para aparear: formatos, platos de cartulina o cajitas, por ejemplo.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- La actividad *Colores escondidos* (sugerida en la tarea A.1.1) sirve también aquí: utiliza en este caso tarjetas de figuras geométricas (o figuras cortadas en cartón).
- Construyan su propio *Dominó de figuras geométricas*, con piezas de cartulina y figuritas hechas en papel de colores. Jueguen en grupo.

24 ◀ ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>El procedimiento a seguir para clasificar figuras es igual al anterior, pero en este caso varía la cantidad de objetos o tarjetas que se utilizarán.</p> <p>Si contemplan el uso de distractores en el material, avísale y explícale que debe dejar fuera las figuras o tarjetas que no puedan clasificarse bajo ninguna categoría.</p>	<p>Grupos de figuras geométricas—círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, elipse y rombo— de cartón, plástico o madera de diferentes tamaño, color y espesor. También pueden utilizarse grupos de tarjetas con dibujos de las mismas figuras geométricas. Varía el número de objetos por categoría (de cuatro a seis).</p> <p>Material que funcione como estructura de referencia para clasificar: formatos, platos de cartulina o cajitas, por ejemplo.</p>	<p>Considera que el niño alcanzó la meta cuando clasifique correctamente, al menos, cuatro elementos o tarjetas bajo cada figura geométrica (dejando aparte los distractores, cuando corresponda).</p>	<p>Sugerimos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lo mismo que en tareas anteriores: usa primero el material concreto y luego el figurativo. 2. Cuando trabajes con el material concreto, comienza con piezas de igual tamaño, color y espesor, para luego incorporar variaciones. 3. Cuando el niño haya superado la tarea, planifícala de nuevo, utilizando distractores (como en clasificar colores, A.1.2). 4. Recuerda que puedes ir desvaneciendo progresivamente el uso de los materiales sugeridos como estructura de referencia para realizar la tarea, ya que son un recurso para facilitar su ejecución.

Organiza una caja o cesta con objetos pequeños y medianos muy variados, para tocar y explorar: botones, gomas de borrar, libretas o cuadernillos, tacos, cajitas, envases plásticos para alimentos, moldes de galletas, tapas de botellas, cuentas, anillos y pulseras de plástico, piezas de dominó, algunas barajas. Descubran juntos sus formas geométricas y hagan grupos, según ellas.

META: DISCRIMINAR LA FORMA DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

TAREA: Identificar figuras geométricas

B

B.1.3

B.1

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

Para identificar, interesa que los niños tengan oportunidad de señalar y nombrar cada elemento, a medida que lo solicites con preguntas simples. Primero: *¿Cuál es el triángulo? o ¿Dónde está el rectángulo?* Luego, señalando cada figura: *¿Cómo se llama esta figura? ¿Y ésta?*

Cuando corresponda utilizar los dibujos de objetos reales, diles, por ejemplo: *en esta figura...¿dónde hay algo que se parezca a un círculo?...y luego ¿a qué figura geométrica se parece esta ventana?*

RECURSOS

Figuras geométricas de cartón, plástico o madera (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, elipse y rombo).

Tarjetas con dibujos de las mismas figuras geométricas.

Tarjetas o láminas con dibujos de objetos reales, en las que se puedan identificar figuras geométricas.

EVALUACIÓN

El niño debe señalar y nombrar cada figura correctamente, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión.

OBSERVACIONES

De nuevo, usa primero el material concreto y luego el figurativo. Deja de último el trabajo con las tarjetas o láminas con dibujos de objetos reales.

▶ 25

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- Juega *Ve-o-veo* de figuras geométricas (como en A.1.6).
- Prepara una caja especial para hacer *collages* o composiciones artísticas con figuritas geométricas cortadas en distinto material: papel de varios tipos, tela, cartulina, malla, *foami*, madera balsa. Ofrécelas en arte o cuando estén dibujando, para que las usen en sus trabajos como quieran.
- Invítalos a hacer un "dibujo geométrico" con figuras recortadas en cartulina. Puedes hacer que todos vayan pegando en hojas blancas las figuras que les indiques, para lograr una composición final: un tren, un avión o ramo de flores. Busca motivos creativos para que el producto final sea un poquito sorpresa.

26	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Entrégale el material al niño y dile que debe formar una figura geométrica con las piezas. Modela la tarea y luego pídele que lo haga solo.</p>	<p>Figuras geométricas de cartulina, corcho, cartón o madera balsa, divididas en dos, tres, cuatro y cinco piezas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, elipse y rombo).</p>	<p>El niño debe armar la figura indicada por el maestro.</p>	<p>Comienza entregándole figuras de dos piezas y luego aumenta el número, hasta que arme correctamente las de cinco piezas.</p>

• ¿Sabes qué es un *tangrama*? Es un juego milenario, originario de China, que ofrece figuras geométricas planas para formar nuevas figuras más grandes. Consigue alguno (¡o algunos!) y ofrécelos en clase, por ejemplo, en el área de tacos y construcción. Hay algunos muy baratos, de cartulina, que se consiguen en tiendas de piñata o juguetes para niños.

• Practica el *origami* junto a tus pequeños. Es un arte japonés que permite crear figuras plegando papel. Pueden conseguirse libros y guías de ideas muy sencillas para trabajar con niños. Vale la pena, para acercarnos a las figuras geométricas de manera muy significativa.

META: DISCRIMINAR LA FORMA DE CUERPOS GEOMÉTRICOS

TAREA: Aparear cuerpos geométricos

B

B.2

B.2.1

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
Entrega el material y explica cómo colocar cada cuerpo debajo del que corresponda. Luego, déjalo trabajar solo.	Pares de cuerpos geométricos (cono, cubo, cilindro, esfera y pirámide) de cartulina, plástico o madera. También pueden utilizarse pares de tarjetas con dibujos de los mismos cuerpos geométricos.	Considera superada la tarea cuando el niño aparee los cuerpos geométricos correctamente.	Haz que trabajen primero con el material concreto y luego incorpora el figurativo.

▶ 27

Prepara plantillas para recortar, pegar y armar cuerpos geométricos de diferentes tamaños y colores. En algunos *blocks* de cartulina y libros de manualidades vienen modelos para copiar. Antes de armarlos, deja que los niños coloreen las plantillas. Las figuras pueden utilizarse en otras actividades (como la B.2.2).

28	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Para clasificar se sigue el mismo procedimiento que en aparear, variando, eso sí, la cantidad de objetos o tarjetas por utilizar.</p> <p>Puedes usar distractores, pero recuérdale que debe dejar fuera las figuras o tarjetas que no puedan colocarse bajo ninguna categoría.</p>	<p>Grupos de cuerpos geométricos (cono, cubo, cilindro, esfera y pirámide) de cartón, plástico o madera de diferentes tamaño, color y espesor. También pueden utilizarse grupos de tarjetas con dibujos de los mismos cuerpos geométricos. Varía el número de objetos por categoría (de cuatro a seis).</p> <p>Material que sirva como estructura de referencia para clasificar: formatos, platos de cartulina o cajitas.</p>	<p>Considera que el niño alcanzó la meta cuando clasifique correctamente, al menos, cuatro elementos o tarjetas de figuras, bajo cada cuerpo geométrico (apartando los distractores, cuando aplica).</p>	<p>No olvides:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar primero el material concreto y luego el figurativo. 2. Cuando trabajes con el material concreto, comienza trabajando con piezas de iguales, para luego incorporar variaciones en su tamaño y color, por ejemplo. 3. Para comprobar la adquisición de la destreza por parte del niño, y ya al final —cuando supere la tarea adecuadamente— planifica la tarea utilizando distractores: otros cuerpos geométricos no contemplados en el material.

Siempre que sea posible, dedícate a enriquecer la colección de tacos disponible en el aula. Regularmente, los hay de un tipo específico, pero siempre es mejor tener una colección variada, tanto en color como en el material del que estén hechos. A medida que los niños los toman, apilan, alinean, los utilizan para construir edificios o puentes, no solamente se familiarizan con las formas y su volumen, sino que también van aprendiendo acerca de nociones de espacio, orden e inclusión.

META: DISCRIMINAR LA FORMA DE CUERPOS GEOMÉTRICOS

TAREA: Identificar cuerpos geométricos

B

B.2

B.2.3

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

▶ 29

Entrega el material al niño y pídele que señale cada cuerpo geométrico, a medida que se los nombras. Luego, hazlo al revés: señálos tú, para que el niño los nombre.

En casos en los cuales la tarea se presente por primera vez, o cuando lo consideres necesario, modela la tarea diciendo uno a uno los nombres de las figuras, mientras las muestras.

Cuerpos geométricos de cartón, plástico o madera de diferente tamaño, color y espesor (cono, cubo, cilindro, esfera y pirámide). También pueden utilizarse tarjetas con dibujos de los mismos cuerpos geométricos o, incluso, láminas con dibujos o fotos de objetos reales, en las cuales puedan identificarse los cuerpos geométricos sugeridos en esta meta.

La tarea se supera cuando el niño señala y nombra cada cuerpo correctamente, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión.

Si usas tarjetas o láminas de dibujos para esta actividad, procura que ilustren muy bien los cuerpos geométricos sugeridos: que se vea bien el volumen y den la impresión "tridimensional" de estos elementos.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- El trabajo en grupo con cuerpos geométricos puede abordarse con muchas de las ideas incluidas en las páginas anteriores, sobre todo aquellas que proponen el análisis de la forma de objetos de uso cotidiano y la composición artística.
- Para crear con ellos, por ejemplo, puede disponerse de muchos cuerpos geométricos de distintos tamaños y colores para hacer maquetas: edificios con cubos, árboles con cilindros y esferas, figuras humanas y de animales. O también pueden jugar a ser escultores y trabajar en sus propias creaciones. Luego de estas actividades pueden organizarse exposiciones: ¡la fiesta para celebrar el ingenio!

SUBÁREA: DISCRIMINACIÓN DE MEDIDAS

C

META: DISCRIMINAR LA MEDIDA DE DIFERENTES ATRIBUTOS EN OBJETOS Y FIGURAS

TAREA: Aparear objetos o figuras atendiendo a la medida de diferentes atributos

C.1

C.1.1

30 ◀ ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Coloca los materiales frente al niño, según el atributo que van a trabajar (tamaño, longitud, anchura, grosor o peso). Si trabajas con tamaño, por ejemplo, ordénalos del más pequeño al más grande. Seguidamente, entrégale otro grupo igual de objetos y pídele que los vaya colocando junto al que corresponde (y según su tamaño en este caso: pequeño con pequeño, mediano con mediano, grande con grande).</p> <p>En caso de que lo consideres necesario, enséñale cómo se hace. Luego permítele trabajar por su cuenta.</p>	<p>Pares de objetos de diferente medida, según el atributo seleccionado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tres pares de objetos para trabajar <i>tamaño</i>: un par de objetos grandes, un par mediano y un par pequeño • Dos pares de objetos para trabajar <i>longitud</i>: uno par de objetos largos y otro par de cortos • Dos pares para trabajar <i>anchura</i>: un par de objetos anchos y otro par de angostos • Dos pares para trabajar <i>grosor</i>: un par de objetos gruesos y otro par de delgados • Dos pares de objetos para trabajar <i>peso</i>: un par de objetos pesados y un par livianos <p>También pueden utilizarse pares de tarjetas con dibujos de objetos con diferente medida, en cada categoría.</p> <p>Balanza para pesar objetos, si fuera necesario: opcional.</p>	<p>El niño debe aparear correctamente todos los objetos, según el atributo seleccionado.</p>	<p>Asegúrate de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar el trabajo con un solo atributo por sesión. Comienza evaluando la tarea de aparear según el <i>tamaño</i> de los objetos (o figuras), y una vez que el niño la logre, en sesiones diferentes, continúa trabajando con aparear según la <i>longitud</i>, según la <i>anchura</i>, y así sucesivamente. 2. Registrar el atributo evaluado y los resultados de la sesión.

En general, la discriminación del color, forma y, especialmente de medidas, demanda en los pequeños la atención a muchos atributos y requiere, podría decirse, de un "entrenamiento para exploradores": ver, tocar, examinar, comparar, utilizar, e incluso, jugar con las cosas. Por eso, una de las recomendaciones más generalizadas en este sentido es la de ofrecerles, siempre y como parte de la rutina escolar regular, objetos variados e interesantes para ellos:

Material, tanto de uso "doméstico" como de origen natural, con características atractivas: crema de afeitar, aceite para bebé, papel de aluminio, papel encerado, papeles de envolver regalos, piedras, frutos secos, caracoles y conchas de mar.

Material con partes que se muevan: herramientas, utensilios de cocina (seguros para la manipulación de los niños), instrumentos musicales, cámaras.

Material que cambie y "se transforme": plastilina, arcilla, *software* para dibujar y pintar, arena, agua, animales, insectos.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

C.1.2

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>La idea es que el alumno logre clasificar objetos o figuras, por tamaño, longitud, anchura, grosor y peso. El procedimiento es el mismo que en la tarea anterior, pero aquí dispondrá de más objetos o figuras para trabajar.</p> <p>En caso de que lo consideres necesario, enséñale cómo se hace, pero asegúrate de que después trabaje solo.</p>	<p>Grupos de objetos de diferente medida, según el atributo a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tamaño</i>: grandes, medianos y pequeños • <i>Longitud</i>: largos y cortos • <i>Anchura</i>: anchos y angostos • <i>Grosor</i>: gruesos y delgados • <i>Peso</i>: pesados y livianos <p>Grupos de tarjetas con dibujos de objetos con diferente medida.</p> <p>Utiliza de cuatro a seis objetos o tarjetas por categoría.</p> <p>Balanza para pesar objetos: opcional.</p>	<p>El niño debe clasificar correctamente, al menos, cuatro objetos o tarjetas, bajo cada valor del atributo. Para longitud, por ejemplo, deberá clasificar, al menos, cuatro objetos bajo la categoría de los <i>largos</i> y cuatro bajo la de los <i>cortos</i>.</p>	<p>1 Recuerda trabajar con un solo atributo por sesión.</p> <p>2 Registra el atributo evaluado y los resultados de la sesión.</p>

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- Hay un juego que es clásico para animarlos a clasificar cosas: la tienda o el supermercado. Dispón de objetos y recursos de tipos muy variados entre sí y pídeles que los arreglen en estantes, cajas o áreas del aula. Para hacerlo, tendrán que escoger cómo hacer los grupos: qué cosas van junto a las otras. Invítalos a mirarlos bien, a pensar en sus características y a clasificarlos según criterios diferentes. Haz que se detengan en el espacio disponible: que arreglen los pequeños o angostos en los lugares más reducidos, por ejemplo. Si es posible, haz que utilicen una balanza. Pesen y jueguen con los valores; los más pesados pueden ser los más caros (y a la inversa).
- *Carrera de medidas*: Para esta actividad necesitarás tres cajas o cestas grandes, una para cada tamaño: grandes, medianos y pequeños. Puedes ponerle una etiqueta. Necesitarás también una buena cantidad de objetos, de los tres tamaños (según el número de niños que tengas a tu cargo). Divide a los niños en dos equipos y colócalos en dos filas. Divide también todos los objetos en cantidades iguales y entrega una cantidad a cada equipo. Cuando des la señal, haz que salga un niño corriendo con un objeto en la mano, para llevarlo a la caja que corresponda: grandes, medianos o pequeños. Gana el equipo que acabe antes.
- Puedes hacer otras carreras, como la anterior, pero utilizando objetos de otro tipo: que varíen entre sí en cualquier otro de sus atributos.

32 ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Entregale los objetos y pídele que los ponga en orden, según el atributo que hayas contemplado para la sesión (tamaño, longitud, anchura, grosor o peso). Si es la anchura, por ejemplo, muéstrale cómo se ordena desde el menos ancho hasta el más ancho de todos y, luego, deja que lo haga solo.</p>	<p>Al menos, cinco objetos de diferente medida, según el atributo por trabajar: <i>tamaño, longitud, anchura, grosor y peso</i>.</p> <p>Al menos, cinco tarjetas con dibujos de objetos de diferentes medida, según los mismos atributos.</p> <p>Balanza: opcional.</p>	<p>El niño debe ordenar todos los objetos (o figuras) uno al lado del otro, según el atributo seleccionado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por <i>tamaño</i>: del más pequeño hasta el más grande. • Por <i>longitud</i>: del más corto al más largo. • Por <i>anchura</i>: del más angosto al más ancho. • Por <i>grosor</i>: del más delgado al más grueso. • Por <i>peso</i>: del más liviano al más pesado. 	<p>Puedes comenzar evaluando la tarea con tres objetos (o figuras) y luego, ir aumentando la cantidad, hasta llegar, por lo menos, a cinco.</p> <p>Una vez que ordene cinco objetos concretos correctamente, prueba la tarea de ordenar cinco figuras.</p> <p>Recuerda siempre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar la tarea para todos los atributos y trabajar con un solo atributo por sesión. 2. Registrar la tarea realizada y los resultados de la sesión.

- Más que una actividad, cabe aquí una sugerencia general para los ratos de trabajo libre: escucha y apoya las comparaciones que hagan tus niños cuando jueguen o traten, espontáneamente, de resolver problemas. En estas situaciones, ellos se explican entre sí, se argumentan: lo que cabe en algún sitio, lo que no cabe, la mejor pieza para armar alguna cosa, la pieza muy grande, la muy pequeña... Hazles sugerencias, animalos a relacionar las cosas entre sí y a familiarizarse con sus medidas y propiedades. Sin hacer las cosas por ellos, haz que prueben y ayúdalos a sacar conclusiones. A veces, los niños ordenan sin hablar de ello: resalta la forma en que lo hicieron y explícales a los demás, destacando la lógica empleada. Y, finalmente, como en el caso de la tarea C.1.1., asegúrate de entregarles mucho material y muy variado para enriquecer todas estas experiencias.
- Uno de los materiales más nobles en este sentido es la plastilina o cualquier otro material para moldear: arcilla o masa flexible. De hecho, muchos especialistas en educación preescolar recomiendan su uso no sólo para promover la creatividad plástica, sino para permitirle a los pequeños familiarizarse con los atributos de las cosas, con sus semejanzas y diferencias. Y es que con la plastilina se puede hacer de todo: figuras grandes, pequeñas, largas, cortas, angostas, anchas, delgadas, gruesas, pesadas y muy livianitas. Proponles una hora para "amasar" y jueguen a crear, según diferentes atributos. Y si no tienen suficiente material disponible en el aula, no te preocupes: aquí también incluimos una receta para elaborarla.

Cómo hacer plastilina*

Ingredientes:

- 2 tazas de harina
- 1 taza de sal
- 4 cucharadas de cremor tártaro
- 2 tazas de agua
- 2 cucharadas de aceite vegetal
- Colorante artificial

Preparación: Se colocan en una olla el agua y el colorante artificial y se mezclan. Se agregan los demás ingredientes y se mezclan bien. Cocina la mezcla a fuego lento hasta que se vuelva una masa suave. Déjala enfriar y amasa todo un poco antes de empezar a trabajar.

* Tomado de: La plastilina. Arte y entretenimiento maleable [En red] Mipunto.com. Disponible en: http://www.mipunto.com/temas/2do_trimestre02/plastilina.html (04/10/05).

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Haz que el niño señale y nombre cada cualidad (tamaño, longitud, anchura, grosor o peso) en los objetos.</p> <p>Si se trata, por ejemplo, de identificar objetos y figuras según su <i>grosor</i>, dile primero: <i>De éstos, ¿cuál es el grueso? o ¿cuál es el delgado?</i> Luego, señalando cada elemento: <i>¿Cómo es este objeto: grueso o delgado? ¿Y éste?</i></p> <p>Déjlos que examinen el material, sobre todo cuando trabajen con el <i>peso</i>.</p>	<p>Objetos de diferente medida, según el atributo por trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tamaño</i>: uno grande, uno mediano y uno pequeño • <i>Longitud</i>: uno largo y uno corto • <i>Anchura</i>: uno ancho y uno angosto • <i>Grosor</i>: uno grueso y uno delgado • <i>Peso</i>: uno pesado y uno liviano <p>También pueden utilizarse tarjetas con dibujos de objetos con diferente medida.</p> <p>Balanza: opcional.</p>	<p>La tarea se supera cuando el niño señala y nombra cada cualidad, objeto o figura correctamente, según la instrucción dada, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión.</p>	<p>Debes planificar la tarea de identificar objetos y figuras, atendiendo a todos los atributos indicados.</p> <p>Además:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica el trabajo con un solo atributo por sesión. 2. Registra la tarea realizada y los resultados de la sesión.

Considera también aquí las sugerencias incluidas en la tarea anterior.

34	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Prepara el espacio para trabajar, según el par de posiciones escogido en cada oportunidad (cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, entre-al lado).</p> <p>Pídele al niño ubicarse en una de las posiciones y, luego, en la posición contraria, cuidando de utilizar otro objeto como referencia. Estudia el ambiente y selecciona cuidadosamente los puntos de referencia. Si crees que es necesario, muéstrale cómo hacerlo.</p> <p>Por ejemplo, si el par de posiciones escogido es <i>cerca-lejos</i>, puedes decirle algo así como: <i>Colócate cerca de la caja de tacos"... Ahora colócate lejos de la puerta.</i></p> <p>Repite las preguntas una segunda vez, tomando una referencia diferente: <i>Ponte cerca de la puerta... ahora ponte lejos de la ventana.</i></p>	<p>Como lo que necesitas aquí son referencias sencillas, puedes aprovechar el espacio regular donde trabajas con tus niños y los objetos que éste ofrece. Sin embargo, sugerimos algunos recursos útiles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Banquitos, taburetes o escaleritas pequeñas, que les permitan subir y bajar. • Cajas, cestas o poncheras plásticas para entrar y salir de ellas. • Conos, tacos grandes o gaveras para marcar los espacios. También pueden utilizarse tizas o cinta plástica gruesa para marcar el suelo: líneas o áreas cerradas como círculos u otras figuras. 	<p>La tarea se considera lograda cuando el niño se ubica correctamente en las posiciones sugeridas, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión (y teniendo como referencia objetos o personas diferentes, en cada ensayo).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica el trabajo con sólo un par de posiciones por sesión. 2. Registra los resultados de la sesión señalando el par de posiciones seleccionado para la tarea.

- Salgan a dar una caminata: en la misma cuadra del preescolar, en un parque, en algún área segura del vecindario. Para ello, organízalos en fila y compórtate como un guía (si puedes, lleva una bandera de colores). A medida que caminan, ve contándoles: *Ahora estamos pasando muy cerca de una mata de flores amarillas... después de estas escaleras, estaremos abajo...* Describe la ruta, destacando las posiciones que toman, respecto a las cosas de alrededor. Usa la bandera para señalar. Hazlos tomar decisiones: *¿Será más fácil pasar por delante o mejor pasamos por detrás?*
- Si puedes, dedícate un día a sacar "fotos misteriosas" de cosas muy conocidas por los niños, pero desde ópticas originales: métete bajo una mesa de trabajo y toma una foto del salón; hazle un *close-up* a una torre de tacos, desde su última pieza, la más alta, hacia abajo. Haz tomas muy lejanas de objetos pequeños, del todo el patio, desde el columpio, de los niños, desde lo alto del tobogán... Luego, una vez impresas, vean las fotos en grupo. Analiza con ellos los puntos de vista y las posiciones de las cosas. Miren el mundo que les rodea, con nuevos ojos.
- *Los muñecotes*: Organiza a los niños en parejas, uno será el muñecote y el otro el controlador. Ve diciendo diversas posiciones para poner al muñeco: hacia arriba, hacia abajo, a la derecha, a la izquierda, todos los muñecotes cerca, todos lejos... Inventa posiciones divertidas y rebuscadas. Luego, haz que cambien de papel.

META: DISCRIMINAR LA POSICIÓN DE OBJETOS Y FIGURAS

TAREA: Ubicar objetos en el espacio en distintas posiciones

D

D.1.2

D.1

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

Entregale varios objetos pequeños y pídele ubicarlos en diferentes posiciones, respecto de alguna referencia (una caja, un mueble o cualquier otra cosa). Muéstrale primero cómo se hace y luego pídele que lo haga solo.

Por ejemplo, si el par de posiciones escogido para trabajar en la sesión es arriba-abajo, puedes decirle: *Pon este pequeño taco de madera arriba de la caja. Ahora, ponlo abajo o debajo de la mesa. Luego, repite las preguntas, considerando una referencia diferente: Toma el taco y ponlo abajo de la silla... Colócalo ahora, arriba del estante.*

RECURSOS

Objetos pequeños, para entregar a los niños (juguetes de piñatería, por ejemplo).

Objetos del ambiente, para utilizarlos de referencia: cajas, contenedores de plástico, muebles como estantes, mesitas, sillas, etc.

EVALUACIÓN

Evalúa esta tarea como lograda cuando el niño ubica los objetos adecuadamente en las dos posiciones indicadas. Esto debe hacerlo en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión (y teniendo como referencia objetos o personas diferentes, en cada ensayo).

OBSERVACIONES

Como en todas las tareas de esta meta, debes planificar la tarea con los siguientes pares de posiciones:

- Cerca-lejos
- Arriba-abajo
- Delante-detrás
- Dentro-fuera
- Entre-al lado

Recuerda siempre:

1. Planificar la tarea para cada todos los atributos y trabajar con un solo atributo por sesión.
2. Registrar la tarea realizada y los resultados de la sesión.

▶ 35

Anima a tus niños a buscar y encontrar problemas relacionados con la posición de las cosas: ¿Qué material nunca alcanzan? ¿Por qué nunca usan ciertos juegos? ¿Dónde debemos poner los tacos para que la torre no se caiga? Haz que analicen el espacio y el papel de los objetos en distintas posiciones. Deja que tomen decisiones al respecto.

36	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Entrega el material y pídele aparear cada tarjeta con la que corresponda. Por ejemplo: <i>En este dibujo, el niño está delante de la pared. Pon, junto a él, la tarjeta donde el objeto esté ubicado delante de la pared. Y haciendo referencia a otro par: Aquí, sin embargo, está detrás. Pondrás entonces aquí la tarjeta donde el objeto esté detrás</i>. Si no es la primera vez que hace la tarea, puedes resumir la instrucción.</p>	<p>Pares de tarjetas con dibujos de objetos ubicados en distintas posiciones (cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera y entre-al lado).</p> <p>Cada par debe tener la misma figura de referencia.</p>	<p>Se logra la tarea si el niño aparear correctamente todas las tarjetas, según la instrucción.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. De nuevo, planifica la tarea con todos los pares de posiciones, uno por sesión. 2. Planifica el trabajo con un solo par de posiciones por sesión. 3. Registra los resultados de la sesión indicando las posiciones utilizadas en el ejercicio.

Dedica un tiempo a buscar revistas viejas, pero en buen estado: de papel y colores bonitos, de grandes ilustraciones. Haz una selección de las páginas donde las cosas estén claramente en alguna posición: cerca, lejos, arriba, abajo, delante, detrás, dentro, fuera, entre, al lado. Las páginas de publicidad suelen ser muy útiles para ello. Pégalas en cartulinas de colores y, si quieres, haz que los niños más adelantados en escritura copien un rótulo con la posición ilustrada: "Arriba", por ejemplo. Haz una exposición en alguna pared del aula. Prepara una sesión de lectura de revistas y pídeles buscar imágenes donde las cosas estén en la misma posición que las imágenes expuestas. Pídeles hacer la búsqueda con cuidado, celebra los hallazgos y colócalos de debajo de cada lámina.

META: DISCRIMINAR LA POSICIÓN DE OBJETOS Y FIGURAS

TAREA: Clasificar figuras según la posición de un elemento

D

D.1

D.1.4

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

▶ 37

La tarea es, básicamente, igual que la anterior, sólo que aquí entregarás más tarjetas para que haga el ejercicio con todas ellas: debe poner cada una, donde corresponde, según la posición de su objeto central.

Como en la mayoría de las tareas de clasificación, puedes incluir tarjetas que funcionen como distractores, pero avísale o recuérdale que —si hay alguna que no corresponde con ninguna de las posiciones requeridas— debe apartarla.

Grupos de tarjetas con dibujos del mismo objeto ubicado en distintas posiciones (cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera y entre-al lado).

También pueden usarse láminas o fotografías, con las mismas características.

Dibujos, fotografías o láminas que funcionen como distractores.

Material que sirva como estructura de referencia para clasificar formatos, platos de cartulina o cajitas.

La tarea se logra cuando el niño clasifica correctamente, al menos, cuatro tarjetas para cada posición (dejando aparte los distractores, cuando sea el caso).

1. Planifica el trabajo con un solo par de posiciones por sesión.
2. Registra la tarea realizada y los resultados de la sesión.

La actividad sugerida en la tarea anterior sirve también para ésta.

38	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>En este caso esperamos que los niños señalen y nombren las posiciones que son ocupadas por ciertas figuras, a medida que lo solicites con preguntas sencillas.</p> <p>Por ejemplo, en el caso de dentro-fuera, dile primero: <i>De estos objetos, ¿cuál está dentro? o ¿cuál está afuera?</i> Luego, señalando cada elemento: <i>¿Dónde está este objeto: dentro o fuera?... ¿Y éste?</i></p>	<p>Tarjetas con dibujos de objetos ubicados en distintas posiciones (cerca-lejos, delante-detrás, dentro-fuera, entre-al lado).</p>	<p>Considera lograda la tarea cuando el niño señala y nombra cada objeto o posición correctamente, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión.</p>	<p>No olvides: planifica el trabajo con un sólo par de posiciones por sesión y luego registra los resultados.</p>

- En todas las tareas que incluye esta meta (D.1.1, D.1.2, D.1.3, D.1.4 y D.1.5) la ilustración es fundamental. Así que un consejo sencillo, pero efectivo, es buscar unos cuantos libros conocidos en el mundo editorial para niños, como "libros de conceptos", que además, suelen tener ilustraciones grandes y atractivas. Aprovecha los momentos más tranquilos de la rutina diaria para leerlos y disfrutarlos en grupo.

- También puedes organizar una sesión de fotografía con los niños. Utiliza el mobiliario existente y añade otras cosas, poncheras plásticas, baldes, cajas de cartón y otros objetos que sirvan para colocarse —o colocar— objetos en distintas posiciones. Exhibe las fotografías y úsalas luego como material didáctico.

META: DISCRIMINAR DERECHA-IZQUIERDA

TAREA: Identificar partes de su cuerpo aplicando el concepto de lateralidad

D

D.2.1

D.2

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

▶ 39

Colócate al lado del niño y explícale que el cuerpo tiene dos lados: el izquierdo y el derecho. Muéstrale cuáles son y dale alguna referencia que pueda recordar: *Con el derecho, tomas el lápiz* (sólo para niños diestros).

Ahora procede como en las tareas de identificar que se incluyen en toda la guía: pídele *señalar* y *nombrar* partes de su cuerpo. Pídele primero que las ubique, por ejemplo: *¿Cuál es tu pie izquierdo? ¿Y tu ojo derecho?* Luego, pregúntale, señalando: *¿Qué pierna es ésta, la izquierda o la derecha? ¿Y esta oreja?*

La tarea se supera cuando el niño señala y nombra cada lado correctamente, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- Promueve y aprovecha las actividades de movimiento y expresión corporal: una clase de educación física, una sesión de "bailoterapia" o una coreografía para un acto especial del preescolar. Asigna acciones para que las ejecuten con cada parte del cuerpo. Muéstrale cómo hacerlo, siempre mirando en la misma dirección que ellos (dándoles la espalda) para que se fijen en los movimientos de cada lado.
- Cuéntales cómo, desde hace muchísimos años, la gente ha pintado sus caras y cuerpos para expresarse y para participar en sucesos especiales. Dale pintura especial para la cara e inventa una situación: eres el cacique de una tribu y les dices cómo pintarse. Primero, la ceja derecha de verde; luego, un punto blanco en la mejilla izquierda... A los niños les encanta empegostarse y meter las manos en pintura. Esto será divertido. Usa un espejo grande para que disfruten el maquillaje ya terminado. Tómales fotos.

SUBÁREA: DISCRIMINACIÓN DE POSICIÓN

D

META: DISCRIMINAR DERECHA-IZQUIERDA

D.2

TAREA: Ubicar objetos en el espacio aplicando el concepto de lateralidad

D.2.2

40 ◀ ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO RECURSOS EVALUACIÓN OBSERVACIONES

Entregale un objeto al niño y pídele que lo coloque a su derecha o a su izquierda. Puedes modelar la tarea si lo consideras necesario, cuidando en este caso de colocarte al lado del niño.

Objetos fácilmente manipulables: tacos, juguetes de piñatería.

Repite la instrucción varias veces con objetos diferentes.

Aprovecha los ejercicios sugeridos en la tarea D.1.5.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

Antes de dar la instrucción, colócate frente al niño y pregúntale cuál es su mano derecha. Luego que el niño la señale, muéstrale tu mano derecha y explícale que como están de frente, sus manos no están en la misma posición; pero si te volteas y te colocas delante del niño, entonces estarán en la misma posición (demuéstraselo manteniendo la mano derecha del niño levantada). Recuértales esta noción de "lateralidad en espejo", para que la tenga en cuenta en esta tarea.

Luego, pídele que se coloque del lado derecho/izquierdo de cualquier objeto o persona. Si lo consideras necesario, enséñale cómo se hace y posteriormente repite la instrucción modificando el punto de referencia.

Utiliza los recursos presentes en el aula.

El niño logra la tarea cuando se ubica correctamente en cada posición, en dos oportunidades seguidas, en la misma sesión.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

La tormenta: Organiza a los niños en dos grupos y colócalos en filas paralelas, sentados en el piso con las piernas abiertas. Colócate frente a ellos y da la voz de ¡Tormenta a SU derecha! para que todos hagan ruido y muevan sus torsos hacia la derecha. ¡Tormenta a SU izquierda! para que hagan lo mismo, hacia el otro lado. Puedes decir también ¡Tormenta a MI derecha! y ¡Tormenta a MI izquierda! para que se inclinen según corresponda. La voz simple de ¡Tormenta! es para ponerle más movimiento al juego: todos deben pararse y volver a sentarse en fila, pero en el lugar del equipo contrario.

SUBÁREA: DISCRIMINACIÓN DE POSICIÓN

D

META: DISCRIMINAR DERECHA-IZQUIERDA

TAREA: Identificar partes del cuerpo de un muñeco aplicando el concepto de lateralidad

D.2

D.2.4

42 ◀ ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO RECURSOS EVALUACIÓN OBSERVACIONES

Entrega el muñeco al niño y pídele *señalar* y *nombrar* partes de su cuerpo. Como en D.2.1, pídele primero que ubique partes del cuerpo, por ejemplo: *¿Cuál es el pie derecho del muñeco? ¿Y su brazo izquierdo?* Luego, pregúntale, señalando: *¿Qué ojo es éste, el izquierdo o el derecho? ¿Y esta mano?*

Muñeco de plástico o de trapo.

También puedes usar un dibujo de la figura humana, con todas sus partes claramente diferenciables.

Considera lograda la tarea cuando el niño señala y nombra cada lado correctamente, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión.

El maniquí de papel: Para esta actividad necesitarán una hoja grande de papel *bond*, témpera de diferentes colores y pinceles. Coloca la hoja de papel en la pared y dibuja en ella la silueta de un gran muñeco. Los niños pasarán de uno en uno a pintar la parte derecha o izquierda de alguna parte del muñeco, según indiques: *Pinta la parte derecha de la camisa de color azul... Píntale un reloj en la muñeca izquierda...* También puedes diseñar unas tarjetas con estas instrucciones para que cada quien pinte según lo indique la tarjeta, tomada al azar.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

META: DISCRIMINAR LA POSICIÓN DE LAS AGUJAS DEL RELOJ PARA DECIR LA HORA

TAREA: Decir la hora, a partir de la posición de las agujas del reloj (sólo horas en punto y medias horas)

D

D.3

D.3.1

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

▶ 43

Preséntale al niño un reloj de manecillas y descríbele sus partes. Explicale la función de las dos agujas. Comienza ejemplificando cómo marcan horas en punto: cuando la grande señala las doce y la más pequeña cualquier otro número. Luego, explícale cómo marcan las medias horas: cuando la manecilla grande señala el seis y la más pequeña cualquier número. Para ensayar varias veces, coloca distintas horas en el reloj y pídele al niño que las nombre.

Un reloj de pulsera o de mesita, con números y agujas grandes.

La tarea se considera lograda cuando el niño nombra correctamente la hora, en dos ensayos consecutivos (para cada uno de los dos casos: horas en punto y medias horas).

Si quieres, puedes comenzar planificando la tarea sólo con horas en punto. Luego, incorpora las medias horas.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

Ten un reloj de pared en un sitio muy visible del aula. Haz referencia a la hora, en el transcurso del día, para indicar inicios y finales de las actividades, para proponer "tiempos extra" e, incluso, para que los niños vayan siendo autónomos en su trabajo escolar o tareas asignadas. Proponles, por ejemplo, terminar a una determinada hora y recoger todos sus materiales.

SUBÁREA: DISCRIMINACIÓN DE POSICIÓN**META: DISCRIMINAR LA POSICIÓN DE LAS AGUJAS DEL RELOJ PARA DECIR LA HORA**

D

D.3

TAREA: Colocar las agujas del reloj en la posición que indique una hora determinada (sólo horas en punto y medias horas)

D.3.2

44 ◀ ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO RECURSOS EVALUACIÓN OBSERVACIONES

Pídele que coloque las manecillas marcando horas determinadas. Dile, por ejemplo, *¿Cómo están las agujas del reloj cuando son las cuatro en punto? ¿Y cuándo es la una y media?*

Si lo crees apropiado, muéstrale cómo se hace primero y luego déjalo trabajar por sí mismo.

Un reloj de pulsera o de mesita, con números y agujas grandes.

El niño debe colocar las agujas señalando la hora solicitada, en dos ensayos consecutivos (para cada uno de los dos casos: horas en punto y medias horas).

Como en el caso anterior, si hiciera falta, comienza planificando la tarea sólo con horas en punto y, luego, incorpora las medias horas.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Coloca los materiales frente al niño, según la característica seleccionada para esta meta (consistencia, textura o humedad). Si trabajas con la consistencia, por ejemplo, presenta un par de objetos (uno duro y uno blando) y haz que los toque. Háblale de las diferencias. Entrégale otro par y pídele que los coloque junto al que corresponde (y según su consistencia en este caso: duro con duro, blando con blando).</p> <p>En caso de que lo consideres necesario, enséñale cómo se hace. Y luego permítele trabajar por su cuenta.</p>	<p>Pares de objetos que varíen en la característica por trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Consistencia</i>: un par de objetos duros y un par de objetos blandos • <i>Textura</i>: un par de objetos lisos y otro par de objetos rugosos • <i>Humedad</i>: un par de objetos mojados, un par de objetos húmedos y otro par de secos. En este caso, puedes usar esponjas, por ejemplo <p>Procura que los objetos de cada par tengan las mismas características en cuanto a forma, tamaño y color.</p> <p>Material que funcione como estructura de referencia: formatos, platos de cartulina o cajitas.</p>	<p>El niño debe aparear correctamente todos los objetos, según la característica seleccionada, en dos ensayos consecutivos (para la misma sesión). Es decir, y para seguir con el ejemplo propuesto, deberá aparear los objetos por su <i>consistencia</i> correctamente, dos veces seguidas, poniendo juntos los duros y juntos los blandos.</p>	<p>Tal vez el material más difícil de manejar será el que utilices para trabajar con la <i>humedad</i>. Pero toma previsiones para que los objetos secos y húmedos no terminen mojándose junto a los otros y pierdan la característica que nos interesa. Usa, por ejemplo, envases plásticos para organizarlos.</p> <p>Recuerda:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar el trabajo con una sola característica por sesión. Comienza evaluando la tarea de aparear según la <i>consistencia</i> de los objetos, y una vez que el niño la logre, en sesiones diferentes, continúa trabajando con aparear según la <i>textura</i>, y finalmente, según la <i>humedad</i>. 2. Registrar la tarea realizada y los resultados de la sesión.

E

TAREA: Clasificar objetos según su consistencia, textura o humedad

E.1

E.1.2

46	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>La idea aquí es que el alumno logre clasificar objetos o figuras, por consistencia, textura y humedad. El procedimiento es el mismo que en la tarea anterior, pero aquí dispondrá de más objetos para trabajar.</p> <p>En caso de que lo consideres necesario, enséñale cómo se hace, pero asegúrate de que después trabaje solo.</p>	<p>Grupos de objetos que varíen en las características a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Consistencia</i>: duros y blandos • <i>Textura</i>: lisos y rugosos • <i>Humedad</i>: mojados, húmedos y secos 	<p>El niño debe clasificar correctamente todos los objetos, según la característica seleccionada, en dos ensayos consecutivos (para la misma sesión).</p>	<p>Es muy importante, como en otros casos similares, que:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planifiques el trabajo con una única característica por sesión. Comienza evaluando la tarea de aparear según la <i>consistencia</i> de los objetos, y una vez que el niño la logre, en sesiones diferentes, continúa trabajando con aparear según la <i>textura</i>, y finalmente, según la <i>humedad</i>. 2. Atiendas especialmente el trabajo con material mojado, húmedo y seco, para que no se alteren sus características al estar muy juntos. 3. Registra la tarea realizada y los resultados de la sesión.

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Los niños deben señalar y nombrar las características de <i>consistencia</i>, <i>textura</i> y <i>humedad</i>.</p> <p>Si se trata, por ejemplo, de identificar la textura, dile primero: <i>De estas cosas que están aquí, ¿cuál es lisa? o ¿cuál es rugosa?</i> Luego, señalando cada elemento: <i>¿Cómo es este objeto: liso o rugoso? ¿Y éste?</i></p> <p>Déjalos que manipulen y examinen todo el material para que puedan decidir sus respuestas.</p>	<p>Objetos que varíen en las características a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Consistencia</i>: duros y blandos • <i>Textura</i>: lisos y rugosos • <i>Humedad</i>: mojados, húmedos y secos 	<p>La tarea se supera cuando el niño señala y nombra cada objeto correctamente, la característica solicitada, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión.</p>	<p>Planifica la tarea, atendiendo las características mencionadas.</p> <p>Sigue las recomendaciones que hemos incluido en tareas anteriores sobre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar el trabajo con una característica por sesión. 2. Cuidar la presentación de los materiales, sobre todo cuando trabajes con la <i>humedad</i>. 3. Registrar adecuadamente los resultados de la sesión.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- Más que una actividad, una sugerencia útil para los momentos más libres en el aula o el recreo. Deja que los niños les pongan nombres a las cosas, según como las sientan en sus manos. Ofréceles, como en otros casos, material variado y atractivo y deja que lo nombren como les guste hacerlo: generalmente, esto da cuenta de cómo lo están percibiendo. Por ejemplo, lo rugoso puede ser "asperito" o "tener cositas". Valora estas expresiones e, incluso, úsalas, junto a las formales, para recordárselos cuando describan algo, lean cuentos o relaten experiencias. Lo importante es que se apropien de las sensaciones.
- Si tienen una caja de arena en el aula, esconde en su fondo objetos de características variadas y haz que tus niños metan sus manitas, los "sientan" y —sin sacarlos— traten de adivinar qué son.

48	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Coloca frente al niño los vasos con el líquido y déjalo que introduzca el dedo índice en cada uno de ellos, para que perciba las diferentes temperaturas. Pregúntale: <i>¿Cuál es el vaso que contiene agua fría? ¿Cuál, el que tiene agua caliente?</i></p> <p>Escoge luego uno de los vasos y pregúntale: <i>¿El agua de este vaso está fría o caliente? ¿Y de este otro?</i></p>	<p>Dos vasos o recipientes transparentes: uno con agua caliente (hasta un punto tolerable al tacto) y otro con agua fría.</p>	<p>Evalúa esta tarea como lograda si el niño señala y nombra correctamente la temperatura de los líquidos (en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión).</p>	<p>Ten especial cuidado al manejar el material; procura que el líquido caliente tenga una temperatura tolerable al tacto y que el niño no manipule los materiales, para evitar accidentes.</p>

Las meriendas y actividades de cocina son un contexto muy apropiado para familiarizarse con el concepto frío-caliente. Haz que experimenten la temperatura, que toquen los objetos y conversen sobre ello. Hazles recordar sus experiencias agradables y desagradables con el frío y con el calor, deja que cuenten sus sensaciones. Léelas historias con imágenes alusivas y con descripciones que inviten a imaginar. Aprovecha cualquiera de estas oportunidades para hablarles del clima y, en general, hazles pensar en —al menos— tres ideas al respecto:

La manipulación de la temperatura nos sirve en nuestra vida cotidiana: para conservar alimentos, para cocinarlos, para asearnos, por ejemplo.

Algunos seres vivos necesitan cierta temperatura para desarrollarse apropiadamente: algunas plantas y animales.

Las temperaturas extremas pueden ser una amenaza.

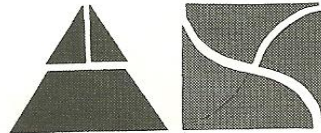
ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

Entregale las figuras y el modelo para que lo copie. Si la tarea se entrena por primera vez, muéstrole cómo se hace, sugiriéndole fijarse muy bien en la posición y el color de cada pieza. Luego, déjalo trabajar.

RECURSOS

Figuras geométricas de distintos tamaño y color (de madera, cartón u otro material, como *foami*).

Modelos (en láminas o tarjetas) de diseños realizados con estas figuras geométricas, de distinta complejidad (en cuanto a número de piezas y posición de las mismas).



EVALUACIÓN

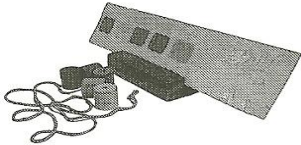
El diseño creado por el niño debe ser idéntico al modelo.

OBSERVACIONES

El dominio de esta tarea se logra a través de la exposición a diferentes ejemplos de complejidad creciente. Así que planificala en varias sesiones:

1. Comienza con los diseños más simples y luego ve entregando otros más complejos.
2. Registra, en cada oportunidad, el tipo de modelo utilizado y los resultados de la sesión.

Un interesante ejercicio consiste en utilizar el mismo material y hacer la tarea inversa: crear diseños con las figuras y elaborar el patrón. Los niños pueden trabajar en parejas y luego compartir su diseño y patrón con el resto del grupo. Muéstrales cómo pueden hacer figuras referidas a objetos concretos o elaborar diseños abstractos.

50	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Entrégale las piezas y el modelo para que lo copie. Si la tarea se entrena por primera vez, muéstrale cómo se hace, pero luego asegúrate de que trabaje por su cuenta.</p>	<p>Cuerpos geométricos unicolores (preferiblemente de madera o cualquier material resistente a la manipulación de los niños).</p> <p>Sugerimos utilizar tacos pequeños y cuentas, por ejemplo.</p>  <p>Modelos (en láminas o tarjetas) de diseños realizados con estos cuerpos geométricos, de distinta complejidad (en cuanto a número de piezas y posición de los mismos).</p>	<p>La tarea se evalúa como lograda cuando el diseño creado por el niño es idéntico al modelo entregado.</p>	<p>Como en el caso anterior, planifica varias sesiones para esta tarea. Contempla desde los diseños más simples hasta otros más complejos y registra, en cada oportunidad, el tipo de modelo utilizado y los resultados.</p>

La actividad descrita para la tarea F.1.1 se adapta perfectamente a ésta.

META: REPRODUCIR DISEÑOS ELABORADOS CON CUERPOS GEOMÉTRICOS

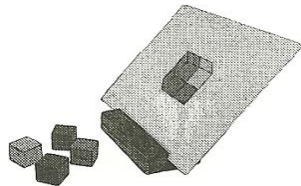
TAREA: Copiar modelos de diseños elaborados en perspectiva, con cuerpos geométricos unicolores

F

F.2

F.2.2

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Utiliza el mismo procedimiento de la tarea anterior. En este caso varían las características del modelo; por ello, destaca en la instrucción la importancia de atender, también, el efecto de profundidad. Dale un ejemplo, pero luego déjalo trabajar por su cuenta.</p>	<p>Cuerpos geométricos unicolores (preferiblemente, tacos de madera).</p> <p>Modelos (en láminas o tarjetas) de diseños realizados con estos cuerpos geométricos, presentados en perspectiva. Necesitarás diseños de distinta complejidad.</p>	<p>El diseño del niño debe ser igual al modelo que corresponda.</p>	<p>Iguals sugerencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica esta tarea en varias sesiones. 2. Entrega modelos cada vez más complejos. 3. Registra el tipo de modelo utilizado y los resultados de la sesión.



Utiliza el mismo ejercicio sugerido en la tarea F.1.1, haciendo las adaptaciones del material.

SUBÁREA: REPRODUCCIÓN DE DISEÑOS

F

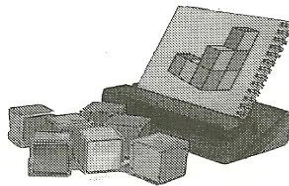
META: REPRODUCIR DISEÑOS ELABORADOS CON CUERPOS GEOMÉTRICOS

TAREA: Copiar modelos de diseños elaborados en perspectiva, con cuerpos geométricos multicolores

F.2

F.2.3

52	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	Aunque la tarea es, básicamente, copiar el modelo, haz que el niño preste atención a la cantidad y orden de las piezas, el efecto de profundidad y el color de cada lado de los cubos que va a utilizar. Muéstrale cómo, cuando lo creas conveniente.	<p>Cuerpos geométricos multicolores: cubos de madera, con lados de diferentes colores.</p> <p>Modelos (en láminas o tarjetas) de diseños realizados con estos cuerpos geométricos, presentados en perspectiva.</p> <p>Como en todas las tareas de esta sub-área, necesitarás diseños de distinta complejidad.</p>	Evalúa la tarea como lograda cuando el diseño elaborado por el niño se corresponda perfectamente con el modelo.	<p>Iguals sugerencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica esta tarea en varias sesiones. 2. Entrega modelos cada vez más complejos. 3. Registra el tipo de modelo utilizado y los resultados de la sesión.



Utiliza el mismo ejercicio sugerido en la tarea F.1.1, haciendo las adaptaciones del material.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

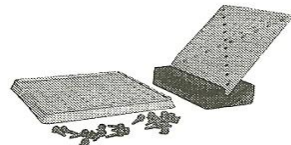
▶ 53

Entrega el material. El niño debe colocar las clavijas en el tablero, en la misma posición en que aparecen en el modelo. En los casos en los cuales la tarea se aplica por primera vez, haz que el niño detalle el modelo. Si quieres, toma su dedo índice y repasa el diseño. Luego, de la misma forma, repite el movimiento sobre el tablero para indicar la posición de las clavijas. Recuérdale que las clavijas deben ser del mismo color y estar colocadas en el mismo lugar que indica la lámina.

Clavijas plásticas de igual tamaño y diferentes colores.

Tableros plásticos con orificios para ensartar las clavijas.

Modelos (en láminas o tarjetas) de diseños realizados con clavijas, que varíen en complejidad (número de clavijas y posición de las mismas).



Un envase plástico o cajita para colocar las clavijas.

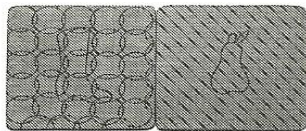
El diseño del niño debe ser igual al modelo que le fue entregado.

1. Planifica esta tarea en varias sesiones.
2. Entrega modelos cada vez más complejos.
3. Registra el tipo de modelo utilizado y los resultados.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- Utiliza hojas cuadriculadas para diseñar modelos, rellenando los cuadritos con colores, en forma tal que formen figuras. Haz que los niños participen y reproduzcan los diseños.
- Puedes también pedirles, como en las anteriores tareas, que elaboren los diseños directamente en los tableros con las clavijas y que luego los transfieran en hojas cuadriculadas.

54 ◀ ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Entrega el material y pide al niño que coloque las tarjetas (o figuras) sobre las que correspondan, en el tablero utilizado de fondo.</p> <p>Cuando consideres oportuno, muéstrale cómo se hace, describiendo las figuras de las tarjetas y destacando sus características, para orientar la búsqueda de una igual en el tablero. Luego, deja que el niño trabaje por su cuenta.</p>	<p>Un tablero de cartón o madera, que funcionará como fondo, y que debe contener unas cuatro figuras dibujadas sobre líneas irregulares.</p> <p>Tarjetas de cartón con dibujos de las figuras contenidas en el tablero (o simplemente, las figuras recortadas por sus bordes).</p>	<p>La tarea se logra cuando el niño aparee todas las tarjetas (o figuras) con las que corresponden en el tablero de fondo.</p>	<p>Comienza planificando la tarea con dos figuras y luego, progresivamente, incrementa el número hasta cuatro.</p>



META: DISCRIMINAR FIGURAS SOBRE UN FONDO

TAREA: Ubicar figuras en un fondo de diseño irregular

G

G.1

G.1.2

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO

RECURSOS

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

▶ 55

Coloca el material frente al niño y explícale que en la lámina hay muchas figuras escondidas. Pídele que las busque y que cuando la encuentre, las señale con el dedo, marcando la silueta del dibujo. También podrías pedirle que las encierre en un círculo de color. Puedes modelar la tarea al inicio, de ser necesario.

Hojas de ejercicios, tableros o láminas que funcionarán como fondo, con cinco figuras de objetos reales y figuras abstractas, colocadas sobre líneas irregulares o superpuestas.

Creyones de varios colores: opcional.

Evalúa esta tarea como lograda si el niño ubica, al menos, cuatro figuras.

Planifica la tarea contemplando figuras de objetos reales al inicio y luego continúa con figuras abstractas.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- *Siluetas secretas:* Prepara unas cuantas siluetas en blanco y negro. Dibuja, sobre tarjetas de cartulina blanca, siluetas de objetos o animales. Repasa el borde con marcador negro y rellénala del mismo color. El resultado será una forma negra que resalta mucho del borde blanco. Haz varias y jueguen a adivinar de qué se tratan. También puedes hacer que ellos mismos las fabriquen y se diviertan con los resultados.
- Si tienes posibilidad de oscurecer un cuarto, ambiéntalo para hacer sombras chinescas. Sólo necesitas una lamparita y una pared para proyectar la luz. Jueguen a hacer formas con las manos o con cualquier parte del cuerpo.
- En los libros de pasatiempos para niños suele encontrarse una actividad que propone rellenar pequeñas partecitas de un dibujo, hasta formarlas y descubrirla por completo. Busca algunas y sácales copias. Propónselos como trabajo en artes plásticas.

SUBÁREA: DISCRIMINACIÓN DEL TODO Y SUS PARTES**META: DISCRIMINAR DIFERENCIAS ENTRE FIGURAS ATENDIENDO A SUS DETALLES**

H

H.1

TAREA: Aparear figuras atendiendo a diferencias en sus detalles

H.1.1

56 ◀	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>Cuando entregues el material, explícale al niño que aunque todas las figuras de las tarjetas parecen iguales, varían entre sí en un pequeño detalle que debe descubrir.</p> <p>Luego, pídele aparear las que cambian en el mismo detalle (hazlo como en todas las tareas de aparear, incluidas en esta guía).</p>	<p>Cuatro pares de tarjetas con figuras de igual forma, tamaño y color, que tengan pequeñas variaciones en alguno de sus detalles (cada par con idéntica variación).</p> <p>Cualquier material que sirva como estructura de referencia para aparear (ver A.1.1).</p>	<p>Registra la tarea como lograda cuando el niño aparee correctamente los cuatro pares de tarjetas.</p>	<p>Si lo crees oportuno, puedes comenzar a planificar la tarea con dos pares de tarjetas y luego aumentarlos progresivamente.</p>

En los libros o cuadernos de pasatiempos para niños, hay muchas actividades de tipo "Encuentra la diferencia": series de cinco o seis dibujos iguales, que varían entre sí en pequeñísimos detalles. Consigue varios (¡no tienen que ser nuevos!) y aprovecha cualquier rato para que los niños se entretengan con ellos.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Procura mostrarle el rompecabezas armado: describanlo juntos, analicen sus partes, detallen colores y formas. Luego desármalo y desordena las piezas. Puedes mostrar cómo se arma, enseñándole pistas para hacerlo: armar primero el marco, comenzar por las esquinas o por alguna parte muy vistosa, por ejemplo. Deja luego que el niño trabaje solo.</p>	<p>Rompecabezas de cartulina o madera, desde tres hasta veinticinco piezas.</p>	<p>La evaluación en este caso es muy sencilla: el niño debe entregar el rompecabezas completamente armado.</p>	<p>Ofrece primero los rompecabezas más sencillos, de tres, cuatro o cinco piezas. Luego, en sesiones diferentes, ve planificando el trabajo con rompecabezas de más piezas, hasta llegar al máximo aquí sugerido: veinticinco piezas.</p> <p>En todas las sesiones, recuerda registrar el número de piezas contemplado y los resultados del trabajo del niño.</p>

PARA TRABAJAR EN GRUPO

- Armar rompecabezas es una actividad clásica en las aulas de preescolar. Pero lo que también pueden hacer es ayudarles a crear sus propios rompecabezas. Haz que cada niño escoja una lámina grande, de ilustración bonita y buen color: una página de alguna revista de animales, de un calendario viejo o un dibujo. Si es posible, plastifícalas o barnízalas para que tomen una consistencia más resistente (pueden hacerlo ellos mismos con un pincel y cola blanca). Cuando estén listas, pídeles recortar el dibujo en muchas partes, haciendo formas irregulares con la tijera. Si están plastificadas, necesitarán más ayuda para cortar. Haz que cada uno guarde sus "piezas" en un sobre que pueden identificar con el nombre del autor y de la escena (*La rana platanera, de Pedro*). Usen estos rompecabezas de fabricación casera en los ratos libres de la rutina: en el área de construcción, en el recibimiento, en los recreos lluviosos o mientras esperan, durante la salida.
- Prepara tarjetas que contengan recortes de partes de cosas: la mitad de un automóvil, sólo un brazo, un detalle de una prenda de vestir. Prepara una buena cantidad ayudándote, por ejemplo, con revistas viejas de papel bueno y colorido. Sienta a tus niños en círculo y esconde las tarjetas tras de ti: ve sacando una a una para que ellos digan a qué figura pertenece y/o qué le falta.

SUBÁREA: DISCRIMINACIÓN DE CONCEPTOS**META: DISCRIMINAR VALORES DE DIFERENTES CONCEPTOS EN OBJETOS O FIGURAS****TAREA: Aparear objetos y figuras atendiendo a valores de diferentes conceptos**

I

I.1

I.1.1

58 ◀ ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>En este caso, se propone el ejercicio de igualar elementos considerando su semejanza, volumen o simetría.</p> <p>Comienza entregando el material y explicando que debe poner cada objeto (o tarjeta) bajo el que corresponda.</p> <p>Si trabajas con semejanza, coloca los objetos frente al niño: hazle notar que dos de ellos son iguales porque tienen las mismas características (tienen el mismo color, la misma forma, el mismo tamaño), pero los otros dos, son diferentes, pues tienen diferentes características (diferente forma, color, tamaño). Muéstrale cada par, pero luego desordena el material y pídele que los aparee.</p>	<p>Pares de objetos, según el concepto por trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Semejanza</i>: un par de objetos iguales y otro de objetos diferentes • <i>Volumen</i>: un par de objetos llenos y otro par de vacíos • <i>Simetría</i>: un par de objetos simétricos y otro par de objetos asimétricos <p>También pueden utilizarse pares de tarjetas con dibujos de objetos de las mismas características.</p>	<p>Evalúa esta tarea como lograda si el niño aparear correctamente los objetos (o figuras) de acuerdo con la instrucción.</p>	<p>Asegúrate de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar el trabajo con un único concepto por sesión. Comienza evaluando la tarea de aparear según la <i>semejanza</i> de los objetos (o figuras), y una vez que el niño la logre, en sesiones diferentes, continúa trabajando con aparear según el <i>volumen</i> y la <i>simetría</i>. 2. Registrar el concepto evaluado y los resultados de la sesión.

• *Juegos de memoria*

Los juegos de memoria ofrecen a los niños oportunidades entretenidas de concentrarse, fijarse en los detalles, recordar y aparear figuras idénticas, escondidas a lo largo y ancho de una mesa de jugar. Aprovecha los ratos de juegos tranquilos para dedicarse a esta actividad. En las tiendas de piñata pueden conseguirse juegos de memoria con dibujos de los personajes "de moda" que, fabricados en cartulina, terminan resultando muy económicos.

- Busca los juegos de memoria de conceptos, en los cuales las parejas se forman —no por imágenes idénticas—, sino por la representación de valores de un concepto: lleno-vacío, derecho-al revés, grande-pequeño, con sombrero-sin sombrero. El reto para los niños aquí es doble, pero igualmente divertido.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Se espera que el alumno logre clasificar objetos y figuras, atendiendo a su semejanza, volumen y simetría. El procedimiento es igual que en la tarea anterior, pero aquí tendrá más objetos o figuras para trabajar.</p> <p>En caso de que lo consideres necesario, enséñale cómo se hace. Luego, déjalo trabajar solo.</p>	<p>Grupos de objetos según el concepto por trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Semejanza</i>: iguales y diferentes • <i>Volumen</i>: llenos y vacíos • <i>Simetría</i>: simétricos y asimétricos <p>También pueden utilizarse grupos de tarjetas con dibujos de objetos.</p> <p>Material que funcione como estructura de referencia: formatos, platos de cartulina o cajitas.</p>	<p>El niño debe clasificar correctamente, al menos, cuatro objetos o tarjetas, bajo cada valor del concepto.</p>	<p>Igual que para la tarea anterior, no olvides:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar el trabajo con un solo concepto por sesión. 2. Registrar el concepto evaluado y los resultados de la sesión.

SUBÁREA: DISCRIMINACIÓN DE CONCEPTOS**META: DISCRIMINAR VALORES DE DIFERENTES CONCEPTOS EN OBJETOS Y FIGURAS****TAREA: Identificar valores de diferentes conceptos en objetos y figuras**

I

I.1

I.1.3

60	ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
	<p>El niño debe señalar y nombrar cada elemento, según el concepto con el que se trabaja (semejanza, volumen y simetría) a partir de preguntas sencillas.</p> <p>Si se trata, por ejemplo, de identificar objetos y figuras según su volumen, dile primero: <i>De éstos, ¿cuál es el envase que está vacío? O ¿Cuál es el que está lleno?</i> Luego, señalando cada elemento: <i>¿Cómo está este objeto: lleno o vacío? ¿Y éste?</i></p> <p>Déjalos que examinen el material, sobre todo cuando trabajes semejanza y simetría.</p>	<p>Objetos que, según el concepto por trabajar, sean:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Semejanza</i>: iguales y diferentes • <i>Volumen</i>: llenos y vacíos • <i>Simetría</i>: simétricos y asimétricos <p>También pueden utilizarse tarjetas con dibujos de objetos.</p>	<p>La tarea se supera cuando el niño señala y nombra cada objeto o figura correctamente, según el valor del concepto solicitado, en dos ensayos consecutivos, durante la misma sesión.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica el trabajo con un solo concepto por sesión. 2. Registra el concepto evaluado y los resultados de la sesión.

Bolsitas de mercado: Necesitas bolsas de mercado (una para cada niño), una o dos cajas grandes, juguetes plásticos y livianos (de piñata, por ejemplo) y un pito (o silbato).

Coloca muchos juguetes en una caja grande. Organiza a los niños alrededor de ella, entrégales una bolsita de mercado y pídeles esperar la señal. A tu voz de "bolsitas llenas", deben poner dentro de la bolsa todos los juguetes que puedan hasta que suenes el pito: el niño que tenga la bolsa más llena se gana un punto o un pequeño premio. Luego, da la voz contraria: "bolsitas vacías", y entonces los niños deben vaciar rápidamente sus bolsas. Otro punto para el que lo haga primero.

PARA TRABAJAR EN GRUPO

ACTIVIDAD/PROCEDIMIENTO	RECURSOS	EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Entregale al niño las tarjetas y pídele que forme figuras simétricas con algunas de ellas. Cuando termine, pídele formar figuras asimétricas. Sobre la mesa deben permanecer en cada caso todas las piezas para que el niño las seleccione y use a su criterio.</p> <p>Si crees que es importante, muéstrale cómo se hace, pero luego desordena el material y déjalo trabajar por su cuenta.</p>	<p>Nueve tarjetas con las siguientes características:</p> <p>Tres "tarjetas-base", preparadas con la mitad de tres figuras: media jarra, media cara y media franela, por ejemplo.</p> <p>Tres "tarjetas del par simétrico", preparadas con mitades idénticas de las mismas figuras: media jarra, media cara y media franela.</p> <p>Tres tarjetas del par asimétrico, que incluyen mitades diferentes, es decir, que correspondan en el borde a la de la silueta, pero que varíen en su forma: media jarra, con un asa diferente; media cara con un ojo cerrado y un zarcillo en la oreja; media franela, sin manga.</p>	<p>Evalúa esta tarea como lograda si el niño arma las tres figuras para cada categoría.</p>	<p>Trata de contar con dos juegos de tarjetas: usa uno de ellos para enseñarle la actividad; el otro, para que trabaje en forma independiente, y así puedas evaluar su ejecución.</p>

Grabados en espejo: Para esta actividad tan "artística" necesitan hojas de papel o cartulinas finas y témperas de muchos colores. Pide a los niños que doblen sus hojas por la mitad, para formar un "cuadernillo" de cuatro páginas. Antes de pintar, pídeles abrirlos y trabajar en lo que sería el interior del cuadernillo. Sugiereles colocar gotas de témpera de diferentes colores, en un solo lado del papel. Que combinen y mezclen con palillos o pinceles, a su gusto. Cuando todos estén listos, pídeles doblar el papel y presionar. Al abrir, obtendrán una pintura abstracta perfectamente simétrica.

La presente edición de 200 ejemplares se imprimió en papel Bond 20 en los talleres de Editorial Torino, en Caracas, Venezuela en el mes de Mayo de 2008.

TÍTULOS PUBLICADOS AÑO 2007

Altez, Yara

LA PARTICIPACIÓN POPULAR Y LA REPRODUCCIÓN DE LA DESIGUALDAD
(2ª. edición)

Arenas, Nelly y Luis Gómez Calcaño

POPULISMO AUTORITARIO: VENEZUELA 1999-2005

Coedición con el CENDES

Blanco, Carlos Eduardo

EN RESUMEN: DISCURSO Y CONOCIMIENTO EN LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Coedición con el Vicerrectorado Académico

Calvo Albizu, Azier

VENEZUELA Y EL PROBLEMA DE SU IDENTIDAD ARQUITECTÓNICA

Coedición con la Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Cerrolaza, Miguel

EL MÉTODO DE LOS ELEMENTOS FINITOS PARA INGENIERÍA

Y CIENCIAS APLICADAS: TEORÍA Y PROGRAMAS

Espinoza, Martha

LA ANATOMÍA ORIENTADA EN EL DIAGNÓSTICO Y TRATAMIENTO

DE LAS COMPLICACIONES LOCALES EN CIRUGÍA BUCAL

Pacheco, José Germán

AGRICULTURA, MODERNIZACIÓN Y CIENCIAS AGRÍCOLAS EN VENEZUELA.

DE LA ILUSTRACIÓN BORBÓNICA A LOS ILUSTRADOS DEL GOMEZISMO
1770-1935

Paz Yanastacio, Francisco

LAS ECONOMÍAS DE OPCIÓN COMO INSTRUMENTOS DE CONTROL

DE RIESGO FISCAL

Nuestras publicaciones pueden ser adquiridas en el Departamento de Relaciones y Publicaciones del Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico, ubicado en la Av. Principal de La Floresta, Quinta Silenia, La Floresta, Caracas.

Teléfonos: 286.8648 (Directo) 284.7077 — 286.7666

Fax: Ext. 244

E-mail: publicac@movistar.net.ve

Igualmente, están a la venta en la librería de la Biblioteca Central, PB. Ciudad Universitaria, UCV y en el portal www.lalibreriadelaucv.com

Toda la información inherente al Programa de Publicaciones puede ser consultada en: www.cdch-ucv.org.ve




Guía funcional: DISCRIMINACIÓN

Como parte de una colección de guías funcionales elaboradas para promover la enseñanza inicial y el desarrollo de niños pequeños, este fascículo está dedicado al ejercicio de tareas relacionadas con el área de la discriminación sensorial. Con él, proponemos apoyar la enseñanza-aprendizaje de habilidades perceptivas que luego serán decisivas en el desarrollo de otras más complejas, ofreciendo oportunidades para experimentar el uso de los sentidos —vista, oído, tacto, gusto y olfato—, el reconocimiento de sensaciones, la relación con otras sensaciones conocidas y con la experiencia previa, la interpretación de lo que evoca, la acción sobre los objetos.

Es una propuesta de trabajo que se fundamenta en las nociones de la psicología contemporánea acerca de la manera de promover el desarrollo en los primeros años y prevenir dificultades de aprendizaje. Su contenido ha sido validado empíricamente en una población mixta de niños preescolares, y evaluado conceptualmente por expertos en las diferentes áreas curriculares.

Se ha concebido como una herramienta que orienta acerca de qué y cómo enseñar. Así que puede ser aprovechada por padres, cuidadores, maestros y adultos que conviven o trabajan con niños pequeños, en contextos regulares de educación inicial, en programas alternativos de atención integral al niño y promoción de su desarrollo, y en entornos de educación especial.

