

FICHERO:

***EL AREA DE MADUREZ: UNA
ALTERNATIVA PARA FAVORECER EL
DESARROLLO PSICOMOTRIZ DEL
NIÑO***

QUE PRESENTA:

MA CONCEPCIÓN ACACIO SEGURA

MAYO 2021

INTRODUCCIÓN AL FICHERO

Cuando el niño ingresa a la escuela por primera vez, el juego necesariamente debe tener un propósito educativo y lo principal es que apoye, sea un elemento de adaptación y que propicie la participación de manera continua y progresiva en determinado momento, ya sea en forma individual o grupal. La duración de determinado juego, depende del interés que muestra el pequeño.

A medida que se cumpla el proceso de crecimiento, se van graduando los intereses y motivos del juego, es por ello que el juego en la etapa preescolar, no es un simple entrenamiento, sino un medio por el cual se van a canalizar sus potencialidades, provocando así, cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas.

La práctica del juego nos va a permitir observar cómo se van desarrollando sus capacidades para realizar juegos nuevos, con una aplicación más graduada que le permite al pequeño cambios significativos, en un desarrollo psicomotriz, razón por la cual el área de madurez permite la interacción del propio cuerpo con diversos materiales, con el propósito de que el niño mantenga cada vez más su interés en el desarrollo de los diversos juegos y actividades que favorecen sus capacidades físicas, manifestando su movimiento y sus satisfacciones simbólicas, despertando su necesidad de imaginación por medio del disfrute, expresando el respeto por parte de los adultos, en relación al tiempo y las exigencias de los docentes y padres de familia.

Los siguientes ejercicios enmarcados en las fichas constituyen una herramienta de trabajo que viene a satisfacer una necesidad vital en la formación de preescolar, de nuestra época, mediante su aplicación en el área de madurez que se está sugiriendo para favorecer el desarrollo psicomotriz del niño en edad preescolar.

FICHAS DE COORDINACION
DINAMICA GENERAL

FICHAS DE COORDINACION DINAMICA GENERAL

FICHA No. 1. JUGUEMOS CON NUESTRAS BOTELLAS

| | |
|-----------------------|---|
| Tipo de Juego: | Coordinación Dinámica General |
| Nombre: | Juguemos con nuestras botellas |
| Propósito: | Promover acciones en las que emplee, en cierta forma, la precisión, percepción óculo-manual y ubicación espacial. |
| Materiales: | Botellas o frascos de plástico de diversos tamaños con tapas y palillos redondos de madera. |
| Proceso: | <p>Las botellas o frascos de plástico serán perforadas de modo que los orificios correspondan en ambos extremos.</p> <p>Este material lo emplearán de manera individual.</p> <p>Introducirán cada palillo, procurando tener precisión y coordinación óculo-manual para que el palillo atraviese la botella, introduciendo en orificios con correspondencia.</p> <p>Este juego también servirá para desarrollar las nociones espaciales arriba-abajo, a un lado-a otro, delante-atrás, al momento de usar su pensamiento para introducir los palillos o bien, al atender a una indicación dada por la Docente o por algún compañero.</p> |

FICHAS DE COORDINACION DINAMICA GENERAL

FICHA No. 2. JUGUEMOS CON MIS AMIGOS

| | |
|-----------------------|--|
| Tipo de Juego: | Coordinación Dinámica General |
| Nombre: | Juguemos con mis amigos |
| Propósito: | Apoyar el proceso de construcción de nociones espaciales. |
| Materiales: | Máscaras y tablero de posiciones. |
| Proceso: | <p>El tablero contendrá figuras pegadas en diferentes posiciones. Este material será colocado en una mesa. El niño tendrá a la mano, la pareja de cada figura del tablero, misma que irá colocando sobre éste, haciendo corresponder cada figura acorde a la posición en que se encuentre. Tanto el niño como el tablero deberán permanecer, en el mismo lugar, mientras dure el juego. Al jugar desarrollará su pensamiento y ubicación espacial, al observar la posición y discernir la ubicación de cada figura de acuerdo a la noción arriba-abajo, derecha-izquierda.</p> |

FICHAS DE COORDINACION DINAMICA GENERAL

FICHA No. 3. GUARDEMOS LOS CILINDROS EN SU CASITA

| | |
|-----------------------|--|
| Tipo de Juego: | Coordinación Dinámica General |
| Nombre: | Guardemos los cilindros en su casita |
| Propósito: | Despertar el interés en el niño, parara ejecutar diversas acciones que favorezcan su percepción visual. |
| Materiales: | Bloques, de madera, con perforaciones y cilindros macizos. |
| Proceso: | <p>El niño entra en contacto con los materiales sacando cada cilindro de su lugar.</p> <p>Cuando todos los cilindros están revueltos, iniciará a clasificar por color y posteriormente cada grupo o colección de cilindros, de un solo color, lo ubicará u ordenará por tamaño, del más alto al más bajo.</p> <p>De esta manera es como los pequeños aplicarán la clasificación y la seriación, de manera simultánea, a la vez que favorecen su psicomotricidad.</p> |

FICHAS DE COORDINACION DINAMICA GENERAL

FICHA No. 4. PERFOREMOS NUESTROS DIBUJOS

| | |
|-----------------------|---|
| Tipo de Juego: | Coordinación Dinámica General |
| Nombre: | Perforemos nuestros dibujos |
| Propósito: | Proporcionar el desarrollo de la coordinación dinámica de todo su cuerpo, a través de la interacción con diversos objetos. |
| Materiales: | Dibujos con puntos marcados y perforadora de orificios pequeños. |
| Proceso: | Proporcionarle al niño diferentes dibujos en papel (hojas de papel bond, cartulina, periódico, etc.) y una perforadora para papel con orificios pequeños. A los dibujos se les marcarán diversos puntos para que el niño se ubique arriba-abajo, derecha-izquierda, del dibujo y así perforen los puntos marcados. Del mismo modo se le proporcionará al niño, material para que sin ayuda elabore sus dibujos, marque sus puntos y perfore. |

FICHAS DE COORDINACION DINAMICA GENERAL

FICHA No. 5. CARRERA CON VASOS DESECHABLES

| | |
|-----------------------|--|
| Tipo de Juego: | Coordinación Dinámica General |
| Nombre: | Carrera con vasos desechables |
| Propósito: | Despierte su necesidad de imaginación por medio del movimiento y de su relación con diferentes materiales educativos |
| Materiales: | Vasos desechables, tabla grande o cartón resistente y canicas |
| Proceso: | <p>Proporcionar a cada niño, un vaso desechable.</p> <p>El niño coloque el vaso, boca abajo y dibuje una cara y un cuerpo.</p> <p>Colocar una tabla grande o un cartón, resistente, inclinado, con poco declive.</p> <p>Colocar una canica debajo de cada vaso y dejarlo deslizar desde la parte superior de la pendiente.</p> <p>Luego de adquirir la práctica, cambiar el declive para llevar a cabo, carreras rápidas o lentas.</p> |

FICHAS DE COORDINACION DINAMICA GENERAL

FICHA No. 6. PONGAMOS LA MESA

| | |
|-----------------------|---|
| Tipo de Juego: | Coordinación Dinámica General |
| Nombre: | Pongamos la mesa |
| Propósito: | Apoyar el proceso de construcción de nociones espaciales al interactuar con objetos, ubicándolos en diferentes posiciones |
| Materiales: | Mesa, platos, hondo y extendido, servilletas, cucharas, tenedores, cuchillos y cucharas. |
| Proceso: | <p>Indícale al niño la forma correcta de colocar los platos, poniendo encima el que primero se va a colocar y al lado derecho, arriba el del pan.</p> <p>Acomoda servilletas, tenedores y platos para ensalada a la izquierda.</p> <p>Al lado derecho, de cada servicio, colocarán la cuchara sopera.</p> <p>Al lado izquierdo, de cada servicio, van los cuchillos, los casos y en la parte de arriba del plato, colocarán las cucharas de postre.</p> <p>A los más pequeños hazles un dibujo sencillo y colócalo a la vista de ellos.</p> |

FICHAS DE COORDINACION DINAMICA GENERAL

FICHA No. 7. EL HIELO BAILARIN

| | |
|-----------------------|---|
| Tipo de Juego: | Coordinación Dinámica General |
| Nombre: | El hielo bailarín |
| Propósito: | Favorecer la coordinación general, al realizar acciones que requieren precisión, percepción óculo-manual y ubicación espacial. |
| Materiales: | Hielo, papel resistente, música y anilina. |
| Proceso: | Colocar el papel en el piso. Sobre el papel rociar el polvo de color (como se prefiera). Colocar el hielo sobre el papel con polvo de color e ir moviendo el hielo al ritmo de la música. |

**FICHAS DE COORDINACION
VISOMOTORA**

FICHAS DE COORDINACION VISOMOTORA

FICHA No. 1. VACIEMOS ARROZ

| | |
|-----------------------|---|
| Tipo de Juego: | Coordinación Visomotora |
| Nombre: | Vaciamos arroz |
| Propósito: | Apoyar el desarrollo de la coordinación visomotora mediante la ejecución de ejercicios que requieren precisión en sus movimientos. |
| Materiales: | Hule para colocar en la mesa, bandeja, vasos, jarra y taza con arroz |
| Proceso: | Se coloca sobre la mesa un hule o mantelito individual, posteriormente pasará el niño a tomar una bandeja o recipiente que contenga arroz.se inicia a vaciar el arroz de un recipiente a otro, con la boca de un diámetro más reducido.se repite estas actividades las veces que el niño lo desee o en la medida en la que lo demandé el desarrollo del niño. |

FICHAS DE COORDINACION VISOMOTORA

FICHA No. 2. APRENDAMOS A COSER

| | |
|-----------------------|--|
| Tipo de Juego: | Coordinación Visomotora |
| Nombre: | Aprendamos a coser |
| Propósito: | Favorecer la coordinación visomotora a nivel de mano respondiendo a un estímulo visual. |
| Materiales: | Máscara de papel, perforadoras, agujetas. |
| Proceso: | El niño usará una máscara en forma individual, la cual estará previamente perforada y prendida a ella una agujeta, misma que introducirá el niño en cada perforación, haciendo uso de su coordinación visomotora procurando no pasar por alto ningún orificio para que el acto de coser tenga secuencia. |

FICHAS DE COORDINACION VISOMOTORA

FICHA No. 3. LAS SEMILLAS JUGUETONAS

| | |
|-----------------------|--|
| Tipo de Juego: | Coordinación Visomotora |
| Nombre: | Las semillas juguetonas |
| Propósito: | Favorecer su coordinación visomotora, haciendo uso de técnicas variadas, acordes a un grado de dificultad. |
| Materiales: | Diferentes semillas como: Lenteja, maíz, alpiste, sandía, melón, etc. Pegamento y dibujos. |
| Proceso: | <p>Proporcionar semillas de diferentes tamaños, pegamento y algunos dibujos, con los que el niño pueda realizar creaciones, a partir de su imaginación, de su capacidad y habilidad para pegar una a una de las semillas.</p> <p>Se recomienda que el proceso de pegado sea graduado, el tamaño de las semillas será también graduado, iniciando por las más grandes, y a través del tiempo empleado, las más pequeñas.</p> <p>Una vez denominada la acción anterior, puede pedírsele al niño, que también realice el dibujo, utilizando su imaginación.</p> |

FICHAS DE COORDINACION VISOMOTORA

FICHA No. 4. EL OSO SALTARIN

| | |
|-----------------------|---|
| Tipo de Juego: | Coordinación Visomotora |
| Nombre: | El oso saltarín |
| Propósito: | Realizar acciones que favorecen el desarrollo visual y psicomotor. |
| Materiales: | Toalla grande, muñeco u oso. |
| Proceso: | <p>Extiende una toalla grande en el piso; coloca el oso (u otro muñeco) en el centro de la toalla y dile que vas a saltar.</p> <p>Pídele a un niño que sostenga una punta de la toalla, mientras tú tienes la otra, diciendo: “Uno, dos, uiii...” y levanta la toalla en el aire haciendo brincar el muñeco.</p> <p>Practícalo hasta comprender que cuando dicen “uiiii” debe levantar la toalla.</p> <p>Es importante mantener el oso dentro de la toalla, evitando que caiga al piso.</p> <p>Después de varias veces, mueve la toalla cada vez más rápido para que el muñeco brinque cada vez más alto.</p> <p>Mandar hacia arriba el oso y al mismo tiempo tratar de que caiga en la toalla, ayuda mucho a favorecer la coordinación visomotora.</p> |

FICHAS DE COORDINACION VISOMOTORA

FICHA No. 5. ALFILETEROS.

| | |
|-----------------------|--|
| Tipo de Juego: | Coordinación Visomotora |
| Nombre: | Alfileteros |
| Propósito: | Despertar el interés en el pequeño para desarrollar acciones que favorezcan su coordinación visomotora. |
| Materiales: | Pelotas de goma, alfileres con cabeza. |
| Proceso: | <p>En una pelota de esponja marca con lapicero diferentes puntos que permitan al niño ubicar los lugares en que podrá pinchar cada alfiler; estos últimos se recomienda que sean con cabeza y de colores variados.</p> <p>La actividad puede volverse más compleja cuando los niños tratan de colocar el alfiler en un orificio ya hecho, porque ahí pone en práctica la precisión en sus movimientos, de ojo-mano.</p> <p>Una variación al juego, será propiciar que el niño forme figuras con estos materiales, desarrollando así su creatividad y su capacidad imaginativa.</p> |

FICHAS DE COORDINACION VISOMOTORA

FICHA No. 6. EL PIQUITO DEL PAJARITO

| | |
|-----------------------|---|
| Tipo de Juego: | Coordinación Visomotora |
| Nombre: | El piquito del pajarito |
| Propósito: | Realizar acciones diversas que favorezcan la adquisición de la precisión en movimientos coordinados visomotores. |
| Materiales: | Elementos para prensión(botones, piedras, semillas) y pinzas para ropa. |
| Proceso: | <p>Colocar sobre una mesa una variedad de botones y pedirle a los niños los recojan con las pinzas, libremente.</p> <p>En seguida, se procederá a dividir a los niños en dos grupos y cada uno debe ingeniarse la manera de prensar el mayor número de botones posibles.</p> <p>Para hacer una variación al juego, se puede seguir este mismo procedimiento, pero ahora con otros materiales, por ejemplo:piedras, semillas, etc.</p> |

FICHAS DE COORDINACION VISOMOTORA

FICHA No. 7. VAMOS A ENSARTAR

| | |
|-----------------------|--|
| Tipo de Juego: | Coordinación Visomotora |
| Nombre: | Vamos a ensartar |
| Propósito: | Ejercitar su coordinación visomotora a través de técnicas que requieren precisión en sus movimientos. |
| Materiales: | Clips |
| Proceso: | <p>Colocar clips en el centro de la mesa para que los niños vayan tomando los necesarios.</p> <p>Provocar la imaginación en el niño, para que construya figuras diversas, ensartando clips, uno a uno, diferenciando colores y realizando movimientos de motricidad, cada vez más finas, poniendo en práctica la precisión de sus movimientos de ojo-mano.</p> |

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Citas de Imágenes:

<https://sp.depositphotos.com/vector-images/diplomas-ni%C3%B1os.html>