

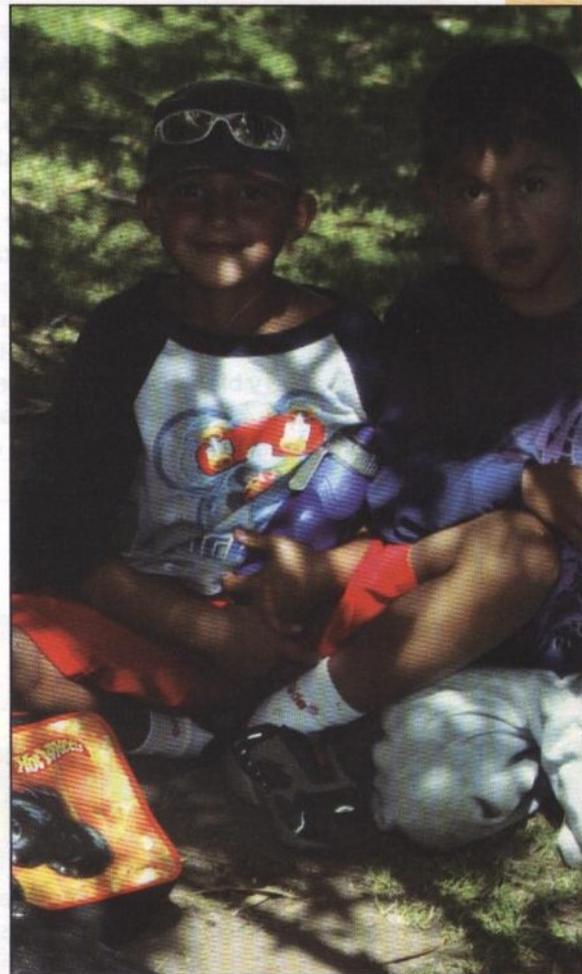
# INFORMACIÓN GENERAL DE 5-6 AÑOS

Los cinco años es una edad en la que se afianzan muchas habilidades motoras trabajadas desde el nacimiento. El niño salta en uno y dos pies, también lo hace como sapo, como conejo y brincando la cuerda. Camina sobre los talones y en puntas de pies, se da trampolines, es un experto en el uso de los juegos de patio y lanza la pelota y la atrapa. Se siente seguro de sus posibilidades y conoce cuáles son los riesgos que puede asumir. Tiene conciencia del peligro.

Ha interiorizado su esquema corporal, es decir, se ubica a sí mismo con respecto al espacio y los objetos: arriba-abajo, adelante-atrás, izquierda-derecha y diagonales. Esto le permite establecer relaciones espaciales en el plano gráfico. Su conocimiento del esquema corporal se refleja en los dibujos de la figura humana y en el amplio vocabulario referente al tema. Nombra cada una de las partes del cuerpo y expresa cuál es su función.

En cuanto al desarrollo cognitivo, a los siete años definirá si es diestro o zurdo. El niño tendrá la capacidad de buscar y encontrar pequeñas diferencias entre objetos conocidos y su tiempo de atención y concentración para actividades que le complazan puede llegar hasta treinta y cinco minutos. Su pensamiento aun no es reversible, es decir, no puede comprender los procesos de transformación. Por ejemplo, al observar verter un líquido de un recipiente alto y delgado a otro bajo y ancho, asumirán que el primer envase tenía más líquido, pues su altura era mayor.

Su pensamiento simbólico se ha desarrollado: puede elaborar conceptos sobre la función de los objetos y pensar con antelación lo que va a realizar y expresarlo con palabras. En esta etapa



se alcanzan numerosos logros relacionados con el pensamiento lógico-matemático. El niño puede seguir diferentes tipos de series e inventar las suyas propias, clasificar objetos por su forma, tamaño y color, establecer relaciones de espacio y tiempo, de causalidad y de correspondencia término a término. Asocia el número con la cantidad hasta el diez e inicia la escritura de los numerales.

Otro gran logro de esta etapa es el desarrollo de la representación gráfica de ideas y palabras. Puede escribir su nombre y apellido e identificarlo en carteles. Posee un gran interés por el aprendizaje de la lectura y escritura y disfruta mucho con los cuentos infantiles.

Es seguro, activo, independiente y perspicaz. Establece fuertes lazos de amistad con sus amigos, disfruta de los juegos en grupo y comprende las reglas lúdicas. Ante una diferencia, puede razonar y dialogar antes que reaccionar de manera violenta. Se vuelve más independiente de su madre y es capaz de pasar tiempos prolongados en compañía de sus pares.

## DESTREZAS

60 a 72 meses

### SOCIOAFECTIVAS

- Se desapega de su madre con mayor facilidad.
- Da solución rápida a sus problemas, aunque con respuestas que parecerían no ser las más lógicas para resolverlos.
- Puede servirse un vaso de agua sin derramar el líquido.
- **Fortalece sus relaciones de amistad, y las escoge por afinidad.**
- **Se desarrolla el juego reglado y competitivo, indicador de que su conducta egocéntrica está próxima a desaparecer o está erradicada del todo.**
- Juega con sus iguales y le gusta cooperar con ellos. Se distrae con juegos complejos, los sencillos le aburren, disfruta de juegos de mesa como: ludo y bingo. Le gustan los legos.
- **No desaparece su amigo imaginario, es más, él está presente en la dramatización con sus juguetes,** el niño puede estar también acompañado de amigos reales y gusta de su presencia, es así como van armando todo un mundo de fantasía a la hora del juego.



- En esta edad las reglas morales son dictámenes inalterables dados por una persona de autoridad. «No se puede hacer porque mi papá dijo».
- Adquiere normas de comportamiento sociocultural como: higiene personal, conciencia ambiental, orden y normas de cortesía.

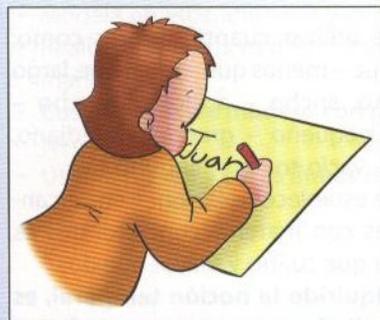
- Los temores nocturnos son muy frecuentes ya que posee una imaginación extraordinaria que llega a asustarlo por las noches, mientras que en la mañana goza con ella.

## 60 a 72 meses

## DESTREZAS

## LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

- Tiene un vocabulario de más de dos mil doscientas palabras, las que pronuncia y articula correctamente.
- Dice analogías muy elaboradas como: «Tengo un hermano y una hermana y nos vamos con mis papás de paseo».
- Nombra todas las partes de su cuerpo. Ubica su corazón y su estómago.
- Incluye en su lenguaje el uso de diminutivos y expresiones tales como «a través de» y «alrededor de».



- Conversa sobre temas nuevos para él. Por ejemplo, si le gustan los aviones, habla de líneas aéreas que conoce y de la forma de los aviones.
- Con sus manos golpea su cuerpo al son de la música, con compás y acentuación.
- Narra de manera secuencial cuentos conocidos sin omisión alguna, y si desea, es capaz de darle al mismo un final distinto.
- Relata e interpreta una historia de acuerdo a sus imágenes, la dramatiza y saca conclusiones.



- Utiliza adjetivos calificativos para referirse emotivamente a personas, animales y cosas. Por ejemplo: «Mi hermano es malo porque no me deja usar sus juguetes».
- Utiliza construcciones conjuntas de singular y plural: «Tengo dos cuentos, tú tienes uno».
- **Utiliza correctamente los géneros masculino y femenino: «Mi perro es macho, mi gata hembra».**
- **Reconoce las letras de su nombre e imita su trazo.**
- Conoce y discrimina las vocales. Puede decir palabras que comiencen con determinada vocal.
- Diferencia letras semejantes, por ejemplo: La «b» de la «p»; la «m» de la «n»; la «q» de la «p».
- Identifica el sonido inicial y final de una palabra lo que le ayuda a producir rimas o poemas cortos.
- Lee letreros de su entorno familiar.
- **Lee pictogramas complejos y más largos, como El ☀, las ★ ★ y la ☾, están ↑ en el cielo.**
- Habla por teléfono con amigos o parientes.

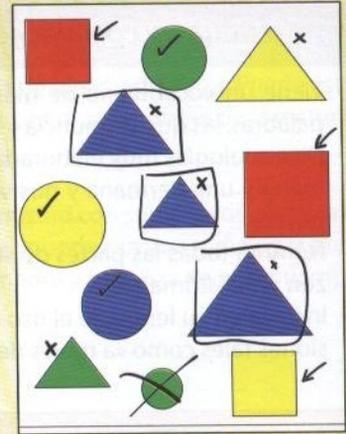


# DESTREZAS

60 a 72 meses

## COGNITIVAS

- **Clasifica por forma, color y tamaño, con objetos concretos y en el plano gráfico.**
- Discrimina y nombra más de diez colores.
- Reconoce el sonido de diferentes objetos. Discrimina entre tonos largos y cortos, fuertes y débiles, agradables y desagradables.
- Su pensamiento aún no es reversible.
- Es capaz de pensar en símbolos o palabras.
- Manipula objetos para descubrir sus propiedades. Hunde el jabón para ver si flota, lo estruja para comprobar si se rompe, lo frota para hacer espuma.
- Al presentarle de seis a ocho objetos, e invertir el orden de algunos de éstos, el niño los recuerda y coloca de la forma inicial entre dos a cuatro objetos; así mismo, el niño está en capacidad de identificar cuáles son los faltantes si se los oculta.
- Su memoria ha alcanzado un alto nivel de madurez. Es capaz de recordar dos consignas extrañas y ejecutar de tres a cuatro consignas que realiza con frecuencia. Por ejemplo: «Anda al cuarto y abre el cajón, allí hay una caja, por favor, tráemela».
- Inicia el establecimiento de relación número - cantidad hasta el diez, es decir \* \* \* \* \* = 10. Descompone y une conjuntos de objetos ya sea de forma concreta o gráficamente hasta el número diez.
- Puede medir de forma sencilla, por ejemplo: el crecimiento de una planta, ayudado con palos de helado.



- Puede utilizar cuantificadores como: más que - menos que - igual que, largo - corto, ancho - angosto, mucho - poco, pequeño - grande - mediano, lleno - vacío, todos - ninguno.
- Puede establecer relaciones entre cantidades con material concreto: tres es menor que cuatro y mayor que dos.
- **Ha adquirido la noción temporal, es decir, distingue entre: ayer - hoy - mañana, día - noche, mañana - tarde - noche, rápido - lento, joven - viejo.**



- Le interesa explorar la acción y reacción del movimiento pendular.
- **Identifica en qué dirección se encuentra la derecha y la izquierda.**
- **Decide con anterioridad sus creaciones y explica el producto obtenido.**

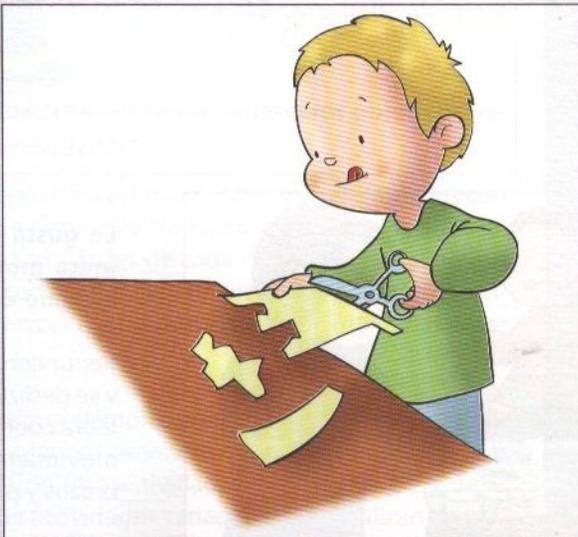
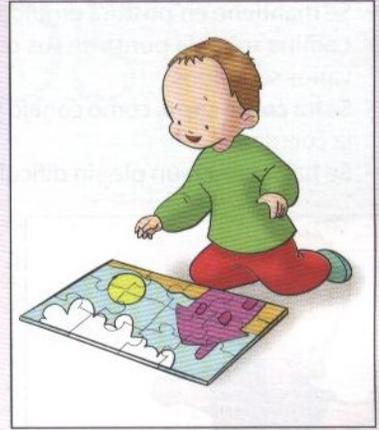
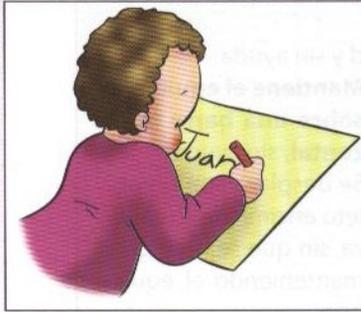


## 60 a 72 meses

## DESTREZAS

**MOTRICIDAD FINA**

- Su pinza motora trípode (pulgares-índice-anular) se ha perfeccionado, con lo que logra sujetar de mejor manera el lápiz.
- **Arma rompecabezas de más de unas doce piezas.**
- **Pone su nombre.**
- Puntea con precisión sobre la margen de figuras más complejas.
- Pinta sin salirse de los márgenes de la figura.
- Copia escaleras, cuadrados, triángulos, rombos, óvalos y otras figuras complejas, sirviéndose de modelos.
- Realiza trazos diagonales, oblicuos, curvos, cruces, en zig-zag y ondulados. Muchos de estos trazos se asemejan a letras y su práctica facilita el desarrollo de la lecto-escritura.
- Es capaz de construir figuras hechas por él mismo e ir las pegando. Por ejemplo, para realizar una casa dibujará, recortará y pegará un triángulo, un cuadrado y un rectángulo. Será capaz de ir agregando detalles que él considere importantes.
- Pega los recortes sobre un papel, en forma recta.
- Modela objetos, animales y personas, incorporando más detalles.
- Realiza arabescos, es decir, laberintos, para lo cual utiliza sus dos manos.
- **Cose figuras de madera con perforaciones, sin saltarse agujeros.**
- **Utiliza tijeras y corta líneas rectas o punteadas.**



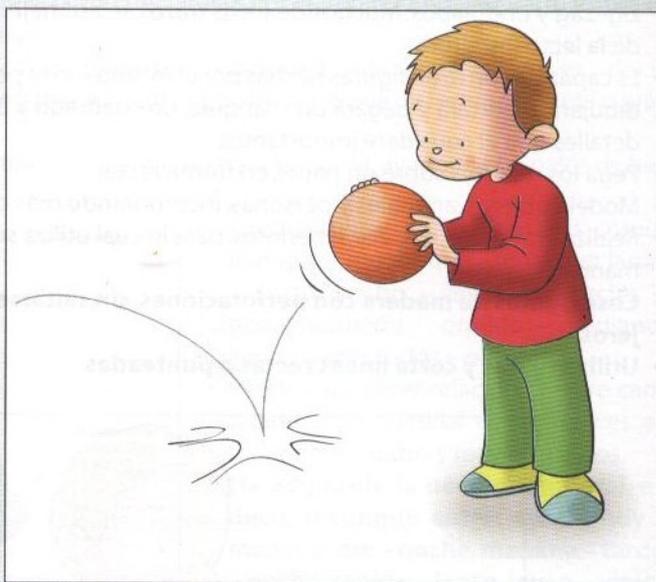
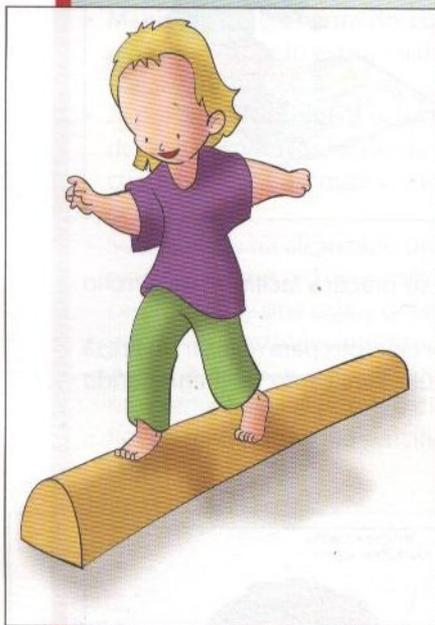
## DESTREZAS

60 a 72 meses

### MOTRICIDAD GRUESA

- Se mantiene en postura erguida.
- Camina sobre la punta de sus pies y sobre sus talones por varios segundos.
- **Salta como sapo**, como conejo y alternando los pies. Salta la cuerda.
- Se balancea en un pie sin dificultad y sin ayuda.

- **Mantiene el equilibrio sobre una barra horizontal**, sin ayuda.
- Se desplaza con un objeto encima de su cabeza, sin que se le caiga y manteniendo el equilibrio



- **Atrapa la pelota mientras rebota** y lanza la pelota mientras se desplaza.
- Se da trampolines. Alcanza esta destreza en el segundo semestre del año.

- **Le gusta el baile e imita movimientos al ritmo de la música.**
- Repta con velocidad y se desliza como culebra coordinando el movimiento de sus brazos y piernas.



# EDAD 5-6 AÑOS

## ¿CÓMO CONSTRUIR UN PLAN DE ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN Y EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE DE NIÑOS DE 60 A 72 MESES DE EDAD?

### Agrupación de las actividades de estimulación temprana

Las 409 actividades de estimulación temprana que se presentan a lo largo del libro están agrupadas de acuerdo con tres criterios:

- Grupos de edad (0-1, 1-2, 2-3, 3-4, 4-5 y 5-6 años de edad).
- Áreas de desarrollo (socioafectiva, lenguaje, cognitiva y motriz).
- Objetivos generales (al menos 4 objetivos generales para cada área de desarrollo).

### ¿Con base a qué criterios se escogieron los objetivos generales y las actividades?

Los objetivos generales están íntimamente relacionados con las destrezas de desarrollo trabajadas en capítulos anteriores. Las cuatro actividades de cada objetivo general fueron seleccionadas con la intención de promover el desarrollo integral desde perspectivas distintas y complementarias entre sí.

El facilitador deberá siempre tener en mente que el cumplimiento de los objetivos generales no se dará gracias a la realización aislada de una actividad, sino sobre la base de la combinación de actividades variadas que se realizan de manera secuencial y continua alrededor de un mismo objetivo.



**Actividades del grupo de 5-6 años**

Para la edad de 5-6 años usted dispone de 64 actividades agrupadas de la siguiente manera:

<b>EDAD: 5-6 AÑOS</b>		
	<b>NÚMERO DE OBJETIVOS GENERALES</b>	<b>NÚMERO DE ACTIVIDADES POR OBJETIVO GENERAL</b>
Área socioafectiva	4	16
Área de lenguaje	4	16
Área cognitiva	4	16
Área motriz	4	16
<b>TOTAL DE ACTIVIDADES</b>		<b>64</b>

**Las experiencias de aprendizaje**

Se han desarrollado 9 experiencias de aprendizaje para todos los grupos de edad, las cuales apuntan a la estimulación de las distintas áreas del desarrollo.

**Tipos de actividades según su importancia**

Existen actividades que deberán repetirse más que otras debido a su relevancia en el logro de destrezas claves. El facilitador debe tener en cuenta que la repetición del juego, el cuento y las experiencias artísticas producen mucho placer y seguridad emocional, y a la vez, facilitan el paso de una etapa de desarrollo a otra más avanzada. Repita las actividades variando los materiales de trabajo, el tema y el lugar.

**El enfoque de las inteligencias múltiples**

Se ha incorporado este enfoque a través de las diversas actividades de estimulación propuestas para las edades de 4-5 y 5-6. En las cuatro áreas del desarrollo se incluyen actividades de estimulación que contemplan las ocho inteligencias.

**¿Cómo armar un plan de estimulación?**

- Ubíquese en la edad correspondiente.
- Seleccione las destrezas que el niño debería alcanzar para su edad.
- Lea detenidamente las experiencias de aprendizaje y determine cuál o cuáles puede incluirlas como parte fundamental del plan de estimulación.
- Trabaje las actividades y experiencias según explica el cuadro siguiente.

ACTIVIDADES: PROGRAMACIÓN EDAD 5-6 AÑOS (PRIMER TRIMESTRE)<sup>1</sup>

		SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3						
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V		
		Actividades Nº				Experiencias	Actividades Nº				Experiencias							
OBJETIVO 1	ÁREA SOCIOAFECTIVA	1	2	3	4		1	2	3	4								
OBJETIVO 1	ÁREA DE LENGUAJE	1	2	3	4		1	2	3	4								
OBJETIVO 1	ÁREA COGNITIVA	1	2	3	4		1	2	3	4								
OBJETIVO 1	ÁREA MOTRIZ	1	2	3	4		1	2	3	4								
		SEMANA 4					SEMANA 5					SEMANA 6						
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V		
		Actividades Nº				Experiencias	Actividades Nº				Experiencias							
OBJETIVO 2	ÁREA SOCIOAFECTIVA	5	6	7	8		5	6	7	8								
OBJETIVO 2	ÁREA DE LENGUAJE	5	6	7	8		5	6	7	8								
OBJETIVO 2	ÁREA COGNITIVA	5	6	7	8		5	6	7	8								
OBJETIVO 2	ÁREA MOTRIZ	5	6	7	8		5	6	7	8								
		SEMANA 7					SEMANA 8					SEMANA 9						
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V		
		Actividades Nº				Experiencias	Actividades Nº				Experiencias							
OBJETIVO 3	ÁREA SOCIOAFECTIVA	9	10	11	12		9	10	11	12								
OBJETIVO 3	ÁREA DE LENGUAJE	9	10	11	12		9	10	11	12								
OBJETIVO 3	ÁREA COGNITIVA	9	10	11	12		9	10	11	12								
OBJETIVO 3	ÁREA MOTRIZ	9	10	11	12		9	10	11	12								
		SEMANA 10					SEMANA 11					SEMANA 12						
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V		
		Actividades Nº				Experiencias	Actividades Nº				Experiencias							
OBJETIVO 4	ÁREA SOCIOAFECTIVA	13	14	15	16		13	14	15	16								
OBJETIVO 4	ÁREA DE LENGUAJE	13	14	15	16		13	14	15	16								
OBJETIVO 4	ÁREA COGNITIVA	13	14	15	16		13	14	15	16								
OBJETIVO 4	ÁREA MOTRIZ	13	14	15	16		13	14	15	16								

<sup>1</sup> Este cuadro se debe utilizar para cada trimestre.

### ¿Cómo interpretar el cuadro anterior?

El cuadro anterior constituye una guía para que el facilitador organice las sesiones, pero no pretende ser una camisa de fuerza. Cada niño responde a un entorno diferente, por lo que todo programa deberá responder a las necesidades individuales de aprendizaje.

Los días viernes estarán dedicados a trabajar tan sólo experiencias de aprendizaje. Los casilleros de las semanas 3, 6, 9 y 12 están en blanco, con la intención de que la facilitadora identifique 4 actividades diarias, escogidas de los objetivos trabajados en la quincena anterior. Para seleccionar estas actividades debe considerar:

- El interés mostrado por el niño en éstas: Una actitud de desinterés podría significar que la actividad cae fuera del rango de edad, o que ya la domina y, por tanto no le llama la atención. Repita las actividades en las que el niño demuestra interés, aumentando paulatinamente su nivel de dificultad.
- Actividades cuyos objetivos específicos no han sido aún alcanzados.

Recuerde que la intención de las semanas 3, 6, 9 y 12 no es necesariamente cumplir con todos los objetivos específicos. Si el niño no logra en estas semanas, ya habrá oportunidad en la ejecución de futuras planificaciones.

### Diseño y ejecución de otros planes trimestrales

Una vez concluido el plan trimestral de actividades, puede iniciar nuevamente el mismo ciclo de actividades durante los trimestres 2, 3 y 4, con el fin de reforzar y apuntalar los aprendizajes, hasta llegar al siguiente rango de edad. Trabaje de manera especial las actividades cuyos objetivos específicos aún no han sido alcanzados.

### Observación de la actitud del niño hacia las tareas realizadas

El facilitador deberá evaluar y conocer las actitudes del niño frente a las diferentes situaciones de juego y exploración: La manera en que observa y manipula los juguetes y materiales, sus gestos y expresiones faciales, el tiempo de atención y concentración y sus productos finales, son indicadores de sus intereses y capacidades.

Recuerde que el desarrollo infantil no es lineal y, por tanto, existen des-niveles entre el avance y maduración de un área y otra. Será tarea del facilitador conocer el perfil de desarrollo de cada niño, para potenciarlo al máximo.

Se recomienda que el facilitador, al final de cada programación quincenal, registre sus observaciones en los Cuadros 20, del capítulo 7 primer tomo e YY. Tenga en cuenta que lo que pretenden estos cuadros es registrar la actitud del niño y su nivel de participación, más que el logro de la actividad en sí misma.

## QUINTO AÑO DE VIDA

### Objetivos de las actividades de estimulación:

- Promover el desarrollo de vínculos afectivos con la familia.
- Desarrollar la coordinación dinámica general y la percepción sensorial.
- Promover el movimiento y expresión corporal y la relación témporo-espacial.
- Promover el desarrollo cognitivo, del lenguaje y la comunicación.
- Favorecer la atención, concentración, comprensión y el pensamiento lógico.
- Favorecer el desarrollo de las inteligencias y la creatividad.
- Desarrollar la autoestima, los valores y la identidad personal, cultural y social.
- Promover el desarrollo emocional y el cuidado personal.
- Desarrollo de la capacidad de tomar decisiones y resolución de problemas.
- Favorecer las relaciones con iguales, el vínculo con el entorno y la socialización.

**Características esenciales:**

- El ritmo de crecimiento y desarrollo es más lento.
- El juego pasa a ser la actividad rectora.
- Gran validismo.
- Tiene mejor control muscular dado por el desarrollo físico alcanzado.
- Tiene mayor resistencia física e inmunológica.

El niño aumenta entre 2 y 3.5 kilogramos y crece alrededor de 6 centímetros en este año. Se mantiene en un pie sin ayuda de 4 a 6 segundos. Cambia de dirección al correr. Camina en una tabla manteniendo el equilibrio. Salta sobre una cuerda suspendida a 5 cm del suelo. Hace rebotar y atrapa una pelota grande. Baja las escaleras alternando los pies. Pedalea un triciclo. Brinca. Encesta pelotas. Patea pelotas con dirección. Hace lanzamientos. Realiza saltos de longitud. Salta alternando los pies. Atrapa una pelota que se lanza. Trepa y escala con facilidad. Puede unir el pulgar con cada uno de los otros dedos. Atornilla objetos con rosca. Recorta círculos, cuadrados y triángulos. Dibuja figuras simples reconocibles. Recorta y pega formas simples. Usa plantillas para delinear contornos. Troza pedazos pequeños y rasga tiras delgadas. Arma fácilmente varias piezas de rompecabezas. Modela en arcilla figuras simples. Comprende el concepto de derecha. Obedece una serie de tres órdenes. Emplea oraciones compuestas. Puede narrar historias sencillas. Emplea el condicional. Emplea palabras que denominan a un grupo. Dice su teléfono y dirección. Relata experiencias inmediatas. Hace preguntas correctamente. Explica sucesos en el orden en que ocurrieron. Relata experiencias diarias. Aprende canciones más largas. Contesta el teléfono y desarro-

lla un diálogo. Dialoga con sus padres y compañeros. Come sin derramar. Se lava los dientes, se asea, se desviste y se acuesta a dormir solo. Trata de mantener limpia su ropa y sus cosas si se le enseña. Ayuda en las tareas de la casa. Se sirve y bebe solo en una jarra pequeña. Escoge su ropa. Pide ayuda cuando tiene dificultad. Baila. Participa en juegos grupales siguiendo las reglas. Repite poemas y canciones. Saluda y se despide. Se comporta en público de forma aceptable. Pide permiso. Manifiesta sus sentimientos. Elige sus propios amigos. Se reconoce como hombre o mujer. Tiene una noción numérica del 1 al 5. Dibuja un círculo, un cuadrado y un triángulo. Dice el momento del día en que se encuentra. Nombra de 8 a 10 colores. Arma rompecabezas de hasta 50 fichas. Encaja figuras complicadas. Identifica 12 animales domésticos. Dibuja la figura humana casi completa. Nombra las vocales. Coloca objetos detrás, al lado, delante. Ordena objetos por su tamaño. Reconoce 5 figuras geométricas. Forma conjuntos. Conoce cuál es su derecha. Reconoce lento, rápido.

**Cómo estimularlo en el aula y en la casa:** Estimule las diferentes áreas de desarrollo reforzando todo lo aprendido y afianzando las habilidades relacionadas con la lecto-escritura (movimientos finos de las manos, coordinación viso-motora, orientación espacial, lateralidad), las nociones elementales de matemática (contar, hallar diferencias y semejanzas, agrupación de objetos por su forma, color, tamaño, peso), el lenguaje (vocabulario, pronunciación, comprensión), el área cognitiva (conocimiento del mundo circundante, hábitos) y la socialización.

**Resumen de las principales adquisiciones:**

- Sube y baja las escaleras, nombra colores, recibe la pelota, realiza juego de roles, imita la actividad del adulto.
- Mayor destreza motora fina: mejora su habilidad con los lápices, puede pintar, los juegos de encaje los maneja con más soltura, se concentra más.
- Maneja mejor sus emociones.
- Comprender y acepta las normas y las reglas.
- Puede construir torres de 10 o 12 cubos.
- Tiene control de los esfínteres y va solo al baño.
- Mejor desarrollo del lenguaje, la atención y la memoria.
- Conoce los colores básicos: blanco, negro, rojo, azul, verde, amarillo.
- Dibuja la figura humana aunque todavía incompleta.



## QUINTO AÑO DE VIDA

Desarrollo neuromotor	Coordinación óculo-manual	Desarrollo del lenguaje	Desarrollo cognitivo	Desarrollo socio-afectivo
<p>Se esfuerza por hacer lo posible cuando juega con otros niños.</p> <p>Se impulsa solo en el columpio.</p> <p>Salta tres y cuatro veces seguidas en una pierna.</p> <p>Da saltos hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Salta obstáculos y barreras.</p> <p>Golpea una pelota con una raqueta.</p> <p>Mantiene buena velocidad corriendo.</p> <p>Aprende a usar patinetas y bicicletas.</p>	<p>Manipula arcilla o barro para modelado e intenta realizar figuras.</p> <p>Acordona los zapatos.</p> <p>Hace amarres sencillos.</p> <p>Ordena sus juguetes de mayor a menor.</p> <p>Organiza sus cosas.</p> <p>Disfruta jugando con el agua sin derramarla del recipiente.</p> <p>Unta con el cuchillo y puede dibujar un triángulo.</p> <p>Une puntos en un papel.</p>	<p>Conversa con sus amigos libremente.</p> <p>Relata con precisión razonable algo que le hayan contado o visto.</p> <p>Emite sonidos de consonantes y vocales correctamente.</p> <p>Emplea reglas gramaticales (verbos, sustantivos y adjetivos).</p> <p>Emplea cómo y por qué.</p> <p>Hace oraciones completas.</p> <p>Utiliza el lenguaje adecuado para hablar sobre sus familias y amigos.</p>	<p>Hace cuentos incorporando personajes imaginarios.</p> <p>Se expresa clara y coherentemente.</p> <p>Memoriza el nombre de cuentos y personajes que le gustan.</p> <p>Reproduce oralmente lo aprendido.</p> <p>Clasifica objetos según características que los distinguen y establece comparaciones entre ellos.</p> <p>Entiende diferencia entre el bien y el mal según las consecuencias.</p> <p>Mejora la concentración.</p>	<p>Se siente más cómodo en presencia del adulto.</p> <p>Tiene mejor comunicación social con amigos, familiares y el entorno social.</p> <p>Prefiere jugar con niños de su edad.</p> <p>Disfruta de adivinanzas y juegos al aire libre.</p> <p>Selecciona sus amistades.</p> <p>Intercambia los juguetes.</p> <p>Juzga los méritos de sus propias habilidades al compararlas con la de otros niños.</p>

## QUINTO AÑO DE VIDA

Desarrollo neuromotor	Coordinación óculo-manual	Desarrollo del lenguaje	Desarrollo cognitivo	Desarrollo socio-afectivo
<p>Empieza a escalar.</p> <p>Se sujeta con una mano para alcanzar una altura.</p> <p>Habilidad para caminar apoyando desde el talón hasta los dedos.</p> <p>Usa la servilleta adecuadamente.</p> <p>Se peina con ayuda.</p> <p>Corre y salta sobre un pie.</p> <p>Baja escaleras alternando los pies.</p> <p>Se viste solo.</p>	<p>Colorea sin salirse del entorno.</p> <p>Sus destrezas manuales lo ayudan a abrir ventanas, hacer trazos y recortar figuras de papel.</p> <p>Completa piezas de un juego y rompecabezas.</p> <p>Puede comer con tenedor y cuchillo.</p> <p>Utiliza mano preferida para realizar las acciones.</p>	<p>Nombra objetos, animales y colores.</p> <p>Le gusta dramatizar y mientras canta o recita.</p> <p>Responde a preguntas como ¿por qué?</p> <p>Dice su nombre completo.</p> <p>Responde a preguntas que se le hacen.</p> <p>Tiene vocabulario de más de 1000 palabras.</p> <p>Aprende a escuchar y su vocabulario se enriquece casi igual al adulto.</p>	<p>Existe conciencia del tiempo (día y noche, secuencia del horario en acontecimientos importantes sobre todo las relacionadas con el juego).</p> <p>Interés por asuntos como las plantas, los animales, la vida, la muerte.</p> <p>Tiene logros en competencias.</p> <p>Su memoria y organización le permiten planificar la actividad que prefiere.</p> <p>Muestra comprensión de los conceptos de tiempo, cuenta hasta 10, conoce el número del teléfono.</p>	<p>Es capaz de compartir responsabilidades.</p> <p>Tiene mayor autonomía al vestirse y asearse.</p> <p>Tiende a ser amable.</p> <p>Busca la aprobación del adulto.</p> <p>Es más atento y sensible con los demás.</p> <p>Se separa bien de los padres y disfruta largas horas con sus compañeros.</p> <p>Valora la amistad.</p> <p>Centra su actividad en las orientadas por los adultos.</p> <p>Selecciona las actividades de preferencia.</p>

**Principales destrezas:**

- Mucho más independiente en su actividad motriz y menos reactivo emocionalmente.
- Desarrollo de habilidades para correr, trepar, lanzar pelotas y saltar.
- Domina habilidades manuales y desarrolla la lateralidad.
- Hace nudos, ata los cordones de sus zapatos y abotonar su ropa.
- Se comunica bien con niños y adultos.
- Gran desarrollo de la imaginación.
- Dibuja la figura humana.



---

## **Actividades de Estimulación Temprana por áreas de desarrollo:**

### **Motricidad gruesa**

- Anímelo a caminar, correr y saltar en un pie. Invente juegos con este fin.
- Enséñele a hacer maromas.
- Dibuje una raya larga en el suelo y pídale que camine sobre ella.
- Pídale que camine sin zapatos sobre las puntas de los pies y sobre los talones.
- Póngale música y canciones con las que pueda coordinar los movimientos de su cuerpo según el ritmo y la letra.

### **Motricidad fina**

- Continúe animándole a dibujar, recortar imágenes y hacer historias.
- Pídale que vacíe agua de un vaso a otro sin derramarla.
- Ofrézcale la oportunidad de jugar libremente con arena y agua utilizando palas pequeñas, cucharas y cubos.
- Dele masa de colores, plastilina o barro para que la amase y haga figuras.
- Mezcle semillas de varios tipos y pídale que las separe utilizando sus dedos índice y pulgar.

- Proporciónele diferentes materiales y anímelo a construir cosas.

## Lenguaje

- Incorpore los números a los juegos (contando los juguetes o las cosas que guarda).
- Ayúdelo a diferenciar entre izquierda y derecha. Invente juegos usando las palabras izquierda, derecha, arriba y abajo.
- Léale y estimúlelo para que le platique sobre los cuentos.
- Enséñele adivinanzas sencillas.
- Anímelo a clasificar objetos y animales según sus diferentes características (tamaño, color y forma).
- Pregúntele cómo le va en la escuela, invítelo a dialogar sobre sus clases, compañeros, maestras y juegos. Cuénteles sobre qué hizo mientras él está en la escuela.

## Social

- Anímelo a jugar con otros niños y que invente sus propios juegos.
- Si existen conflictos, háblele y ayúdelo a resolverlos de manera pacífica. Platíquele sobre la importancia de las reglas.
- No lo amenace con cosas que podrían aterrorizarle.
- Dígale lo que le gusta de él. Felicítelo cuando haga algo bien.

- Enséñele a decir su nombre completo, su edad y el nombre de sus padres.
- Asegúrese que esté contento en la escuela, platique con sus maestras sobre su comportamiento y desempeño. Pregunte cómo puede ayudarle a mejorar.

# ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN

## ÁREA MOTRIZ

### OBJETIVOS GENERALES

**Objetivo 1:** Desarrollar el equilibrio, la agilidad y la destreza en los movimientos.

**Objetivo 2:** Desarrollar el ritmo y la expresión corporal.

**Objetivo 3:** Desarrollar la expresión a través de diferentes lenguajes.

**Objetivo 4:** Desarrollar la expresión escrita.

*Objetivo 1: Desarrollar el equilibrio, la agilidad y la destreza en los movimientos.*

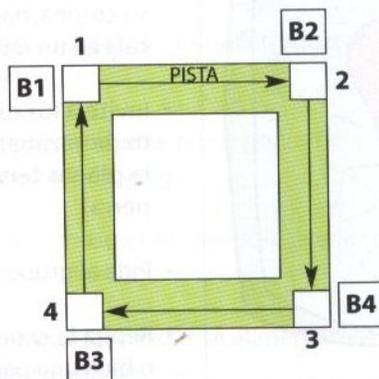
**ACTIVIDAD 1: EL GRAN ESCAPE** (Esta actividad requiere de un área libre de cien metros cuadrados).

**Objetivo específico:** Desarrollar la carrera en línea recta con velocidad y movimientos coordinados de brazos y piernas.

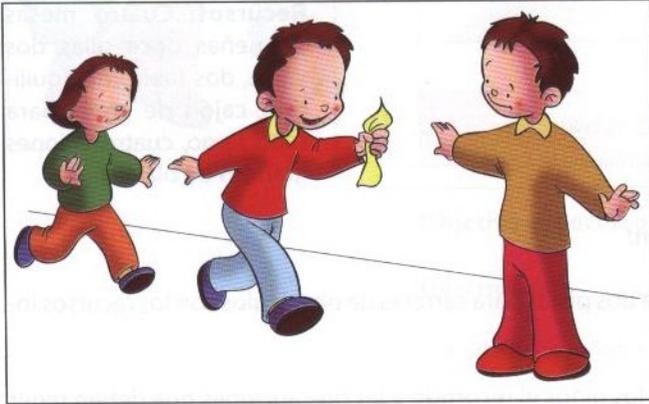
**Recursos:** Pañuelos de dos colores (para formar dos equipos), cal o tiza para marcar un cuadrado sobre el terreno y un testigo (de los utilizados en las postas).

### Descripción:

- Explique a los niños que van a jugar a algo parecido al *baseball*.
- Dibuje con la cal o con tiza una pista de 10 x 10 metros. Marque el cuadrado interior, que debe estar a un metro de distancia con respecto al exterior. Finalmente, dibuje las cuatro bases en cada una de las esquinas.



- Indique que en este juego participan ocho jugadores, cuatro por cada equipo. Los capitanes de equipos deberán sortear a quién le toca el turno de estar primero dentro de la pista.
- El equipo que está dentro coloca inicialmente sus jugadores en las bases 1, 2, 3, 4, y el que está afuera, en B1, B2, B3 y B4.



- El jugador 1 sale corriendo con el testigo y se dirige hacia su compañero 2, para entregárselo. El jugador B1 debe perseguirlo para intentar tocar su hombro, y si lo hace antes que entregue el testigo, el equipo B ganará el turno para ubicarse dentro del cuadrado.
- El facilitador debe dar la señal de partida para que ambos jugadores empiecen a correr al mismo tiempo.
- El equipo que logre dar una vuelta completa ganará un punto.

## ACTIVIDAD 2: EL RELOJ HUMANO

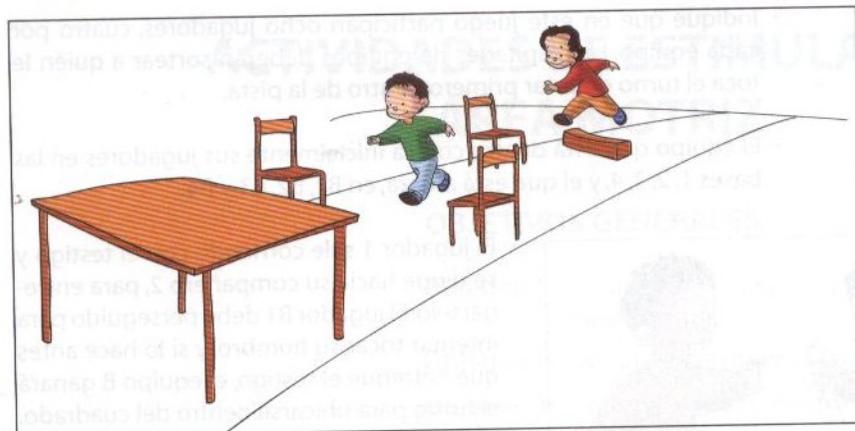
**Objetivo específico:** Desarrollar la creatividad y la inteligencia espacial.

**Recursos:** Una bicicleta y un reloj de cuerda viejo que se pueda desarmar.

### Descripción:



- Coloque una bicicleta con las llantas hacia arriba y muestre a los niños su mecanismo de engranaje. Mueva los pedales para que comprendan como la cadena está unida a poleas, y ésta a su vez, a la llanta trasera. Pregunte: «¿De qué manera una parte hace que se mueva la otra?».
- Muestre el mecanismo interior de un reloj, cómo las poleas se interconectan y tienen un movimiento conjunto.
- Proponga a los niños que construyan entre todos un engranaje. Pídale que formen una fila y que extiendan su brazo derecho o izquierdo y miren hacia delante o atrás según se explica en el gráfico.
- Explique que los movimientos deben ser rítmicos y al son de sus palmadas.
- Informe que el niño del centro debe iniciar la rotación y cuando toque con su mano al compañero que está al lado, éste activará su movimiento y rotará en la dirección en la que recibió la palmada, activando así el mecanismo que se extenderá hacia los extremos.



### ACTIVIDAD 3: CARRERA DE OBSTÁCULOS

**Objetivo específico:** Estimular la rapidez de reacción.

**Recursos:** Cuatro mesas pequeñas, doce sillas, dos vallas, dos tablas de equilibrio, cajón de arena para salto largo, cuatro cajones grandes de plástico.

#### Descripción:

- Construya dos pistas para carreras de obstáculos con los recursos indicados.
- Indique a los niños el recorrido y las precauciones que deben tener para evitar accidentes.
- Modele la actividad corriendo alrededor de la pista y comprobando que la altura y dificultad sean las adecuadas.

#### Carrera de obstáculos:

Tramo de 8 metros de carrera libre - valla de 50 cm - carrera de 2 metros - valla de 50 centímetros - zigzag con las sillas - arrastre por debajo de las mesas - caminata en tabla de equilibrio - trepar a los cajones - salto largo en el cajón de arena - carrera en línea recta.

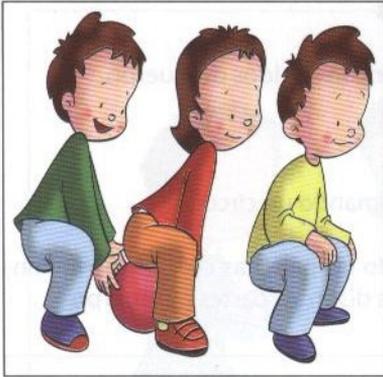
### ACTIVIDAD 4: PASES CON PELOTA

**Objetivo específico:** Desarrollar la orientación espacial.

**Recursos:** Pelotas de distinto tamaño.

#### Descripción:

- Pida a los niños que formen una fila. Explíqueles que van a jugar a pasarse la pelota de maneras diferentes.
- Realice esta misma actividad formando dos grupos y haciendo carreras de velocidad en el pase de la pelota. (Hay muchas formas de pasarse la pelota).



Los niños en fila reciben desde atrás y a través de sus piernas la pelota que le pasa su compañero.  
 El último de la fila lanza la pelota a través del túnel de piernas. La recibe el que está primero y la devuelve.  
 La pelota es pasada por encima de la cabeza.  
 La pelota es pasada y recibida con una sola mano.

*Objetivo 2: Desarrollar el ritmo y la expresión corporal.*

**Objetivo específico:** Desarrollar la lateralidad corporal.

**Descripción:**

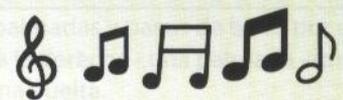
- Invite a los niños a jugar a la ronda del Hokey Pokey.
- Forme el círculo y acompañe el canto con los movimientos.

**Canción del Hokey Pokey**

Mano derecha aquí,  
 mano derecha acá  
 y la hacemos bailar (agite la mano)  
 bailamos el Hokey Pokey (de la vuelta)  
 y damos la media vuelta  
 y volvemos a empezar



Mano izquierda aquí,  
 mano izquierda acá  
 y la hacemos bailar (agite la mano)  
 bailamos el Hokey Pokey (de la vuelta)  
 y damos la media vuelta  
 y volvemos a empezar



Pie derecho aquí,  
 pie derecho acá...

Pie izquierdo aquí,  
 pie izquierdo acá...



La cabeza aquí,  
 la cabeza acá...  
 y la hacemos bailar, (agitar la cabeza)  
 bailamos el Hokey Pokey (de la vuelta)  
 y damos la media vuelta,  
 y amigos ¡este es el final!



**ACTIVIDAD 6: EL CUERPO Y LOS SONIDOS**

**Objetivo específico:** Experimentar con sonidos del cuerpo.

**Descripción:**

- Pida a los niños que se sienten formando un círculo.
- Modele la actividad acompañando las palabras con los movimientos de la mano que va tocando las distintas partes del cuerpo.

Pin-pin  
San Agustín

(un pie, el otro pie)  
(una rodilla, la otra rodilla)

La meca, la seca  
la tutuleca

(una pierna, la otra pierna)  
(una mano, la otra mano)

Por aquí pasó  
el hijo del rey  
repartiendo maní  
a todos les dio  
menos a mí

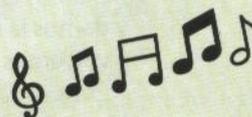
(un hombro, otro hombro)  
(una mejilla, otra mejilla)  
(una oreja, otra oreja)  
(dos golpes en la cabeza)  
(una oreja, otra oreja)

Palos, palos  
para los caballos

(una mejilla, otra mejilla)  
(un hombro, otro hombro)

Tu-tu-ru-tú  
para que salgas tú.

(un brazo, otro brazo)  
(una mano, otra mano)



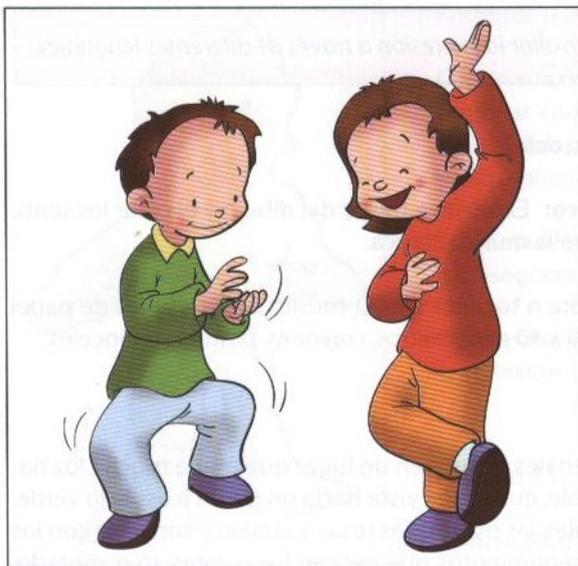
**ACTIVIDAD 7: EL RITMO DEL CUERPO**

**Objetivo específico:** Identificar el lado izquierdo y derecho con diferentes ritmos.

**Recursos:** Dos palos de escoba cortados en trozos de 20 centímetros de largo, uno pintado de azul y otro de rojo, casetes de música con diferentes ritmos (samba, marcha, flamenco).

**Descripción:**

- Entregue a cada niño un palo rojo y otro azul, pídeles que los tomen, el primero con la mano izquierda y el segundo con la derecha.
- Juegue a mover los palos alternadamente hacia arriba y hacia abajo: primero el derecho y luego el izquierdo.



- Mueva los palos hacia el lado derecho y hacia el izquierdo.
- Acompañe el movimiento de los palos con dos pasos hacia la derecha y dos hacia la izquierda.
- Ponga música de samba y pida a los niños que sigan su ritmo golpeando los palos y danzando hacia la derecha y hacia la izquierda.
- Cambie la música a una marcha. Modele el tocar de tambores empleando los palos, acompañando el ritmo con el movimiento sincronizado de piernas y brazos.
- Toque una danza flamenca: Eleve los brazos, dé palmadas con sus manos y gire rítmicamente el cuerpo.

**ACTIVIDAD 8: CANCIONES Y BAILES**

**Objetivo específico:** Seguir el ritmo de canciones con palmadas y pasos de baile.

**Descripción:**

- Seleccione canciones que tengan ritmo y rima y enséñeselas a los niños.
- Una vez que las hayan aprendido, modele para ellos cómo seguir su ritmo con palmadas y zapateo. Varíe el ritmo.
- Repita la canción combinando palmadas y pasos de baile, por ejemplo: una palmada - un paso hacia la derecha - una palmada - un paso a la izquierda - una palmada - una vuelta.

**El cocherito leré**

El cocherito leré  
me dijo anoche leré  
que si quería leré  
montar en coche leré  
y yo le dije leré  
con gran salero leré  
«no quiero coche leré  
que me mareo leré»



**Dentro de una pera**

Dentro de una pera  
vivía un gusano,  
si tenía hambre  
le daba un bocado.  
Tanto, tanto, tanto  
la mordisqueó,  
que al cabo de un tiempo  
sin casa quedó.



Conchita Sanuy

**Objetivo 3:** Desarrollar la expresión a través de diferentes lenguajes.

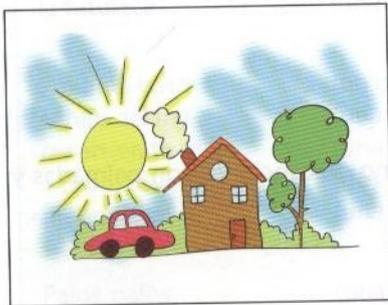
**ACTIVIDAD 9: LA MELODÍA<sup>13</sup>**

**Objetivo específico:** Expresar a través del dibujo y el color los sentimientos que inspira la música clásica.

**Recursos:** Grabadora o tocador de CD, música clásica, hojas de papel de 75gramos de 50 x 40 centímetros, crayones, pinturas y pinceles.

**Descripción:**

- Prepare los materiales de arte en un lugar que tenga mucha luz natural, y si es posible, que tenga vista hacia un jardín o espacio verde. Observe los árboles, las plantas, las rosas y el cielo y converse con los niños sobre los sentimientos que evocan los colores: rojo, morado, azul, verde, celeste, lila, naranja, amarillo.
- Ponga la pieza musical que haya seleccionado y pida a los niños que escuchen la música con atención para que libremente dibujen lo que sienten, con los colores que deseen.
- Una vez que la música haya terminado, forme un círculo para compartir y conversar sobre la experiencia y lo que cada uno dibujó y sintió al hacerlo.



**Música recomendada**

Las cuatro estaciones (Vivaldi), El lago de los cisnes (Thaikovsky), El Danubio Azul (Johann Strauss).

**ACTIVIDAD 10: MODELADO DE ARCILLA**

**Objetivo específico:** Expresar su conocimiento del esquema corporal en el modelado con arcilla.

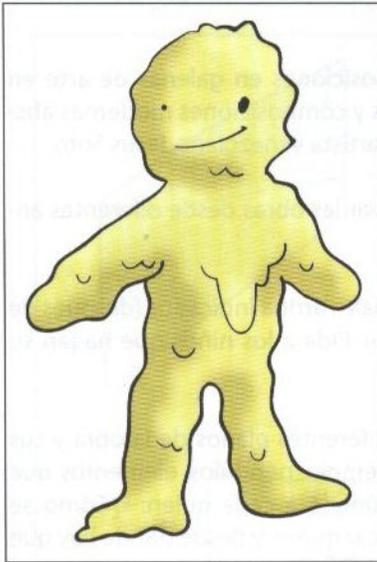
**Recursos:** Música clásica, una bola de arcilla del tamaño de un puño grande (una para cada niño), una hoja de papel de periódico, un recipiente con agua, palos de helado.

**Descripción:**

- Narre el cuento del *Hombrecito de pan de jengibre* como motivación para formar un muñeco de arcilla.

El moldear la masa de toda la arcilla, para poco a poco formar el cuerpo humano, denota un mayor desarrollo de la noción corporal que el hacerlo por partes separadas.

<sup>13</sup> Adaptado de: Gardner, H., Feldman, D. H. & Krechevsky, M. *El Proyecto Spectrum. Tomo II: Actividades de aprendizaje en la educación infantil*. J. Q. Chen (Ed.) y E. Isberg y M. Krechevsky (Cols). Morata, Madrid, 2001, pág. 96.



- Entregue a cada niño su bola de arcilla para moldear un muñeco.
- Observe la manera en que cada niño inicia su trabajo: Si comienza a moldear cada una de las partes del cuerpo de manera separada (para unir las luego), o si inicia el trabajo con toda la arcilla, dándole poco a poco a ésta la forma del cuerpo.
- Si la actividad la realiza moldeando por separado las partes del cuerpo, asegúrese de ayudarlo a pegar éstas.
- Acompañe esta actividad con música clásica. Favorezca el diálogo y la reflexión sobre lo que se está construyendo.

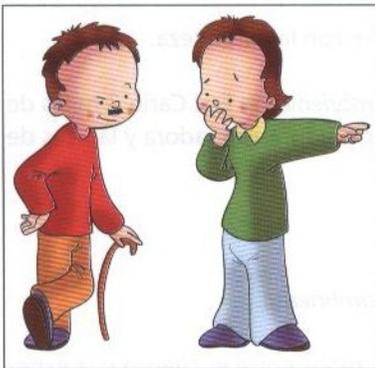
#### ACTIVIDAD 11: CINE MUDO

**Objetivo específico:** Desarrollar la expresión verbal, gestual y corporal.

**Recursos:** Película muda de Charlie Chaplin, una sábana blanca y una linterna grande o proyector.

#### Descripción:

- Presente a los niños una película del cine mudo para que observen los movimientos y expresiones del rostro de los actores. Converse sobre la película.
- Modele para los niños la forma de caminar, de expresarse, de leer el periódico y de comer del gran cómico británico (si no le es posible encontrar una película de Chaplin).
- Forme grupos de cinco o seis niños para que preparen la presentación de una historia en cine mudo. Apoye a los grupos para que encuentren una historia divertida que deseen presentar a sus compañeros.
- Ponga música, coloque la sábana como pantalla, encienda la linterna y diga: «¡Cámara, acción!».
- Observe las historias sin palabras que presentan los niños.

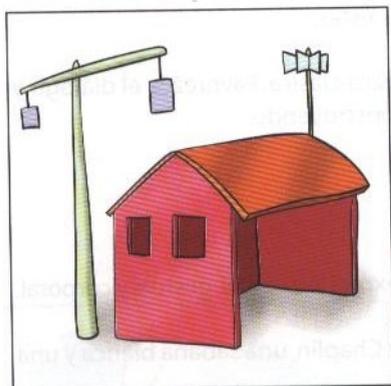


#### ACTIVIDAD 12: COLLAGE CON MOVIMIENTO

**Objetivo específico:** Desarrollar la creatividad y la imaginación.

**Recursos:** Bolas de unicel de diverso tamaño, goma, palos de helado de colores, palillos de dientes, bases cuadradas de espumaflex, papeles de colores (celofán, seda, brillante, aluminio), trozos de cartulina de colores, tiras de papel de colores, sorbetes e hilo nylon, canastas pequeñas.

**Descripción:**



- Lleve a los niños a observar exposiciones en galerías de arte en donde puedan apreciar esculturas y composiciones modernas abstractas, por ejemplo, las obras del artista venezolano Jesús Soto.
- Explique la importancia de observar las obras desde diferentes ángulos.
- Coloque en las canastas los materiales arriba indicados (después de haber realizado la visita al museo). Pida a los niños que hagan su obra de arte.
- Promueva la reflexión sobre los diferentes planos de la obra y sus elementos en movimiento, por ejemplo: péndulos, elementos que rotan o están suspendidos. Pregúntele a cada quien: «¿Cómo se llama tu obra?» «¿Me puedes explicar qué es y desde dónde hay que mirarla?».
- Prepare con los niños una exposición para los padres.

*Objetivo 4: Desarrollar la expresión escrita.*

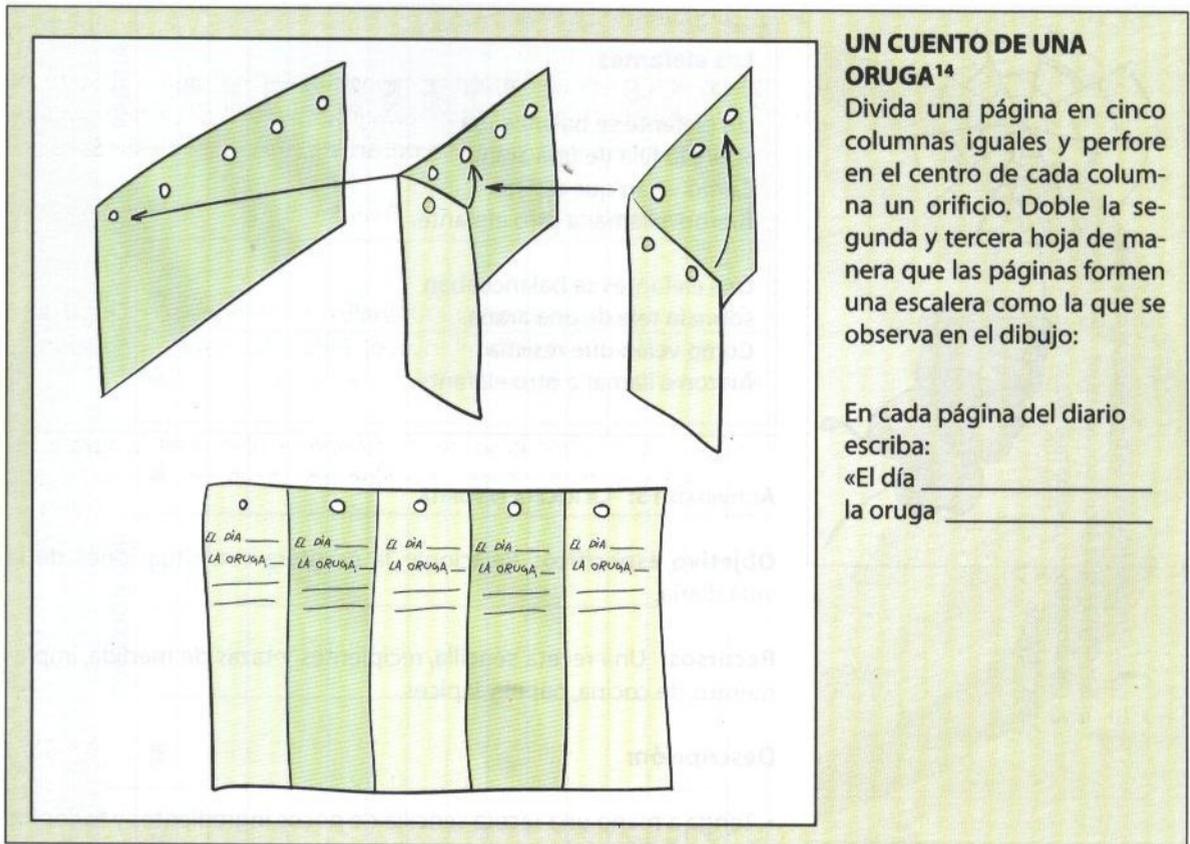
**ACTIVIDAD 13: EL DIARIO**

**Objetivo específico:** Compenetrarse con la naturaleza.

**Recursos:** Cuento *La oruga muy hambrienta* de Eric Carle, 3 hojas de cartulina de 18 x 22 centímetros, perforadora, grapadora y lápices de colores.

**Descripción:**

- Narre el cuento de *La oruga muy hambrienta*.
- Establezca comparaciones con los niños entre el cuento y la experiencia real de cultivar una mariposa.
- Invite a los niños a registrar lo observado en un diario con un formato similar al del cuento.
- Explique que cada día tras realizar las observaciones del experimento con la oruga, los niños deben dibujar y escribir en una página del diario lo que observaron, qué hizo o comió la oruga.
- Pida a cada niño juntar sus dibujos, hacer una portada y armar su cuento (al final de la experiencia).



### UN CUENTO DE UNA ORUGA<sup>14</sup>

Divida una página en cinco columnas iguales y perforo en el centro de cada columna un orificio. Doble la segunda y tercera hoja de manera que las páginas formen una escalera como la que se observa en el dibujo:

En cada página del diario escriba:

«El día \_\_\_\_\_  
la oruga \_\_\_\_\_»

### ACTIVIDAD 14: ¡ESCRIBIR PARA CANTAR!

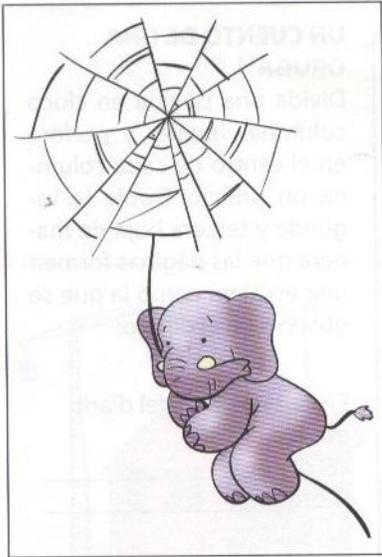
**Objetivo específico:** Desarrollar la escritura inicial.

**Recursos:** Hojas pequeñas con estrofas de la canción para completar, dos pedazos de cartulina para hacer la portada de un cuento, materiales de arte (crayones, colores, pinceles), cartel con la canción.

### Descripción:

- Cante y lea la canción señalando las palabras del cartel.
- Invite a los niños a identificar las palabras que más se repiten.
- Escoja una palabra y pida a los niños que cierren los ojos para pensar en su sonido. Pronuncie alargando sus sonidos para que los niños identifiquen y cuenten cuántos sonidos tiene.
- Descubra con el grupo cuáles son las letras de esos sonidos y escriba la palabra.

<sup>14</sup> Tomado de: Routman, R. *Transitions. From Literature to Literacy*. Rigby, Melbourne, 1988, pág. 91.



**Los elefantes**

Un elefante se balanceaba  
sobre la tela de una araña.  
Como veían que resistía  
fueron a llamar a otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban  
sobre la tela de una araña.  
Como veían que resistía  
fueron a llamar a otro elefante.

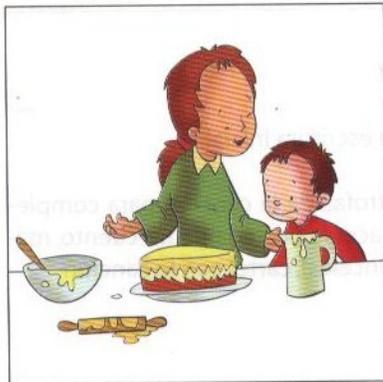
**ACTIVIDAD 15: LA RECETA FAVORITA**

**Objetivo específico:** Relacionar la escritura con situaciones de la vida diaria.

**Recursos:** Una receta sencilla, recipientes y tazas de medida, implementos de cocina, papel y lápices.

**Descripción:**

- Tenga a mano una receta sencilla de pocos ingredientes y todos los recursos descritos.
- Lea detenidamente mientras la prepara.
- Pida a los niños que reconstruyan el proceso y el cambio que sufrieron los ingredientes, una vez que hayan terminado de prepararla.
- Analice el orden y el por qué de cada procedimiento.
- Pida a los niños que dibujen y escriban la receta con las palabras que ellos ya conozcan.



**ACTIVIDAD 16: LISTA DE COMPRAS**

**Objetivo específico:** Desarrollar la expresión escrita.

**Descripción:**

- Converse con los niños sobre las cosas y productos que compran sus padres cuando van al supermercado.
- Invite a los niños a dibujar y a escribir la lista. Asístalos cuando sea necesario.

ACTIVIDADES RECOMENDADAS DE 61 A 63 MESES

ACTIVIDADES PARA LA ESTIMULACIÓN	ÁREA				CONEXIÓN CON <sup>1</sup>				FRECUENCIA <sup>2</sup>				PÁGINA
	SA	L	C	M	SA	L	C	M	S	F	E		
Talentos	x					x		x			x	519	
Un anuncio publicitario	x					x		x		x		520	
Pasatiempos favoritos	x					x	x	x	x			521	
Las fotografías		x					x	x	x			533	
Los pensamientos		x					x	x	x			533	
El huevo mágico		x					x	x			x	534	
¡Qué chiste!		x					x	x		x		534	
Pompas de jabón			x					x		x		548	
¿Cuántas pepas tiene el pedazo de sandía?			x				x	x	x			549	
Experiencias con imanes			x				x	x	x			550	
¿En dónde hay más fichas?			x				x	x	x			551	
El gran escape				x						x		562	
El reloj humano				x				x	x			563	
Carrera de obstáculos				x				x			x	564	
Pases con pelota				x				x	x			564	

<sup>1</sup>CONEXIÓN CON OTRA ÁREA DE DESARROLLO:

- SA: (Conexión socioafectiva)
- L: (Conexión lenguaje)
- C: (Conexión cognitiva)
- M: (Conexión motriz)

<sup>2</sup>FRECUENCIA:

- S: (Siempre, por lo menos una vez al día)
- F: (Frecuente, dos veces por semana)
- E: (Eventualmente, una vez por semana o menos)

ACTIVIDADES RECOMENDADAS DE 64 A 66 MESES

ACTIVIDADES PARA LA ESTIMULACIÓN	ÁREA				CONEXIÓN CON <sup>1</sup>				FRECUENCIA <sup>2</sup>				PÁGINA
	SA	L	C	M	SA	L	C	M	S	F	E		
Significado de los nombres	x					x				x			523
El árbol familiar	x						x				x		524
Carnet de identidad	x							x			x		524
Collage de identidad	x							x			x		525
Rimas con las horas del día		x					x			x			536
Otra letra para esta canción		x					x		x				537
Adivina, adivinador...		x					x		x				538
Los absurdos		x					x			x			539
¡Qué hermosa melodía!			x							x			551
¡Esa es la nota correcta!			x							x			553
Escalera de sonidos			x					x			x		553
El cuerpo y la música			x					x	x				554
El cuerpo y los sonidos				x				x		x			566
El ritmo del cuerpo				x						x			566
Canciones y bailes				x					x				567

<sup>1</sup>CONEXIÓN CON OTRA ÁREA DE DESARROLLO:

- SA: (Conexión socioafectiva)
- L: (Conexión lenguaje)
- C: (Conexión cognitiva)
- M: (Conexión motriz)

<sup>2</sup>FRECUENCIA:

- S: (Siempre, por lo menos una vez al día)
- F: (Frecuente, dos veces por semana)
- E: (Eventualmente, una vez por semana o menos)

ACTIVIDADES RECOMENDADAS DE 66 A 69 MESES

ACTIVIDADES PARA LA ESTIMULACIÓN	ÁREA						CONEXIÓN CON <sup>1</sup>						FRECUENCIA <sup>2</sup>				PÁGINA
	SA	L	C	M	SA	L	C	M	L	C	M	S	F	E			
Fiesta de osos	x					x					x			x	526		
¡El paseo!	x					x							x		527		
La guerra de dados	x									x			x		527		
Ruleta de la amistad	x					x								x	528		
Cuentos sin palabras		x											x		541		
¿Qué será lo que viene?		x										x			541		
¿Cuál es su ilustración?		x										x			542		
Caja de palabras		x									x				543		
Las propiedades del aire			x									x			555		
Instrumentos musicales			x									x			556		
Objetos que flotan									x				x		557		
La melodía							x								568		
Modelado de arcilla							x						x		568		
Cine mudo								x					x		569		
Collage con movimiento									x					x	569		

<sup>1</sup>CONEXIÓN CON OTRA ÁREA DE DESARROLLO:

- SA: (Conexión socioafectiva)
- L: (Conexión lenguaje)
- C: (Conexión cognitiva)
- M: (Conexión motriz)

<sup>2</sup>FRECUENCIA:

- S: (Siempre, por lo menos una vez al día)
- F: (Frecuente, dos veces por semana)
- E: (Eventualmente, una vez por semana o menos)

ACTIVIDADES RECOMENDADAS DE 70 A 72 MESES

ACTIVIDADES PARA LA ESTIMULACIÓN	ÁREA						CONEXIÓN CON <sup>1</sup>						FRECUENCIA <sup>2</sup>					PÁGINA
	SA	L	C	M	SA	L	C	M	SA	L	C	M	S	F	E			
Iguales y diferentes	x					x								x			529	
Responsabilidades de la familia	x									x						x	530	
Las casas de los valores	x									x			x				530	
Reglas compartidas	x												x				532	
El teléfono		x									x						544	
La lectura equivocada		x												x			545	
¿Qué falta en serpiente?		x															546	
Xilófono con botellas		x												x			547	
Las lombrices						x										x	558	
Colección de semillas						x										x	559	
De oruga a mariposa						x											560	
Las raíces						x											561	
El diario										x							570	
¡Escribir para cantar!										x							571	
La receta favorita																	572	
Lista de compras																x	572	

<sup>1</sup>CONEXIÓN CON OTRA ÁREA DE DESARROLLO:

- SA: (Conexión socioafectiva)
- L: (Conexión lenguaje)
- C: (Conexión cognitiva)
- M: (Conexión motriz)

<sup>2</sup>FRECUENCIA:

- S: (Siempre, por lo menos una vez al día)
- F: (Frecuente, dos veces por semana)
- E: (Eventualmente, una vez por semana o menos)