



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y PREESCOLAR

**TEMA: PROPUESTA DE ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y
RECREATIVAS PARA NIÑOS CON DEFICIENCIA
INTELLECTUAL ENTRE 4 – 8 AÑOS**

**LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CON
MENSIÓN EN EDUCACIÓN ESPECIAL Y PREESCOLAR**

**AUTORAS: MARÍA VERÓNICA CISNEROS CORONEL
 GLADYS FERNANDA GUAMÁN BARBECHO**

DIRECTORA: MGST. XIMENA VÉLEZ CALVO

CUENCA, ECUADOR

2008

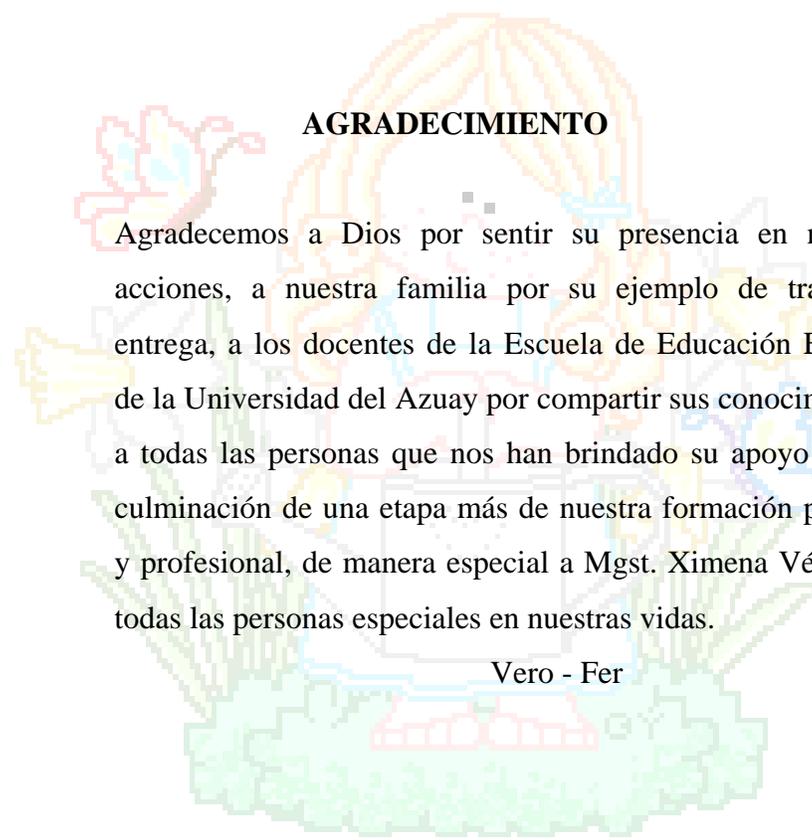
DEDICATORIA

Este trabajo realizado lo dedico a Dios, inspiración y fortaleza en mi vivir, a mi madre cuyo ejemplo de lucha me ha motivado a salir adelante, a Prisci hermana y amiga y a Cristian por creer en mí y apoyarme incondicionalmente.

Vero.

Este trabajo lo dedico a Dios que llena mi vida con su bendición, a mi familia, de manera especial a mis padres, quienes me han guiado y apoyado a lo largo de este camino, brindándome su amor incondicional, a mis hermanas que con su alegría y entusiasmo siempre están junto a mí y a esa persona especial mi fortaleza por su paciencia, entrega y confianza en mí.

Fer.



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por sentir su presencia en nuestras acciones, a nuestra familia por su ejemplo de trabajo y entrega, a los docentes de la Escuela de Educación Especial de la Universidad del Azuay por compartir sus conocimientos, a todas las personas que nos han brindado su apoyo para la culminación de una etapa más de nuestra formación personal y profesional, de manera especial a Mgst. Ximena Vélez, y a todas las personas especiales en nuestras vidas.

Vero - Fer

Índice de Contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de anexos.....	vi
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Introducción.....	1
Capitulo 1: Deficiencia Intelectual – Arte	2
Introducción.....	2
1.1 Deficiencia Intelectual. Introducción.....	2
1.2 Conceptos de Deficiencia Intelectual.....	2
1.3 Clasificación de la Deficiencia Intelectual.....	4
1.3.1 Deficiencia Intelectual Limítrofes (CI entre 69 -85).....	4
1.3.2 Deficiencia Intelectual Ligera (C.I. entre 52-69).....	4
1.3.3 Deficiencia Intelectual Moderada (C.I. entre 36-52).....	5
1.3.4 Deficiencia Intelectual Severa (C.I. entre 20-36).....	6
1.3.5 Deficiencia Intelectual Profunda (C.I. menor de 20).....	6
1.4 El Arte.....	7

1.5 Tipos de Arte.....	9
1.5.1 Pintura:	10
1.5.2 El Dibujo.....	10
1.5.3 Escultura:.....	12
1.5.4 Danza.....	13
1.5.5 Teatro.....	14
1.5.6 Literatura.....	15
1.5.7 Música.....	16
1.7. Importancia del Arte en la Discapacidad Intelectual.....	17
1.8 Conclusiones.....	19
Capitulo 2: El Arte – Actividades Propuestas	20
Introducción.....	20
2.1 La importancia del arte en el desarrollo de los niños.....	20
2.2 Actividades Artísticas y Recreativas.....	22
2.2.1 Explicación de los apoyos para ejecutar las actividades.....	25
2.2.2 Pintura.....	26
2.2.3 Dibujo.....	38
2.2.4 Escultura.....	47
2.2.5 Danza.....	53
2.2.6 Teatro.....	59
2.2.7 Música.....	61
2.3 Conclusiones.....	65

Capítulo 3: Procesos De Evaluación:	66
Introducción.....	66
3.1 Descripción de la Guía Procesos Evolutivos y Escala Observacional del Desarrollo.....	66
3.2 Procesos de Aplicación y resultados.....	68
3.3 Análisis de Resultados Obtenidos.....	80
3.4 Resultados	81
3.5 Conclusiones y Recomendaciones.....	83
Bibliografía.....	84
Anexos.....	86

ÍNDICE DE ANEXOS

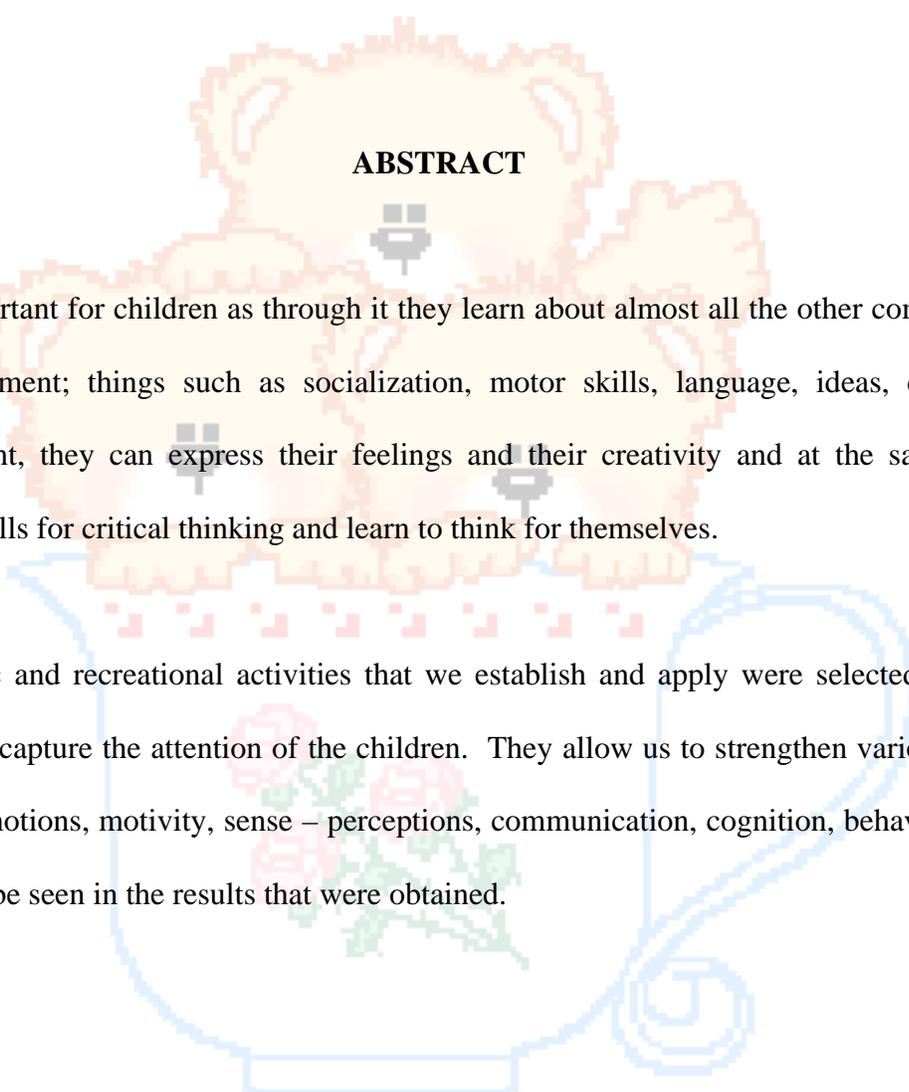
Anexo No. 1	
Cuestionario cuatro años.....	88
Cuestionario cinco años.....	95
Cuestionario seis años.....	102
Cuestionario siete años.....	109
Cuestionario ocho años.....	120
Anexo No. 2: Ficha perfil Jonathan	127
Anexo No. 3: Ficha perfil Cristina.....	129
Anexo No. 4: Ficha perfil Juan Esteban.....	131
Anexo No. 5: Ficha perfil Juanito	133

Anexo No. 6: Ficha perfil Josué.....	135
Anexo No. 7: Ficha perfil Xavier.....	137
Anexo No. 8: Ficha perfil Ronny.....	139
Anexo No. 9: Ficha perfil María Emilia.....	141
Anexo No. 10: Ficha perfil Jaider.....	143
Anexo No. 11: Ficha perfil Bryan.....	145
Anexo No. 12: Ficha perfil María Belén.....	147

RESUMEN

El arte es importante para los niños porque a través de él, ellos aprenden acerca de casi todos los otros componentes del desarrollo, cosas como la socialización, el desarrollo motor, lenguaje, nociones, desarrollo cognitivo, pueden expresar sus sentimientos y su creatividad y a la vez desarrollar destrezas para el pensamiento crítico y aprenden a pensar por sí mismos.

Las actividades artísticas y recreativas que planteamos y aplicamos, fueron seleccionadas para además de divertir y captar la atención de los niños nos permitan potenciar varias áreas entre ellas: afectividad, motricidad, senso – percepciones, comunicación, cognición, comportamiento, etc., pudiendo ser esto observado en los resultados que se obtuvieron.



ABSTRACT

Art is important for children as through it they learn about almost all the other components of development; things such as socialization, motor skills, language, ideas, cognitive development, they can express their feelings and their creativity and at the same time develop skills for critical thinking and learn to think for themselves.

The artistic and recreational activities that we establish and apply were selected to both amuse and capture the attention of the children. They allow us to strengthen various areas such as: emotions, motivity, sense – perceptions, communication, cognition, behavior, etc., which can be seen in the results that were obtained.

INTRODUCCIÓN

La necesidad de interacción del niño con el entorno para el aprendizaje, la búsqueda de herramientas que permitan adquirir habilidades, nos ha motivado para presentar una propuesta de actividades que contribuyan a que los niños con deficiencia intelectual puedan desarrollar y mejorar destrezas en áreas como la comunicación, percepción, motricidad, socialización, etc.

Creemos importante que el proceso de aprendizaje no solo implique la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos, sino que a la vez constituya un medio didáctico que eduque, divierta y genere deseos por continuar haciéndolo, es por ello que proponemos actividades artísticas y recreativas basadas en los componentes del arte que son la pintura, dibujo, escultura, música, danza, teatro y literatura.

Es esencial que en el proceso de enseñanza exista una adecuada relación afectiva, de manera que los niños se sientan seguros al trabajar con la maestra. La participación de los padres en este proceso es de vital importancia, puesto que ellos son los protagonistas del cambio en la vida del niño.

Las actividades que propondremos serán aplicadas y posterior a ello es necesario un proceso de evaluación para comprobar a través de los progresos los beneficios de realizarlas.

Estamos convencidas que nuestro trabajo será de mucha utilidad para mejorar la calidad de vida y alcanzar metas en el trabajo con niños con deficiencia intelectual.



CAPÍTULO 1

DEFICIENCIA INTELECTUAL - ARTE

Introducción:

El arte es uno de los mejores métodos a través de los cuales las personas han sido capaces de comunicarse, expresar sus ideas, sentimientos y relajarse, gracias a los múltiples beneficios que el arte nos ofrece, hemos considerado interesante relacionar el arte a la deficiencia intelectual, buscando de esta forma potenciar las habilidades que deberían ser desarrolladas en estas personas.

1.1 Deficiencia Intelectual. Introducción

En la actualidad gran parte de las personas tienen una concepción establecida de retardo mental, no siendo siempre ésta la adecuada, a causa de la carencia de información e interés de la sociedad por este grupo de personas, a pesar de ello hoy en día hemos sido testigos del avance en la educación, cuidado y tratamiento de personas con deficiencia intelectual, término que ha remplazado a “Retardo Mental”, gracias a estos cambios han adquirido mayores oportunidades de participar en algunos beneficios y responsabilidades de una sociedad en vías de integración.

Desafortunadamente aunque existe una mayor conciencia social sobre este tema, una gran parte de la población maneja supersticiones, verdades a medias y simplificaciones exageradas.

Para evitar estos inconvenientes es necesario manejar un concepto adecuado sobre el cual nos basaremos durante el desarrollo de este trabajo.

1.2 Conceptos de Deficiencia Intelectual

Son muchas las concepciones que se tienen con respecto al retardo mental, entre ellas podemos citar las siguientes:

Según Miguel Ángel Verdugo Alonso en su artículo: “El cambio de Paradigma en la concepción de retraso mental de la AAMR (Asociación Americana de Retardo Mental)”, define al retardo mental como: “limitaciones sustanciales en el





funcionamiento actual, se caracteriza como el funcionamiento intelectual significativamente inferior a la media, que generalmente coexiste junto a limitaciones de dos o más de las siguientes habilidades de adaptación: comunicación, autocuidado, vida en el hogar, habilidades sociales, utilización de la comunidad, autodirección, salud y seguridad, habilidades académicas funcionales, tiempo libre y trabajo. El retardo mental se ha de manifestar antes de los 18 años de edad”. (Verdugo, 1999, P11)



Grossman plantea que “el retardo mental se refiere a un funcionamiento intelectual general muy por debajo de la media que coexiste con deficiencias en la conducta adaptativa y se manifiesta durante el periodo de desarrollo”. (Heward – Orlansky, 2001, P75)

Se define al retardo mental como “funcionamiento intelectual inferior al del término medio de la población considerado en un rango de 100”. (Moreno, 2003, P35)

“El deficiente intelectual es aquel sujeto que tiene una mayor o menor dificultad en seguir el proceso de aprendizaje ordinario y que por tanto tiene unas necesidades educativas especiales, es decir necesita unos apoyos y unas adaptaciones del currículo que le permitan seguir el proceso de enseñanza ordinaria.”
<http://perso.wanadoo.es/cgargan/defi.htm>

Después de analizar y reflexionar sobre estos conceptos creemos conveniente formar nuestra propia definición considerando en la actualidad el uso del término Deficiencia Intelectual en lugar de Retardo Mental: “se considera Deficiencia Intelectual al funcionamiento intelectual inferior a la media, produciendo un desarrollo disfuncional de las habilidades adaptativas, pero que a través de un diagnóstico e intervención oportuna se puede mejorar la calidad de vida del sujeto y su entorno.”

Consideramos necesario un cambio en la concepción de la sociedad con respecto al deficiencia intelectual, pues el uso de este término coloca al sujeto en una posición de desventaja en su integración social, debido a que el término “Deficiencia Intelectual” crea una idea errónea de todo lo que no puede realizar el sujeto, subestimando el enorme potencial que posee.



1.3 Clasificación de la Deficiencia Intelectual



Como hemos podido conocer la deficiencia intelectual, implica no solo un bajo coeficiente intelectual y problemas de adaptación, sino además puede estar asociado con alteraciones a nivel orgánico, psíquico y socio-cognitivo, lo cual limita su adecuada interacción con el entorno, impidiendo de esta manera adquirir las experiencias necesarias para convertirse en una persona independiente.

Existen varias clasificaciones, por lo que para nuestra investigación, tomaremos en consideración la categorización según la Organización Mundial de la Salud (OMS), “Se clasifica de acuerdo al nivel intelectual:

Limítrofes (CI entre 69 -85)

Ligeros (C.I. entre 52-69)

Moderados (C.I. entre 36-52)

Severos (C.I. entre 20-36)

Profundos (C.I. menor de 20)

En base a la clasificación mencionada anteriormente, es preciso que se dé a conocer las características de cada una de las tipificaciones.

1.3.1 Deficiencia Intelectual Limítrofes (CI entre 69 -85)

Las personas que con deficiencia intelectual limítrofe generalmente se encuentran integrados en las aulas presentando problemas a medida que el aprendizaje se torna más complejo donde se evidencia una capacidad limitada para comprender conceptos abstractos, para percibir hechos esenciales y establecer relaciones importantes, creándose así un concepto erróneo de bajo rendimiento escolar. Todas las áreas se desarrollan en su totalidad con cierto grado de retraso.

Con ayuda adecuada son individuos capaces de lograr una independencia profesional y económica logrando así su realización personal.



1.3.2 Deficiencia Intelectual Ligera (C.I. entre 52-69)

Las personas que presentan deficiencia intelectual ligera son independientes, en la infancia los juegos suelen ser más estereotipados y menos estructurados, presentan





dificultades en el autoconcepto, por lo que necesitan continua motivación personal, suelen tener dificultades de aprendizaje sobre todo en atención, disminución de la comprensión, pobreza de razonamiento, falta de autocrítica, dificultades del pensamiento abstracto, memoria y lenguaje en cuanto a pronunciación, recepción y expresión, sin embargo están en capacidad de adquirir habilidades de lectura y matemáticas, pueden presentar deficiencias en el área sensorio motriz, pero se encuentran en capacidad de desarrollar aptitudes sociales y de comunicación, permitiendo así su entrenamiento laboral, desarrollo de aficiones y participación en programas creativos, aunque en ocasiones ante situaciones nuevas muestran dificultades para adaptarse.

En el proceso de escolarización pueden alcanzar niveles aproximados de hasta séptimo de básica en la enseñanza primaria, aunque a un ritmo más lento que el normal, en los posteriores años presentan grandes dificultades en los temas generales y necesitan de una enseñanza individual o especializada. Posteriormente pueden alcanzar una adaptación social adecuada y conseguir aptitudes vocacionales que les permitan desenvolverse durante la adultez con cierta independencia.

1.3.3 Deficiencia Intelectual Moderada (C.I. entre 36-52)

Las personas con deficiencia intelectual moderada aprenden a comunicarse de formas diversas, aunque con un vocabulario pobre y escaso; pero cuando el ambiente es suficientemente acogedor y sugerente, el niño puede ampliar su lenguaje y expresión de modo sorprendente, en especial si se le estimula durante los primeros años de vida.

El desarrollo psicomotor es variable, presentan trastornos de juicio y razonamiento, pero pueden hacer generalizaciones y clasificaciones mentalmente, con dificultades para expresarlas de manera verbal.

Socialmente se manejan con dificultades, sin embargo pueden adaptarse en un grupo estructurado con cierta autonomía y se desenvuelven con bastante habilidad en situaciones y lugares que le son familiares, pero además necesitan de cierta supervisión cuando se presentan dificultades.





-  Durante la edad escolar pueden llegar a aprender hasta niveles de tercero de básica en la enseñanza elemental y adquirir conocimientos sociales y ocupacionales.
-  En condiciones favorables y con un entrenamiento previo pueden conseguir mantenerse con trabajos semicualificados o no cualificados.



1.3.4 Deficiencia Intelectual Severa (C.I. entre 20-36)

En los niños con deficiencia intelectual severa su desarrollo físico es generalmente normal en peso y estatura, puede presentar cierto grado de hipotonía; a medida que se desarrolla podemos observar dificultades en la marcha, el equilibrio, la coordinación dinámica y grandes dificultades de relajación.

En cuanto al lenguaje pueden realizar algunas adquisiciones verbales, pero su lenguaje es muy elemental y posee un vocabulario restringido. Están incapacitados para emitir cierto número de sonidos, en especial algunas consonantes; consiguen hablar y aprenden a comunicarse, pero no pueden desarrollar el lenguaje escrito.

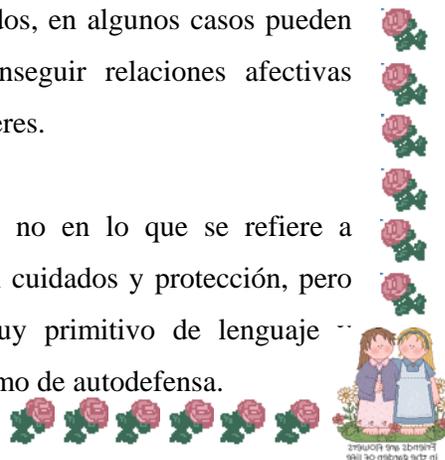
Evidencia ciertas características como estados de agitación o cólera súbita, alternando con la inhibición y angustia. La inseguridad y la falta de confianza en sí mismos suele estar presente en todas las situaciones, consiguen desarrollar actitudes mínimas de autoprotección frente a los peligros más comunes.

Pueden realizar trabajos mecánicos y manuales simples bajo control.

1.3.5 Deficiencia Intelectual Profunda (C.I. menor de 20)

La deficiencia intelectual profunda suele presentar algún tipo de malformaciones cefálicas. Normalmente, el origen es orgánico. Su característica principal es la persistencia de los reflejos primitivos y una mínima capacidad de funcionamiento sensorio motor, necesitan permanentemente ser atendidos, en algunos casos pueden adquirir los mecanismos motores elementales y conseguir relaciones afectivas simples, no son capaces de adquirir un control de esfínteres.

Pueden responder a los entrenamientos básicos pero no en lo que se refiere a desenvolverse por sí mismos, en la adultez necesitarán cuidados y protección, pero pueden ser capaces de desarrollar algún aspecto muy primitivo de lenguaje -- conseguir aunque de forma muy precaria un grado mínimo de autodefensa.



Una vez que contamos con ideas claras sobre la deficiencia intelectual y sus características, creemos que el arte es una técnica que al ser aplicada no solo permite potenciar las habilidades cognitivas, motrices, sociales y de lenguaje, también constituye una herramienta lúdica de aprendizaje, con la cual el niño se divierte y aprende contribuyendo así a mejorar su calidad de vida, teniendo en consideración que la aplicación es un complemento de las actividades de rehabilitación que deben ser realizadas de manera individual.

A continuación hablaremos sobre el arte y lo que este implica.

1.4 El Arte



Si buscamos la definición de la Real Academia Española de la palabra "arte", nos dice que es la "Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros".

Este concepto es muy amplio y nos abre muchas posibilidades, ya que casi todo lo que hacemos puede ser clasificado como arte. De ahí la importancia del arte en nuestras vidas y por ende, en la de los niños.

El arte es aquello que les permite expresarse.

Cuanto más pequeños son, más libres son de expresarse sin ningún tipo de condicionamiento.

El arte motiva a los niños a expresarse, a desarrollar destrezas y conceptos, es por ello la importancia de incorporar actividades de arte todos los días.





El arte permite que los niños usen todos sus sentidos, que su imaginación fluya más y que expresen su frustración, ira, tristeza y otras emociones. El mejor tipo de arte es el que le permite a un niño hacer lo que se le ocurra. Algunos empezarán a colorear simplemente, mientras que otros cortarán y pegarán. Dejar que los niños exploren y vean lo que inventan, les permite fomentar su imagen personal, desarrollando así la seguridad, autoestima y valor por las actividades que realizan.



Las impresiones artísticas que los niños reciben perduran por mucho tiempo, a veces impresionan su memoria para toda la vida. Aquellas que no poseen un gran valor estético le pueden distorsionar el gusto, crearles falsos criterios artísticos. Es por ello que la educación artística no debe considerarse solamente como un complemento de los aspectos que componen la formación integral del individuo, sino como una parte intrínseca, inseparable de cada una de las actividades que inciden directa o indirectamente en la formación del niño.



Pintar, modelar, dibujar son actividades fundamentales en el proceso de desarrollo y madurez de los niños. La experiencia estética constituye una parte vital del fenómeno de construcción del pensamiento.

Un niño mete sus manos en el barro y busca formas en los restos que le quedan entre los dedos; otro apila piedritas en una torre que puede ser infinita. Grupos de niños y niñas cortan, rompen, pegan, arrugan, estiran y superponen papeles en un collage colectivo. Así, a través de las actividades artísticas, los niños exploran diferentes materiales, texturas colores y formas. Experimentan sus posibilidades y combinaciones; descubren sus posibilidades de expresión.

El fenómeno estético constituye una parte vital del fenómeno de construcción del pensamiento. La actividad artística permite a los niños: desarrollar capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación, categorización de imágenes, sonidos, formas; relacionarse con el mundo que los rodea y con ellos mismos de una forma afectivamente productiva, desafiar y desarrollar sus posibilidades de crear, disfrutar del mundo artístico y expresarse desarrollando su imaginación.



Es siempre buena la idea de compartir una actividad artística con los niños; ofrecerles un espacio donde el juego se una al arte en un ambiente familiar. En



primer lugar, para divertirnos y disfrutar el compartir una actividad con los niños. En segundo, porque la propuesta artística permite la transformación de las cosas, la grata sensación de lo logrado con las propias manos. En este sentido, más allá del producto terminado, lo importante es ayudar a los niños a

disfrutar del proceso de realización.

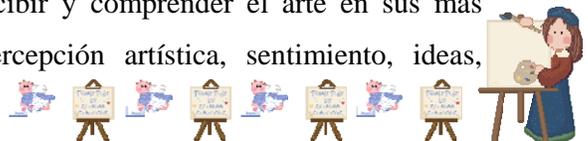
Son muchas las maneras que tenemos para conectar a los niños con el arte: Podemos proporcionarles un espacio, las técnicas y materiales necesarios para estimular el desarrollo de su expresión artística. La propuesta es que los niños trabajen directamente en una experiencia de creación plástica o de creación dramática. Enfrentar al niño con el barro en forma directa y utilizando solo sus manos e imaginación, por ejemplo, le ofrece un contacto real con la materia y una relación directa con factores exteriores tal como la humedad del material.

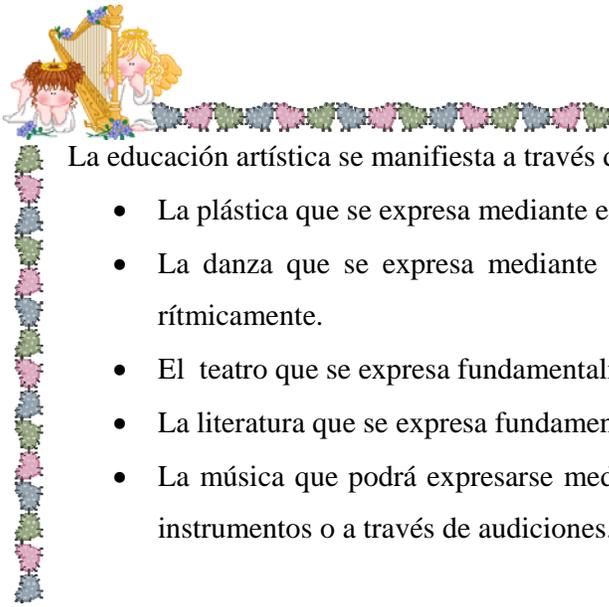
Por todos los beneficios expuestos anteriormente, podemos darnos cuenta de la utilidad del arte como herramienta alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños con deficiencia intelectual, debido a que las actividades artísticas brindan la posibilidad de potenciar las habilidades comunicacionales, de expresión emocional, desarrollo intrapersonal e interacción con el entorno.



1.5 Tipos de Arte.

La educación artística forma actitudes específicas, desarrolla capacidades, conocimientos, hábitos necesarios para percibir y comprender el arte en sus más variadas manifestaciones, desarrolla la percepción artística, sentimiento, ideas, capacidades artísticas y creadoras.





La educación artística se manifiesta a través de sus medios expresivos que son:

- La plástica que se expresa mediante el dibujo, la pintura, la escultura.
- La danza que se expresa mediante movimientos corporales que se siguen rítmicamente.
- El teatro que se expresa fundamentalmente mediante la palabra y el gesto.
- La literatura que se expresa fundamentalmente a través la palabra.
- La música que podrá expresarse mediante el canto, la ejecución de diversos instrumentos o a través de audiciones.

1.5.1 Pintura:

“Es la expresión de conceptos mediante la combinación de dibujo y colores sobre una superficie.” (<http://es.wikipedia.org/wiki/Pintura>)

A través de la pintura se puede observar como los niños son capaces de comunicar sus ideas y sentimientos y a la vez adquirir nuevos conocimientos y así desarrollar su pensamiento, creatividad, hábitos de trabajo.

La pintura no solo constituye un instrumento de aprendizaje, además es un método didáctico en la enseñanza, pues permite que los niños aprendan, exploren y descubran usando los colores y manipulando diversos objetos.

Al igual que los demás componentes del arte, la pintura es un medio de expresión que brinda a los niños la posibilidad de alcanzar nuevas habilidades.

La pintura es de mucha utilidad, el color puede ser asociado al dibujo, la escultura, la música, etc.



1.5.2 El Dibujo

El dibujo es una de las formas de expresión más antiguas de la humanidad que se utiliza como una forma de comunicación durante toda la vida. El dibujo es, por lo tanto, una representación gráfica de un objeto real o de una idea abstracta.



El dibujo es, la primera gran obra de los niños, representa su primer gran tesoro expresivo, ya que a través de los dibujos los niños dicen muchas cosas de sí mismos.

El dibujo se puede convertir en el termómetro del estado de ánimo del niño, ya que traduce lo que el niño siente, piensa, desea, o lo que a él le inquieta, le hace alegre o triste.

Todos los dibujos serán distintos. Pueden parecerse en algo, pero jamás serán iguales, además, hay que considerar que los dibujos también siguen algunas etapas.

El dibujo facilita y hace evolucionar al niño en la:

- Psicomotricidad fina,
- Escritura y la lectura,
- Confianza en sí mismo,
- Expresividad de emociones, de sentimientos y sensaciones,
- Comunicación con los demás y consigo mismo,
- Creatividad,
- Formación de su personalidad,
- Madurez psicológica.

Los dibujos de los niños no sólo nos cuentan sus preferencias y opciones por las formas, los colores y las características de sus trazos, también hablan de sus experiencias y preocupaciones.

Son muchas las ocasiones en las que los niños nos han sorprendido realizando actividades que creíamos estaban fuera de sus capacidades, demostrando de esta manera que los adultos somos los que ponemos barreras el momento de iniciar una actividad impidiendo así que los niños demuestren su verdadero potencial.





1.5.3 Escultura:



La escultura es algo que a los niños les encanta hacer, ya que a través de él se crean representaciones con las manos, se modela, talla y manipula diferentes recursos como el barro, piedra, madera, masas, plastilina, etc.

Los niños disfrutan mucho creando sus propias esculturas y la única regla es dejarlos crear. No necesitan mucho, un poco de arena, unas piedritas, hojas, casi de inmediato comenzarán a apilarlas, moverlas, sobreponerlas.

En nuestro medio es común esta expresión artística se la realice mediante masas caseras o plastilina, que les permite dejar volar su imaginación y crear diferentes objetos a su manera. Como en todo arte lo importante es que ellos se expresen, por lo que no se debe restar importancia a aquellos trabajos que aparentemente insignificantes como hacer puntitos sobre una superficie, pues ellos pueden ver mucho más de lo que nosotros imaginamos.

La escultura, es una representación tridimensional y no necesita recurrir a trucos visuales para lograr su adecuación a la realidad, aunque sí tiene que tener en cuenta su emplazamiento para que la realidad no quede desvirtuada.

Si observamos la experiencia infantil nos daremos cuenta de que los niños/as en las edades más tempranas comienzan a distinguir las cosas que les rodean porque las tocan, las cogen, las palpan, se las llevan a la boca. Basándose fundamentalmente en los sentidos de la vista y el tacto comienzan su conocimiento del mundo. El lenguaje verbal vendrá luego y con él la significación de su entorno físico. Así pues, la manipulación de objetos concretos y cotidianos constituye la base del conocimiento humano porque a través de estas acciones físicas, se adquieren saberes y se interiorizan.



A través de la escultura descubren las propiedades de los objetos y las materias, comprueban su resistencia, perciben su textura, observan sus colores, descubren su



peso y observan cómo se cumplen las leyes de la gravedad. Pero también, juegan y comprueban que tanto objetos como materias pueden llegar a dominarse, pueden: colocarlos en lugares, esconderlos, amasarlos, aplastarlos, transportarlos, en definitiva cambiar su aspecto y ubicarlos en determinados lugares.

Por lo tanto, para ellos lo esencial no es la forma sino la materia y tanto si se trata de arcilla, de plastilina, o de cualquier otra pasta de modelar, durante los primeros contactos con la materia los niños disfrutarán estirando, aplanando, hundiendo, golpeando, es decir, descubriendo y jugando con sus posibilidades y limitaciones, debemos proporcionarles materiales con distintas texturas que permitan a la vez un enriquecimiento progresivo de la sensibilidad del tacto.

Una de las experiencias más satisfactorias para los niños y las niñas es la creación de formas a partir de una masa -arcilla o similar- que les permita modelar y modificar su volumen inicial. El contacto directo con la materia produce muchas reacciones internas en el niño: le permite descargarse emocionalmente, propicia el desarrollo de su coordinación viso-motriz, lo relaciona con su medio, pero sobre todo, le permite expresarse libremente.

La utilización de la arcilla, favorece el trabajo espontáneo pues sus características maleables animan al niño a hacer y deshacer sin sentirse limitado por una materia definitiva.

La construcción plástica ha de entenderse como un espacio vivencial que permite la interrelación de las formas plásticas elaboradas por los niños/as con el mundo que les rodea, por ello, tiene un valor fundamental en las actividades expresivas infantiles.

1.5.4 Danza.

“La danza, es el medio a través del cual hombres y mujeres buscan la belleza de las cosas utilizando como instrumento los movimientos del cuerpo humano”.

VILLAVICENCIO, 1997, P. 28.





La danza es un lenguaje que a través del movimiento del cuerpo comunica sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos, utilizando como recurso de apoyo la música, ésta actividad además permite al niño demostrar su máximo potencial sin requerir previa práctica.

La danza reconoce el cuerpo como mediador del desarrollo, estimula la creatividad y la habilidad de expresarse libre, espontáneamente y tiene como instrumento el propio cuerpo. Además abarca la sensibilización y concienciación de nosotros mismos para satisfacer nuestras necesidades de expresar, comunicar, crear, compartir e interactuar con el entorno. Además el uso del cuerpo a través de la danza ofrece una posibilidad de potenciar la formación de la personalidad en el individuo.

1.5.5 Teatro

“El teatro considerado la conjunción de todas las bellas artes. La comunicación se realiza por medio de imágenes visuales en movimiento y de imágenes sonoras”.
FREIRE, 1998, P. 124.

El lenguaje, los escenarios, los guiones, utilizados en el teatro infantil, consiguen transmitir sentimientos, valores, y se transforma en una gran herramienta educativa para los niños.

El teatro se ha convertido en una gran herramienta de aportes invaluables. De una forma inmediata y amena, conecta al niño con el mundo del arte y le abre las puertas de la sensibilidad estética, de la reflexión, de la capacidad de emocionarse, reírse y llorar, de comprender diferentes visiones y realidades de la vida y del mundo. Abre las puertas al conocimiento, a la cultura y a historias sin fronteras. Al mismo tiempo que el teatro invita a los niños al pensamiento y a la reflexión, también los atrae a la diversión.





El teatro les abre las puertas a la creación, al cuento, y a la historia. Las experiencias del sentido, de la atención, visión, y auditivas, aportan una riqueza artística y cultural a los niños.

Existen diferentes tipos de obras infantiles. Los cuentos clásicos, las obras musicales, las distintas danzas, son algunos de los estilos que ofrece el teatro infantil y seguramente los niños se sentirán más atraídos por una o por otra. El teatro hace que el niño ejercite su propio pensamiento al esforzarse para entender lo que quiere decir la obra.

Con el teatro el niño adquiere autoestima, respeto, aprende a convivir en grupo, conoce y controla sus emociones, disciplina y constancia en el trabajo, y también aprende a desenvolverse ante el público.

El teatro puede, además:

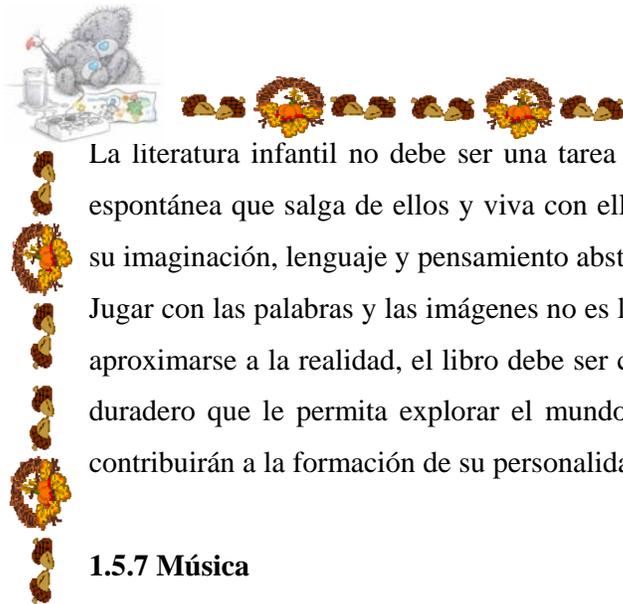
- Transmitir e inculcar valores,
- Llevar los niños a la reflexión,
- Permitir que los niños usen todos sus sentidos,
- Motivar el ejercicio del pensamiento,
- Estimular la creatividad y la imaginación,
- Hacer que los niños se sientan más seguros,
- Aumentar la autoestima de los niños,
- Hacer que los niños jueguen con la fantasía.

1.5.6 Literatura

Literatura es un acto de comunicación humana y que puede definirse, como arte de escribir (cuentos tradicionales, chistes, etc.).

El niño, desde pequeño, debe acostumbrarse a buscar entretenimiento en los libros de cuentos y poesías adecuados para su edad.





La literatura infantil no debe ser una tarea aburrida, sino una actividad divertida y espontánea que salga de ellos y viva con ellos, para ayudarlos a crecer y desarrollar su imaginación, lenguaje y pensamiento abstracto.

Jugar con las palabras y las imágenes no es la única manera que los niños tienen para aproximarse a la realidad, el libro debe ser considerado por el niño como un juguete duradero que le permita explorar el mundo y adquirir diversos conocimientos que contribuirán a la formación de su personalidad.

1.5.7 Música

La música ayuda a los niños en el desarrollo de sus sentidos. Los ayuda a escuchar, a mover sus manos, y a desarrollar su visión, movimiento, percepción auditiva, los sentimientos, la sensibilidad, el amor por la música, las capacidades artístico-musicales y el gusto musical.

La música está presente en todo momento de la formación integral del niño, la que en unión de otras áreas de desarrollo contribuye a formar convicciones, valores, sentimientos, imaginación, desarrollan procesos psíquicos tales como memoria, atención, etc., pero especialmente la educación musical propicia en los niños alegría, eleva su estado emocional y desarrolla las capacidades artístico-musicales.



Desde el primer año de vida el niño escucha canciones, música instrumental, etc., de manera inconsciente se inclina por lo brillante, atractivo y novedoso, ya que esto constituye para él, fuente de alegres vivencias.

La educación musical, se da en todas las enseñanzas, juega un papel fundamental en la formación integral del individuo, no sólo en las actividades específicamente



musicales, sino además en la ampliación de su percepción general, visual y auditiva, favorece el estado emocional, el desarrollo físico y la capacidad creadora.



No está limitada para niños que tienen determinado interés hacia la música, está dirigida a todos en general y su principal objetivo es educarlo musicalmente, así como desarrollar las capacidades, conocimientos, hábitos y habilidades que le permitirán tener una valoración musical de la realidad, a partir de la vivencia del fenómeno sonoro.

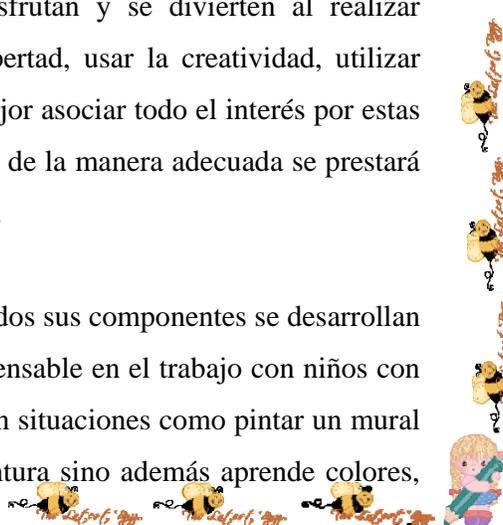
1.6. Importancia del Arte en la Discapacidad Intelectual.

Basándonos en las experiencias que hemos adquirido durante nuestra formación académica, hemos observado y constatado que el trabajo con niños con capacidades diferentes es algo muy gratificante debido al cariño y empeño que manifiestan tanto los niños como sus padres, lo cual nos impulsa como profesionales a buscar alternativas novedosas para potenciar al máximo las habilidades que el niño posee, una propuesta interesante y creativa son los procesos que se relacionan con actividades artísticas como: la pintura, el dibujo, la escultura, el teatro y la danza.

Estamos convencidas que el Arte puede ser utilizado como un enfoque educativo complementario para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños con deficiencia intelectual, puesto que constituye un instrumento que cautiva su atención y brinda las oportunidades necesarias para que se desarrollen todas sus nociones básicas y a la vez se refuercen las áreas en las que poseen dificultades.

En general conocemos que todos los niños disfrutan y se divierten al realizar actividades que les permitan desplazarse con libertad, usar la creatividad, utilizar variedad de colores, formas, texturas, etc., que mejor asociar todo el interés por estas acciones a un enfoque más educativo que dirigido de la manera adecuada se prestará para fortalecer las habilidades y adquirir destrezas.

El arte es un instrumento muy útil debido a que todos sus componentes se desarrollan mediante materiales concretos, siendo esto indispensable en el trabajo con niños con deficiencia intelectual, esto podrá ser observado en situaciones como pintar un mural en el que para realizarlo no solo juega con la pintura sino además aprende colores,





tonalidades, formas y diversas nociones necesarias para este trabajo, todo estos conocimientos los adquirirá con facilidad y diversión mediante las actividades artísticas que se encuentren al alcance de los niños y no de manera rígida o mediante clases tradicionales dentro de una aula.



Es importante que al utilizar actividades artísticas como instrumento educativo adaptemos los recursos y la forma de ejecución, considerando las fortalezas y debilidades que el niño posee, esto nos permitirá obtener mejores resultados y a la vez mejoraremos el autoestima de los niños, ya que no se sentirán limitados por este tipo de aspectos. Debemos considerar el nivel de apoyo por parte de la educadora, el mismo que dependerá del tipo de deficiencia que se presente.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos positivos que se generan al trabajar con métodos complementarios de educación, proponemos la aplicación de actividades artísticas que incluyan a todos sus componentes, que se desarrollarán mediante la interacción directa del niño con su entorno (maestra, familia, recursos, etc.).



Las actividades artísticas debido a su forma creativa y práctica de realizarse nos permitirán captar la atención y establecer un vínculo de confianza estrecho con los niños y sus padres, lo cual facilitará que los niños se desenvuelvan con libertad y naturalidad, es necesario recalcar que el apoyo de los padres es muy importante en este proceso, pues contribuye a que los niños se sientan seguros mediante el refuerzo de las actividades en casa.

A lo largo de toda la aplicación esperamos que no disminuya el interés de los niños por realizar estas actividades y demuestren perseverancia y deseo de repetirlas.



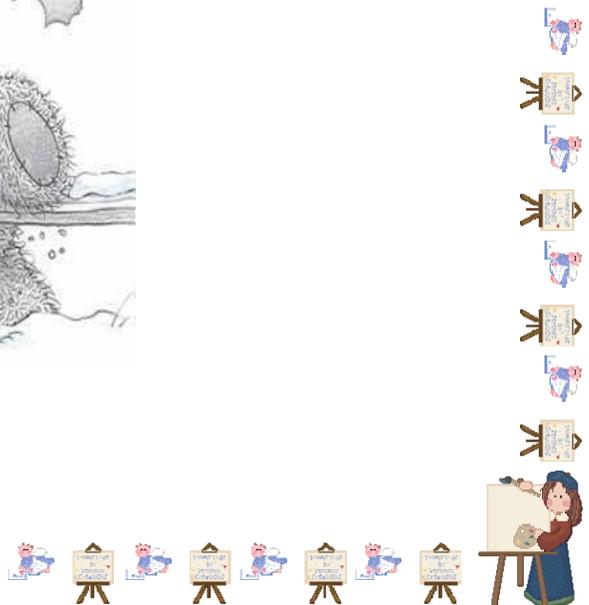


Todas estas cualidades del arte nos muestran que éste constituye un instrumento de apoyo educativo para los niños con deficiencia intelectual.

La efectividad de las actividades artísticas se verá reflejada no solo en los cambios conductuales de los niños, sino además en la evolución en su aspecto motriz (pinza digital, equilibrio, coordinación oculo manual, etc.), lingüístico (expresión verbal y no verbal, comunicación, etc.), relaciones sociales (independencia, autocontrol, socialización, etc.), cognitivo (uso correcto de los materiales, memoria visual y auditiva, etc.); evolución que se encuentra contemplada dentro de los parámetros de cada niño de acuerdo a su deficiencia.

1.7 Conclusiones

Este capítulo nos ha brindado la oportunidad de tener una concepción adecuada de Deficiencia intelectual y su clasificación, al igual nos permitió mejorar nuestros conocimientos sobre el arte, sus componentes y cómo estos contribuyen al desarrollo de habilidades en las personas que los utilizan como un medio didáctico.



CAPÍTULO 2

EL ARTE – ACTIVIDADES PROPUESTAS

Introducción

El arte es importante para los niños porque a través de él, ellos aprenden acerca de casi todos los otros componentes del desarrollo, cosas como la socialización, el desarrollo motor, lenguaje, nociones, desarrollo cognitivo, pueden expresar sus sentimientos y su creatividad y a la vez desarrollar destrezas para el pensamiento crítico y aprenden a pensar por sí mismos.



2.1 La importancia del arte en el desarrollo de los niños.

Hemos podido observar que cuando los niños disponen de materiales para este tipo de actividades, ellos los manipulan, experimentan y tratan de descubrir qué pueden hacer con ellos. Las experiencias que hemos tenido en la utilización del arte durante el trabajo con los niños, ha reafirmado la importancia de contar con una guía de actividades que nos permitan dar el uso adecuado a los materiales que se emplean para el desarrollo y fortalecimiento de destrezas.

Al aplicar actividades artísticas en niños con deficiencia intelectual, cuyas edades están comprendidas entre los 4 y 8 años de edad, de acuerdo a cada uno de los componentes del arte en los que trabajamos, hemos podido mejorar las siguientes destrezas:

Pintura

- Fortalecimiento del tono muscular y la fuerza en el trazo.
- Independencia de los movimientos del brazo y la mano.
- Motivación para el uso de la creatividad y el uso del color.
- Perfeccionamiento en la coordinación visomotora y la pinza a través de la manipulación de objetos de diferente grosor.
- Concentración en una actividad.



- Desarrollo de la expresión y representación gráfica.
- Fortalecimiento del equilibrio y coordinación de movimientos.
- Uso de las destrezas motoras finas y gruesas.
- Manejo de la respiración.



Dibujo

- ♦ Desarrollo de la independencia de los movimientos de las manos.
- ♦ Fortalecimiento de la representación gráfica a partir de modelos.
- ♦ Desarrollo del olfato y el gusto.
- ♦ Perfeccionamiento en el trazo y la coordinación visomotora.
- ♦ Apreciación del contraste de colores.
- ♦ Desarrollo sensorial a través del uso de texturas.

Escultura

- ★ Independencia del movimiento de los dedos.
- ★ Uso de la imaginación para crear.
- ★ Refuerzo de situaciones de empatía y amistad con sus seres queridos.
- ★ Fortalecimiento del movimiento coordinado de las manos.
- ★ Representación de figuras sencillas.
- ★ Reconocimiento de diferentes características del material, color y textura.

Danza

- × Desarrollo del equilibrio a través de desplazamientos.
- × Ejecución de movimientos para desarrollar imagen corporal, la seguridad personal y la capacidad de interiorización.
- × Reconocimiento de las partes del cuerpo.
- × Uso de nociones.

Teatro

- ◆ Reconocimiento de los roles que desempeñan las personas en el entorno.
- ◆ Representación de animales con sus sonidos y características.
- ◆ Refuerzo en la coordinación e independencia de los dedos.





- ◆ Expresión de emociones mediante la actuación.



Música



- ♣ Reconocimiento de sonidos que se producen con diferentes recursos.



- ♣ Reproducción de sonidos.



- ♣ Desarrollo de la discriminación auditiva.

- ♣ Uso de patrones según el ritmo de la música.

- ♣ Estimulación del pensamiento creativo mediante la música y el juego.

- ♣ Refuerzo de una respiración adecuada.

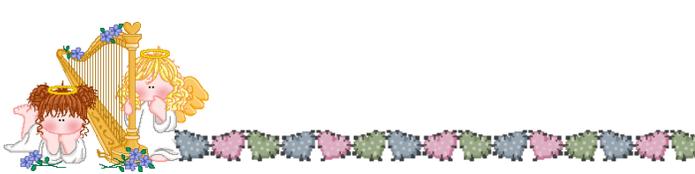
2.2 Actividades Artísticas y Recreativas.

Para alcanzar las destrezas mencionadas anteriormente, se emplearon las siguientes actividades:

Pintura

- Pinturas Creativas
- Pinceles con piola
- Pintura con acuarelas
- Creaciones con palos de helado y crayones
- Impresión de hojas
- Mariposa de colores
- Jugando con agua de colores
- Pinto con mis dedos
- Hago mi collar con fideos
- Hago grandes círculos de papel periódico con mis dedos
- Pintura invisible
- La media mágica
- Arte con utensilios de cocina





- Globos creativos
- Pintando con canicas
- Soplado
- Usando el cepillo para crear arte

Dibujo

- ◆ Juguemos con crema
- ◆ Dibujo con tiza mojada
- ◆ Collage con semillas
- ◆ Dibujo con frutas
- ◆ Copiando hojas a colores
- ◆ Mosaico
- ◆ Dibujos secretos
- ◆ Decorado para papel de regalo
- ◆ Papel sin color
- ◆ Dibujo a negro y color
- ◆ Dibujo con texturas y colores
- ◆ Creando con bolillas
- ◆ Técnica con peines
- ◆ Dibujando caminos con juguetes
- ◆ Decolorado con papel crepé

Escultura

- ★ Modelo con masa
- ★ Modelando figuras
- ★ Esculturas de rollos de papel
- ★ Marco para fotos
- ★ Móviles con barro
- ★ Arte sobre barro





- ★ Figuras con papel higiénico
- ★ Impresión de formas con plastilina

Danza

- × Equilibrio en círculos
- × Juego en la tina
- × Masaje al ritmo de la música
- × Conociendo mi cuerpo
- × Pañuelos locos
- × Bailemos dentro y fuera
- × Imitando bailes de diferentes culturas
- × Bailando en parejas

Teatro

- ◆ Juguemos a las profesiones
- ◆ Imitando a los animales
- ◆ Títeres de animales
- ◆ Tarjetas de emociones

Música

- ♣ Descubre el sonido
- ♣ Repitiendo los sonidos
- ♣ Adivino cuál es el instrumento
- ♣ Dibujos musicales
- ♣ Huellas musicales
- ♣ Construyendo instrumentos musicales
- ♣ Identificando sonidos fuertes y suaves
- ♣ Soplando al ritmo de la música



Literatura

Las actividades artísticas y recreativas que proponemos se encuentran relacionadas directamente con la literatura que no implica solamente el lenguaje escrito sino abarca también el uso del lenguaje oral, gestual, simbólico y mímico.

En las actividades propuestas la literatura se encuentra inmersa como medio de comunicación que ha sido considerado todo el tiempo mediante la estimulación con la ayuda de canciones, cuentos y la interacción constante.

2.2.1 Explicación de los apoyos para ejecutar las actividades

Al proponer las actividades artísticas, hemos considerado un nivel de complejidad intermedio, por lo cual en el momento de su aplicación debemos estar conscientes del grado de apoyo que el niño requiera según su tipo de discapacidad, es decir un niño que presente una deficiencia intelectual severa requerirá mayor apoyo que un niño que posea deficiencia intelectual ligera, entendiendo por apoyo la mediación que deberá realizar la educadora entre los recursos y el niño.

Pintura: en esta área las actividades son de una ejecución más libre, en el que el apoyo consistirá en el uso correcto del material (no derramar la pintura, no ingerir, etc.), exigencia del trabajo (respetar límites, disociación de movimientos, seguir órdenes, etc.), todo esto dependerá del tipo de deficiencia intelectual.

Dibujo: la maestra en esta área deberá constituir un medio de apoyo físico más constante (considerando el tipo de deficiencia intelectual), puesto que esta área requiere de mayor precisión en sus trazos.

Escultura: se considera que la libertad de crear en esta área es fundamental, aquí el apoyo consistirá en guías verbales y físicas de acuerdo al objetivo de cada actividad y a las necesidades que presente cada niño.

Danza: esta actividad requiere de un modelo a imitar por parte del niño, aquí interviene la maestra como un apoyo que motiva la interacción del niño con su entorno.



Teatro: la complejidad de esta área hace evidente el apoyo físico y verbal de la maestra, debido a que estas actividades son la suma de lenguaje, motricidad, cognición, etc. En los niños con deficiencia intelectual severa y profunda el desarrollo de estas actividades presenta una mayor dificultad, por lo que deben ser adaptadas de acuerdo a las necesidades del niño, por ejemplo si el niño no posee lenguaje verbal, se trabajará en su expresión mímica y gestual.

Música: el apoyo del maestro es vital para desarrollar correctamente los ejercicios propuestos, puesto que involucran estimulación visual, sensorial, auditiva, ritmo, movilidad, sensibilidades, etc.

2.2.2 PINTURA

Pinturas creativas

Objetivo específico: Fortalecer el tono muscular y la independencia de los movimientos del brazo y la mano, mediante la creatividad y el uso del color.

Recursos:

- Témperas
- Cartulina
- Frascos plásticos de mayonesa o salsa de tomate.

Descripción:

- ✓ Llenar los frascos con distintos colores de ténpera y coloque las cartulinas sobre el piso.
- ✓ Invitar a los niños a que exploren la forma y el color al exprimir los frascos y chorrear los colores sobre la cartulina.
- ✓ Motivar a los niños a hacer espirales, círculos y líneas oblicuas.



Pinceles de piola

Objetivo específico: Mejorar la coordinación visomotora y el movimiento de la pinza a través de la manipulación de objetos de diferente grosor.



Recursos:

- Piolas de diferentes grosor
- Papel
- Pinzas de ropa
- Témpera
- Bandejas plásticas
- Música.

Descripción:

- ✓ Elaborar pinceles atando piolas a las pinzas de ropa. La longitud de las piolas deberá ser de 10 a 15 centímetros. Empaque las bandejas con distintos colores de témperas.
- ✓ Modelar para los niños la manera de introducir el pincel de piolas dentro de la pintura y luego deslícelo sobre el papel.
- ✓ Acompañar esta actividad con música clásica.

Pintura con acuarelas

Objetivo específico: Incentivar el uso del pincel y de los colores.

Recursos:

- Acuarelas
- Cartulina
- Pinceles
- Esponjas
- Bandeja con agua
- Tablas de madera tipo plywood



Descripción:

- ✓ Sumergir la cartulina en el agua de la bandeja y colóquela sobre la tabla de madera. Utilice la esponja para extender bien la cartulina, sacar los excesos de agua y eliminar las bombas de aire.
- ✓ Tomar con el pincel un color y espárzalo abundantemente sobre la superficie mojada. Luego utilice otro color y observe cómo éste se difumina y mezcla con los otros. Modele para los niños esta técnica y luego déjelos trabajando solos.
- ✓ Secar los trabajos al sol.

Creaciones con palos de helado y crayones.

Objetivo específico: Crear representaciones artísticas con el uso de colores y palos de helado.

Recursos:

- Hojas de papel
- Goma
- Palos de helado
- Crayones

Descripción:

- ✓ Presentar un gráfico en el cual su construcción se base en el uso de líneas rectas.
- ✓ Entregar la hoja y sobreponga los palos en las líneas del dibujo.
- ✓ Retirar los palos de helado y motive al niño a colocar la goma sobre las líneas.
- ✓ Incentivar al niño a colocar los palos de helado sobre la goma
- ✓ Dejar secar e invite a colorear el interior del dibujo



Mariposa de colores

Objetivo específico: Mejorar los conocimientos con respecto a la utilización del color.

Recursos:

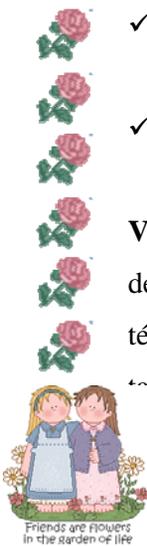
- Hoja de 40 x 30 centímetros de papel boon
- Pinceles
- Témperas de colores



Descripción:

- ✓ Presentar los colores a los niños e identificarlos de uno en uno
- ✓ Entregar una hoja, con la ayuda del niño doblarla por la mitad, luego abrirla y preguntar a los niños “de qué colores les gustaría pintar el papel.”
- ✓ Mojar el pincel con el color que los niños decidan, sacudirlo para que gotee sobre la línea del doblado de la hoja.
- ✓ Motivar a los niños que nombren el color al utilizarlo y que trabajen con muchos colores.
- ✓ Una vez colocados los colores que los niños deseen, pídales que doblen nuevamente la hoja y esparzan la pintura realizando con los dedos una ligera presión desde el doblado hacia fuera.
- ✓ Abrir el papel y enseñe a los niños la mariposa que se ha formado en su interior.
- ✓ Motive a los niños a realizar mariposas de diferentes colores.

Variaciones: Se puede repetir el proceso de toma de decisión con diferentes técnicas de expresión plástica: pintura con sorbetes, cotonetes, piola, acuarelas, crayones, témperas o permitiéndoles a los niños que decidan sobre el color del papel, su tamaño y calidad.



Jugando con Agua de colores

Objetivo específico: Jugar y conocer los colores utilizando como medio el agua.

Recursos:

- Agua
- Colorante vegetal
- Tazas
- Botellas transparente
- Un embudo.



Descripción:

- ✓ Colocar los materiales sobre una mesa o en el piso
- ✓ Mezclar el agua con los colorantes vegetales, nombrar los colores e incentivar al niño a que también lo haga.
- ✓ Invitar a los niños a utilizar el embudo para trasvasar agua de la botella a la taza y viceversa. Al realizar esta actividad, hágales notar ciertas cualidades del chorro, como su finura, sonido y color.

Hago mi collar con fideos.

Objetivo específico: Mejorar la concentración en una actividad y el desarrollo de la pinza (motricidad fina).



Recursos:

- Un trozo de lana de 30cm
- Un paquete de fideos en forma de tubo
- Colorante vegetal en diversos colores.

Descripción:

- ✓ Teñir los fideos con los colorantes y dejarlos secar por dos días.
- ✓ Colocar los fideos de colores en un recipiente, entréguele al niño un trozo de lana, con un fideo atado al final de éste y pídale que haga un collar, incentivar a que el niño nombre el color de fideo que está utilizando
- ✓ Motivar al niño para que se concentre en la actividad y trate de terminar de pasar todos los fideos por la lana.

Pinto con mis dedos

Objetivo específico: Permitir al niño experimentar con sus dedos de manera libre y a la vez percibir la textura de la pintura sobre la superficie.

Recursos:

- Una bandeja plástica
- Engrudo (goma casera)
- Pintura que el niño escoja



Descripción:

- ✓ Poner dos cucharadas de engrudo y dos del color de pintura que el niño escoja.
- ✓ Motivar a que utilice sus dedos y manos para esparcir la pintura sobre la bandeja. Es posible que el niño sienta cierto rechazo a ensuciarse las manos, en ese caso, modele usted primero toda la actividad y luego invítelo a él a hacerlo.
- ✓ Cuando haya realizado una huella o diseño sobre la superficie, hacer una impresión del dibujo colocando una hoja de papel periódico sobre la bandeja.
- ✓ Puede variar esta actividad haciendo trazos en grandes papeles sobre el suelo con crema de afeitar, pudín de chocolate o gelatina.

Pintura invisible

Objetivo específico: Cultivar la imaginación utilizando crayones y pintura



Recursos:

- Crayón blanco
- Caja de acuarelas
- Pincel
- Cartulina.
-

Descripción:

- ✓ Proporcionar a los niños el crayón blanco y cartulina.
- ✓ Pedir que realicen líneas horizontales, verticales, oblicuas y circulares.
- ✓ Ayudar a los niños a realizar los trazos con fuerza para que la técnica surta efecto.
- ✓ Invitar a pintar los trazos empleando todos los colores de las acuarelas. Las líneas que no se veían con el blanco se harán visibles luego de pasar el pincel.

Hago grandes círculos en papel periódico con mis dedos

Objetivo específico: Desarrollar la expresión y representación gráfica de círculos

Recursos:

- Dactilo pintura
- Papel periódico
- Música



Descripción:

- ✓ Colocar en el suelo el papel periódico, indicar que vamos a realizar varios círculos sobre el papel con ayuda de las manos.
- ✓ Poner música para acompañar los movimientos de los brazos y los dedos y pedirles que hagan los círculos al ritmo de la música
- ✓ Luego conversar sobre lo que hicieron.

Soplado

Objetivo específico: Mejorar el manejo de la respiración a través del soplo utilizando el color.



Recursos:

- Acuarelas
- Sorbetes
- Hojas
- Agua

Descripción:

- ✓ Mezclar las acuarelas con agua hasta que estén líquidas como la crema de leche.
- ✓ Poner gotas de acuarela sobre la hoja, en distintos puntos y de diferentes colores.
- ✓ Con la ayuda del sorbete soplar las gotas, moviendo la posición de la hoja para lograr desplazar la pintura hacia varios sectores.

La media mágica

Objetivo específico: Fortalecer el equilibrio y coordinación de movimientos mediante el arte.

Recursos:

- Media nylon vieja
- Témperas
- Latas
- Arena
- Papel periódico
- Banquito para pararse



Descripción:

- ✓ Cortar la parte inferior de una media nylon (aproximadamente en el punto medio entre la rodilla y el pie).
- ✓ Llenar la porción del pie con arena, lo suficiente para crear la forma de una pelota de béisbol, luego amarre la parte superior de la media ajustadamente, para que la arena no se salga.
- ✓ Verter una pequeña cantidad de t mpera en una lata.
- ✓ Motivar a los ni os para que sumerjan la media llena con arena en la pintura.
- ✓ Hacer que los ni os sostengan la media tan alto como puedan y que la suelten sobre un pliego de papel peri dico o cartulina, quedar n fascinados con los diferentes colores y patrones que ellos podr n crear cuando la pintura se esparza al chocar la media con el papel.
- ✓ Se puede brindar un banquito para que los ni os lleguen m s alto antes de soltar las medias ba adas en pintura



Arte con utensilios de cocina

Objetivo específico: Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños.



Recursos:

- Papel periódico o bolsas de papel
- Cinta Masking
- Utensilios de cocina viejos (tales como espátula, batidor, cuchara de palo, triturador de papas, esponja, escobilla para limpiar, etc.)

- Cubo
- Latas

- Témperas

Descripción

- ✓ Colocar un pedazo grande de papel periódico, asegúrese de fijar el papel con cinta adhesiva para que no se mueva.
- ✓ Se puede usar un montón de utensilios de cocina viejos que tenga, tales como cucharas de palo, trituradoras de papas, batidoras, espátulas, pero también puede usar escobillas viejas para el lavabo, esponjas, tapones pequeños para el lavabo y cosas por el estilo.
- ✓ Colocar latas alrededor de la hoja con témperas de diferentes colores en ellas. Ponga todos los utensilios de cocina en una cesta y colóquela en el centro para que el niño tengan acceso a él.
- ✓ Finalmente, permitir que el niño escoja lo que quiere pintar y permita que se divierta creando su pintura.



Globos creativos

Objetivo específico: Promover actividades de pintura que incrementen la imaginación

Recursos:

- Globos redondos
- Arena
- Embudo
- Tazón de agua
- Pintura
- Cartulina



Descripción:

- ✓ Colocar el extremo inferior de un embudo en la boca del globo y poner arena dentro del mismo, hasta que esté completamente lleno, hacer de igual manera con pintura.
- ✓ Tomar el globo lleno con arena y cuidadosamente sostenerlo dentro de un tazón lleno con agua, sumergirlo, excepto la boca abierta. La presión del agua ayudará a empujar hacia afuera cualquier pequeño espacio de aire que quede dentro de él, apretar y cerrar con sus dedos la boca abierta del globo, de manera que el aire no entre.
- ✓ Empapar el globo con pintura, y que el niño lo haga rodar sobre la cartulina
- ✓ Llenar un globo con pintura, hacer un pequeño agujero.
- ✓ Entregar al niño el globo para que al apretarlo la pintura salga en pequeños chorros, formando trazos diversos en la cartulina.



Pintando con canicas

Objetivo específico: Usar las destrezas motoras finas y gruesas para poder pintar con canicas.



Recursos:

- Tapas de cajas de zapatos
- Papel periódico
- Canicas
- Témperas (de varios colores)
- Recipientes
- Cucharas

Descripción:

- ✓ Poner témperas de diferentes colores en recipientes y colocar canicas dentro de ellos.
- ✓ Dar al niño la tapa de la caja que debe ser suficientemente grande para colocar un pedazo de papel periódico en su base.
- ✓ Entregar al niño un papel periódico o cartulina y fijarlo a la tapa de la caja con cinta adhesiva para prevenir que se deslice.
- ✓ Una vez listo el papel motivar al niño para que coja las canicas con pintura y las coloque sobre el papel que está en la caja.
- ✓ Una vez que la canica está dentro de la tapa de la caja, ayudar al niño a moverla, haciendo que las canicas rueden dentro de ella. Las canicas dejarán un rastro de pintura, creando así patrones y diseños interesantes.
- ✓ Se puede utilizar además pelotas de diferentes tamaños y texturas.



Usando el cepillo para crear arte

Objetivo específico: Fortalecer el tono muscular utilizando el cepillo y los colores.



Recursos:

- Cepillo de dientes usado
- Témperas
- Hojas
- Agua
- Recipientes
- Objetos (hojas de árboles, botones, siluetas, hilo, etc.)
- Cinta masking

Descripción:

- ✓ Colocar los diversos objetos sobre las hojas asegurándolos con cinta adhesiva.
- ✓ Mezclar la pintura con el agua de modo que quede líquida.
- ✓ Impregnar el cepillo dental con pintura.
- ✓ Dirigir el cepillo hacia la figura y recorrer las cerdas con la punta del dedo para salpicar la pintura sobre la cartulina.
- ✓ Esperar que la pintura se seque y retirar los objetos que se colocaron.



2.2.3 DIBUJO

Juguemos con crema

Objetivo específico: Desarrollar la independencia de los movimientos de la mano (derecha e izquierda), así como de los dedos de cada mano, con la ayuda de diversos colores y sustancias con diferentes consistencias.

Recursos:

- Bandeja plástica para cada niño
- Colorante vegetal
- Crema de afeitar
- Gelatina
- Cocoa
- Azúcar impalpable



Descripción:

- ✓ Esparcir crema de afeitar sobre una bandeja plástica
- ✓ Modelar la acción para que los niños dibujen con sus dos manos al mismo tiempo, haciendo rayas, círculos y caracoles.
- ✓ Permitir a los niños experimentar los movimientos simultáneos de cada uno de sus dedos y manos. Motive a que independicen los movimientos de una mano con respecto a la otra.

Nota: Se sigue el mismo procedimiento con todos los recursos mencionados.



Dibujo con tiza mojada

Objetivo específico: Potenciar la representación gráfica a partir de modelos y guías a seguir, motivados por texturas y colores diversos.



Recursos:

- Cartulina negra
- Tizas de distintos colores
- Agua.

Descripción:

- ✓ Conversar con los niños sobre imágenes que se les presenta, y motivarles a que las describan.
- ✓ Solicitar que representen en el aire las imágenes que recuerden de la presentación anterior.
- ✓ Mojar la tiza en el agua y dibuje con ella en la cartulina. Pida que lo hagan ellos solos.
- ✓ Exponer los trabajos en una pared para que los niños los admiren.

Collage con semillas

Objetivo específico: Hacer la representación gráfica/artística a partir del uso de elementos de la naturaleza.

Recursos:

- Semillas de diferente tipo: maíz, lenteja, fréjol y pepas de sandía, manzana y naranja.
- Goma
- Cartulina



Descripción:

- ✓ Presentar a los niños un dibujo elaborado
- ✓ Pedir a los niños que describan lo que observan en el dibujo
- ✓ Presentar los diferentes recursos y indíquele cómo éstos serán colocados dentro del gráfico, por ejemplo: coloque la goma sobre un camino y sobre éste coloque semillas.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Dibujos con frutas

Objetivo específico: Desarrollar el olfato y el gusto al elaborar un gráfico utilizando frutas.

Recursos:

- Una bandeja
- Una venda para los ojos
- Frutas de distintos tipos

Descripción:

- ✓ Invitar a los niños a jugar al ¿Adivina qué fruta es? Explíqueles que para hacer más divertido el juego el adivinador deberá vendarse los ojos
- ✓ Vendar los ojos de un voluntario, entregar un pedazo de fruta y permitir que huela una fruta a la vez y la saboreen. Pedir que la reconozca.
- ✓ Sugerir que se retire la venda y compruebe cuantas acertó.
- ✓ Cuando se hayan reconocido todas las frutas, entregar un charol y motivar a los niños a que elaboren sobre éste un gráfico con la ayuda de las frutas (por ejemplo: un sol con un pedazo de naranja, una flor con pedazos de frutillas, etc.)
- ✓ Una vez terminado el dibujo, los niños podrán disfrutar de las frutas.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Dibujo a negro y a color

Objeto específico: Apreciará el contraste de colores.

Recursos:

- Cartulina
- Crayones
- Témpera negra
- Pincel
- Talco
- Esferos sin tinta



Descripción:

- ✓ Pintar la cartulina con los crayones de varios colores sin dejar espacios en blanco.
- ✓ Esparcir talco sobre la cartulina y luego quitar los excedentes y con el pincel colocar la témpera negra que debe estar un poco espesa.
- ✓ Dejar secar la témpera y una vez que esté listo con la ayuda de un esfero hacer diferentes trazos.
- ✓ Se podrá observar que la témpera se retira quedando el fondo a colores.

Dibujos secretos

Objetivo específico: Reforzar el uso correcto de la pinza fina mediante la imaginación.



Recursos:

- Hojas
- Pincel punta fina
- Jugo de limón o vinagre
- Vela
- Fósforos

Descripción:

- ✓ Poner el jugo de limón o vinagre en un recipiente.
- ✓ Utilizar el pincel como si fuera un lápiz, mojar la punta de éste en el jugo de limón y realizar un dibujo en el papel sin apoyar demasiado el pincel.
- ✓ Dejar pasar unos minutos hasta que se seque el jugo de limón.
- ✓ Encender una vela y con mucho cuidado pasar lentamente la hoja sobre la llama con la ayuda de un adulto y observar lo que se dibujó.

Copiando hojas a colores

Objetivo específico: Fortalecer el trazo y la coordinación visomotora con crayones de colores



Recursos:

- Hojas secas de diferentes formas y tamaños
- Libro grueso
- Papel calca muy fino
- Crayones de colores.

Descripción:

- ✓ Recoger con los niños hojas secas de diferentes formas y tamaños y guardarlas por al menos dos días entre las hojas de un libro grueso.
- ✓ Colocar hojas secas debajo del papel calca y pasar los crayones de diversos colores con fuerza, la hoja se va formando en el papel de calcar a manera de una impresión.
- ✓ Motivar a los niños a nombrar los colores que se van utilizando durante el proceso.

Papel sin color

Objetivo específico: trabajar en la coordinación manual utilizando materiales creativos.

Recursos:

- Papel de seda de diferentes colores
- Cloro
- Recipientes
- Cotonetes



Descripción:

- ✓ Extender totalmente el papel seda.
- ✓ Poner un poco de cloro en el recipiente de plástico.
- ✓ Mojar un lado del cotonete en el líquido y empezar a realizar trazos sobre el papel de seda (líneas, círculos, paisajes, etc.)
- ✓ A medida que se va realizando el dibujo el papel se va decolorando, hacerlo con cuidado pues este papel se rompe con facilidad.

Mosaico

Objetivo específico: Cultivar el gusto por el arte mediante la creatividad e imaginación del niño.

Recursos

- Tabla
- Goma
- Plumas
- Pedazos de fieltro
- Pedazos de espuma
- Sobras de madera
- Cuentas
- Lana
- Cualquier cosa que los niños encuentren en sus vecindarios (ramillas, semillas, conos de pino, etc.)



Descripción:

- ✓ Proporcionar al niño una tabla o un pedazo de cartón grande que sirva para elaborar el cuadro.
- ✓ Entregar al niño goma para que el pueda pegar en la tabla los diversos materiales.
- ✓ Brindar además diversos objetos que le sirvan para decorar el mosaico, estos artículos podrían incluir plumas, pedazos de espuma, sobras de madera, cuentas, pelotas de algodón, lana, limpiadores para tuberías, revistas, etc..



Decorando papel para regalos

Objetivo específico: incrementar la creatividad del niño colocando diversos dibujos sobre un papel.

Recursos:

- Papel de seda
- Vegetales con relieves (papas, zanahorias, pimientos, remolachas)
- Témperas
- Platos



Descripción:

- ✓ Colocar la pintura (varios colores) sobre los platos.
- ✓ Empapar los vegetales con relieves con pintura, quitar el exceso y presionar la figura sobre el papel.
- ✓ Plasmear la figura las veces que se desee utilizando diferentes combinaciones de color y formas.
- ✓ Tener cuidado al plasmear las figuras sobre el papel, ya que es delgado y puede romperse.
- ✓ Una vez seco el papel podemos envolver el regalo.

Técnica con peines

Objetivo específico: Explorar el movimiento de las manos al crear una representación gráfica.



Recursos:

- Peinillas
- Hojas
- Témperas

Descripción:

- ✓ Verter en la hoja de cada niño un poco de t mpera.
- ✓ Entregar al ni o la peinilla y motivar a que elabore un dibujo en el que se aprecien los caminitos que deja la peinilla.
- ✓ Dejar secar.
- ✓ No utilizar muchos colores, se recomienda usar de preferencia colores primarios.

Dibujo con texturas y colores

Objetivo específico: Favorecer la estimulación sensorial a través del uso de texturas.

Recursos:

- Aserrín
- Hojas
- Témperas
- Goma
- Crayones



Descripción:

- ✓ Mezclar el aserrín con témperas de diferentes colores y dejar secar.
- ✓ Entregar al niño una hoja para que dibuje sobre ella y luego repase su gráfico con goma.
- ✓ Motivar al niño que coja con sus dedos el aserrín pintado y lo rocíe sobre su dibujo.
- ✓ Una vez que haya colocado aserrín sobre toda la goma voltear la hoja para retirar los excesos.

Creando con bolillas

Objetivo específico: estimular la capacidad para expresarse por medio de elementos plásticos.



Recursos:

- Envases de bolilla (roll-on)
- Hojas
- Témperas
- Agua

Descripción:

- ✓ Mezclar las témperas con el agua hasta que este líquida.
- ✓ Abrir los envases y colocar la mezcla.
- ✓ Entregar una hoja al niño e incentivarlo a que tome el roll-on y dibuje libremente.

Nota: se debe disponer de varios envases para utilizarlos con diferentes colores.

Dibujando caminos con juguetes

Objetivo específico: Experimentar la actividad grafo-plástica con un elemento no convencional (medios de transporte).

Recursos:

- Juguetes (medios de transporte)
- Pintura
- Papel periódico
- Platos
- Harina



Descripción:

- ✓ Adherir el pliego de papel periódico en el suelo
- ✓ Disponer la t mpera espesada con harina en los platos.
- ✓ Mojar las ruedas o patas de los juguetes en la t mpera y hacerlos avanzar por el papel formando caminos con diferentes siluetas seg n el juguete.

Decolorado con papel crep 

Objetivo espec fico: descubrir nuevas formas de dar color a un dibujo.



Recursos:

- Tiras de papel crep  de diferentes colores
- Cartulina
- Alcohol
- L piz

Descripci n:

- ✓ Realizar un dibujo sobre la cartulina
- ✓ Sumergir una por una las tiras de papel crep  en el alcohol.
- ✓ Sacar la tira del alcohol y apoyarla en la parte del dibujo que deseo lleve ese color.
- ✓ Repetir esta acci n con diferentes tiras de colores hasta que el dibujo quede colorido.
- ✓ Deje secar.

2.2.4 ESCULTURA

Modelo con masa

Objetivo específico: Mejorar el tono muscular de los dedos e independizar sus movimientos aflojando sus músculos.

Recursos: la preparación de esta masa como es cocinada debe hacerla el adulto con anticipación.

Descripción:

- ✓ Proponer a los niños hacer galletitas con el rodillo, los moldes y la masa.
- ✓ Modelar cómo trabajar con la masa utilizando un rodillo pequeño.
- ✓ Permitir que el niño sienta la suavidad de la masa
- ✓ Pedir a los niños que hagan bolas grandes y pequeñas con la masa, que modelen diferentes representaciones (tortillitas, palitos, roscas, etc)
- ✓ Conversar sobre los objetos que han modelado.



Receta de la masa casera:

- 1 taza de harina
- 1 taza de agua
- ½ taza de sal
- 1 cucharada de aceite vegetal
- 1 cucharadita de colorante vegetal
- moldes
- rodillo

Combine la harina, la sal en un recipiente. Mezcle los líquidos y gradualmente agréguelos a los ingredientes secos. Cuando la mezcla esté suave, cocine a fuego medio, moviendo constantemente hasta que se forme grumos. Saque del calor y amase hasta que esté suave. Puede guardar la masa por dos semanas en un recipiente con tapa y en un ambiente seco.



Modelando figuras

Objetivo específico: Usar la imaginación para crear utilizando material reciclado.

Recursos:

- Cartulina o plancha de madera
- Pedazos de madera
- Pegamento
- Pintura
- Plumas
- Telas
- Materiales de plástico



Descripción:

- ✓ Entregar al niño un pedazo de cartón duro o plancha de madera, el cual servirá como la plataforma sobre la cual crearán su escultura.
- ✓ Proporcionar un pedazo de madera o un tubo de cartón.
- ✓ Conversar con el niño que figura desearía formar con ese material, partiendo de esto buscar el material que le permitan armar el objeto que se desea.
- ✓ Dar la forma deseada al material, pintarlo y decorarlo según como se desee.

Figuras con papel higiénico

Objetivo específico: Reconocer diferentes características del material color y textura.

Recursos:

- Servilletas
- Agua
- Goma
- Cartulina
- Pintura dactilar



Descripción:

- ✓ Dibujar sobre la cartulina
- ✓ Trozar las servilletas, mojarlas y combinar con goma hasta obtener una masa.
- ✓ Dar la forma del dibujo a la masa con las manos.
- ✓ Pegar las formas sobre el dibujo y dejar secar.
- ✓ Pintar con los dedos los relieves de la hoja.

Escultura en rollos de papel

Objetivo específico: Usar la imaginación para crear utilizando material reciclado.

Recursos:

- Rollos de papel toalla
- Rollos de papel higiénico
- Rollos de papel de regalo
- Cajas de cartón
- Contenedores desechables
- Cinta adhesiva
- Témperas
- Pinceles



Descripción:

- ✓ Recolectar objetos reciclables como rollos de papel higiénico, rollos de papel toalla, rollos de papel de regalo, cajas vacías de paños, o cualquier contenedor pequeño de cartón.
- ✓ Entregar al niño los materiales y preguntarle que desea hacer con todo eso, ayudarle a colocar la cinta para ir dando forma a la obra del niño.
- ✓ Una vez que los niños hayan terminado de armar sus esculturas, entregar témperas y pinceles para que puedan decorarlas.



Impresión de formas con plastilina

Objetivo específico: Reconocer diferentes características del material color y textura.



Recursos:

- Plastilina
- Madera
- Pintura dactilar
- Hojas
- Goma

Descripción:

- ✓ Entregar al niño plastilina y pedirle que haga diversas formas.
- ✓ Pegar cada figura en un pedazo de madera.
- ✓ Cubrir la plastilina con goma y dejar secar.
- ✓ Poner pintura en la plastilina con los dedos.
- ✓ Utilizar los sellos para decorar.

Móviles con barro

Objetivo específico: Fortalecer el movimiento coordinado de las manos al manipular barro

Recursos:

- Barro
- Agua
- Hilo nylon
- Armador
- Pintura

Descripción:

- ✓ Entregar el barro a los niños, para que lo manipulen libremente.
- ✓ Motivar al niño para que realice figuras con el barro (bolitas, palitos, flores, etc.)
- ✓ Esperar que se seque y pintar las figuras de varios colores.
- ✓ Colocar el hilo nylon en uno de los bordes de la figura de modo que no se salga y sujetarlos a un armador.
- ✓ Motivar al niño que realice mueva el armador y observar la interacción del niño con su móvil.



Marco para fotos

Objetivo específico: crear situaciones de empatía y amistad con sus seres queridos

Recursos:

- Plastilina
- Goma
- Cartón
- Pintura blanca
- Escarcha
- Lentejuelas
- Fomi
- Mullos
- Stickers



Descripción:

- ✓ Entregar al niño un pedazo de cartón con un cuadrado dibujado del tamaño de una foto para que lo punce y poderlo retirar.
- ✓ Pintar de color blanco el marco que se ha obtenido
- ✓ Entregar plastilina de varios colores y pedir al niño que realice figuras simples pequeñas (palitos, bolitas, etc.).
- ✓ Una vez seca la pintura del marco, pegar la plastilina con goma sobre él, además se puede entregar materiales como: lentejuelas, escarchas, mullos, stickers, fomi, etc., para decorar el marco.
- ✓ Cuando hayan terminado de decorar el marco escoja la foto que irá dentro.



Arte sobre barro

Objetivo específico: Representar figuras sencillas con relieve utilizando barro.

Recursos:

- Tablas de madera pequeñas
- Barro
- Pintura dactilar
- Pinceles gruesos
- Espátula
- Esponja pequeña
- Agua
- Recipientes pequeños
- Barniz



Descripción:

- ✓ Cubrir la base de madera con barro utilizando la espátula para esparcirlo (no dejar lisa toda la superficie, pues los trazos de la espátula le darán volumen a la obra).
- ✓ Trazar un dibujo con la ayuda del pincel, presionar suavemente para retirar un poco de barro, hacerlo en una sola dirección (evitar que la madera se vea dejando una ligera capa de barro).
- ✓ Dejar secar por lo menos 24 horas.
- ✓ Una vez que el barro este completamente seco, diluir la pintura en agua.
- ✓ Humedecer la esponja en la pintura y cubrir la superficie.
- ✓ Esperar que se seque y humedecer una esponja limpia para retirar el exceso de color en el dibujo trazado.
- ✓ Pintar el dibujo con pincel de cerdas suaves del color que se desee.





2.2.5 DANZA

Equilibrio en círculos

Objetivo específico: Fomentar el equilibrio a través de desplazamientos usando como herramienta la música y el color

Recursos:

- Tiza
- cintas
- música



Descripción:

- ✓ Colorear con los niños círculos en el piso
- ✓ Motivar a caminar sobre los círculos haciendo movimientos
- ✓ Colocar cintas de colores en las manos e incentivarles a realizar movimientos con ellas.
- ✓ Con música desplazarse usando como guía los círculos.

Imitando bailes de diferentes culturas.

Objetivo específico: Mejorar la coordinación general a través del baile



Recursos:

- Música folklórica
- Trajes típicos

Descripción:

- ✓ Escuchar música de la región costa (marimba), observar los trajes, el baile, e imitarlo.
- ✓ Escuchar música de la región sierra (san juanito), observar los trajes, el baile, e imitarlo.
- ✓ Escuchar música de la región oriente, observar los trajes, el baile, e imitarlo.

Juego en la tina

Objetivo específico: Incentivar la ejecución de movimientos corporales, utilizando color y textura (gelatina)

Recursos:

- Una tina de agua en la que el niño quepa para bañarse
- Tazas
- Gelatina
- Juguetes de plástico
- Música



Descripción:

- ✓ Ayudar al niño a que se sienta en el interior de la tina e invítelo a disfrutar del juego con gelatina y preguntarle cuáles son sus sensaciones.
- ✓ Permitir que experimente con los juguetes sumergiéndolos y moviéndolos de un lado al otro.
- ✓ Motivar al niño a realizar movimientos corporales con su ayuda (levantar los brazos, dar pequeños saltos, subir y bajar las piernas, mover la cabeza, etc)
- ✓ Realizar movimientos corporales acorde al ritmo de la música.

Nota: Esta experiencia debe contar siempre con la supervisión de un adulto



Bailando en parejas

Objetivo específico: Mover el cuerpo a través del baile y el desplazamiento

Recursos:

- Música
- Muñecos

Descripción:

- ✓ Bailar libremente.
- ✓ Bailar realizando los movimientos que realiza la maestra.
- ✓ Colocar en el piso una hilera de muñecos y bailar libremente alrededor de ellos.
- ✓ Bailar realizando los movimientos que realiza la maestra alrededor de los muñecos.
- ✓ Formar una pareja tomando un muñeco cuando la música pare, el juego continuará hasta que queden dos niños y un muñeco.



Los pañuelos locos

Objetivo específico: Reconocer las partes del cuerpo



Recursos:

- Pañuelos
- Música
- Patio

Descripción:

- ✓ Ubicar a los niños en ronda y se les ofrece un pañuelo a cada uno la consigna es: “colocar el pañuelo en....” la parte del cuerpo que nombre el profesor. Mientras no se diga la consigna los niños deben bailar al ritmo de la música realizando movimientos con el pañuelo.
- ✓ Observar la reacción de los niños y corregir a aquellos que se equivoquen, preguntando al grupo ¿“esta es la espalda?””, por ejemplo.
- ✓ Se observará:
 - ❖ Si comprenden la consigna.
 - ❖ Si ubican el pañuelo correctamente en la parte del cuerpo nombrada.
 - ❖ Si mantienen la atención durante el tiempo
 - ❖ Si los movimientos están acorde al ritmo de la música

Conociendo mi cuerpo

Objetivo específico: Identificar las partes del cuerpo, utilizando la música y el movimiento.

Recursos:

- Patio
- Música
- Niño



Descripción:

- ✓ Organizar a los niños en ronda. A medida que es designado por su nombre, cada uno debe levantarse, desplazarse bailando al ritmo de la música y tocar una parte del cuerpo de su compañero que esta como modelo en el centro de la ronda y nombrarla.
- ✓ La actividad es iniciada por el profesor, quien elige a un niño y, le dice la parte del cuerpo que debe tocar a su compañero que está como modelo.
- ✓ Si algún niño no puede desplazarse solo, elegirá a un compañero de al lado o se lo acompañará en el trayecto.
- ✓ Es importante observar:
 - ❖ Si pueden reconocer las partes del cuerpo en el otro
 - ❖ Si confunden partes del cuerpo al señalarlas.
 - ❖ Si se conectan con sus compañeros y los reconocen
 - ❖ Si pueden reconocer su lugar en la ronda.





Masaje al ritmo de la música



Objetivo específico: Desarrollar la imagen corporal, la seguridad personal y la capacidad de interiorización a través de la danza.

Recursos:

- Aceite de esencia de manzanilla, romero, rosa, lavanda o eucalipto, diluido en aceite base.
- Espejo



Descripción:

- ✓ Sentar al niño en sus piernas, junte su mejilla contra la de él y mírense al espejo.
- ✓ Untar sus manos con el aceite preparado, y frótelas vigorosamente para calentarlas, realizar pequeños masajes acorde al ritmo de la música en los brazos del niño
- ✓ Untar el aceite en las manos del niño y motivarlo a que realice movimientos de arriba hacia abajo al ritmo de la música en diferentes partes del cuerpo (piernas, brazos, manos, cara, pies)
- ✓ Durante el transcurso de la actividad, pedir al niño que nombre cada parte de su cuerpo y que al untar el aceite realice suaves movimientos corporales con la música



Bailemos dentro y fuera

Objetivo específico: Explorar con mi cuerpo la noción dentro y fuera

Recursos:

- Espacio abierto
- Aro de hule
- Un cuadrado dibujado en el piso.
- Alfombra
- Música



Descripción:

- ✓ Incentivar al niño a que baile y se desplace libremente con la música
- ✓ Proporcionar al niño un aro, para que explore las posibilidades de movimiento y ritmo.
- ✓ Colocar el aro en el piso y saltar fuera y dentro de él, realizando movimientos rítmicos.
- ✓ Proponga diferentes situaciones para que los niños experimenten dentro y fuera del aro, mediante movimientos según la melodía. Para afianzar esta noción espacial es recomendable realizar el mismo juego con un cuadrado dibujado en el piso, alfombra, etc.



2.2.6 TEATRO

Juguemos a las profesiones

Objetivo específico: Imitar el oficio de las personas de mi barrio, utilizando diversos materiales (papel crepé, pinturas, semillas, cartón corrugado, etc)



Recursos:

- Papel crepé
- Pinturas
- Semillas
- Cartón corrugado
- Tijera
- Goma

Descripción:

- ✓ Conversar sobre las diferentes profesiones (doctor, policía, panadero, costurera, etc)
- ✓ Preguntar qué profesional le gustaría representar
- ✓ Cada niño elaborará su traje con la ayuda de los materiales expuestos anteriormente
- ✓ Una vez elaborados los trajes, por ejemplo invite a los niños a jugar al policía que dirige el tránsito. Modele los movimientos de dar paso y detener a los carros. Utilice el pito para acompañar las señales de “deténgase” y “siga”
- ✓ Se trabajará de la misma manera con todas las profesiones.

Tarjetas de emociones

Objetivo específico: Expresar sus emociones mediante la actuación.

Recursos:

- Tarjetas con gráficos de emociones

Descripción:

- ✓ Observar las tarjetas y describir las emociones
- ✓ Observar las tarjetas y a través de gestos representarlas, varias veces.
- ✓ Hacer una ronda con los niños, entregar a cada uno una tarjeta y pedir los niños representen la emoción de su tarjeta, de manera simultánea.



Imitando a los animales

Objetivo específico: Representar animales con sus sonidos y características

Recursos:

- Platos desechables
- Pintura
- Elástico
- Marcadores
- Cartulinas
- Figuras de animales (león, vaca, gato, conejo, pollo)



Descripción:

- ✓ Hablar a los niños de los animales, sus características y sonidos.
- ✓ Presentar figuras de animales y preguntar cuál les gustaría representar.
- ✓ Elaborar una máscara con el animal que el niño seleccionó
- ✓ Jugar con la máscara haciendo sonidos, movimientos, imitando al animal.

Títeres de animales

Objetivo específico: mejorar la coordinación e independencia de los dedos



Recursos:

- Media
- Hilo
- Papel
- Tijeras
- Goma

Descripción:

- ✓ Escoger que animal se utilizará para elaborar el títere.
- ✓ Para hacer los títeres utilizar una media de un color apropiado
- ✓ En el papel dibujar los detalles de la cara del títere (animal)
- ✓ Utilizar pedazos de hilo que representen el pelaje o lana del animal
- ✓ Pegar los detalles de la cara y el hilo en la media
- ✓ Colocar la media en la mano del niño y motivarle a que actúe de acuerdo al animal que su títere representa.

2.2.7 MÚSICA

Descubre el sonido

Objetivo específico: Descubrir qué sonidos se forman con diferentes recursos.



Recursos:

- Botellas
- Frijoles
- Agua
- Papel
- Arena

Descripción:

- ✓ Llenar dos botellas con frijoles, dos con arena, dos con papel y dos con agua.
- ✓ Mostrar a los niños que las botellas llenas del mismo elemento suenan igual, mientras que las llenas con elementos distintos suenan diferente
- ✓ Permitir experimentar libremente con los sonidos y realizar movimientos al ritmo de ellos.

Repitiendo los sonidos

Objetivo específico: Reproducir adecuadamente el sonido que se indica

Recursos:

- Una campana
- Un cascabel
- Canicas
- Piedras.



Descripción:

- ✓ Presentar al niño los materiales con los que se va a trabajar y sus sonidos
- ✓ Permitir que juegue libremente con los materiales
- ✓ Realizar un sonido y motivar al niño a que lo reproduzca, por ejemplo: coger la campana y hacerla sonar una vez, luego entregarle al niño la campana para que imite el sonido. (se realizará de igual manera con todos los recursos, con diferentes reproducciones rítmicas)

Los dibujos musicales

Objetivo específico: Establecer patrones de rápido y lento según el ritmo de la música.

Recursos

- Papel periódico
- Marcadores
- Crayones
- Lápices de colores
- Tiza
- Música variada (de ritmos lentos, medianos y rápidos)
- Cajitas



Descripción

- ✓ Fijar con cinta adhesiva un pedazo grande de papel periódico a la mesa.
- ✓ Colocar marcadores, crayones, tiza y lápices de colores en cajitas en el centro de la mesa y al alcance de todos los niños.
- ✓ Utilizar diferentes tipos de música (lento, mediano, rápido) listos para tocar durante la actividad.
- ✓ Juntar a todos los niños alrededor de la mesa
- ✓ Poner música e instruir a los niños a dibujar con trazos anchos, siguiendo el ritmo de la música.
- ✓ La actividad no consiste tanto en hacer que los niños dibujen una “cosa” en particular, sino trata más sobre seguir el ritmo de la música mientras que usan los instrumentos para manifestar su creatividad
- ✓ Explicar a los niños que cada vez que la música pare, ellos deben soltar sus instrumentos de escritura y caminar alrededor de la mesa hasta que la música empiece de nuevo. Cuando la música empiece de nuevo, los niños deben parar, y comenzar a dibujar de nuevo.
- ✓ Cambiar el tipo de música para que los niños escuchen una variedad de ritmos y estilos de música. Repetir este proceso una y otra vez con los niños.



Adivino cual es el instrumento

Objetivo específico: Desarrollar en el niño la discriminación auditiva de los sonidos de los instrumentos musicales.



Recursos:

- Diversos instrumentos musicales.

Descripción:

- ✓ Invitar al niño a mirar, tocar y explorar los instrumentos. Permitir que toque cada uno de ellos, asocie con un gráfico y que escuche sus sonidos
- ✓ Realizar sonidos sencillos con cada uno de los instrumentos para que sepa el niño como suena cada instrumento y asociarlos a su gráfico.
- ✓ Motivar al niño a que efectúe un sonido sencillo con cada uno de los instrumentos y los asocie a su gráfico
- ✓ Sin que mire el niño ejecutar un sonido con uno de los instrumentos musicales, y los asocie al gráfico del instrumento que produce ese sonido.

Soplando al ritmo de la música.

Objetivo específico: mejorar la respiración.

Recursos

- Música con diversos ritmos (lento/rápido)
- Papel crepé
- Vela
- Fósforos

Descripción

- ✓ Hacer ejercicios de soplo con vela y bolitas de papel.
- ✓ Bailar al ritmo de la música (lento/rápido)
- ✓ Indicar al niño cómo soplar lento y rápido y pedir que repita lo indicado.
- ✓ Soplar de acuerdo al ritmo de la música.



Construyendo Instrumentos Musicales

Objetivo específico: Estimular el pensamiento creativo mediante la música y el juego.

Recursos

- Instrumentos musicales
- Cajas
- Envases de metal
- Papeles
- Marcadores
- Crayones
- Lápices de colores
- Palos de escoba



Descripción

- ✓ Presentar los instrumentos y decir sus nombres y características.
- ✓ Decorar las cajas y los tarritos con crayones, lápices de colores, marcadores, etc., con dibujos variados.
- ✓ Elaborar tambores con las cajas y los tarros decorados y golpearlos con los tarros de escoba.
- ✓ Elaborar maracas con las cajas y los tarros decorados, colocando diversos objetos dentro de ellos, para producir sonido.



Identificando sonidos fuertes y suaves.

Objetivo específico: Reconocer sonidos fuertes y suaves.

Recursos

- Campana
- Cascabel
- Tambor
- Silbato
- Tapas de olla
- Chinesco
- Botella con arroz
- flauta
- Papel crepé



Descripción

- ✓ Hacer que el niño escuche sonidos fuertes, los identifique y reproduzca.
- ✓ Hacer que el niño escuche sonidos suaves, los identifique y reproduzca.
- ✓ Indicar al niño que al escuchar sonidos fuertes salte y que al escuchar sonidos suaves gatee.
- ✓ Trabajar con secuencias de sonidos suaves y fuertes.

2.3 Conclusiones

El seleccionar y aplicar las actividades artísticas, nos ha permitido observar el gusto que tienen los niños por realizarlas y la forma en la que desarrollan sus habilidades. Estas actividades han constituido un medio a través del cual el niño interioriza los conocimientos adquiridos mediante diversas experiencias, situación que nos ha creado grandes expectativas de cada uno de los niños.





CAPÍTULO 3

PROCESOS DE EVALUACIÓN

Introducción

El proceso de aplicación debe ir acompañado de una guía de evaluación adecuada que proporcione las herramientas adecuadas para medir los progresos y áreas que requieren ser trabajadas.

3.1 Descripción de la Guía Procesos Evolutivos y Escala Observacional del Desarrollo

Previo a la aplicación de actividades artísticas y recreativas que planteamos, vimos necesario realizar una evaluación inicial, para conocer el estado de los niños con los que trabajamos, para ello contamos con la Guía de Procesos Evolutivos y Escala Observacional del Desarrollo de Francisco Secadas, la misma que fue adaptada según las necesidades que presentaron los niños.

Los criterios por los cuales seleccionamos esta guía fueron los siguientes:

1. Posee una gran variedad de conductas similares, lo que nos permite seleccionar la más adecuada de acuerdo a cada caso.
2. Es un instrumento diagnóstico que nos permite observar el estado de desarrollo en que se encuentran los niños el momento de la exploración.
3. Permite la intervención adecuada basándose en los resultados obtenidos.
4. Describe los procesos y secuencias temporales de las principales áreas del desarrollo.
5. Con la ayuda del perfil que se obtiene mediante esta guía, es posible observar la evolución en determinadas conductas posterior a la intervención que se ha realizado.
6. Contempla una amplitud de parámetros de acuerdo a cada edad, para su evaluación, los mismos que poseen subparámetros, los cuales detallaremos a continuación:
 - a. Reacciones afectivas
 - Sintómica
 - Ansiosa





- Aversiva
 - Asertiva
 - Amistosa
 - Presexual
- b. Desarrollo somático
- Montar
 - Locomoción (Saltar, correr, agilidad, equilibrio, fuerza, lucha, resistencia)
- c. Senso – Perceptivo
- Visual
 - Auditivo
 - Táctil
- d. Reacción motriz
- Cabeza y tronco
 - Pies y piernas
 - Manos y brazos (prensión, manipulación, golpeo, lanzamiento, destrezas)
- e. Coordinación sensomotriz
- Mediacional, instrumentación
 - Figural (representativa, constructora, gráfica: garabato, dibujo)
- f. Contacto y comunicación
- Reconocimiento, memoria y anticipación
 - Respuesta a señales
 - Habla, lenguaje
 - Interacción mimética (lenguaje gestual, imitación, simulación, fantasía)
 - Habitación, cooperación (autobastanza, aprendizaje social)
- g. Conceptuación
- Estereotipia
 - Curiosidad e inventiva
 - Pensamiento (temporal, espacial, numérico, clasificatorio, semántico, relacionante, valorativo y lógico)
- h. Normatividad



- Norma
 - Escolaridad, aplicación (tarea, escritura y lectura)
- i. Conducta ético social.
- Conducta moral
 - Conducta social

(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)



3.2 Procesos de Aplicación y Resultados

Una vez analizadas las razones para la utilización de esta guía, procedemos con la aplicación de la misma, a continuación se detallan los datos de los niños quienes participaron en el proceso de evaluación y aplicación de actividades.

Muestra de niños en los que se aplicaron las Actividades Artísticas y Recreativas.

Nombre	Fecha de nacimiento	Edad	Diagnóstico
Jonathan Xavier	8 de diciembre del 2003	4 años	Deficiencia Intelectual Moderada
Britany Cristina	10 de agosto del 2003	4 años	Deficiencia Intelectual Moderada
Juan Esteban	3 de abril del 2003	5 años	Deficiencia Intelectual Severa
Juan José	23 de abril del 2003	5 años	Deficiencia Intelectual Ligera
Josué Daniel	6 de marzo del 2003	5 años	Deficiencia Intelectual Límite
Xavier Israel	26 de enero del 2002	6 años	Deficiencia Intelectual Moderada
Ronny Alejandro	10 de agosto del 2002	6 años	Deficiencia Intelectual Severa
María Emilia	22 de enero del 2001	7 años	Deficiencia Intelectual Ligera
Jaidier Martín	13 de febrero del 2001	7 años	Deficiencia Intelectual Ligera
Bryan Antony	9 de junio del 2000	8 años	Deficiencia Intelectual Moderada
María Belén	2 de enero del 2000	8 años	Deficiencia Intelectual Límite

La evaluación inicial con la Guía de Procesos Evolutivos y Escala Observacional del Desarrollo, se realizó previa a la aplicación de actividades artísticas y recreativas planteadas anteriormente, el desarrollo de las actividades se efectuó por un lapso de seis meses (enero – junio 2008), una vez concluido este tiempo se procede a la evaluación final.

El proceso de evaluación inicial y final se realizó a través de observación directa, cada parámetro de la evaluación contiene subparámetros que poseen una serie de actividades que se encuentran numeradas, como se puede observar en el Anexo No. 2

Para los resultados que presentaremos a continuación consideramos el total rasgo (Tr) que representa el total de actividades que contempla un parámetro, total sujeto (Ts) que es el número de actividades que el niño realiza dentro de cada parámetro tanto en la evaluación inicial (pintada con color verde en el Anexo No. 2) como en la evaluación final (pintada de color tomate en el Anexo No.2), el cociente se obtiene dividiendo el total sujeto para el total rasgo — y el valor inicial y final porcentual es la representación del cociente en porcentaje, dichos valores se encuentran representados en una tabla y en un gráfico; cabe aclarar que se ha utilizado la guía adaptada con parámetros y subparámetros de manera individual de acuerdo a la edad.

A continuación detallamos el resultado de las evaluaciones, el perfil comparativo y el análisis de la evolución de cada caso.



Jonathan

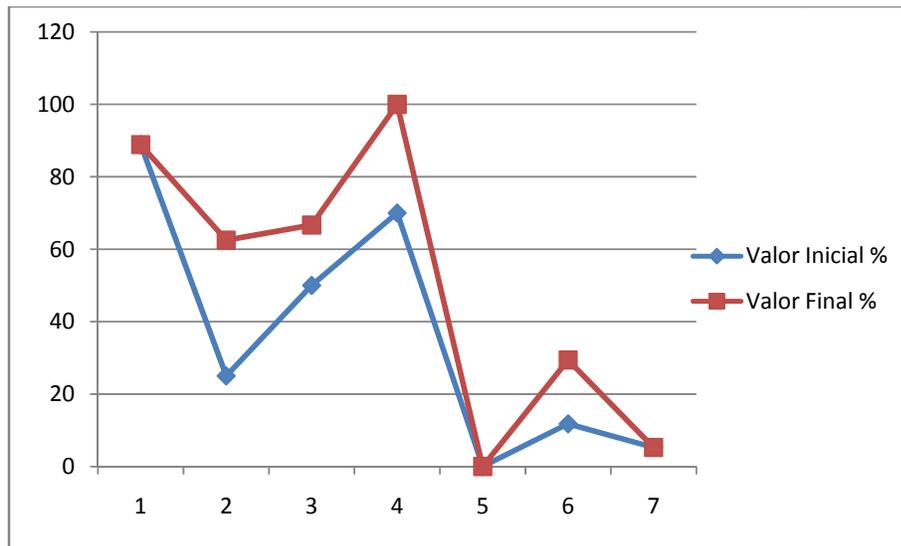
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

4 años

No. del rasgo	1. Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc
Tr	9	8	6	10	5	17	19
Ts	8	2	3	7	0	2	1
Cociente	0,89	0,25	0,50	0,70	0,00	0,12	0,05
Valor Inicial %	89	25	50	70	0	12	5

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1. Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc
Tr	9	8	6	10	5	17	19
Ts	8	5	4	10	0	5	1
Cociente	0,89	0,63	0,67	1,00	0,00	0,29	0,05
Valor Final %	89	63	67	100	0	29	5



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 2)

Análisis de Resultados Obtenidos.

En Jonathan las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son:

Desarrollo Somática, Reacción Motriz, Coordinación Senso Motriz.



Britany Cristina

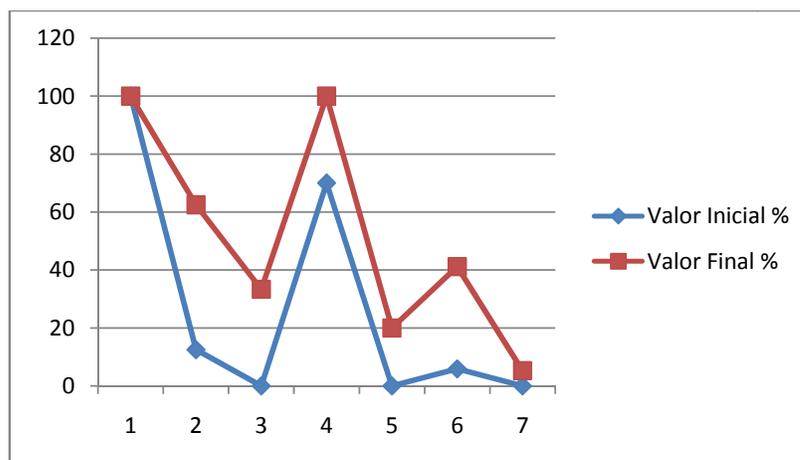
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

4 años

No. del rasgo	1. Afect	2.Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc
Tr	9	8	6	10	5	17	19
Ts	9	1	0	7	0	1	0
Cociente	1	0,13	0	0,70	0	0,06	0
Valor Inicial %	100	13	0	70	0	6	0

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1. Afect	2.Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc
Tr	9	8	6	10	5	17	19
Ts	9	5	2	10	1	7	1
Cociente	1	0,63	0,33	1	0,20	0,41	0,05
Valor Final %	100	63	33	100	20	41	5



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 3)



Análisis de Resultados Obtenidos.

En Cristina las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son: Desarrollo Somática, Reacción Motriz, Contacto y Comunicación.

Juan Esteban

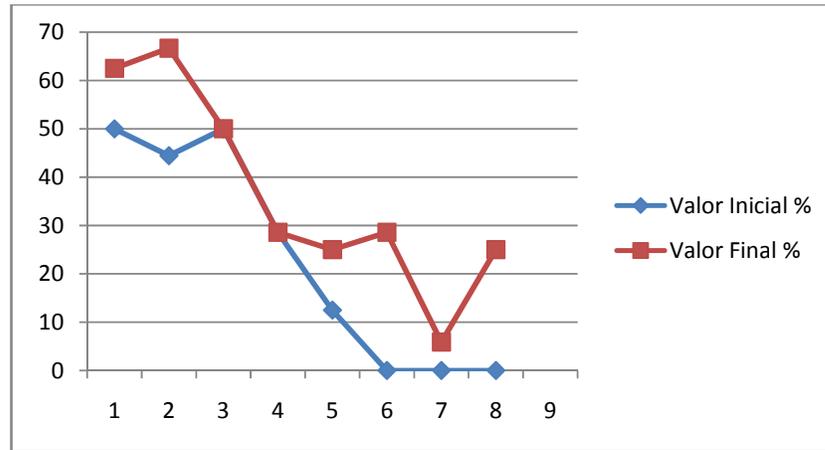
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

5 años

No. del rasgo	1. Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc	8. Norm
Tr	8	9	2	7	8	14	17	4
Ts	4	4	1	2	1	0	0	0
Cociente	0,50	0,44	0,50	0,29	0,13	0	0	0
Valor Inicial %	50	44	50	29	13	0	0	0

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1. Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc	8. Norm
Tr	8	9	2	7	8	14	17	4
Ts	5	6	1	2	2	4	1	1
Cociente	0,63	0,67	0,50	0,29	0,25	0,29	0,06	0,25
Valor Final %	63	67	50	29	25	29	6	25



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 4)

Análisis de Resultados Obtenidos.

En Juan Esteban las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son: Desarrollo Somática, Contacto y Comunicación.



Juan José

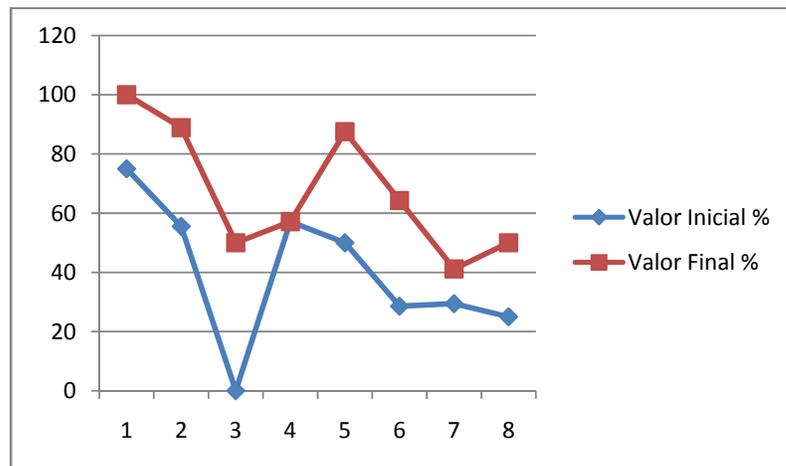
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

5 años

No. del rasgo	1. Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc	8. Norm
Tr	8	9	2	7	8	14	17	4
Ts	6	5	0	4	4	4	5	1
Cociente	0,75	0,56	0,00	0,57	0,50	0,29	0,29	0,25
Valor Inicial %	75	56	0	57	50	29	29	25

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1. Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc	8. Norm
Tr	8	9	2	7	8	14	17	4
Ts	8	8	1	4	7	9	7	2
Cociente	1,00	0,89	0,50	0,57	0,88	0,64	0,41	0,50
Valor Final %	100	89	50	57	88	64	41	50



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 5)



Análisis de Resultados Obtenidos.

En Juan José las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son: Desarrollo Somática, Reacción Motriz, Contacto y Comunicación.

Josué

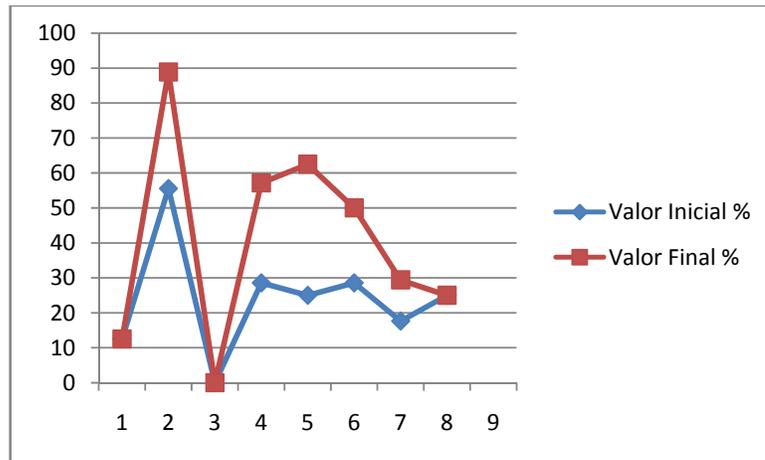
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

5 años

No. del rasgo	1.Afect	2. Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm
Tr	8	9	2	7	8	14	17	4
Ts	1	5	0	2	2	4	3	1
Cociente	0,13	0,56	0,00	0,29	0,25	0,29	0,18	0,25
Valor Inicial %	13	56	0	29	25	29	18	25

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1.Afect	2. Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm
Tr	8	9	2	7	8	14	17	4
Ts	1	8	0	4	5	7	5	1
Cociente	0,13	0,89	0,00	0,57	0,63	0,50	0,29	0,25
Valor Final %	13	89	0	57	63	50	29	25



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 6)

Análisis de Resultados Obtenidos.

En Josué las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son: Desarrollo Somática, Coordinación Senso Motriz, Contacto y Comunicación.



Xavier Israel

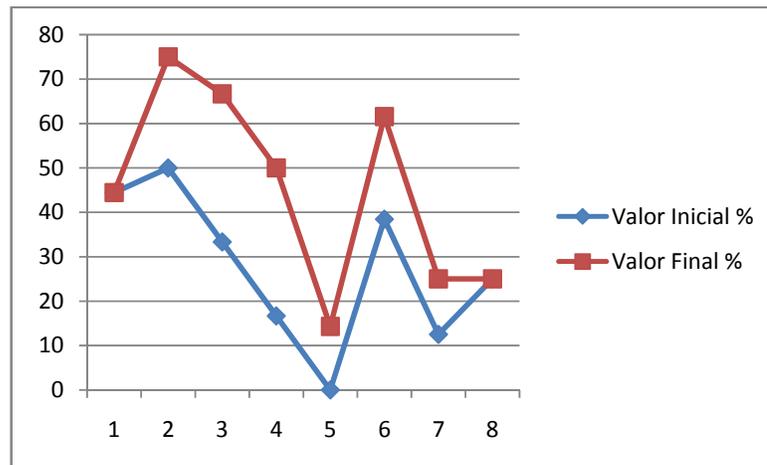
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

6 años

No. del rasgo	1.Afect	2. Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm
Tr	9	8	3	6	7	13	16	8
Ts	4	4	1	1	0	5	2	2
Cociente	0,44	0,50	0,33	0,17	0,00	0,38	0,13	0,25
Valor Inicial %	44	50	33	17	0	38	13	25

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1.Afect	2. Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm
Tr	9	8	3	6	7	13	16	8
Ts	4	6	2	3	1	8	4	2
Cociente	0,44	0,75	0,67	0,50	0,14	0,62	0,25	0,25
Valor Final %	44	75	67	50	14	62	25	25



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 7)



Análisis de Resultados Obtenidos.

En Xavier las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son: Desarrollo Somática, Reacción Motriz, Contacto y Comunicación, Conceptuación.

Ronny Alejandro

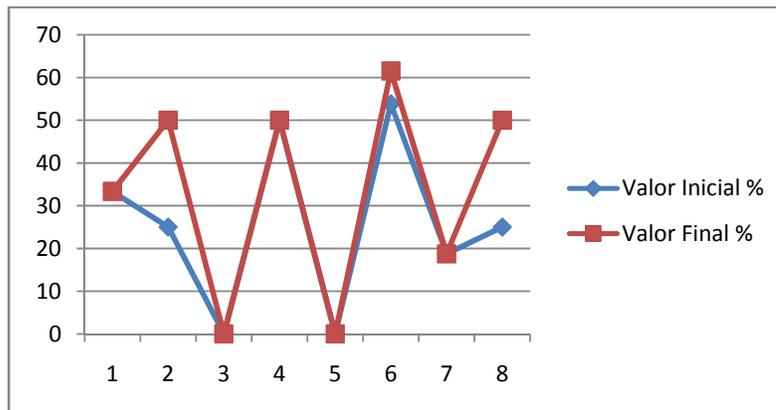
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

6 años

No. del rasgo	1. Afect	2.Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc	8. Norm
Tr	9	8	3	6	7	13	16	8
Ts	3	2	0	3	0	7	3	2
Cociente	0,33	0,25	0,00	0,50	0,00	0,54	0,19	0,25
Valor Inicial %	33	25	0	50	0	54	19	25

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1. Afect	2.Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc	8. Norm
Tr	9	8	3	6	7	13	16	8
Ts	3	4	0	3	0	8	3	4
Cociente	0,33	0,50	0,00	0,50	0,00	0,62	0,19	0,50
Valor Final %	33	50	0	50	0	62	19	50



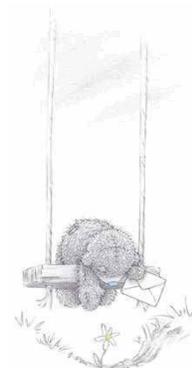
(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 8)

Análisis de Resultados Obtenidos.

En Ronny las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son:

Desarrollo Somática, Normatividad.



María Emilia

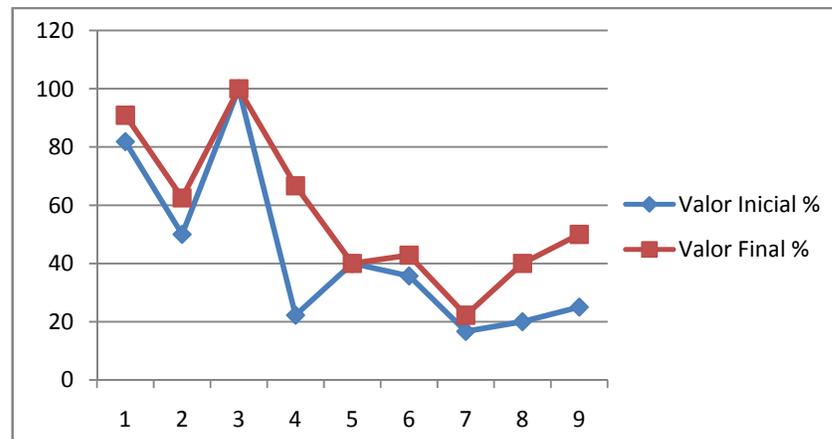
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

7 años

No. del rasgo	1.Afect	2. Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm	9. Cond
Tr	11	8	2	9	5	14	18	5	8
Ts	9	4	2	2	2	5	3	1	2
Cociente	0,82	0,50	1,00	0,22	0,40	0,36	0,17	0,20	0,25
Valor Inicial %	82	50	100	22	40	36	17	20	25

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1.Afect	2. Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm	9. Cond
Tr	11	8	2	9	5	14	18	5	8
Ts	10	5	2	6	2	6	4	2	4
Cociente	0,91	0,63	1,00	0,67	0,40	0,43	0,22	0,40	0,50
Valor Final %	91	63	100	67	40	43	22	40	50



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 9)



Análisis de Resultados Obtenidos.

En María Emilia las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son: Reacción Motriz, Normatividad.

Jaider

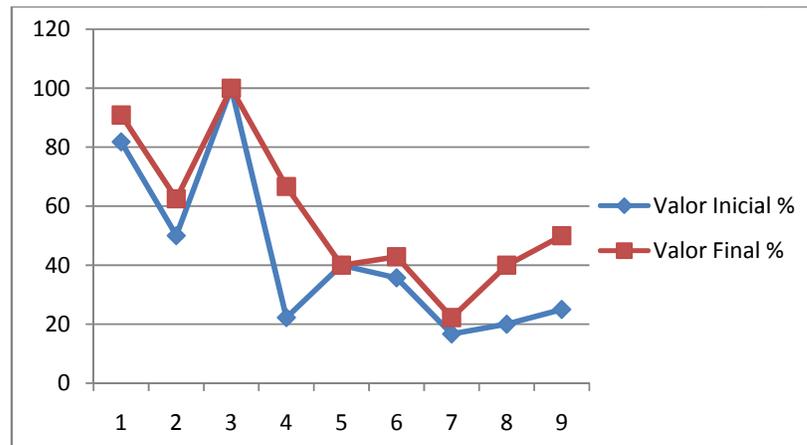
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

7 años

No. del rasgo	1.Afect	2. Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm	9. Cond
Tr	11	8	2	9	5	14	18	5	8
Ts	9	4	2	2	2	5	4	1	2
Cociente	0,82	0,50	1,00	0,22	0,40	0,36	0,22	0,20	0,25
Valor Inicial%	82	50	100	22	40	36	22	20	25

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1.Afect	2. Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm	9. Cond
Tr	11	8	2	9	5	14	18	5	8
Ts	11	8	2	5	2	6	8	2	4
Cociente	1,00	1,00	1,00	0,56	0,40	0,43	0,44	0,40	0,50
Valor Final %	100	100	100	56	40	43	44	40	50



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 10)

Análisis de Resultados Obtenidos.

En Jaider las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son: Desarrollo Somático, Reacción Motriz, Conceptuación.



Brayan

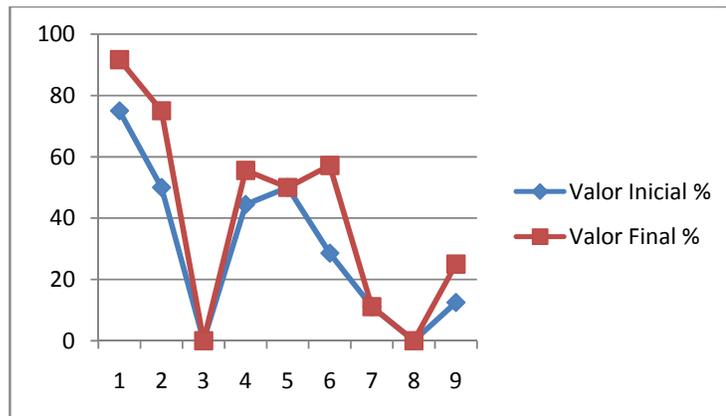
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

8 años

No. del rasgo	1. Afect	2.Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm	9. Cond
Tr	12	8	2	9	4	14	18	7	8
Ts	9	4	0	4	2	4	2	0	1
Cociente	0,75	0,50	0,00	0,44	0,50	0,29	0,11	0,00	0,13
Valor Inicial%	75	50	0	44	50	29	11	0	13

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1. Afect	2.Somat	3.Sens-p	4. Motr	5.Sn-mt	6. Com	7. Conc	8.Norm	9. Cond
Tr	12	8	2	9	4	14	18	7	8
Ts	11	6	0	5	2	8	2	0	2
Cociente	0,92	0,75	0,00	0,56	0,50	0,57	0,11	0,00	0,25
Valor Final %	92	75	0	56	50	57	11	0	25



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 11)

Análisis de Resultados Obtenidos.

En Brayan las áreas en las que se ha obtenido mejores resultados son: Reacciones Afectivas, Desarrollo Somático, Contacto y Comunicación.



María Belén

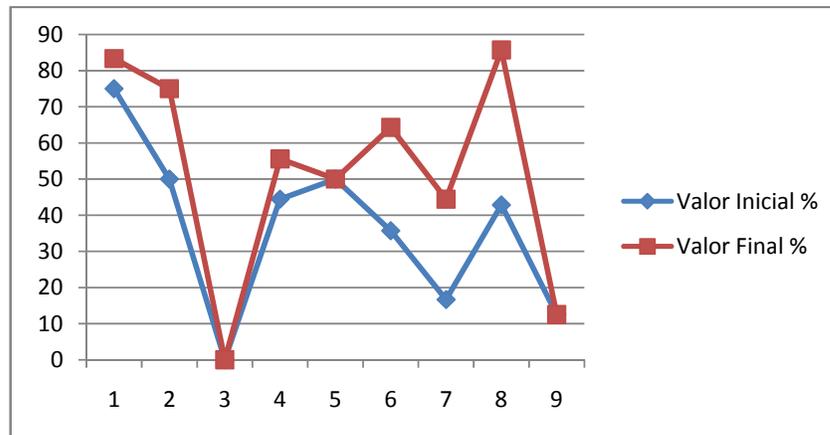
Procedimiento de cálculo del Perfil inicial

8 años

No. del rasgo	1. Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc	8. Norm	9. Cond
Tr	12	8	2	9	4	14	18	7	8
Ts	9	4	0	4	2	5	3	3	1
Cociente	0,75	0,50	0,00	0,44	0,50	0,36	0,17	0,43	0,13
Valor Inicial %	75	50	0	44	50	36	17	43	13

Procedimiento de cálculo del Perfil final

No. del rasgo	1. Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6. Com	7. Conc	8. Norm	9. Cond
Tr	12	8	2	9	4	14	18	7	8
Ts	10	6	0	5	2	9	8	6	1
Cociente	0,83	0,75	0,00	0,56	0,50	0,64	0,44	0,86	0,13
Valor Final %	83	75	0	56	50	64	44	86	13



(Ver detalle de cada parámetro en el Anexo No. 1)

(Ver detalle de Ficha Perfil en el Anexo No. 12)

3.3 Análisis de Resultados Obtenidos.

En María Belén las áreas en las que se han obtenido mejores resultados son: Contacto y Comunicación, Conceptuación, Normatividad.



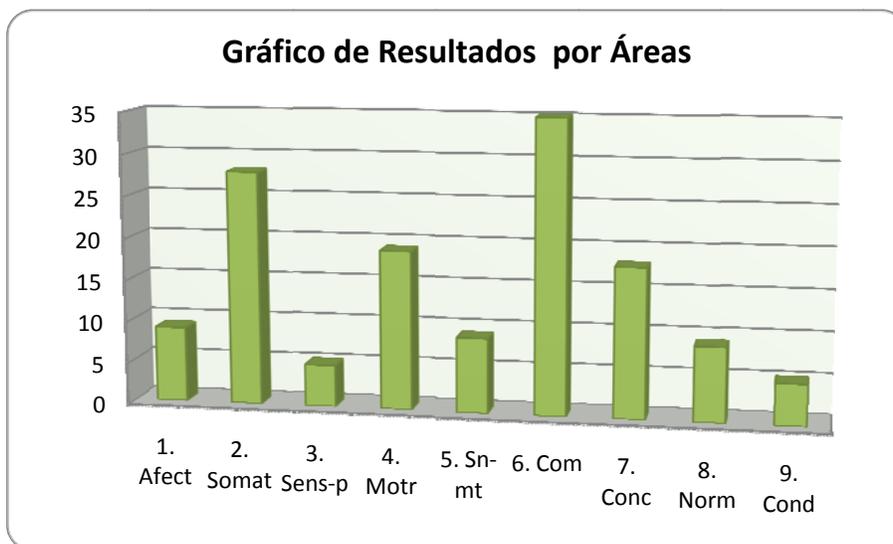
3.4 Resultados



Cuadro de Resultados por Área.

	1.Afect	2. Somat	3. Sens-p	4. Motr	5. Sn-mt	6.Com	7. Conc	8.Norm	9. Cond
Jonathan	0	3	1	3	0	3	0		
Cristina	0	4	2	3	1	6	1		
Juan Esteb.	1	2	0	0	1	4	1	1	
Juan José	2	3	1	0	3	5	2	1	
Josúe	0	3	0	2	3	3	2	0	
Javier	0	2	1	2	1	3	2	0	
Ronny	0	2	0	0	0	1	0	2	
Emilia	1	1	0	4	0	1	1	1	2
Jaider	2	4	0	3	0	1	4	1	2
Brayan	2	2	0	1	0	4	0	0	1
Belén	1	2	0	1	0	4	5	3	0
Total	9	28	5	19	9	35	18	9	5

Para la elaboración de este gráfico de resultados por áreas, consideramos los puntos incremento por área que han adquirido los niños desde la evaluación inicial a la evaluación final. Basándonos en este cuadro comparativo obtuvimos los siguientes resultados.



Al observar el Gráfico podemos afirmar que las actividades artísticas y recreativas que fueron aplicadas a un grupo de niños colaboraron para mejorar sus habilidades en todas las áreas evaluadas, mostrando mayores resultados en las áreas de Contacto y Comunicación, Desarrollo Somático, Reacción Motriz y Conceptuación respectivamente.



3.4 Conclusiones y Recomendaciones

Las actividades artísticas y recreativas constituyen un método que permite acceder con mayor facilidad al trabajo con niños con deficiencia intelectual, debido a que las sesiones planteadas fueron dinámicas, divertidas, captando de mejor manera su atención.

El arte con sus componentes pintura, dibujo, escultura, música, danza, teatro y literatura, son herramientas útiles para el proceso de enseñanza aprendizaje, que al combinarse permiten obtener gran variedad de actividades a través de las cuales tanto niños y niñas consiguen expresar, explorar y aprender.

El arte permite que los niños usen todos sus sentidos, que su imaginación fluya más y que expresen su frustración, ira, tristeza y otras emociones, además es importante considerar que las impresiones artísticas que se reciben perduran por mucho tiempo.

Las actividades artísticas y recreativas que planteamos y aplicamos, fueron seleccionadas para además de divertir y captar la atención de los niños nos permitan potenciar varias áreas entre ellas: afectividad, motricidad, senso – percepciones, comunicación, cognición, comportamiento, etc., pudiendo ser esto observado en los resultados que se obtuvieron.

Hemos percibido a lo largo de la aplicación, que los niños aprendieron a interactuar con nosotras, los materiales, el entorno y con otros niños, mejorando de esta manera su conducta, hábitos de trabajo e interés en sus actividades, esto se pudo afirmar observando el deseo constante de los pequeños por asistir a las sesiones, situación que fue gratificante para nosotros.

Gracias a la experiencia adquirida al realizar y aplicar nuestra tesis de grado, podemos afirmar que las actividades artísticas y recreativas constituyen un instrumento que todo maestro debe considerar en el momento de la enseñanza para convertir este proceso en algo dinámico, divertido y de interés para sus alumnos.



BIBLIOGRAFÍA

CALERO, Mavilo. **Educación Jugando**, Editorial SAN MARCOS, Lima, Perú, 2006, 240 págs.

DECROLY, O. MONCHAMP, E. **El juego educativo**, Ediciones MORATA, Lima, Perú, 2006, 190 págs.

DAVIDO, Roseline. **Descubra a su hijo a través de sus dibujos**, Editorial SIRIO, Argentina, 2003, 297 págs.

DUCOURNEAU, Gerard. **Musicoterapia**, Editorial EDAF, Madrid, 1988, 126 págs.

HEWARD, William. ORLANSKY, Michael. **Programas de Educación Especial, Parte I**, Ediciones CEAC, Barcelona, España, 300 págs.

MARÍN, Ricardo, **Didáctica de la educación artística para Primaria**, Editorial PRENTICE HALL, España, 2003, 561 págs.

PASTOUREAU, Michael. SIMONNET, Dominique. **Breve historia de los colores**, GRAFIQUÉS, España, 125 págs.

SANTOS, Marly. **Arte y magia de las manualidades infantiles**, ALFAOMEGA, Lima, Perú, 2006, 176 págs.

VELEZ, Ximena. **Lectura temprana y desarrollo del potencial intelectual del niño preescolar**, 1ª. IMPRENTA EDICAS. Cuenca, Ecuador, 2006, 175 págs.

VILLAROEL, Jorge. **Desarrollo del Pensamiento**, AFEFCE. 176 págs.

GISPERT, Carlos. **Manual de juegos**, EDITORIAL OCÉANO. España, 2007.

GRUPO OCÉANO. **Juegos Recreativos para niños**, EDITORIAL OCÉANO, México, 2007.

GRUPO OCÉANO. **Manual de la maestra de preescolar**, EDITORIAL OCÉANO, España, 2007

Internet

CONDE, Montserrat. Definición del pensamiento. http://www.saludalia.com/docs/Salud/web_saludalia/vivir_sano/doc/psicologia/doc/doc_pensamiento.htm. Fecha de publicación: Marzo 2002. [consulta noviembre 2007]

KLIMT, Guillermo Gustavo. El Pensamiento Humano <http://www.monografias.com/trabajos16/pensamiento-humano/pensamiento-humano.shtml>. [consulta noviembre 2007]

MONTOYA, Víctor. Lenguaje y Pensamiento. <http://sincronia.cucsh.udg.mx/lengpens.htm>. 2001. [consulta noviembre 2007]

SIN AUTOR. El Pensamiento <http://www.formarse.com.ar/crecimiento/EL%20PENSAMIENTO.htm>. [consulta noviembre 2007]

SIN AUTOR. Pensamiento (mente) [http://es.wikipedia.org/wiki/Pensamiento_\(mente\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Pensamiento_(mente)). [consulta diciembre 2007]

RODRIGUEZ, Barreto Martha Elena. El desarrollo del pensamiento lógico en la Educación Infantil. <http://www.ilustrados.com/publicaciones/EEkEAllpuARvudgADa.php#superior>. [consulta diciembre 2007]

SEGURA, Daniel Bejarano. Creencias y Fenomenito Nativos <http://www.educar.org/Proyectos/fenomenosnativos.asp> [consulta diciembre 2007]

SATIRO, Angélica. ¿Pensar creativamente y actuar éticamente con niños de 3-4 años? ¿Por qué? ¿Cómo? <http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate02/angelica01.htm> [consulta diciembre 2007]

Anexos

ANEXO NO. 1

La Escala Observacional de Desarrollo (Francisco Secadas), ha sido adaptada para su aplicación, basándose en las características de la muestra sobre la que trabajamos.

CUATRO AÑOS

Cuestionario

ESCALA DE FRANCISCO SECADAS	ADAPTACIÓN DE LA ESCALA PARA SER APLICADA
1. Reacciones afectivas	1. Reacciones afectivas
<p>Placenteras, sintónicas</p> <p>1. Suele preguntar a sus papás y a sus amigos “¿Qué tienes?, ¿Qué te pasa?”</p> <p>2. Muestra sentimientos de gratitud, simpatía y comprensión.</p> <p>Ansiosas</p> <p>3. Teme la oscuridad, la soledad, las tormentas</p> <p>4. Puede sentir temor irracional a ciertos animales</p> <p>Aversivas</p> <p>5. Lloro de coraje cuando se le riñe o castiga</p> <p>6. Tiene a sustituir las pataletas por las protestas</p> <p>Asertivas</p> <p>7. Insiste en ir solo al baño y en tener la puerta cerrada</p> <p>8. No sabe situarse entre los demás para ser tratado como uno de tantos</p> <p>9. En la conversación entre varios, cada cual cuenta lo suyo sin atender al otro.</p>	<p>Placenteras, sintónicas</p> <p>1. Suele preguntar a sus papás y a sus amigos “¿Qué tienes?, ¿Qué te pasa?” (De manera verbal y no verbal)</p> <p>2. Muestra sentimientos de gratitud, simpatía y comprensión. (De manera verbal y no verbal)</p> <p>Ansiosas</p> <p>3. Teme la oscuridad, la soledad, las tormentas</p> <p>4. Puede sentir temor irracional a ciertos animales</p> <p>Aversivas</p> <p>5. Lloro de coraje cuando se le riñe o castiga</p> <p>6. Tiene a sustituir las pataletas por las protestas (Verbales o no verbales)</p> <p>Asertivas</p> <p>7. Insiste en ir solo al baño y en tener la puerta cerrada (Avisa cuando quiere ir al baño)</p> <p>8. No sabe situarse entre los demás para ser tratado como uno de tantos</p> <p>9. En la conversación entre varios, cada cual cuenta lo suyo sin atender al otro. (En un grupo de niños se expresa de manera verbal y no verbal sin atender al otro.)</p>

2. Desarrollo somático	2. Desarrollo somático
<p>Trepar, nadar 10. Aprende a nadar y bucear con flotador</p> <p>Sentarse 11. Pedalea con habilidad en el triciclo; aprende a montar en bicicleta</p> <p>Levantarse, andar Sostenerse, saltar 12. Salta por encima de bultos que le llegan a la rodilla 13. Salta quedando de puntillas, salta a la pata coja 14. Se acerca a los que juegan a la cuerda e intenta saltar</p> <p>Locomoción: caminar, correr 15. Sube y baja la escalera como un adulto, sin mirar los peldaños. 16. Camina sobre una línea o listón</p> <p>Agilidad, habilidades 17. Trepa por entre los barrotes del laberinto en el parque.</p>	<p>Trepar, nadar 10. Aprende a nadar y bucear con flotador</p> <p>Sentarse 11. Pedalea con habilidad en el triciclo; aprende a montar en bicicleta (Alternar los pies para movilizarse sobre un triciclo)</p> <p>Levantarse, andar Sostenerse, saltar 12. Salta por encima de bultos que le llegan a la rodilla (Sostenido de una mano) 13. Salta quedando de puntillas, salta a la pata coja (Sostenido de una mano) 14. Se acerca a los que juegan a la cuerda e intenta saltar (Con la ayuda de un adulto)</p> <p>Locomoción: caminar, correr 15. Sube y baja la escalera como un adulto, sin mirar los peldaños. 16. Camina sobre una línea o listón (Sostenido de una mano)</p> <p>Agilidad, habilidades 17. Trepa por entre los barrotes del laberinto en el parque.</p>
3. Senso- percepciones	3. Senso- percepciones
<p>Sensación visual Auditivo 18. Reproduce con bastante fidelidad varios sonidos o tonos puros. 19. Marcha al compás de la música</p>	<p>Sensación visual Auditivo 18. Reproduce con bastante fidelidad varios sonidos o tonos puros. (Reproduce con ayuda) 19. Marcha al compás de la música (Imitando un modelo)</p>

<p>20. Puede reconocer tonadas, cantar melodías simples y batir palmas con ritmo.</p> <p>Táctil, somático, cenestésico</p> <p>21. Identifica objetos al tacto: una manzana, una llave, una canica, una moneda.</p> <p>22. Es capaz de decir cuál de dos objetos semejantes pesa más.</p> <p>23. Controla la evacuación de intestinos y vejiga.</p>	<p>20. Puede reconocer tonadas, cantar melodías simples y batir palmas con ritmo. (Imitando un modelo)</p> <p>Táctil, somático, cenestésico</p> <p>21. Identifica objetos al tacto: una manzana, una llave, una canica, una moneda. (Asociándolo con un gráfico)</p> <p>22. Es capaz de decir cuál de dos objetos semejantes pesa más. (Previa a una demostración)</p> <p>23. Controla la evacuación de intestinos y vejiga.</p>
4. Reacción motriz	4. Reacción motriz
<p>Cabeza, cara y tronco</p> <p>24. Puede inflar los carrillos y ponerlos en posición de silbar</p> <p>25. Baja hábilmente por el tobogán y se da impulso a sí mismo en el columpio</p> <p>Pies y piernas</p> <p>26. Tiene agarradas con sus iguales en el juego</p> <p>Manos y brazos</p> <p>Presión, manipulación</p> <p>27. Le entretienen los juegos de construcción y de manipulación de piezas.</p> <p>28. Introduce hábilmente unas cuantas bolitas en un frasco.</p> <p>Golpeo, lanzamiento</p> <p>29. Arroja piedras por encima del hombro, echando atrás el brazo.</p> <p>30. Se empieza a interesar por los bolos, las</p>	<p>Cabeza, cara y tronco</p> <p>24. Puede inflar los carrillos y ponerlos en posición de silbar (Imitando un modelo)</p> <p>25. Baja hábilmente por el tobogán y se da impulso a sí mismo en el columpio (Baja hábilmente por el tobogán e intenta darse impulso en el columpio)</p> <p>Pies y piernas</p> <p>26. Tiene agarradas con sus iguales en el juego</p> <p>Manos y brazos</p> <p>Presión, manipulación</p> <p>27. Le entretienen los juegos de construcción y de manipulación de piezas.</p> <p>28. Introduce hábilmente unas cuantas bolitas en un frasco. (Previa demostración)</p> <p>Golpeo, lanzamiento</p> <p>29. Arroja piedras por encima del hombro, echando atrás el brazo.</p> <p>30. Se empieza a interesar por los bolos, las</p>

<p>bolas y las canicas.</p> <p>31. Tira la pelota a un blanco cercano.</p> <p style="text-align: center;">Destrezas y juegos</p> <p>32. Enciende la televisión y sintoniza la radio.</p> <p>33. Utiliza las tijeras y trata de cortar el papel siguiendo un trazo recto.</p>	<p>bolas y las canicas.(Se interesa por las pelotas saltarinas, canicas)</p> <p>31. Tira la pelota a un blanco cercano. (Con ayuda)</p> <p style="text-align: center;">Destrezas y juegos</p> <p>32. Enciende la televisión y sintoniza la radio. (Con ayuda)</p> <p>33. Utiliza las tijeras y trata de cortar el papel siguiendo un trazo recto. (Con ayuda)</p>
5. Coordinación senso motriz	5. Coordinación senso motriz
<p>Mediacional, instrumentación Figural Representativa (constructiva)</p> <p>34. Juega con rompecabezas sencillos.</p> <p>35. Si se le muestra un 8 en el almanaque, descubre más ochos en otras páginas.</p> <p style="text-align: center;">Gráfica: garabato, dibujo</p> <p>36. Dibuja un hombre, un árbol y una casa en forma esquemática pero reconocible.</p> <p>37. Pinta un hombre- renacuajo: cabeza redonda, patas y brazos de un trazo.</p> <p>38. Copia un círculo, un cuadrado y un triángulo.</p>	<p>Mediacional, instrumentación Figural Representativa (constructiva)</p> <p>34. Juega con rompecabezas sencillos. (De 4 piezas)</p> <p>35. Si se le muestra un 8 en el almanaque, descubre más ochos en otras páginas. (Si se le muestra un gráfico, descubre más gráficos en otras páginas)</p> <p style="text-align: center;">Gráfica: garabato, dibujo</p> <p>36. Dibuja un hombre, un árbol y una casa en forma esquemática pero reconocible. (Se dibuja a sí mismo con ayuda)</p> <p>37. Pinta un hombre- renacuajo: cabeza redonda, patas y brazos de un trazo. (Con ayuda)</p> <p>38. Copia un círculo, un cuadrado y un triángulo. (Con ayuda)</p>
6. Contacto y comunicación	6. Contacto y comunicación
<p>Reconocimiento, expectativa, memoria</p> <p>39. Distingue el revés y el derecho del vestido.</p> <p>40. Conoce los colores básicos: azul, amarillo</p>	<p>Reconocimiento, expectativa, memoria</p> <p>39. Distingue el revés y el derecho del vestido.</p> <p>40. Conoce los colores básicos: azul, amarillo y</p>

<p>y rojo.</p> <p>Respuesta a señales</p> <p>41. Cumple tres órdenes como: “Trae la silla, coge la pelota y ponla encima”</p> <p>Retroacción: Demanda e inhibición</p> <p>Demanda-inhibición</p> <p>42. Sabe dar palmadas fuertes y suaves, según se le pidan</p> <p>Habla, lenguaje</p> <p>43. Se entretiene soltando largos parlamentos con compañeros imaginarios.</p> <p>44. Utiliza conjunciones, adverbios y adjetivos y construye sintácticamente.</p> <p>45. Usa el pretérito y el futuro de los verbos.</p> <p>Interacción mimética</p> <p>Lenguaje gestual, imitación</p> <p>46. Juega a imitar animales.</p> <p>47. Canta canciones y recita versos a petición.</p> <p>Simulación, fantasía</p> <p>48. Le gusta escuchar historias fantásticas a pesar del miedo.</p> <p>49. Piensa que el sol y la luna tiene vida.</p> <p>50. Le gusta disfrazarse</p> <p>Habitación, cooperación, autobastanza</p>	<p>rojo. (Conoce por lo menos dos colores básicos cuando se le relaciona con un objeto de muestra)</p> <p>Respuesta a señales</p> <p>41. Cumple tres órdenes como: “Trae la silla, coge la pelota y ponla encima”</p> <p>Retroacción: Demanda e inhibición</p> <p>Demanda-inhibición</p> <p>42. Sabe dar palmadas fuertes y suaves, según se le pidan (Con indicación gestual)</p> <p>Habla, lenguaje</p> <p>43. Se entretiene soltando largos parlamentos con compañeros imaginarios. (Se expresa verbal o gestualmente cuando esta solo)</p> <p>44. Utiliza conjunciones, adverbios y adjetivos y construye sintácticamente. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>45. Usa el pretérito y el futuro de los verbos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>Interacción mimética</p> <p>Lenguaje gestual, imitación</p> <p>46. Juega a imitar animales.</p> <p>47. Canta canciones y recita versos a petición. (Intenta repetir canciones y versos sencillos, ya sea por imitación verbal o gestual)</p> <p>Simulación, fantasía</p> <p>48. Le gusta escuchar historias fantásticas a pesar del miedo.</p> <p>49. Piensa que el sol y la luna tiene vida. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>50. Le gusta disfrazarse</p> <p>Habitación, cooperación, autobastanza</p>
--	---

<p style="text-align: center;">Autobastanza</p> <p>51. Resuelve por si mismo tareas corrientes como calzarse, lavarse, comer.</p> <p>52. Relaciona el dinero con el comprar y realiza a gusto recados fáciles.</p> <p style="text-align: center;">Aprendizaje social</p> <p>53. Juega a imitar profesiones como la de maestra, médico. etc.</p> <p>54. Acepta los turnos al jugar, aunque no siempre los respeta.</p> <p>55. Se asocia en grupos de dos o tres para jugar.</p>	<p style="text-align: center;">Autobastanza</p> <p>51. Resuelve por si mismo tareas corrientes como calzarse, lavarse, comer. (Resuelve por si mismo tareas sencillas como abrir la puerta, lavarse, comer)</p> <p>52. Relaciona el dinero con el comprar y realiza a gusto recados fáciles. (Relaciona el dinero con el comprar y realiza mandados simples)</p> <p style="text-align: center;">Aprendizaje social</p> <p>53. Juega a imitar profesiones como la de maestra, médico. etc. (A través de imitación)</p> <p>54. Acepta los turnos al jugar, aunque no siempre los respeta.</p> <p>55. Se asocia en grupos de dos o tres para jugar. (Motivado por el maestro)</p>
7. Conceptuación	7. Conceptuación
<p style="text-align: center;">Estereotipia</p> <p>56. Conoce la función de los órganos externos: ojos, boca, nariz, etc.</p> <p>57. Sabe que la farmacia vende medicinas y que el zapatero arregla zapatos.</p> <p style="text-align: center;">Curiosidad e inventiva</p> <p>58. Pregunta acerca de lo que ve o imagina en un dibujo.</p> <p>59. Pregunta sobre su propio origen y el de su hermanito menor.</p> <p>60. Muestra curiosidad por el sexo.</p>	<p style="text-align: center;">Estereotipia</p> <p>56. Conoce la función de los órganos externos: ojos, boca, nariz, etc. (Relacionando tarjetas)</p> <p>57. Sabe que la farmacia vende medicinas y que el zapatero arregla zapatos. (Cuando presenta necesidades básicas sabe dónde acudir: hambre – cocina, sueño - dormitorio)</p> <p style="text-align: center;">Curiosidad e inventiva</p> <p>58. Pregunta acerca de lo que ve o imagina en un dibujo. (Verbal o gestualmente)</p> <p>59. Pregunta sobre su propio origen y el de su hermanito menor. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>60. Muestra curiosidad por el sexo. (Muestra curiosidad por sus órganos sexuales)</p>

<p>Pensamiento</p> <p>Temporal</p> <p>61. Conoce los días de la semana.</p> <p>62. Recuerda como distintos el verano pasado y el invierno pasado.</p> <p>Espacial</p> <p>63. Dobla tres veces un papel, terminando con un pliegue oblicuo.</p> <p>64. Percibe semejanzas y diferencias entre dibujos.</p> <p>Numérico, clasificatorio</p> <p>65. Usa los dedos para contar.</p> <p>66. Puede sumar hasta cinco: 3+2, 1+4.</p> <p>67. Entrega 3, 4 o 5 objetos, según se le pida.</p> <p>Semántico</p> <p>68. Pregunta el significado de las palabras.</p> <p>69. Comienza a captar el juego de las adivinanzas</p> <p>70. Reconoce su nombre escrito.</p> <p>Relacionante, discursivo</p> <p>71. Compara su obra con la de otros y percibe</p>	<p>Pensamiento</p> <p>Temporal</p> <p>61. Conoce los días de la semana. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>62. Recuerda como distintos el verano pasado y el invierno pasado. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>Espacial</p> <p>63. Dobla tres veces un papel, terminando con un pliegue oblicuo. (Con ayuda)</p> <p>64. Percibe semejanzas y diferencias entre dibujos. (Con motivación y ayuda)</p> <p>Numérico, clasificatorio</p> <p>65. Usa los dedos para contar. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>66. Puede sumar hasta cinco: 3+2, 1+4. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>67. Entrega 3, 4 o 5 objetos, según se le pida. (Entrega la misma cantidad de ítems asociándolos a un modelo)</p> <p>Semántico</p> <p>68. Pregunta el significado de las palabras. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>69. Comienza a captar el juego de las adivinanzas. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>70. Reconoce su nombre escrito. (Reconoce un código relacionado con su nombre)</p> <p>Relacionante, discursivo</p> <p>71. Compara su obra con la de otros y percibe</p>
--	---

<p>cuál esta mejor</p> <p>72. Responde a la analogía: “Un hermano es un niño, una hermana es ...”</p> <p>73. Explica por qué las casas tienen ventanas.</p> <p>74. Aprecia semejanzas y diferencias entre dos dibujos.</p>	<p>cuál esta mejor</p> <p>72. Responde a la analogía: “Un hermano es un niño, una hermana es ...” (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>73. Explica por qué las casas tienen ventanas. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>74. Aprecia semejanzas y diferencias entre dos dibujos. (Asocia un elemento aislado de un dibujo con uno que se encuentra en un grupo de gráficos)</p>
--	---

CINCO AÑOS

Cuestionario

ESCALA DE FRANCISCO SECADAS	ADAPTACIÓN DE LA ESCALA PARA SER APLICADA
1. Reacciones afectivas	1. Reacciones afectivas
<p style="text-align: center;">1.1 Placenteras, sintónicas</p> <p>1. Le agrada llevar sus trabajos a casa para mostrarlos a los padres.</p> <p>2. Le gusta que el maestro participe en las actividades y juego de los alumnos.</p> <p style="text-align: center;">1.2 Ansiosas</p> <p>3. Tiene alguna vez temores y pesadillas nocturnas.</p> <p>4. Se vuelve vergonzoso y muestra pudor.</p> <p style="text-align: center;">1.3 Aversivas</p> <p>5. Dice mentiras para salir del paso.</p> <p>6. Se pelea algo menos y se vuelve más agresivo de palabra.</p> <p style="text-align: center;">1.4 Asertivas</p> <p>7. Se entromete en las conversaciones de los mayores.</p> <p>8. Colecciona cromos y los pega en el álbum.</p>	<p style="text-align: center;">1.1 Placenteras, sintónicas</p> <p>1. Le agrada llevar sus trabajos a casa para mostrarlos a los padres.</p> <p>2. Le gusta que el maestro participe en las actividades y juego de los alumnos.</p> <p style="text-align: center;">1.2 Ansiosas</p> <p>3. Tiene alguna vez temores y pesadillas nocturnas.</p> <p>4. Se vuelve vergonzoso y muestra pudor.</p> <p style="text-align: center;">1.3 Aversivas</p> <p>5. Dice mentiras para salir del paso. (Dice mentiras o hace gestos para salir del paso)</p> <p>6. Se pelea algo menos y se vuelve más agresivo de palabra. (Demuestra su desacuerdo con una expresión no verbal)</p> <p style="text-align: center;">1.4 Asertivas</p> <p>7. Se entromete en las conversaciones de los mayores. (Se entromete en las conversaciones de los mayores por medio de gestos)</p> <p>8. Colecciona cromos y los pega en el álbum. (Colecciona objetos)</p>
2. Desarrollo somático	2. Desarrollo somático
<p style="text-align: center;">2.3 Estaciòn (de pie)</p> <p style="text-align: center;">2.3.1 Saltar</p> <p>9. Salta y corre para compararse con otros</p>	<p style="text-align: center;">2.3 Estaciòn (de pie)</p> <p style="text-align: center;">2.3.1 Saltar</p> <p>9. Salta y corre para compararse con otros niños.</p>

niños. 10y. Se exalta y brinca en juegos de imitación fantástica: superman, tarzán, etc. 10x. Del juego del corro pasa a saltar la cuerda y la goma. 11. Aprende a saltar la cuerda y la goma. <p style="text-align: center;">2.3.2 Caminar, correr</p> 12. Salta unos pasos de puntillas y pata coja. 13. Le atraen los juegos de persecución, como pistoleros 14. Juega al fútbol con sus iguales <p style="text-align: center;">2.3.3 Agilidad, equilibrio</p> 15. Hace amagos de pelea por juego con los mayores 16. Sube por la rampa del tobogán 17. Aprende a montar en bicicleta, a patinar o a nadar.	(Con motivación de la maestra) 10y. Se exalta y brinca en juegos de imitación fantástica: superman, tarzán, etc. 10x. Del juego del corro pasa a saltar la cuerda y la goma. (De un juego pasa a otro) 11. Aprende a saltar la cuerda y la goma. (Se interesa por saltar la cuerda) <p style="text-align: center;">2.3.2 Caminar, correr</p> 12. Salta unos pasos de puntillas y pata coja. (Sostenido de una mano) 13. Le atraen los juegos de persecución, como pistoleros 14. Juega al fútbol con sus iguales <p style="text-align: center;">2.3.3 Agilidad, equilibrio</p> 15. Hace amagos de pelea por juego con los mayores 16. Sube por la rampa del tobogán 17. Aprende a montar en bicicleta, a patinar o a nadar. (Intenta montar en bicicleta, patinar o nadar)
3. Senso – percepciones	3. Senso – percepciones
<p style="text-align: center;">3.1 Sensación visual</p> 18. Puede graduar los colores de más claro a más oscuro. <p style="text-align: center;">3.2 Auditivo</p> 19. Le gusta cantar y bailar cuando hay música	<p style="text-align: center;">3.1 Sensación visual</p> 18. Puede graduar los colores de más claro a más oscuro. (Imitando un modelo y con ayuda) <p style="text-align: center;">3.2 Auditivo</p> 19. Le gusta cantar y bailar cuando hay música
4. Reacción motriz	4. Reacción motriz
<p style="text-align: center;">4.1 Cabeza, cara y tronco</p> 20. Se da impulso a sí mismo al columpiarse	<p style="text-align: center;">4.1 Cabeza, cara y tronco</p> 20. Se da impulso a sí mismo al columpiarse (Intenta darse impulso a sí mismo en el columpio)

<p>4.2 Pies y piernas</p> <p>21. Camina por un listón o tabla estrecha manteniendo el equilibrio.</p> <p>4.3 Manos y brazos</p> <p>4.3.1 Presión manipulación</p> <p>22. Se cuelga en las anillas, la escalera horizontal y la curva, etc.</p> <p>4.3.2 Golpeo, lanzamiento</p> <p>23. Empieza a jugar a las canicas. 24. Se interesa por el juego de los bolos.</p> <p>4.3.3 Destrezas y juegos</p> <p>25. Hace y deshace un nudo en una cuerda. 26. Es diestro en el uso del lápiz, del cuchillo y de las tijeras.</p>	<p>4.2 Pies y piernas</p> <p>21. Camina por un listón o tabla estrecha manteniendo el equilibrio. (Sostenido de una mano)</p> <p>4.3 Manos y brazos</p> <p>4.3.1 Presión manipulación</p> <p>22. Se cuelga en las anillas, la escalera horizontal y la curva, etc. (Con ayuda)</p> <p>4.3.2 Golpeo, lanzamiento</p> <p>23. Empieza a jugar a las canicas. 24. Se interesa por el juego de los bolos. (Se interesa por derribar objetos de diferentes tamaños con pelotas)</p> <p>4.3.3 Destrezas y juegos</p> <p>25. Hace y deshace un nudo en una cuerda. (Con ayuda) 26. Es diestro en el uso del lápiz, del cuchillo y de las tijeras. (Cuando se le recuerda)</p>
<p>5. Coordinación senso motriz</p>	<p>5. Coordinación senso motriz</p>
<p>5.6 Mediacional, instrumentación</p> <p>27. Usa las tijeras espontáneamente cuando quiere cortar papel. 28. Come con cuchillo y tenedor normalmente.</p> <p>5.7 Figural</p> <p>5.7.1 Representativa, constructiva</p> <p>29. Le gusta recortar y pegar cosas. 30. Arma rompecabezas por afición y como juego. 31. Modela figuras y monigotes en arcilla o plastilina.</p>	<p>5.6 Mediacional, instrumentación</p> <p>27. Usa las tijeras espontáneamente cuando quiere cortar papel. (Solicitando ayuda) 28. Come con cuchillo y tenedor normalmente. (Come con cuchara)</p> <p>5.7 Figural</p> <p>5.7.1 Representativa, constructiva</p> <p>29. Le gusta recortar y pegar cosas. 30. Arma rompecabezas por afición y como juego. (De 6 piezas) 31. Modela figuras y monigotes en arcilla o plastilina.</p>

<p style="text-align: center;">5.7.2 Gráfica: garabato, dibujo</p> <p>32. Dibuja y pinta por juego.</p> <p>33. Sigue con el lápiz un laberinto sencillo, sin salirse de los bordes.</p> <p>34. Dibuja un rombo, aunque imperfecto.</p>	<p style="text-align: center;">5.7.2 Gráfica: garabato, dibujo</p> <p>32. Dibuja y pinta por juego.</p> <p>33. Sigue con el lápiz un laberinto sencillo, sin salirse de los bordes. (Con ayuda)</p> <p>34. Dibuja un rombo, aunque imperfecto. (Copia un rombo con ayuda)</p>
<p style="text-align: center;">6. Contacto y comunicación</p>	<p style="text-align: center;">6. Contacto y comunicación</p>
<p>Reconocimiento, memoria y anticipación</p> <p>35. Reconoce objetos por el tacto: llaves, un lápiz.</p> <p>36. Repite cuatro dígitos dichos con intervalo de un segundo.</p> <p>Respuesta a señales</p> <p>37. Sabe decir las señas personales y el domicilio</p> <p>Retroacción: Demanda e inhibición</p> <p style="text-align: center;">6.3.2 Inhibición</p> <p style="text-align: center;">Habla, lenguaje</p> <p>38. En los juegos de roles usa expresiones de la vida cotidiana.</p> <p>39. Se expresa con frases correctas y terminadas, sin resabios infantiles.</p> <p style="text-align: center;">Interacción mimética</p> <p style="text-align: center;">6.5.1 Lenguaje gestual, imitación</p> <p>40. Juega a imitar animales</p>	<p>Reconocimiento, memoria y anticipación</p> <p>35. Reconoce objetos por el tacto: llaves, un lápiz. (Asociándolo con un gráfico)</p> <p>36. Repite cuatro dígitos dichos con intervalo de un segundo. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">Respuesta a señales</p> <p>37. Sabe decir las señas personales y el domicilio. (Se identifica con su nombre e identifica a sus padres a través de un gráfico si no posee lenguaje y si lo posee puede decir su nombre)</p> <p style="text-align: center;">Retroacción: Demanda e inhibición</p> <p style="text-align: center;">6.3.2 Inhibición</p> <p style="text-align: center;">Habla, lenguaje</p> <p>38. En los juegos de roles usa expresiones de la vida cotidiana. (O gestos)</p> <p>39. Se expresa con frases correctas y terminadas, sin resabios infantiles. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">Interacción mimética</p> <p style="text-align: center;">6.5.1 Lenguaje gestual, imitación</p> <p>40. Juega a imitar animales</p> <p>41. Le gusta disfrazarse para actuar</p>

<p>41. Le gusta disfrazarse para actuar</p> <p>42. Puede inflar los carrillos y poner los labios en posición de silbar.</p> <p>42y. Juega a indios y vaqueros.</p> <p style="text-align: center;">6.5.2 Simulación, fantasía</p> <p>43. Disfruta escuchando fábulas y cuentos de hadas</p> <p>44. Considera seres vivos los dotados de movimiento</p> <p style="text-align: center;">Habitación, cooperación</p> <p style="text-align: center;">6.6.1 Autobastanza</p> <p>45. Guarda los juguetes en la caja</p> <p>46. Hace un recado a la tienda sin cruzar la calle.</p> <p style="text-align: center;">6.6.2 Aprendizaje social</p> <p>47. Prefiere reunirse con otros compañeros para jugar.</p> <p>48. Cuenta en casa lo que ha hecho en la escuela.</p>	<p>42. Puede inflar los carrillos y poner los labios en posición de silbar. (Imitando un modelo)</p> <p>42y. Juega a indios y vaqueros. (Cuando la maestra lo motiva)</p> <p style="text-align: center;">6.5.2 Simulación, fantasía</p> <p>43. Disfruta escuchando fábulas y cuentos de hadas</p> <p>44. Considera seres vivos los dotados de movimiento. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">Habitación, cooperación</p> <p style="text-align: center;">6.6.1 Autobastanza</p> <p>45. Guarda los juguetes en la caja</p> <p>46. Hace un recado a la tienda sin cruzar la calle. (Realiza un mandado simple)</p> <p style="text-align: center;">6.6.2 Aprendizaje social</p> <p>47. Prefiere reunirse con otros compañeros para jugar. (Cuando la maestra lo motiva)</p> <p>48. Cuenta en casa lo que ha hecho en la escuela. (Explica verbal o gestualmente lo que ha hecho en la escuela)</p>
7. Conceptuación	7. Conceptuación
<p style="text-align: center;">7.1 Estereotipia</p> <p>49. Sabe que sólo las mujeres pueden tener hijos.</p> <p>50. Sabe que la tela se mide con el metro o la cinta métrica.</p> <p style="text-align: center;">7.2 Curiosidad e inventiva</p> <p>51. Quiere conocer el origen de las cosas, “¿De dónde sale el agua cuando llueve?”.</p>	<p style="text-align: center;">7.1 Estereotipia</p> <p>49. Sabe que sólo las mujeres pueden tener hijos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>50. Sabe que la tela se mide con el metro o la cinta métrica. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">7.2 Curiosidad e inventiva</p> <p>51. Quiere conocer el origen de las cosas, “¿De dónde sale el agua cuando llueve?”. (Muestra</p>

<p>52. Se interesa por el origen y nacimiento de los niños.</p> <p style="text-align: center;">7.3 Pensamiento</p> <p style="text-align: center;">7.3.1 Temporal</p> <p>53. Conoce el significado de mañana, tarde, noche, verano, invierno.</p> <p>54. Conoce los días de la semana y sabe en qué día está.</p> <p style="text-align: center;">7.3.2 Espacial</p> <p>55. Construye con tacos y bloque de madera de distintas formas</p> <p>55y. Le chiflan los juegos de coches, etc.</p> <p>56. Distingue su mano derecha de la izquierda.</p> <p>57. Imita el doblado del papel por la diagonal para formar un triángulo.</p> <p style="text-align: center;">7.3.3 Numérico, clasificatorio</p> <p>58. Hace intentos de sumar o restar sobre un máximo de 10.</p> <p>59. Interviene en juegos de mesa sencillos.</p> <p>60. Sabe que 3 centavos más 2 centavos hacen 5 centavos.</p>	<p>interés y curiosidad por saber cómo funcionan las cosas, por ejemplo: de donde sale el sonido de una caja musical)</p> <p>52. Se interesa por el origen y nacimiento de los niños. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">7.3 Pensamiento</p> <p style="text-align: center;">7.3.1 Temporal</p> <p>53. Conoce el significado de mañana, tarde, noche, verano, invierno. (Conoce el significado de día y noche)</p> <p>54. Conoce los días de la semana y sabe en qué día está. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">7.3.2 Espacial</p> <p>55. Construye con tacos y bloque de madera de distintas formas</p> <p>55y. Le chiflan los juegos de coches, etc. (Le atraen los juegos de coches)</p> <p>56. Distingue su mano derecha de la izquierda. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>57. Imita el doblado del papel por la diagonal para formar un triángulo. (Con ayuda dependiendo las necesidades del niño)</p> <p style="text-align: center;">7.3.3 Numérico, clasificatorio</p> <p>58. Hace intentos de sumar o restar sobre un máximo de 10. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>59. Interviene en juegos de mesa sencillos. (Le gustan juegos de dominó o loterías)</p> <p>60. Sabe que 3 centavos más 2 centavos hacen 5 centavos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
---	--

<p style="text-align: center;">7.3. 4 Semántico</p> <p>61. Siente gran afición a las adivinanzas.</p> <p>62. Cuenta un cuento, a su manera.</p> <p style="text-align: center;">Relacionante, valorativo</p> <p>63. Enumera diferencias entre dos dibujos, en materia, color y forma.</p> <p>64. Se interesa por la diferencia de genitales en los sexos.</p> <p>65. Responde bien a la analogía: “Una niñas se hace mujer, un niño se hace...”</p>	<p style="text-align: center;">7.3. 4 Semántico</p> <p>61. Siente gran afición a las adivinanzas. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>62. Cuenta un cuento, a su manera. (Expresa acciones a través de gestos a su manera)</p> <p style="text-align: center;">Relacionante, valorativo</p> <p>63. Enumera diferencias entre dos dibujos, en materia, color y forma. (Dice si dos gráficos son diferentes)</p> <p>64. Se interesa por la diferencia de genitales en los sexos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>65. Responde bien a la analogía: “Una niñas se hace mujer, un niño se hace...” (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
8. Normativa	8. Normativa
<p style="text-align: center;">8.1 Norma</p> <p>66. Entiende y respeta reglas sencillas del juego: “Uno yo otro tú”</p> <p>67. Practica juegos de roles como casitas, mamás, médicos y profesiones.</p> <p style="text-align: center;">8.2 Escolaridad</p> <p>68. Escribe su nombre de pila.</p> <p>69. Lee y escribe alguna palabra de pocas letras.</p>	<p style="text-align: center;">8.1 Norma</p> <p>66. Entiende y respeta reglas sencillas del juego: “Uno yo otro tú”</p> <p>67. Practica juegos de roles como casitas, mamás, médicos y profesiones. (Por imitación)</p> <p style="text-align: center;">8.2 Escolaridad</p> <p>68. Escribe su nombre de pila. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>69. Lee y escribe alguna palabra de pocas letras. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>

SEIS AÑOS

Cuestionario

ESCALA DE FRANCISCO SECADAS	ADAPTACIÓN DE LA ESCALA PARA SER APLICADA
1. Reacciones afectivas	1. Reacciones afectivas
<p style="text-align: center;">1. Reacciones afectivas</p> <p style="text-align: center;">1.1 Placenteras, sintónicas</p> <p>1. Con su comportamiento busca la aprobación de los demás.</p> <p style="text-align: center;">1.2 Ansiosas</p> <p>2. Siente pudor de que le vean desnudo. 3. Es sensible al ridículo y vergonzoso.</p> <p style="text-align: center;">1.3 Aversivas</p> <p>4. Miente y se excusa para ocultar algo. 5. Si alguna vez admite la culpa, busca excusas.</p> <p style="text-align: center;">1.4 Asertivas</p> <p>6. Se pelea de palabra 7. Colecciona toda clase de chucherías: cromos, canicas, etc. 8. Se aferra a la posesión de sus cosas. 9. Adopta una actitud protectora con los más pequeños.</p>	<p style="text-align: center;">1. Reacciones afectivas</p> <p style="text-align: center;">1.1 Placenteras, sintónicas</p> <p>1. Con su comportamiento busca la aprobación de los demás.</p> <p style="text-align: center;">1.2 Ansiosas</p> <p>2. Siente pudor de que le vean desnudo. 3. Es sensible al ridículo y vergonzoso.</p> <p style="text-align: center;">1.3 Aversivas</p> <p>4. Miente y se excusa para ocultar algo. (Dice mentiras o hace gestos para salir del paso) 5. Si alguna vez admite la culpa, busca excusas. (Si hace algo malo pide disculpas)</p> <p style="text-align: center;">1.4 Asertivas</p> <p>6. Se pelea de palabra (o a través de gestos) 7. Colecciona toda clase de chucherías: cromos, canicas, etc. (Colecciona diferentes cosas) 8. Se aferra a la posesión de sus cosas. 9. Adopta una actitud protectora con los más pequeños.</p>
2. Desarrollo somático	2. Desarrollo somático
<p style="text-align: center;">2.2 Sentarse</p> <p>10. Al montar en bicicleta, intenta ponerse de pie sobre los pedales.</p> <p style="text-align: center;">2.3 Levantarse, andar</p> <p style="text-align: center;">2.3.1 Sostenerse, salto, equilibrio</p>	<p style="text-align: center;">2.2 Sentarse</p> <p>10. Al montar en bicicleta, intenta ponerse de pie sobre los pedales. (Intenta montar bicicleta)</p> <p style="text-align: center;">2.3 Levantarse, andar</p> <p style="text-align: center;">2.3.1 Sostenerse, salto, equilibrio</p>

<p>11. Se tiene momentáneamente sobre un solo pie teniendo los ojos cerrados.</p> <p>12. Salta a la pata coja, aprende a patinar.</p> <p style="text-align: center;">2.3.2 Locomoción: correr</p> <p>13. Participa en juegos de persecución: pistoleros.</p> <p>14. Aprende a patinar.</p> <p style="text-align: center;">2.3.3 Agilidad, habilidades</p> <p>15. Se balancea en el columpio y en la barca puesto de pie sobre el asiento.</p> <p>16. Busca y pelea a menudo, entre juego y veras.</p> <p style="text-align: center;">2.3.4 Fuerza y lucha</p> <p>17. Es peleón y tiene agarradas, incluso como juego.</p>	<p>11. Se tiene momentáneamente sobre un solo pie teniendo los ojos cerrados. (Sostenido de una mano)</p> <p>12. Salta a la pata coja, aprende a patinar. (Sostenido de una mano)</p> <p style="text-align: center;">2.3.2 Locomoción: correr</p> <p>13. Participa en juegos de persecución: pistoleros. (Motivado por un adulto)</p> <p>14. Aprende a patinar. (Con la ayuda de un adulto)</p> <p style="text-align: center;">2.3.3 Agilidad, habilidades</p> <p>15. Se balancea en el columpio y en la barca puesto de pie sobre el asiento. (Se balancea en el columpio y en la barca sin ayuda)</p> <p>16. Busca y pelea a menudo, entre juego y veras.</p> <p style="text-align: center;">2.3.4 Fuerza y lucha</p> <p>17. Es peleón y tiene agarradas, incluso como juego.</p>
3. Senso- percepciones	3. Senso- percepciones
<p style="text-align: center;">3.3 Auditivo: Música</p> <p>18. Aprende canciones, sigue el canto colectivo.</p> <p>19. Distingue tonos del piano.</p> <p style="text-align: center;">3.4 Táctil, somático, cenestésico</p> <p>20. Deja de morder la lengua al cortar con las tijeras.</p>	<p style="text-align: center;">3.3 Auditivo: Música</p> <p>18. Aprende canciones, sigue el canto colectivo. (Aprende canciones o su mímica)</p> <p>19. Distingue tonos del piano. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">3.4 Táctil, somático, cenestésico</p> <p>20. Deja de morder la lengua al cortar con las tijeras. (Usa las tijeras con ayuda)</p>
4. Reacción motriz	4. Reacción motriz
<p style="text-align: center;">4.1 Cabeza, cara y tronco</p> <p style="text-align: center;">4.2 Pies y piernas</p> <p>21. Se cuelga de los anillos, de la escalera horizontal y del carrusel colgante</p>	<p style="text-align: center;">4.1 Cabeza, cara y tronco</p> <p style="text-align: center;">4.2 Pies y piernas</p> <p>21. Se cuelga de los anillos, de la escalera horizontal y del carrusel colgante</p>

<p>4.3 Manos y brazos</p> <p>4.3.1 Presión manipulación</p> <p>22. Le gusta repartir las cartas en el juego de los naipes</p> <p>23. Se toca los dedos de la mano con el pulgar.</p> <p>4.3.2 Golpeo, lanzamiento</p> <p>24. Tiene puntería. Lanza la pelota a un blanco puesto a pocos metros.</p> <p>4.3.3 Destrezas</p> <p>25. Aprende a hacer barquitos y pajaritas de papel.</p> <p>26. Ata dos cuerdas con un nudo.</p>	<p>4.3 Manos y brazos</p> <p>4.3.1 Presión manipulación</p> <p>22. Le gusta repartir las cartas en el juego de los naipes</p> <p>23. Se toca los dedos de la mano con el pulgar. (Se toca los dedos de la mano con el dedo índice de la otra mano)</p> <p>4.3.2 Golpeo, lanzamiento</p> <p>24. Tiene puntería. Lanza la pelota a un blanco puesto a pocos metros. (Con ayuda de un adulto)</p> <p>4.3.3 Destrezas</p> <p>25. Aprende a hacer barquitos y pajaritas de papel. (Con ayuda de un adulto)</p> <p>26. Ata dos cuerdas con un nudo. (Con ayuda de un adulto)</p>
<p>5. Coordinación senso motriz</p>	<p>5. Coordinación senso motriz</p>
<p>5.6 Mediacional, instrumentación</p> <p>5.7 Figural</p> <p>5.7.1 Representativa (constructiva)</p> <p>27. Percibe semejanzas y diferencias entre dibujos</p> <p>28. Le divierten los rompecabezas</p> <p>29. Pinta un muñeco y lo recorta con las tijeras.</p> <p>5.7.2 Gráfica: garabato, dibujo</p> <p>30. Copia un rombo pasablemente.</p>	<p>5.6 Mediacional, instrumentación</p> <p>5.7 Figural</p> <p>5.7.1 Representativa (constructiva)</p> <p>27. Percibe semejanzas y diferencias entre dibujos (Reconoce dos objetos iguales y dos diferentes)</p> <p>28. Le divierten los rompecabezas</p> <p>29. Pinta un muñeco y lo recorta con las tijeras. (Con ayuda de un adulto)</p> <p>5.7.2 Gráfica: garabato, dibujo</p> <p>30. Copia un rombo pasablemente. (Con ayuda de un adulto)</p>

<p>31. Dibuja con vislumbre de la perspectiva. Destaca la figura del fondo.</p> <p>32. Puede dibujar un ocho, pinado y tumbado.</p> <p>33. Sigue con el lápiz el trazado de una línea sinuosa.</p>	<p>31. Dibuja con vislumbre de la perspectiva. Destaca la figura del fondo. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>32. Puede dibujar un ocho, pinado y tumbado. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>33. Sigue con el lápiz el trazado de una línea sinuosa. (Con ayuda de un adulto)</p>
<p>6. Contacto y comunicación</p>	<p>6. Contacto y comunicación</p>
<p style="text-align: center;">6.1 Reconocimiento, memoria y anticipación</p> <p>34. Repite al revés tres cifras.</p> <p>35. Repite una pareada (16 sílabas).</p> <p style="text-align: center;">6.2 Respuesta a señales</p> <p>36. Juega a las prendas y a la gallina ciega.</p> <p style="text-align: center;">6.3 Habla, lenguaje</p> <p>37. Tiene un vocabulario abundante y se explica bien.</p> <p>38. Puede contar un cuento largo, a veces, adulterando las partes.</p> <p style="text-align: center;">6.4 Interacción mimética</p> <p style="text-align: center;">6.4.1 Lenguaje gestual, imitación</p> <p>39. Puede guiñar los ojos alternativamente.</p> <p>40. Gesticula y hace muecas queriendo divertir.</p>	<p style="text-align: center;">6.1 Reconocimiento, memoria y anticipación</p> <p>34. Repite al revés tres cifras. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>35. Repite una pareada (16 sílabas). (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">6.2 Respuesta a señales</p> <p>36. Juega a las prendas y a la gallina ciega. (Motivado por la maestra)</p> <p style="text-align: center;">6.3 Habla, lenguaje</p> <p>37. Tiene un vocabulario abundante y se explica bien. (O se hace entender correctamente a través de gestos)</p> <p>38. Puede contar un cuento largo, a veces, adulterando las partes. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">6.4 Interacción mimética</p> <p style="text-align: center;">6.4.1 Lenguaje gestual, imitación</p> <p>39. Puede guiñar los ojos alternativamente. (Guiña los ojos imitando un modelo)</p> <p>40. Gesticula y hace muecas queriendo divertir.</p>

<p style="text-align: center;">6.4.2 simulación, fantasía</p> <p>41. Relaciona los personajes de su dibujo para componer una historieta.</p> <p>42. Participa en representaciones con disfraces y en comedias improvisadas.</p> <p style="text-align: center;">6.5 Habitación, cooperación</p> <p style="text-align: center;">6.5.1 Autobastanza</p> <p>43. Se arrima a chicos algo mayores para recorrer el barrio.</p> <p>44. Quiere ir solo alguna vez al colegio, si está cerca.</p> <p>45. Se viste y desviste solo, sabe atarse los cordones de los zapatos.</p> <p style="text-align: center;">6.5.2 Aprendizaje social</p> <p>46. Juega en grupo, tomando parte del mismo juego con otros niños</p>	<p style="text-align: center;">6.4.2 simulación, fantasía</p> <p>41. Relaciona los personajes de su dibujo para componer una historieta. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>42. Participa en representaciones con disfraces y en comedias improvisadas. (Motivado por la maestra)</p> <p style="text-align: center;">6.5 Habitación, cooperación</p> <p style="text-align: center;">6.5.1 Autobastanza</p> <p>43. Se arrima a chicos algo mayores para recorrer el barrio. (Motivado por la maestra)</p> <p>44. Quiere ir solo alguna vez al colegio, si está cerca. (Quiere ir solo a lugares conocidos y cercanos)</p> <p>45. Se viste y desviste solo, sabe atarse los cordones de los zapatos. (Se viste y se desviste solo)</p> <p style="text-align: center;">6.5.2 Aprendizaje social</p> <p>46. Juega en grupo, tomando parte del mismo juego con otros niños. (Motivado por la maestra)</p>
7. Conceptuación	7. Conceptuación
<p style="text-align: center;">7.1 Estereotipia</p> <p>47. Distingue juegos de chicos y de chicas.</p> <p style="text-align: center;">7.2 Curiosidad e inventiva</p> <p>48. Se aventura a calles del barrio y a otros patios de la vecindad.</p> <p>49. Siente acusado interés por los órganos sexuales y compara los sexos.</p> <p>50. Pregunta por el origen de los niños, el embarazo y el nacimiento.</p>	<p style="text-align: center;">7.1 Estereotipia</p> <p>47. Distingue juegos de chicos y de chicas. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">7.2 Curiosidad e inventiva</p> <p>48. Se aventura a calles del barrio y a otros patios de la vecindad. (Acompañado de un adulto)</p> <p>49. Siente acusado interés por los órganos sexuales y compara los sexos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>50. Pregunta por el origen de los niños, el embarazo y el nacimiento. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>

<p>7.3 Pensamiento</p> <p>7.3.1 Temporal</p> <p>51. Aprende a conocer la hora que marca el reloj.</p> <p>52. Le agrada que su madre le cuente anécdotas de su infancia.</p> <p>53. Puede decir a qué hora come y se acuesta, sabe el día que es de la semana.</p> <p>7.3.2 Espacial</p> <p>54. Le atraen los coches y otros juguetes mecánicos.</p> <p>55. Arma y desarma mecanismos, incluso manejando herramientas.</p> <p>7.3.3 Numérico, clasificatorio</p> <p>56. Acierta el número de dedos que le presentan de una vez, con ambas manos.</p> <p>57. Suma hasta un total de 20, resta cifras dentro de la primera decena.</p> <p>58. Interviene en juegos de mesa sencillos.</p> <p>7.3.4 Semántico</p> <p>59. Pregunta el significado de las palabras si no entiende la frase.</p> <p>60. Le entusiasma el juego de las adivinanzas.</p> <p>7.3.5 Relacionante, discursivo</p> <p>61. Completa el dibujo de un muñeco.</p> <p>62. Resuelve analogías como “El padre es</p>	<p>7.3 Pensamiento</p> <p>7.3.1 Temporal</p> <p>51. Aprende a conocer la hora que marca el reloj. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>52. Le agrada que su madre le cuente anécdotas de su infancia.</p> <p>53. Puede decir a qué hora come y se acuesta, sabe el día que es de la semana. (Conoce el momento de la comida y del sueño)</p> <p>7.3.2 Espacial</p> <p>54. Le atraen los coches y otros juguetes mecánicos.</p> <p>55. Arma y desarma mecanismos, incluso manejando herramientas. (Arma y desarma mecanismos sencillos)</p> <p>7.3.3 Numérico, clasificatorio</p> <p>56. Acierta el número de dedos que le presentan de una vez, con ambas manos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>57. Suma hasta un total de 20, resta cifras dentro de la primera decena. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>58. Interviene en juegos de mesa sencillos. (Le gustan juegos de dominó o loterías)</p> <p>7.3.4 Semántico</p> <p>59. Pregunta el significado de las palabras si no entiende la frase. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>60. Le entusiasma el juego de las adivinanzas. (O los cuentos)</p> <p>7.3.5 Relacionante, discursivo</p> <p>61. Completa el dibujo de un muñeco. (Completa el rostro de un muñeco)</p> <p>62. Resuelve analogías como “El padre es</p>
---	--

hombre, la madre es...".	hombre, la madre es...". (Este ítem no fue considerado para la aplicación)
8. Normativa	8. Normativa
<p>8.1 Norma</p> <p>63. Al jugar cumple las reglas y depende menos de la guía de un jefe.</p> <p>64. Acata las normas de la escuela.</p> <p>65. Considera bueno lo que sus padres permiten y malo lo que prohíben.</p> <p style="text-align: center;">8.2 Escolaridad, aplicación</p> <p style="text-align: center;">8.2.1 Tarea</p> <p>66. Le gusta sentirse responsable y que le encarguen tareas</p> <p>67. Empieza a enfrentarse con una tarea impuesta.</p> <p style="text-align: center;">8.2.2 Escritura y lectura</p> <p>68. Escribe cartas breves a papá o a mamá.</p> <p>69. Le gusta que le lean cuentos, toma parte activa de la lectura.</p> <p>70. Lee tebeos y cuentos ilustrados de poco texto.</p>	<p>8.1 Norma</p> <p>63. Al jugar cumple las reglas y depende menos de la guía de un jefe. (Al jugar cumple las reglas cuando se le recuerda constantemente)</p> <p>64. Acata las normas de la escuela. (Con motivación)</p> <p>65. Considera bueno lo que sus padres permiten y malo lo que prohíben. (Recuerda que cosas le son permitidas y cuáles no)</p> <p style="text-align: center;">8.2 Escolaridad, aplicación</p> <p style="text-align: center;">8.2.1 Tarea</p> <p>66. Le gusta sentirse responsable y que le encarguen tareas</p> <p>67. Empieza a enfrentarse con una tarea impuesta. (Empieza a enfrentarse a tareas sencillas)</p> <p style="text-align: center;">8.2.2 Escritura y lectura</p> <p>68. Escribe cartas breves a papá o a mamá. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>69. Le gusta que le lean cuentos, toma parte activa de la lectura. (Le gusta que le lean cuentos)</p> <p>70. Lee tebeos y cuentos ilustrados de poco texto. (Mientras escucha un cuento él indica de que personaje se está hablando)</p>

SIETE AÑOS

Cuestionario

ESCALA DE FRANCISCO SECADAS	ADAPTACIÓN DE LA ESCALA PARA SER APLICADA
1. Reacciones afectivas	1. Reacciones afectivas
<p style="text-align: center;">1. Reacciones afectivas</p> <p>1.1 Sintónica</p> <p>1. Se hace el buen chico para ganarse la aprobación y el elogio de los adultos</p> <p>2. Tiene un amigo predilecto de uno u otro sexo</p> <p>3. Siente afición por los animales</p> <p>1.2 Ansiosas</p> <p>4. Se reprime por miedo al castigo y a la reacción del adulto</p> <p>5. Muestra en ocasiones adherencia pegadiza a la madre</p> <p>1.3 Aversivas</p> <p>6. Acusa a los demás o se excusa cuando es reprendido</p> <p>1.4 Asertivas</p> <p>7. Discute con la madre, y puede llegar a enfadarla.</p> <p>8. Quiere una habitación propia y tener su asiento a la mesa, coche, etc.</p> <p>9. Guarda todo lo que en el momento cautiva su interés.</p> <p>10. Protege, como mayor a los hermanos pequeños.</p>	<p style="text-align: center;">1. Reacciones afectivas</p> <p>1.1 Sintónica</p> <p>1. Se hace el buen chico para ganarse la aprobación y el elogio de los adultos</p> <p>2. Tiene un amigo predilecto de uno u otro sexo</p> <p>3. Siente afición por los animales</p> <p>1.2 Ansiosas</p> <p>4. Se reprime por miedo al castigo y a la reacción del adulto</p> <p>5. Muestra en ocasiones adherencia pegadiza a la madre</p> <p>1.3 Aversivas</p> <p>6. Acusa a los demás o se excusa cuando es reprendido (Verbal o gestualmente)</p> <p>1.4 Asertivas</p> <p>7. Discute con la madre, y puede llegar a enfadarla. (Muestra rebeldía)</p> <p>8. Quiere una habitación propia y tener su asiento a la mesa, coche, etc. (Quiere tener sus cosas propias)</p> <p>9. Guarda todo lo que en el momento cautiva su interés.</p> <p>10. Protege, como mayor a los hermanos pequeños.</p>

<p>1.5 Amistosas</p> <p>1.6 Presexuales</p> <p>11. Es pudoroso, le molesta desnudarse ante personas del sexo opuesto.</p>	<p>1.5 Amistosas</p> <p>1.6 Presexuales</p> <p>11. Es pudoroso, le molesta desnudarse ante personas del sexo opuesto.</p>
<p>2. Desarrollo somático</p>	<p>2. Desarrollo somático</p>
<p>2.2 Montar</p> <p>12. Monta bicicleta apoyado en cuatro puntos: los pedales y el manillar.</p> <p>2.3 Locomoción</p> <p>2.3.1 Saltar</p> <p>13. Salta a la cuerda y el elástico. Aprende el juego de la rayuela.</p> <p>2.3.2 Correr</p> <p>14. Hace carreras para competir.</p> <p>2.3.3 Agilidad, Equilibrio</p> <p>15. Se sostiene sobre un pie con los ojos cerrados.</p> <p>16. Trepa por la red colgante y se pasea por lo alto del techo.</p> <p>17. Patina hábilmente.</p> <p>2.3.4 Fuerza, lucha, rivalidad</p> <p>18. Le atraen la competición, el desafío y otras formas de rivalidad</p> <p>19. Lucha por juego y se interesa por el judo, el karate, fútbol, etc.</p>	<p>2.2 Montar</p> <p>12. Monta bicicleta apoyado en cuatro puntos: los pedales y el manillar. (Monta bicicleta con ayuda apoyado en el manillar.)</p> <p>2.3 Locomoción</p> <p>2.3.1 Saltar</p> <p>13. Salta a la cuerda y el elástico. Aprende el juego de la rayuela. (Con ayuda de un adulto)</p> <p>2.3.2 Correr</p> <p>14. Hace carreras para competir. (Motivado por la maestra)</p> <p>2.3.3 Agilidad, Equilibrio</p> <p>15. Se sostiene sobre un pie con los ojos cerrados. (Sostenido de una mano)</p> <p>16. Trepa por la red colgante y se pasea por lo alto del techo. (Sostenido de una mano)</p> <p>17. Patina hábilmente. (Sostenido de una mano)</p> <p>2.3.4 Fuerza, lucha, rivalidad</p> <p>18. Le atraen la competición, el desafío y otras formas de rivalidad</p> <p>19. Lucha por juego y se interesa por el judo, el karate, fútbol, etc.</p>

<p>3. Senso- percepciones</p>	<p>3. Senso- percepciones</p>
<p>3.3 Auditivo: Música y ritmo</p> <p>20. Participa en actividades musicales y rítmicas.</p> <p>21. Le gusta tocar instrumentos de percusión y alguno musical sencillo</p> <p>3.4 Táctil, somático, cenestésico</p>	<p>3.3 Auditivo: Música y ritmo</p> <p>20. Participa en actividades musicales y rítmicas.</p> <p>21. Le gusta tocar instrumentos de percusión y alguno musical sencillo. (Con ayuda de un adulto)</p> <p>3.4 Táctil, somático, cenestésico</p>
<p>4. Reacción motriz</p>	<p>4. Reacción motriz</p>
<p>4.1 Cara y tronco</p> <p>22. Gesticula y hace visajes: eleva y frunce las cejas.</p> <p>4.2 Pies y piernas</p> <p>23. Se mantiene en cuclillas con los brazos extendidos y los ojos cerrados.</p> <p>24. Trepa a un árbol y se aúpa en una tapia.</p> <p>4.3 Manos y brazos</p> <p>25. Se cuelga de las anillas del trapecio y de la escalera horizontal, en el parque</p> <p>26. Sabe nadar.</p> <p>4.3.1 Manipulación</p> <p>27. Con los ojos cerrados distingue cuándo toca con el dedo medio o con el pulgar o el índice.</p> <p>28. Maneja diestramente utensilios y aparatos, lo mismo en el juego que en el trabajo.</p>	<p>4.1 Cara y tronco</p> <p>22. Gesticula y hace visajes: eleva y frunce las cejas.</p> <p>4.2 Pies y piernas</p> <p>23. Se mantiene en cuclillas con los brazos extendidos y los ojos cerrados. (Sostenido de una mano)</p> <p>24. Trepa a un árbol y se aúpa en una tapia. (Trepa un árbol con ayuda)</p> <p>4.3 Manos y brazos</p> <p>25. Se cuelga de las anillas del trapecio y de la escalera horizontal, en el parque</p> <p>26. Sabe nadar. (Intenta nadar)</p> <p>4.3.1 Manipulación</p> <p>27. Con los ojos cerrados distingue cuándo toca con el dedo medio o con el pulgar o el índice. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>28. Maneja diestramente utensilios y aparatos, lo mismo en el juego que en el trabajo.</p>

<p style="text-align: center;">4.3.2 Lanzamiento</p> <p>29. Se inicia en el juego de los bolos.</p> <p style="text-align: center;">4.3.3 Destrezas, deportes</p> <p>30. Maneja hábilmente el martillo para clavar.</p>	<p style="text-align: center;">4.3.2 Lanzamiento</p> <p>29. Se inicia en el juego de los bolos.</p> <p style="text-align: center;">4.3.3 Destrezas, deportes</p> <p>30. Maneja hábilmente el martillo para clavar. (Intenta manejar el martillo para clavar con ayuda)</p>
5. Coordinación senso motriz	5. Coordinación senso motriz
<p style="text-align: center;">Mediacional, instrumentación Figural Representativa, constructora</p> <p>31. Se entretiene con ejercicios de habilidad manual como recortes, rompecabezas y ajustes.</p> <p>32. Le divierte hacer aviones de papel y dispararlos como dardos.</p> <p style="text-align: center;">Gráfica: pintura, dibujo</p> <p>33. Dibuja correctamente y con detalles un hombre, un coche, un árbol y una casa.</p> <p>34. Reproduce figuras no regulares de cinco trazos rectos</p> <p>35. Pinta sus dibujos con colores realistas.</p>	<p style="text-align: center;">Mediacional, instrumentación Figural Representativa, constructora</p> <p>31. Se entretiene con ejercicios de habilidad manual como recortes, rompecabezas y ajustes.</p> <p>32. Le divierte hacer aviones de papel y dispararlos como dardos. (Con ayuda de un adulto)</p> <p style="text-align: center;">Gráfica: pintura, dibujo</p> <p>33. Dibuja correctamente y con detalles un hombre, un coche, un árbol y una casa. (Dibuja los detalles de un rostro)</p> <p>34. Reproduce figuras no regulares de cinco trazos rectos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>35. Pinta sus dibujos con colores realistas. (Pinta sus dibujos con los colores que le gustan)</p>
6. Contacto y comunicación	6. Contacto y comunicación
<p style="text-align: center;">6.1 Reconocimiento, memoria y anticipación</p> <p>36. Puede repetir 5 cifras escuchadas con un intervalo de un segundo.</p>	<p style="text-align: center;">6.1 Reconocimiento, memoria y anticipación</p> <p>36. Puede repetir 5 cifras escuchadas con un intervalo de un segundo. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>

<p>6.2 Señales</p> <p>37. Identifica emociones como la ira, el placer y otras, en fotografías.</p> <p>6.3 Inhibición</p> <p>6.3.1 Inhibición</p> <p>38. Piensa antes de obrar, es menos atolondrado.</p> <p>6.4 Habla, lenguaje</p> <p>39. En sus frases emplea partículas como: sin embargo, pero, según.</p> <p>40. Construye frases cortas dándole alguna palabra como pie forzado.</p> <p>41. Se expresa verbalmente sin gesticular demasiado.</p> <p>6.5 Interacción mimética</p> <p>6.5.1 Lenguaje gestual, imitación</p> <p>42. Hace muecas y tiene una gran expresividad facial.</p> <p>43. Considera importante disponer de un lugar y de un traje para jugar.</p> <p>6.5.2 Simulación, fantasía</p> <p>44. Pregunta si una historia es verdad</p> <p>45f. Le gustan los juegos de disfraces y de escenificación.</p> <p>45m. Juega a los detectives, guardias y ladrones, el lobo y otros de persecución</p>	<p>6.2 Señales</p> <p>37. Identifica emociones como la ira, el placer y otras, en fotografías. (Imita emociones)</p> <p>6.3 Inhibición</p> <p>6.3.1 Inhibición</p> <p>38. Piensa antes de obrar, es menos atolondrado. (Obedece órdenes de manera inmediata)</p> <p>6.4 Habla, lenguaje</p> <p>39. En sus frases emplea partículas como: sin embargo, pero, según. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>40. Construye frases cortas dándole alguna palabra como pie forzado. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>41. Se expresa verbalmente sin gesticular demasiado. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>6.5 Interacción mimética</p> <p>6.5.1 Lenguaje gestual, imitación</p> <p>42. Hace muecas y tiene una gran expresividad facial.</p> <p>43. Considera importante disponer de un lugar y de un traje para jugar. (Motivado por un adulto)</p> <p>6.5.2 Simulación, fantasía</p> <p>44. Pregunta si una historia es verdad. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>45f. Le gustan los juegos de disfraces y de escenificación.</p> <p>45m. Juega a los detectives, guardias y ladrones, el lobo y otros de persecución</p>
---	---

<p>imaginaria.</p> <p>6.6 Habitación, cooperación</p> <p>46. Se hace bocadillos con tajadas de jamón o con otras viandas preparadas.</p> <p>47. Va solo a la escuela que no está lejos.</p> <p>48. Escenifica situaciones familiares y sociales en juegos de roles</p> <p>49. Se cita con otros compañeros para jugar.</p>	<p>imaginaria. (Motivado por la maestra)</p> <p>6.6 Habitación, cooperación</p> <p>46. Se hace bocadillos con tajadas de jamón o con otras viandas preparadas. (Con ayuda de un adulto)</p> <p>47. Va solo a la escuela que no está lejos. (Va solo a lugares conocidos y cercanos)</p> <p>48. Escenifica situaciones familiares y sociales en juegos de roles. (Motivado por la maestra)</p> <p>49. Se cita con otros compañeros para jugar. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
<p>7. Conceptuación</p>	<p>7. Conceptuación</p>
<p>7.1 Estereotipia</p> <p>50. Se identifica con el rol de su sexo</p> <p>7.2 Curiosidad e inventiva</p> <p>51. Cuando no entiende algo lo pregunta.</p> <p>52. Pregunta acerca de Dios y de temas religiosos.</p> <p>7.3 Pensamiento - Lenguaje</p> <p>7.3.1 Temporal</p> <p>53. Recita de carerilla los días de la semana y los meses del año.</p> <p>54. Puede nombrar el mes del año en que se encuentra.</p> <p>55. Se guía por el reloj, sabe leer la hora por</p>	<p>7.1 Estereotipia</p> <p>50. Se identifica con el rol de su sexo. (Se identifica con su sexo)</p> <p>7.3 Curiosidad e inventiva</p> <p>51. Cuando no entiende algo lo pregunta. (O expresa confusión a través de gesto)</p> <p>52. Pregunta acerca de Dios y de temas religiosos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>7.3 Pensamiento - Lenguaje</p> <p>7.3.1 Temporal</p> <p>53. Recita de carerilla los días de la semana y los meses del año. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>54. Puede nombrar el mes del año en que se encuentra. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>55. Se guía por el reloj, sabe leer la hora por</p>

<p>cuartos.</p> <p style="text-align: center;">7.3.2 Espacial</p> <p>56. Identifica al instante la derecha y la izquierda de otra persona</p> <p>57. Le gusta manipular aparatos de uso práctico</p> <p style="text-align: center;">7.3.3 Numérico, clasificatorio</p> <p>58. Aprende a contar hacia atrás en series de numeración baja.</p> <p>59. Sabe contra de 5 en 5 y de 10 en 10.</p> <p>60. Se familiariza con el manejo del dinero. Distingue el valor de las monedas.</p> <p>61. Juega a las cartas, a la lotería, al dominó y ajedrez.</p> <p style="text-align: center;">7.3.4 Semántico</p> <p>62. Suple por el contexto la palabra que desconoce.</p> <p style="text-align: center;">7.3.5 Relacionante, valorativo</p> <p>63. Reconoce la realidad de los hechos aunque no le favorezcan.</p> <p>64. Al echar el agua de un vaso en otro más alto o más ancho no cree que ha variado la cantidad.</p> <p>65. Descubre absurdos e incongruencias en</p>	<p>cuartos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">7.3.2 Espacial</p> <p>56. Identifica al instante la derecha y la izquierda de otra persona. (Identifica su derecha)</p> <p>57. Le gusta manipular aparatos de uso práctico. (Con ayuda de un adulto)</p> <p style="text-align: center;">7.3.3 Numérico, clasificatorio</p> <p>58. Aprende a contar hacia atrás en series de numeración baja. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>59. Sabe contra de 5 en 5 y de 10 en 10. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>60. Se familiariza con el manejo del dinero. Distingue el valor de las monedas. (Sabe que requiere dinero para ir a la tienda)</p> <p>61. Juega a las cartas, a la lotería, al dominó y ajedrez. (Juega dominó y loterías)</p> <p style="text-align: center;">7.3.4 Semántico</p> <p>62. Suple por el contexto la palabra que desconoce. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">7.3.5 Relacionante, valorativo</p> <p>63. Reconoce la realidad de los hechos aunque no le favorezcan. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>64. Al echar el agua de un vaso en otro más alto o más ancho no cree que ha variado la cantidad. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>65. Descubre absurdos e incongruencias en</p>
---	---

<p>dibujos.</p> <p>66. Capta la norma de una serie sencilla.</p> <p style="text-align: center;">7.3.6 Lógico, hipotético</p> <p>67. Da respuestas coherentes a situaciones imaginadas: “Qué pasaría si se rompe el timón...”.</p>	<p>dibujos. (Motivado por la maestra)</p> <p>66. Capta la norma de una serie sencilla. (Con ayuda de un adulto)</p> <p style="text-align: center;">7.3.7 Lógico, hipotético</p> <p>67. Da respuestas coherentes a situaciones imaginadas: “Qué pasaría si se rompe el timón...”. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
8. Normativa	8. Normativa
<p style="text-align: center;">8.1 Norma</p> <p>68. Sigue atento los turnos del juego, sin necesidad de que se le recuerde.</p> <p style="text-align: center;">8.2 Escolaridad, aplicación, aprendizaje</p> <p style="text-align: center;">8.2.1 Tarea</p> <p>69. Se empeña en terminar la obra comenzada</p> <p>70. Compara su obra con la de sus compañeros y compite con ellos</p> <p style="text-align: center;">8.2.2 Escritura y lectura</p> <p>71. Lee tebeos, cuentos y la tira cómica del periódico.</p> <p>72. Sorprende con alguna carta breve a los papás.</p>	<p style="text-align: center;">8.1 Norma</p> <p>68. Sigue atento los turnos del juego, sin necesidad de que se le recuerde. (Sigue atento los turnos del juego, requiere que se le recuerde)</p> <p style="text-align: center;">8.2 Escolaridad, aplicación, aprendizaje</p> <p style="text-align: center;">8.2.1 Tarea</p> <p>69. Se empeña en terminar la obra comenzada</p> <p>70. Compara su obra con la de sus compañeros y compite con ellos</p> <p style="text-align: center;">8.2.2 Escritura y lectura</p> <p>71. Lee tebeos, cuentos y la tira cómica del periódico. (Mientras escucha un cuento él indica de que personaje se está hablando)</p> <p>72. Sorprende con alguna carta breve a los papás. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
9. Conducta ético social	9. Conducta ético social
<p style="text-align: center;">9.1 Conducta Social</p> <p>73. Prefiere juegos de competición que no</p>	<p style="text-align: center;">9.1 Conducta Social</p> <p>73. Prefiere juegos de competición que no</p>

<p>obliguen a demasiadas reglas.</p> <p>74. Dialoga con sus amigos, en vez de hablar cada uno por su lado</p> <p>75. En lugares públicos guarda compostura si se le advierte.</p> <p>76. Coordina su acción con los compañeros de juego o trabajo.</p> <p style="text-align: center;">9.2 Conducta moral</p> <p>77. Piensa que no debe hacer trampas porque lo pueden descubrir.</p> <p>78. Valora los resultados, no la intención</p> <p>79. Antes del castigo sabe que ha obrado mal</p> <p>80. Le molesta que otros hagan trampa.</p>	<p>obliguen a demasiadas reglas. (Se divierte realizando juegos que impliquen competencia)</p> <p>74. Dialoga con sus amigos, en vez de hablar cada uno por su lado. (Busca interactuar con sus compañeros)</p> <p>75. En lugares públicos guarda compostura si se le advierte. (Recordándole a menudo)</p> <p>76. Coordina su acción con los compañeros de juego o trabajo. (Participa en actividades ayudando a sus compañeros)</p> <p style="text-align: center;">9.2 Conducta moral</p> <p>77. Piensa que no debe hacer trampas porque lo pueden descubrir. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>78. Valora los resultados, no la intención</p> <p>79. Antes del castigo sabe que ha obrado mal</p> <p>80. Le molesta que otros hagan trampa. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
---	--

OCHO AÑOS

Cuestionario

ESCALA DE FRANCISCO SECADAS	ADAPTACIÓN DE LA ESCALA PARA SER APLICADA
1. Reacciones afectivas	1. Reacciones afectivas
<p>1.1 Sintónica</p> <p>1. Busca con su conducta la aprobación social</p> <p>2. Tiene amigos del alma, generalmente del mismo sexo</p> <p>1.2 Ansiosas</p> <p>3. Puede sentir miedo a la muerte por temor a quedarse solo en el mundo</p> <p>1.3 Aversivas</p> <p>4. Necesita que se le recuerde que es hora de acostarse</p> <p>5. Es descuidado, deja la ropa en cualquier parte y hasta extravía alguna prenda</p> <p>6. Esquiva las muestras pegadizas de afecto de algunos familiares</p> <p>1.4 Asertivas</p> <p>7. Alardea de sus condiciones físicas, se jacta de la victoria sobre su rival</p> <p>8. Siente admiración por un niño mayor que él, admira sus fuerzas, su inteligencia, etc.</p> <p>9. Aparecen discrepancias con los padres; replica a la madre.</p>	<p>1.1 Sintónica</p> <p>1. Busca con su conducta la aprobación social</p> <p>2. Tiene amigos del alma, generalmente del mismo sexo</p> <p>1.2 Ansiosas</p> <p>3. Puede sentir miedo a la muerte por temor a quedarse solo en el mundo. (Siente miedo al quedarse solo)</p> <p>1.3 Aversivas</p> <p>4. Necesita que se le recuerde que es hora de acostarse</p> <p>5. Es descuidado, deja la ropa en cualquier parte y hasta extravía alguna prenda</p> <p>6. Esquiva las muestras pegadizas de afecto de algunos familiares</p> <p>1.4 Asertivas</p> <p>7. Alardea de sus condiciones físicas, se jacta de la victoria sobre su rival</p> <p>8. Siente admiración por un niño mayor que él, admira sus fuerzas, su inteligencia, etc. (Imita las conductas de un niño mayor que él)</p> <p>9. Aparecen discrepancias con los padres; replica a la madre. (Se muestra más rebelde con sus padres)</p>

<p>1.5 Amistosas</p> <p>1.6 Presexuales</p> <p>10. Muestra pudor y curiosidad a la vez, respecto a la fisiología y anatomía del sexo.</p> <p>11y. Se desafía con sus compañeros a quién orina más lejos.</p> <p>11x. Puede mostrarse hipersensible al juego brusco y al toque de los varones.</p> <p>12. Excluye al otro sexo en algunos juegos.</p>	<p>1.5 Amistosas</p> <p>1.6 Presexuales</p> <p>10. Muestra pudor y curiosidad a la vez, respecto a la fisiología y anatomía del sexo. (Muestra pudor y curiosidad respecto a su cuerpo).</p> <p>11y. Se desafía con sus compañeros a quién orina más lejos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>11x. Puede mostrarse hipersensible al juego brusco y al toque de los varones. (Se molesta ante un juego brusco)</p> <p>12. Excluye al otro sexo en algunos juegos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
<p>2. Desarrollo somático</p>	<p>2. Desarrollo somático</p>
<p>2.2 Montar</p> <p>13. Es ágil montando en bicicleta. Puede conversar con otros ciclistas mientras pedalea.</p> <p>2.3 Locomoción</p> <p>2.3.1 Saltar</p> <p>14. Salta con los pies juntos sobre una cuerda elevada unos 40 centímetros.</p> <p>15m. Le tienta saltar peligrosamente de roca en roca</p> <p>15f. Salta la cuerda y el elástico, se aficiona por la rayuela.</p> <p>2.3.2 Correr</p> <p>16. Elige juegos de persecución y esquiva como el marro, el lobo, etc.</p>	<p>2.2 Montar</p> <p>13. Es ágil montando en bicicleta. Puede conversar con otros ciclistas mientras pedalea. (Monta bicicleta sin ayuda).</p> <p>2.3 Locomoción</p> <p>2.3.1 Saltar</p> <p>14. Salta con los pies juntos sobre una cuerda elevada unos 40 centímetros. (Sostenido de una mano)</p> <p>15m. Le tienta saltar peligrosamente de roca en roca</p> <p>15f. Salta la cuerda y el elástico, se aficiona por la rayuela. (Con ayuda de un adulto)</p> <p>2.3.2 Correr</p> <p>16. Elige juegos de persecución y esquiva como el marro, el lobo, etc.</p>

<p style="text-align: center;">2.3.3 Agilidad, Equilibrio</p> <p>17. Conversa con otros niños mientras cruza de lado a lado la escalera curva.</p> <p>17y. Practica rudimentariamente el fútbol y el baloncesto</p> <p>18. En el columpio se da impulso puesto de pie.</p> <p>19. Le gusta patinar y prueba el monopatín.</p> <p style="text-align: center;">2.3.4 Fuerza, lucha, resistencia</p> <p>20. Busca luchar y hacer fuerza en los juegos</p>	<p style="text-align: center;">2.3.3 Agilidad, Equilibrio</p> <p>17. Conversa con otros niños mientras cruza de lado a lado la escalera curva. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>17y. Practica rudimentariamente el fútbol y el baloncesto</p> <p>18. En el columpio se da impulso puesto de pie. (En el columpio se da impulso)</p> <p>19. Le gusta patinar y prueba el monopatín. (Motivado por la maestra)</p> <p style="text-align: center;">2.3.4 Fuerza, lucha, resistencia</p> <p>20. Busca luchar y hacer fuerza en los juegos</p>
3. Senso- percepciones	3. Senso- percepciones
<p style="text-align: center;">3.3 Auditivo</p> <p>21. Tiene bien desarrollada la percepción de tonos musicales.</p> <p>22. Le gustaría aprender a tocar algún instrumento musical.</p>	<p style="text-align: center;">3.3 Auditivo</p> <p>21. Tiene bien desarrollada la percepción de tonos musicales. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>22. Le gustaría aprender a tocar algún instrumento musical. (Intenta tocar un instrumento musical)</p>
4. Reacción motriz	4. Reacción motriz
<p style="text-align: center;">4.1 Cara</p> <p>23. Guiña los ojos alternativamente y eleva las cejas.</p> <p style="text-align: center;">4.2 Pies y piernas</p> <p>24. Sube y baja ligero por el exterior del laberinto de barras, colgando el cuerpo de las manos</p> <p>25. En el parque trepa por escaleras de cuerda y sube por la red colgante a lo alto de la armazón</p>	<p style="text-align: center;">4.1 Cara</p> <p>23. Guiña los ojos alternativamente y eleva las cejas. (Guiña los ojos)</p> <p style="text-align: center;">4.2 Pies y piernas</p> <p>24. Sube y baja ligero por el exterior del laberinto de barras, colgando el cuerpo de las manos</p> <p>25. En el parque trepa por escaleras de cuerda y sube por la red colgante a lo alto de la armazón</p>

<p>4.3 Manos y brazos</p> <p>4.3.1 Manipulación</p> <p>26. Usa herramientas y utensilios en tareas sencillas</p> <p>27. Es capaz de repartir los naipes en cuatro montones iguales, con una sola mano.</p> <p>4.3.2 Lanzamiento</p> <p>28. Siente creciente interés por el balontiro, el baloncesto y el balonmano.</p> <p>29. Arroja la pelota a un blanco distante 4 metros.</p> <p>4.3.3 Destrezas, juegos deportivos</p> <p>30. Conversa con otros niños mientras cruza de lado a lado la escalera curva</p> <p>31. En el juego de la cadena desafía la fuerza centrífuga asido con otros de la mano</p>	<p>4.3 Manos y brazos</p> <p>4.3.1 Manipulación</p> <p>26. Usa herramientas y utensilios en tareas sencillas</p> <p>27. Es capaz de repartir los naipes en cuatro montones iguales, con una sola mano. (Es capaz de repartir los naipes en dos montones iguales, con una sola mano)</p> <p>4.3.2 Lanzamiento</p> <p>28. Siente creciente interés por el balontiro, el baloncesto y el balonmano. (Siente creciente interés por el juego con pelota)</p> <p>29. Arroja la pelota a un blanco distante 4 metros. (Arroja la pelota a un blanco distante)</p> <p>4.3.3 Destrezas, juegos deportivos</p> <p>30. Conversa con otros niños mientras cruza de lado a lado la escalera curva. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>31. En el juego de la cadena desafía la fuerza centrífuga asido con otros de la mano</p>
<p>5. Coordinación senso motriz</p>	<p>5. Coordinación senso motriz</p>
<p>5.7.1 Representativa, constructora</p> <p>32x. Recorta y prueba vestidos a sus muñecas.</p> <p>32y. Intenta reparar los juguetes rotos.</p> <p>33. Construye aviones, barcos y otras figuras de papel.</p> <p>Gráfica: pintura, dibujo</p> <p>34. Reproduce con detalle y perspectiva lo que ve.</p>	<p>5.7.1 Representativa, constructora</p> <p>32x. Recorta y prueba vestidos a sus muñecas. (Recorta con ayuda y prueba vestidos a sus muñecas)</p> <p>32y. Intenta reparar los juguetes rotos.</p> <p>33. Construye aviones, barcos y otras figuras de papel. (Con ayuda de un adulto)</p> <p>Gráfica: pintura, dibujo</p> <p>34. Reproduce con detalle y perspectiva lo que ve. (Intenta reproducir lo que ve y lo explica)</p>

<p>35. Inventa historietas con dibujos.</p>	<p>35. Inventa historietas con dibujos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
<p>6. Contacto y comunicación</p>	<p>6. Contacto y comunicación</p>
<p>6.1 Reconocimiento, memoria y anticipación</p> <p>36. Responde a preguntas sobre el argumento de un cuento recién leído.</p> <p>37. Juega a la gallina ciega y a las prendas</p> <p>6.2 Señales</p> <p>38. Emplea un código de señales para entenderse con los de su grupo o clan.</p> <p>6.1 Inhibición</p> <p>39. Escucha lo que le dice el compañero, en las conversaciones de niño a niño</p> <p>6.2 Habla, lenguaje</p> <p>40. Usa los verbos irregulares correctamente.</p> <p>41. Habla normalmente por teléfono, hace llamadas a sus amigos.</p> <p>6.3 Interacción mimética</p> <p>6.3.1 Lenguaje gestual, imitación</p> <p>42. Acompaña con expresivos gestos del rostro lo que dice</p> <p>43. Simula picardía con el gesto y la mímica</p>	<p>6.1 Reconocimiento, memoria y anticipación</p> <p>36. Responde a preguntas sobre el argumento de un cuento recién leído. (Cuando se le pregunta quiénes son los personajes del cuento dice o los indica)</p> <p>37. Juega a la gallina ciega y a las prendas</p> <p>6.2 Señales</p> <p>38. Emplea un código de señales para entenderse con los de su grupo o clan. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>6.1 Inhibición</p> <p>39. Escucha lo que le dice el compañero, en las conversaciones de niño a niño</p> <p>6.2 Habla, lenguaje</p> <p>40. Usa los verbos irregulares correctamente. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>41. Habla normalmente por teléfono, hace llamadas a sus amigos. (Habla por teléfono cuando se le motiva)</p> <p>6.3 Interacción mimética</p> <p>6.3.1 Lenguaje gestual, imitación</p> <p>42. Acompaña con expresivos gestos del rostro lo que dice</p> <p>43. Simula picardía con el gesto y la mímica</p>

<p style="text-align: center;">6.3.2 Simulación, fantasía</p> <p>44. Critica la creencia en los Reyes Mago, Noel, etc.</p> <p>44x. Decae el jugo de mamás, papás y las profesiones.</p> <p>45. Sabe que el sol y la luna no nos siguen aunque lo parezca.</p> <p style="text-align: center;">6.4 Habitación, cooperación</p> <p>46. Sigue la conversación en la mesa sin dejar de comer, maneja los cubiertos sin mirarlos.</p> <p>47. Se pone la ropa adecuada según haga frío o calor o vaya a llover</p> <p>48. Se acostumbra a masticar con la boca cerrada</p> <p>49. Puede pedirse un desayuno o la merienda en una cafetería.</p>	<p style="text-align: center;">6.3.2 Simulación, fantasía</p> <p>44. Critica la creencia en los Reyes Mago, Noel, etc. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>44x. Decae el jugo de mamás, papás y las profesiones. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>45. Sabe que el sol y la luna no nos siguen aunque lo parezca. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">6.4 Habitación, cooperación</p> <p>46. Sigue la conversación en la mesa sin dejar de comer, maneja los cubiertos sin mirarlos. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>47. Se pone la ropa adecuada según haga frío o calor o vaya a llover</p> <p>48. Se acostumbra a masticar con la boca cerrada</p> <p>49. Puede pedirse un desayuno o la merienda en una cafetería. (Con ayuda de un adulto)</p>
7. Conceptuación	7. Conceptuación
<p style="text-align: center;">7.1 Estereotipia</p> <p>50. Admite el sexo como criterio diferencial: hay cosas de chicos y de chicas.</p> <p style="text-align: center;">7.2 Curiosidad e inventiva</p> <p>51. Está ansioso de ensayar cosas nuevas y de conocer nuevos lugares</p> <p>52. Inventa reglas para sus juegos improvisados.</p>	<p style="text-align: center;">7.1 Estereotipia</p> <p>50. Admite el sexo como criterio diferencial: hay cosas de chicos y de chicas. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p style="text-align: center;">7.2 Curiosidad e inventiva</p> <p>51. Está ansioso de ensayar cosas nuevas y de conocer nuevos lugares</p> <p>52. Inventa reglas para sus juegos improvisados. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>

<p>7.3 Pensamiento - Inteligencia</p> <p>7.3.1 Temporal</p> <p>53. Sabe la hora aproximada que es, el día, el mes y el año de la fecha.</p> <p>54. Sabe la fecha de su cumpleaños y cuánto falta.</p> <p>55. No mezcla lo de antes y lo de después en los relatos, ordena sus recuerdos al contrario.</p> <p>7.3.2 Espacial</p> <p>56. Comienza a interesarse por los mapas.</p> <p>57. Domina los conceptos de horizontal y vertical.</p> <p>57y. Juega con aparatos mecánicos, monta y desmonta artefactos</p> <p>7.3.3 Numérico, clasificatorio</p> <p>58. Se aficiona a juegos de mesa como la lotería, las cartas</p> <p>59. Usa medidas de entero y fracción.</p> <p>60. Comprueba la moneda cuando va de compras.</p> <p>61. Puede formar cantidades equivalentes con monedas de distinto valor.</p> <p>7.3.4 Semántico</p> <p>62. Es capaz de decir una misma cosa de varias maneras.</p>	<p>7.3 Pensamiento - Inteligencia</p> <p>7.3.1 Temporal</p> <p>53. Sabe la hora aproximada que es, el día, el mes y el año de la fecha. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>54. Sabe la fecha de su cumpleaños y cuánto falta. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>55. No mezcla lo de antes y lo de después en los relatos, ordena sus recuerdos al contrario. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>7.3.2 Espacial</p> <p>56. Comienza a interesarse por los mapas. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>57. Domina los conceptos de horizontal y vertical. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>57y. Juega con aparatos mecánicos, monta y desmonta artefactos</p> <p>7.3.3 Numérico, clasificatorio</p> <p>58. Se aficiona a juegos de mesa como la lotería, las cartas</p> <p>59. Usa medidas de entero y fracción. (Usa nociones de cantidad como: poco, mucho, nada)</p> <p>60. Comprueba la moneda cuando va de compras. (Sabe que requiere dinero para comprar)</p> <p>61. Puede formar cantidades equivalentes con monedas de distinto valor. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>7.3.4 Semántico</p> <p>62. Es capaz de decir una misma cosa de varias maneras. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
--	---

<p style="text-align: center;">7.3.5 Relacionante, valorativo</p> <p>63. Le toma gusto creciente al ajedrez, juega al tres en raya.</p> <p>64. Halla puntos de analogía entre cosas contrapuestas: en que se parece la noche y el día.</p> <p>65. Descubre absurdos verbales.</p> <p style="text-align: center;">Lógico</p> <p>66. Emplea la conjunción <i>porque</i> para expresar consecuencia lógica y no solo vínculo casual.</p> <p>67. Construye oraciones adversativas y concesivas.</p>	<p style="text-align: center;">7.3.5 Relacionante, valorativo</p> <p>63. Le toma gusto creciente al ajedrez, juega al tres en raya. (Le toma gusto creciente a juegos de memoria)</p> <p>64. Halla puntos de analogía entre cosas contrapuestas: en que se parece la noche y el día. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>65. Descubre absurdos verbales. (Descubre absurdos en gráficos)</p> <p style="text-align: center;">Lógico</p> <p>66. Emplea la conjunción <i>porque</i> para expresar consecuencia lógica y no solo vínculo casual. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>67. Construye oraciones adversativas y concesivas. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>
8. Normativa	8. Normativa
<p style="text-align: center;">8.1 Norma</p> <p>68. Se atiene a las normas del juego y exige que se respeten</p> <p style="text-align: center;">8.2 Escolaridad, aplicación, aprendizaje</p> <p>69. Ha superado las dificultades de adaptación escolar</p> <p style="text-align: center;">8.2.1 Tarea</p> <p>70. Realiza las tareas escolares con menos apoyo del maestro</p> <p style="text-align: center;">5.7.1 Escritura y lectura</p> <p>71. Es capaz de escribir cartas a sus padres</p>	<p style="text-align: center;">8.1 Norma</p> <p>68. Se atiene a las normas del juego y exige que se respeten</p> <p style="text-align: center;">8.2 Escolaridad, aplicación, aprendizaje</p> <p>69. Ha superado las dificultades de adaptación escolar</p> <p style="text-align: center;">8.2.1 Tarea</p> <p>70. Realiza las tareas escolares con menos apoyo del maestro</p> <p style="text-align: center;">5.7.1 Escritura y lectura</p> <p>71. Es capaz de escribir cartas a sus padres</p>

<p>ausentes o a los amigos.</p> <p>72. Lee fluidamente y sin pronunciar en voz alta.</p> <p>73. Ríe las situaciones cómicas en los tebeos.</p> <p>74. Le gusta leer historias de animales y cuentos populares.</p>	<p>ausentes o a los amigos. (Es capaz de hacer tarjetas para sus padres)</p> <p>72. Lee fluidamente y sin pronunciar en voz alta. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>73. Ríe las situaciones cómicas en los tebeos. (Ríe las situaciones cómicas cuando se le lee un cuento)</p> <p>74. Le gusta leer historias de animales y cuentos populares. (Le gusta que le lean historias de animales y cuentos populares)</p>
<p>9. Conducta ético social</p>	<p>9. Conducta ético social</p>
<p>9.1 Conducta Social</p> <p>75. Hace uso correcto de la noción de parentesco.</p> <p>76. Se presta a hacer recados que pongan a prueba su capacidad</p> <p>77. Pasa menos tiempo en casa, sale más con los amigos,</p> <p>78. Respeta los acuerdos de tiempo, estipulados en el plan</p> <p>9.2 Conducta moral</p> <p>79. Se identifica con las normas morales y religiosas que ha aprendido</p> <p>80. Al intercambiar objetos con sus compañeros actúa honestamente.</p> <p>81. Es capaz de prever las consecuencias de su comportamiento</p> <p>82. Anticipa cómo obraría en situaciones problemáticas o de conflicto.</p>	<p>9.1 Conducta Social</p> <p>75. Hace uso correcto de la noción de parentesco. (Reconoce a su familia)</p> <p>76. Se presta a hacer recados que pongan a prueba su capacidad</p> <p>77. Pasa menos tiempo en casa, sale más con los amigos, (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p> <p>78. Respeta los acuerdos de tiempo, estipulados en el plan</p> <p>9.2 Conducta moral</p> <p>79. Se identifica con las normas morales y religiosas que ha aprendido</p> <p>80. Al intercambiar objetos con sus compañeros actúa honestamente. (Cuando se le recuerda)</p> <p>81. Es capaz de prever las consecuencias de su comportamiento</p> <p>82. Anticipa cómo obraría en situaciones problemáticas o de conflicto. (Este ítem no fue considerado para la aplicación)</p>

ANEXO NO. 2**FICHA PERFIL JONATHAN**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,40	35,36	34,35	36	36,37

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.2 Señales	41	37	36	37	38
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 3**FICHA PERFIL CRISTINA**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,40	35,36	34,35	36	36,37
6.2 Señales	41	37	36	37	38

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO.4**FICHA PERFIL JUAN ESTEBAN**

(4 – 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.2 Señales	41	37	36	37	38
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. Autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 5**FICHA FINAL PERFIL JUANITO**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.2 Señales	41	37	36	37	38
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 6**FICHA PERFIL JOSUÉ**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Trepar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.2 Señales	41	37	36	37	38
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 7**FICHA INICIAL PERFIL XAVIER**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.2 Señales	41	37	36	37	38
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 8**FICHA PERFIL RONNY**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.2 Señales	41	37	36	37	38
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 9**FICHA PERFIL MARÍA EMILIA**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37
6.2 Señales	41	37	36	37	38

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,70	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 10**FICHA PERFIL JAIDER**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				0
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.2 Señales	41	37	36	37	38
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,70	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 11**FICHA PERFIL BRYAN**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.2 Señales	41	37	36	37	38
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82

ANEXO NO. 12**FICHA PERFIL MARÍA BELÉN**

(4 - 8 años)

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
1.1 R. placent	1,2	1,2	1	1,2,3	1,2
1.2 R. ans	3,4	3,4	2,3	4,5	3
1.3 R. avers	5,6	5,6	4,5	6	4,5,6
1.4 R. asert	7,8,9	7,8	6,7,8,9	7,8,9,10	7,8,9
1.5 Amistosa					
1.6 Presexual				11	10,11,12
2.1 Tregar	10				
2.2 Sentado, montar	11		10	12	13
2.3.1 Andar, saltar	12,13,14	9,10,11	11,12	13	14,15
2.3.2 Locom, correr	15,16	12,13,14	13,14	14	16
2.3.3 Agilidad, fuerza	17	15,16,17	15,16	15,16,17	17,18,19
2.3.4 Fuerza, lucha			17	18,19	20
3.2 Visual		18			0
3.3 Audit	18,19,20	19	18,19	20	21,22
3.4 Táctil	21,22,23		20	21	
4.1 Cabz, tronco	24,25	20		22	23
4.2 Pies, piernas	26	21	21	23,24	24,25
4.3.1 Manipul	27,28	22	22,23	25,26,27,28	26,27
4.3.2 Golp, lanz	29,30,31	23,24	24	29	28,29
4.3.3 Destrezas	32,33	25,26	25,26	30	30,31
5.3 Audio-motr					0
5.5 Seg-busq					0
5.6 Mediación		27,28			0
5.7.1 Figur	34,35	29,30,31	27,28,29	31,32	32,33
5.7.2 Gráfico	36,37,38	32,33,34	30,31,32,33	33,34,35	34,35
6.1 Recon. Mem	39,4	35,36	34,35	36	36,37
6.2 Señales	41	37	36	37	38

	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
6.3 Demand. Inhib	42			38	39
6.4 Habla	43,44,45	38,39	37,38	39,40,41	40,41
6.5.1 Mim. Gesto	46,47	40,41,42	39,40	42,43	42,43
6.5.2 Simulación	48,49,50	43,44	41,42	44,45	44,45
6.6.1 Coop. autobast	51,52	45,46	43,44,45	46,47	46,47,48,49
6.6.2 Aprzje social	53,54,55	47,48	46	48,49	
7. Conceptuación					
7.1 Estereotipia	56,57	49,50	47	50	50
7.2 Curiosidad	58,59,60	51,52	48,49,50	51,52	51,52
7.3. 1 Temporal	61,62	53,54	51,52,53	53,54,55	53,54,55
7.3.2 Espacial	63,64	55,56,57	54,55	56,57	56,57
7.3.3 Numérica	65,66,67	58,59,60	56,57,58	58,59,60,61	58,59,60,61
7.3.4 Semántica	68,69,70	61,62	59,60	62	62
7.3.5 Relac. Valor	71,72,73,74	63,64,65	61,62	63,64,65,66	63,64,65
7.3.6 Lógico				67	66,67
8.1 Norma		66,67	63,64,65	68	68
8.2.1 Tarea			66,67	69,7	69,7
8.2.2 Escrit. Lec		68,69	68,69,70	71,72	71,72,73,74
9.1 Social				73,74,75,76	75,76,77,78
9.2 Moral				77,78,79,80	79,80,81,82