



Prácticum

PSICOMOTRICIDAD

**RED DE COLEGIOS
SEMPER ALTIUS**

Créditos

Oficina Central
Red de Colegio Semper Altius

Elena Bustillos Cornejo
Directora Nacional

Mónica García de Luca
Directora Académica de Investigación
y Gestión Académica

Claudia Gabriela Sosa Díaz
Gerente Académica Sección Preescolar

María Cristina Gómez García
Consultora Académica Preescolar

Luz María Torres Morales
Consultora Académica Preescolar

Colaboradores

Lorena Noriega Arias
Experto en contenido

Annia Favela Topete
Asesor técnico-pedagógico

Jessica Molina Villavicencio
Diseño de material



PSICOMOTRICIDAD



La Psicomotricidad es una disciplina en la que convergen distintas áreas del desarrollo de la persona, como la motriz, cognitiva, afectiva, social y de lenguaje, en este sentido, se promueven varias competencias del perfil de egreso de preescolar como:

- Descubrir de manera progresiva su realidad corporal; es decir, tome conciencia de su propio cuerpo, valore, desarrolle y cuide todo lo que tenga que ver con este.
- Desarrollar su capacidad senso-perceptual para explorar el entorno, reconociendo las propiedades de los objetos y apropiándose de la realidad que se le presenta ante él.
- Mejorar la propia capacidad motriz requerida para afrontar diferentes situaciones y actividades de la vida cotidiana, desarrollando de manera progresiva sus nociones de espacialidad, temporalidad, lateralidad, ritmo, equilibrio y coordinación.
- Desarrollar su lenguaje corporal y habilidades motoras para jugar, expresar sus emociones e interactuar con el medio circundante y con los demás.

El desarrollo de estas competencias, buscan que el alumno de preescolar desarrolle la psicomotricidad para facilitar la relación y comunicación consigo mismo y con su entorno. De esta forma se aprovecha al máximo las posibilidades de desarrollo del alumno, potenciándolas y afianzando sus capacidades a través de la intervención estratégica del docente.

Las frecuencias y el tiempo destinado para el desarrollo de este prácticum son:

Grado	Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
Frecuencias semanales	7	4	4	4	2
Tiempo por frecuencia	30 minutos	30 minutos	30 minutos	30 minutos	30 minutos



En este prácticum encontrarás los siguientes ámbitos y estándares:

ÁMBITOS	ESTÁNDARES	
PROCESOS TÓNICO- POSTURALES	Tono	A1.S1.E1. Modula el tono muscular en distintas acciones para organizar el movimiento, a través de diversas actividades motrices y posturales, mostrando persistencia.
	Postura	A1.S2.E2. Mantiene ciertas posturas en movimientos globales y segmentarios logrando el control del cuerpo, con una actitud de perseverancia y curiosidad.
	Equilibrio	A1.S3.E3. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones mostrando control corporal a través de retos y acciones motrices, manifestando destreza y perseverancia.
	Lateralidad	A1.S4.E4. Reconoce que hay dos lados del cuerpo, experimentando con las manos, ojos, oídos y pies las diferentes acciones motrices, descubriendo así su dominancia lateral con una actitud de confianza y curiosidad.
	Coordinación global	A1.S5.E5. Demuestra control y habilidad en diferentes movimientos que involucren extremidades superiores e inferiores, desarrollando sus potencialidades motrices globales, a través de retos y tareas motoras, con una actitud de perseverancia y entusiasmo.
	Coordinación segmentaria	A1.S6.E6. Coordina simultáneamente ojos y manos/pies para actividades específicas de coordinación global y segmentaria, desarrollando el control visual y motriz a través de retos y tareas motoras, mostrando seguridad.
	Coordinación viso motriz	A1.S7.E7. Coordina manos, dedos y ojos en actividades precisas para potenciar su desarrollo motriz fino, mostrando disfrute y perseverancia.
 Estándares asociados con los ámbitos Orientación de la corporeidad (A1.E1 al E3) y Capacidades motrices básicas (A2.E1) del prácticum de Educación física.		



ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL	Ritmo	A2.S1.E1	Identifica los diferentes ritmos, a través de su cuerpo y siguiendo movimientos coordinados y secuenciados, favoreciendo su ubicación temporal y armonía en el movimiento, mostrando sensibilidad y atención.
	Ubicación espacial	A2.S2.E2.	Adquiere la representación mental del espacio, a través del movimiento, el desplazamiento y la orientación, tomando su propio cuerpo como referente espacial, mostrando una actitud atenta y consistente.
	Ubicación temporal	A2.S3.E3.	Reconoce el tiempo, a través de rutinas y situaciones cotidianas, adquiriendo paulatinamente los conceptos de duración, orden y sucesión en que se dan los acontecimientos, mostrando curiosidad e interés.
	 Estándares asociados con el ámbito Orientación de la corporeidad (A1.E1 al E3) del prácticum de Educación física.		
INTEGRACIÓN CORPORAL	Esquema corporal	A3.S1.E1.	Identifica las diferentes partes del cuerpo, desarrollando su autoconocimiento corporal y reconociendo sus posibilidades de destreza motriz a través de actividades lúdicas y de coordinación, mostrando una actitud de confianza y curiosidad.
	Imagen corporal	A3.S2.E2.	Reconoce sus características físicas y habilidades motrices, a través del autoconocimiento y la retroalimentación, fortaleciendo su autoconcepto e identidad personal, mostrando seguridad y confianza.
	 Estándares asociados con el ámbito Orientación de la corporeidad (A1.E1 al E3) del prácticum de Educación física.		



PROCESOS COGNITIVO- MOTORES	Lenguaje	A4.S1.E1. Se comunica a nivel verbal, no verbal como escrito, con distintos símbolos gráficos y del lenguaje, para expresar sus necesidades e intereses, así como medio de integración y adaptación social, mostrando confianza y apertura.
	Juego simbólico	A4.S2.E2. Utiliza el juego para hacer representaciones e imitaciones de su contexto real como imaginario, como medio de expresión emocional y resolución de conflictos que le permite interpretar y adaptarse a su medio de forma lúdica.
	Grafomotricidad	A4.S3.E3. Realiza actividades gráficas que fortalecen su coordinación motriz fina y percepción visomotriz, logrando mayor precisión en el trazo a través de situaciones lúdicas.
	 Estándares asociados con los ámbitos de Lenguaje verbal y no verbal (A1.E1 al E.3) e Iniciación a la escritura (A4.E1 al E3) del prácticum de Primera lengua.	



¿QUÉ VA A APRENDER EL ALUMNO?

El alumno, de acuerdo con su edad, podrá ir desarrollando y regulando su equilibrio, coordinación, lateralidad, ubicación temporal, esquema corporal, entre otros; esto le permitirá irse reconociendo, desenvolviendo y construyendo de una forma sana y plena.

¿PARA QUÉ LO VA A APRENDER?

Para mejorar su equipamiento psicomotor, desarrollando paulatinamente el conocimiento, conciencia y control de su cuerpo, así como el equilibrio, tono, postura, inhibición voluntaria y respiración adecuada.

El alumno ira logrando un movimiento cada vez más coordinado, iniciara la definición de su lateralidad y la estructuración espaciotemporal para impulsar su confianza, seguridad y favorecer su interacción con el medio ambiente.

¿CÓMO LO VA A APRENDER?

A través del juego, la exploración del espacio circundante y utilizando el cuerpo como mediador, gracias a las experiencias que le proporcione el psicomotricista se logrará el desarrollo psicomotor esperado para su edad, de forma oportuna.

¿CON QUÉ LO VA A APRENDER?

A través de su cuerpo, que no es un contenedor, sino un espacio – interno y externo – que estructura y da sentido a la existencia propia y del otro; con apoyo de espacios, materiales y equipamiento que permitirán el desarrollo de las actividades propuestas por el psicomotricista.

¿CÓMO SE EVALUARÁ SU APRENDIZAJE?

Mediante la observación sistemática del desarrollo psicomotor, con el uso de formatos específicos, por grado, que permitan el registro de datos cuantitativos y cualitativos.

RECOMENDACIONES AL DOCENTE

A continuación, se señalan algunas recomendaciones importantes para la planificación como para la intervención didáctica:

- ✓ Trabajar con el cuerpo del alumno, es decir, el foco de atención es el movimiento, más allá de los materiales o recursos provistos.
- ✓ Valorar que cada sesión, es un momento privilegiado para conocer a los alumnos, observar sus capacidades y detectar sus necesidades.
- ✓ Aprovechar en cada sesión la información clave sobre el desempeño de cada alumno sobre su proceso de desarrollo (social, emocional, motriz y de lenguaje) es por ello por lo que se recomienda que estén presentes en todo momento las maestras titulares.
- ✓ Integrar a la observación como el principal medio para cuidar el desarrollo, postura y movimiento, valorando el ritmo y la evolución del alumno.
- ✓ Contar con un inicio, desarrollo y cierre. Dando un especial momento al cierre para que el propio alumno se dé cuenta de lo que se trabajó, cómo se sintió.
- ✓ Cuidar que la planificación retome todos los ámbitos del prácticum. No todo se remite a un circuito sino también a la expresión corporal en otras situaciones didácticas que involucren otros materiales y propuestas.
- ✓ Conectar cómo el prácticum abona a otros prácticos como primera lengua, pensamiento matemático, mundo natural, etc.
- ✓ Integrar actividades de inicio sean de tipo sensorial o sensoriomotoras y al terminar, concluir con actividades de relajación y/o representación cognitiva.
- ✓ Promover que el alumno resuelva desafíos y haga las cosas por sí mismo, por lo que desarrollar su independencia será fundamental sin dejar de atender sus necesidades.
- ✓ Considerar aspectos de cuidado y seguridad, desde las reglas del aula en el uso del espacio como de los materiales, así como evaluar los riesgos de los materiales y retos motores presentados.
- ✓ Favorecer la integración y la interacción grupal.
- ✓ Evitar el sentido de competencia entre los alumnos o como medio para incentivar el interés, es fundamental respetar los distintos ritmos de desarrollo de los alumnos.
- ✓ Tener todo el material preparado y dispuesto antes de iniciar.
- ✓ Al usar materiales nuevos o llamativos para los alumnos, dejar que los exploren antes de iniciar para cubrir su curiosidad y puedan atender mejor la instrucción.





DE EQUIPAMIENTO

El material utilizado durante las sesiones puede ser muy diverso y dependerá mucho de la intención de la intervención. De forma general podemos señalar los siguientes:

- Módulos de gomaespuma
- Colchonetas
- Pelotas y balones
- Aros
- Tubos de gomaespuma
- Telas de gasa
- Cuerdas
- Juguetes para favorecer la coordinación óculo-manual, el juego simbólico, nociones espaciales como temporales.
- Instrumentos musicales como cascabeles, pandereta, triángulo, tamboril, tambores, palo de lluvia, castañuelas, güiro, etc.
- Materiales que favorezcan la estimulación sensorial con aromas y texturas diversas.

Este material es sugerido, más no limitativo. Se sugiere también consultar el [Manual de espacios de Preescolar](#).

PARA EL ESPACIO

El espacio, para que favorezca una adecuada intervención, es importante que reúna una serie de características importantes como:

1. Un espacio suficiente para la movilidad y la comodidad.
2. El piso debe permitir que puedan estar los niños descalzos (corcho, mosqueta o laminado térmico).
3. Decoración neutra con colores suaves evitando los colores primarios o sobrestimulantes.
4. La seguridad es fundamental, por lo que asegurar un espacio donde el alumno pueda explorar libremente sin riesgos será fundamental.
5. Algunos materiales se recomiendan tenerse de forma fija y segura como son: los espejos, espalderas, muro para escalar, columpios, etc.
6. Contar con música para enriquecer la experiencia será fundamental en los momentos determinados y con una intención clara, no es recomendable todo el tiempo.

Se sugiere también consultar el [Manual de espacios de Preescolar](#).

TABLA DE SABERES



PROCESOS TÓNICO- POSTURALES

CONCEPTUAL

- Control corporal
- Lateralización
- Desplazamientos
- Equilibrio
- Posturas
- Pinza

ACTITUDINAL

Se espera que el alumno:

- muestre disposición y tolerancia al realizar actividades de relajación;
- denote interés por planear, organizar y verificar sus movimientos;
- valore la importancia de la respiración en la actividad motriz.

PROCEDIMENTAL

Se espera que el alumno:

- sostenga la posición de inmovilidad por períodos cortos de tiempo;
- relaje su cuerpo de manera global o segmentaria por períodos cortos;
- controle su fuerza muscular en actividades específicas;
- ejecute giros con ajustes posturales correctos;
- controle su cuerpo en actividades en las que se desplace hacia adelante, hacia atrás y lateralmente en superficies horizontales, inclinadas y mixtas;
- controle la caminata sobre una línea;
- planee movimientos de ascenso de distintos objetos con alturas variadas;
- controle su cuerpo al participar en actividades que provoquen desequilibrios;

TABLA DE SABERES



PROCESOS TÓNICO- POSTURALES

- utilice la mano preferente para sus actividades;
- suba y baje escaleras de forma alternada;
- escale, alternando pies y manos, en estructuras con diferentes pendientes y ángulos;
- pueda correr, trotar, galopar, cambiando de dirección o brincando para librar obstáculos;
- recorte con tijeras con mayor precisión;
- realice movimientos controlados;
- tome el lápiz con pinza correcta.



Tono

A1.S1.E1.

Modula el tono muscular en distintas acciones para organizar el movimiento, a través de diversas actividades motrices y posturales, mostrando persistencia.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
1. <u>Explorará</u> , con la guía del docente, la diferencia entre movilidad y la relajación para controlar su cuerpo.	1. <u>Reconocerá</u> , con la guía del docente, la diferencia entre movilidad e inmovilidad y la relajación en su cuerpo de manera global.	1. <u>Reproducirá</u> acciones como jalar y presionar y experimentará la diferencia entre movilidad e inmovilidad y la relajación de manera global y segmentaria.	1. <u>Ejecutará</u> acciones como presionar y jalar con mayor control y podrá regular un poco mejor la movilidad, inmovilidad y relajación de manera global y segmentaria.	1. <u>Adaptará</u> sus movimientos para jalar y empujar según lo necesite y, controlará mejor la movilidad, inmovilidad y relajación de manera global y segmentaria.
1.1 Imita los movimientos de movilidad e inmovilidad (por ejemplo: con una canción en donde haya movimientos y pausas).	1.1 Mueve o inmoviliza su cuerpo ante una orden o estímulo externo: correr, parar.	1.1 Detiene parcialmente el movimiento de su cuerpo ante una orden o estímulo externo: correr, parar.	1.1 Detiene totalmente el movimiento de su cuerpo de manera voluntaria ante una instrucción o estímulo externo. (Por ejemplo: el juego de las estatuas de marfil).	1.1 Sostiene la posición de inmovilidad por períodos cortos de tiempo. (Por ejemplo: puede escuchar atentamente un cuento corto sin necesidad de moverse).
1.2 Percibe por un período corto de tiempo el estado de relajación ante la indicación de quedarse quieto.	1.2 Explora posturas que le permiten relajar su cuerpo en estado de reposo: boca arriba, boca abajo, de lado.	1.2 Reproduce posturas que le permiten relajar su cuerpo en las que se siente más cómodo.	1.2 Relaja su cuerpo de manera global y segmentaria, y reconoce posturas corporales que le ayudan a relajarse (sentarse o acostarse para descansar).	1.2 Relaja su cuerpo de manera global o segmentaria por períodos cortos, en actividades en las que esté concentrado o le produzcan placer.
1.3 Eleva o disminuye el tono muscular sin regularlo voluntariamente.	1.3 Jala o empuja controlando muy poco la fuerza que imprime para hacerlo. Por ejemplo, al empujar un carrito o jalar para abrir una puerta.	1.3 Comienza a controlar la fuerza para empujar, jalar, presionar y lanzar.	1.3 Eleva el tono muscular en actividades que así lo requieran, Por ejemplo: para cargar una cubeta con agua.	1.3 Puede planear algunas acciones para elevar el tono muscular en actividades que así lo requieran (empujar, jalar, aventar).



Tono

A1.S1.E1.

Modula el tono muscular en distintas acciones para organizar el movimiento, a través de diversas actividades motrices y posturales, mostrando persistencia.

1.4 Eleva el tono muscular al llorar por cansancio o hacer un berrinche y lo baja al estar relajado.	1.4 Logra aumentar o disminuir el tono con indicaciones del docente. (Por ejemplo: “Empuja más fuerte”).	1.4 Logra modular en ciertos momentos el tono en la movilización de objetos por sí solo.	1.4 Tiene más control sobre la fuerza que imprime a nivel muscular en actividades específicas. (Por ejemplo: servir agua de una jarra).	1.4 Planea mentalmente disminuir o aumentar el tono muscular en algunas actividades específicas por sí solo, (por ejemplo: para acariciar una mascota, baja el tono, para cargar una maleta, lo eleva).



Postura

A1.S2.E2.

Mantiene ciertas posturas en movimientos globales y segmentarios logrando el control del cuerpo, con una actitud de perseverancia y curiosidad.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
2. <u>Explorará</u> diferentes posturas corporales globales para ir controlando sus movimientos.	2. <u>Realizará</u> diferentes posturas corporales en sus movimientos globales para lograr el control de su cuerpo.	2. <u>Demostrará</u> diferentes posturas corporales en sus movimientos globales y segmentarios para lograr el control de su cuerpo.	2. <u>Adquirirá</u> diferentes posturas corporales que requieren mayor control de su cuerpo.	2. <u>Planeará</u> posturas complejas que requieran mayor control de su cuerpo.
2.1 Imita diferentes posturas: de pie, sentado, de rodillas, posición de gateo, boca arriba, boca abajo.	2.1 Realiza diferentes posturas corporales: acostado, cuerpo encogido, cuclillas.	2.1 Demuestra cuando se le solicita, distintas posturas corporales: hincado, cuerpo inclinado en cuclillas, apoyo sobre un pie.	2.1 Controla su cuerpo cuando adopta nuevas posturas: posición de puente, de puntitas, sobre una rodilla.	2.1 Planea posturas en actividades que requieren control corporal utilizando objetos y material de psicomotricidad.
2.2 Realiza nuevas y diferentes posturas que va controlando poco a poco (hincarse, cuclillas).	2.2 Utiliza diferentes posturas de forma correcta para acciones concretas (sentarse en una silla, agacharse para recoger un objeto, girarse).	2.2 Identifica que cada postura tiene una finalidad: (acostarse para relajarse, inclinar su cuerpo para tomar algo del piso).	2.2 Utiliza posturas diferentes para finalidades específicas (alzar los brazos y ponerse de puntas para alcanzar algo, hincarse para rezar, sentarse con las piernas cruzadas en el suelo para escuchar un cuento).	2.2 Adopta de manera consciente las posturas correctas para acciones específicas: (sentarse adecuadamente para realizar tareas gráficas).
2.3 Explora por sí solo diversas posturas para realizar diferentes acciones (sentado en el suelo con las piernas estiradas, estar de pie, sentado, de rodillas, posición de gateo, boca arriba, boca abajo).	2.3 Experimenta con su cuerpo diferentes posturas para lograr diversos objetivos (estirarse para alcanzar algo, encoger su cuerpo para pasar bajo una mesa).	2.3 Identifica posturas correctas e incorrectas cuando se le muestran (por ejemplo: si se le muestra una imagen de un niño que come estando sentado en una silla frente a una mesa, o de	2.3 Utiliza las posturas correctas para cada acción (sentado correctamente en la silla para dibujar o trazar, acostarse para descansar, de pie si alguna actividad lo requiere). El docente apoya recor-	2.3 Mantiene por un tiempo corto la postura adecuada en las acciones que realiza (de pie si está haciendo una fila, sentado correctamente para hacer trabajos de escritura o trazos).



Postura

A1.S2.E2.

Mantiene ciertas posturas en movimientos globales y segmentarios logrando el control del cuerpo, con una actitud de perseverancia y curiosidad.

		un niño parado comiendo y sosteniendo un plato).	dando que la mantenga.	
2.4 Imita diferentes posturas: de pie, sentado, de rodillas, posición de gateo, boca arriba, boca abajo.	2.4 Realiza diferentes posturas corporales: acostado, cuerpo encogido, cuclillas.	2.4 Demuestra cuando se le solicita, distintas posturas corporales: hincado, cuerpo inclinado en cuclillas, apoyo sobre un pie.	2.4 Controla su cuerpo cuando adopta nuevas posturas: posición de puente, de puntitas, sobre una rodilla.	2.4 Planea posturas en actividades que requieren control corporal utilizando objetos y material de psicomotricidad.



Equilibrio

A1.S3.E3.

Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones mostrando control corporal a través de retos y acciones motrices, manifestando destreza y perseverancia.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
3. <u>Explorará el equilibrio en sus movimientos globales para lograr el control de su cuerpo.</u>	3. <u>Realizará movimientos globales que requieran equilibrio para lograr el control de su cuerpo.</u>	3. <u>Demostrará equilibrio en sus movimientos globales y segmentarios para lograr el control de su cuerpo.</u>	3. <u>Controlará acciones que requieren mayor equilibrio para el control de su cuerpo.</u>	3. <u>Planeará posturas complejas que requieren equilibrio para un mayor control de su cuerpo.</u>
3.1 Imita diferentes tipos de giros sobre su propio eje (vueltas).	3.1 Hace diferentes tipos de giros (vueltas y rodar).	3.1 Reproduce giros sobre su propio eje buscando hacerlo cada vez con más velocidad.	3.1 Reproduce giros y hace ajustes posturales. Busca en el juego “perder el equilibrio” (dar vueltas y vueltas hasta caerse, y hacer maromas) con el propósito de perder el equilibrio para, poco a poco, irlo controlando.	3.1 Ejecuta giros con ajustes posturales correctos (correr persiguiendo un aro y girar su cuerpo en el trayecto, si es necesario, para atraparlo).
3.2 Imita desplazamientos hacia adelante en superficies anchas y horizontales (banco sueco y el suelo).	3.2 Explora desplazamientos hacia adelante y laterales en superficies, anchas y horizontales (banco sueco y en un espacio delimitado del suelo).	3.2 Reproduce desplazamientos hacia adelante, hacia atrás y laterales en superficies horizontales e inclinadas.	3.2 Ejecuta acciones en las que se desplaza hacia adelante, hacia atrás y lateralmente en superficies horizontales, inclinadas y combinadas.	3.2 Controla su cuerpo en actividades en las que se desplaza hacia adelante, hacia atrás y lateralmente en superficies horizontales, inclinadas y mixtas (rampas, barras de equilibrio, escaleras).
3.3 Camina con ayuda sobre líneas paralelas marcadas en el piso.	3.3 Camina sobre líneas paralelas marcadas en el piso.	3.3 Camina solo sobre una línea.	3.3 Camina rápidamente sobre una línea.	3.3 Controla la caminata sobre una línea, que se va haciendo más angosta; puede hacerse alternando pies, un pie tras otro pie, para atrás, entre otros.



Equilibrio

A1.S3.E3.

Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones mostrando control corporal a través de retos y acciones motrices, manifestando destreza y perseverancia.

3.4 Camina sobre una tabla angosta sobre el piso con ayuda.	3.4 Camina despacio sobre una tabla angosta sobre el piso sin ayuda.	3.4 Camina sobre una barra de 30 cm con ayuda.	3.4 Camina sobre una barra de 30 centímetros.	3.4 Camina sobre una barra de equilibrio hacia adelante y hacia atrás.
3.5 Imita movimientos de ascenso y descenso de distintos objetos (por ejemplo, imitar el subir como un globo, el brincar como una pelota, bajar como un elevador y agacharse hasta quedar en cuclillas).	3.5 Se desplaza subiendo y bajando de distintos objetos y alturas.	3.5 Realiza movimientos de ascenso y descenso de distintos objetos y alturas, incluyendo el salto en el descenso.	3.5 Controla movimientos de ascenso de distintos objetos con mayor altura, incluyendo el salto en el descenso.	3.5 Planea movimientos de ascenso de distintos objetos con alturas variadas, incluyendo el salto en el descenso.
3.6 Experimenta movimientos de balanceo laterales y anteroposteriores de un pie al otro.	3.6 Imita movimientos de balanceo de un pie al otro.	3.6 Ejecuta movimientos en los que se balancea en distintas direcciones, cambiando el peso de un pie al otro.	3.6 Controla movimientos en los que se balancea de un pie al otro y se desplaza por el espacio.	3.6 Planea secuencias de movimientos combinados de balanceo de un pie al otro en distintas direcciones.
3.7 Explora situaciones que provocan desequilibrios sentarse en una manta y que lo jalen, o balancearse arriba de una pelota con ayuda.	3.7 Experimenta situaciones que provoquen desequilibrio a su cuerpo: balanceos sobre la pelota, giros, columpios.	3.7 Ejecuta movimientos que provoquen desequilibrio a su cuerpo: girar, mantener el equilibrio sobre diversos objetos como topes, pelotas, columpios, hamacas.	3.7 Controla su cuerpo al participar en actividades que provoquen desequilibrios en distintas superficies y alturas.	3.7 Propone actividades que provoquen desequilibrio a su cuerpo a partir del cambio en la posición de la cabeza y en el eje del cuerpo, en distintas superficies y alturas, por ejemplo, al sentarlo o ponerlo de pie en una pelota grande para estimular su equilibrio.



Lateralidad

A1.S4.E4.

Reconoce que hay dos lados del cuerpo, experimentando con las manos, ojos, oídos y pies las diferentes acciones motrices, descubriendo así su dominancia lateral con una actitud de confianza y curiosidad.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
4. <u>Descubrirá</u> que puede usar las manos y pies en diferentes acciones.	4. <u>Utilizará</u> las dos manos indistintamente.	4. <u>Explorará</u> y <u>practicará</u> movimientos con los dos lados del cuerpo.	4. <u>Utilizará</u> la mano preferente.	4. <u>Definirá</u> su lateralización manual definitiva.
4.1 Agarra y tira objetos que manipula.	4.1 Explora indistintamente con ambas manos diferentes objetos.	4.1 Empieza a utilizar una mano más que otra.	4.1 Se siente más cómodo con el uso de una mano que de la otra (preferencia manual).	4.1 Utiliza la mano preferente para sus actividades.
4.2 Cruza el eje constantemente para tomar objetos.	4.2 Reconoce que en su cuerpo que hay un lado y otro, y la parte de atrás.	4.2 Explora movimientos con ambos pies y manos.	4.2 Utiliza más un lado del cuerpo que otro.	4.2 Puede utilizar los 2 lados del cuerpo de forma coordinada en diferentes actividades.



Coordinación global

A1.S5.E5.

Demuestra control y habilidad en diferentes movimientos que involucren extremidades superiores e inferiores, desarrollando sus potencialidades motrices globales, a través de retos y tareas motoras, con una actitud de perseverancia y entusiasmo.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
5. Se desplazará libremente mostrando curiosidad por explorar el entorno.	5. Desempeñará un papel mucho más activo gracias a las destrezas adquiridas previamente (caminar, correr).	5. Seguirá perfeccionando el dominio de las extremidades superiores e inferiores.	5. Logrará moverse con soltura al desplazarse por el espacio.	5. Demostrará habilidad y armonía para mover diferentes partes, de forma global o independiente.
5.1 Sube y baja escaleras con apoyo de un docente.	5.1 Sube y baja escaleras agarrado de un barandal y con apoyo.	5.1 Sube y baja escaleras agarrado de un barandal, iniciando el alternar los pies.	5.1 Sube escaleras alternando pies.	5.1 Sube y baja escaleras de forma alternada.
5.2 Puede subir y bajar en una resbaladilla con ayuda del docente.	5.2 Camina hacia delante, hacia atrás, a los lados.	5.2 Puede permanecer sobre un pie unos segundos.	5.2 Camina lateralmente en una barra de equilibrio, o se desplaza hacia adelante o atrás sobre un pie (por ejemplo, en el avión o bebeleche)	5.2 Escala, alternando pies y manos, en estructuras con diferentes pendientes y ángulos (escalera de braquiación inclinada, escalera marina o pared de escalar).
5.3 Patea la pelota sin caerse.	5.3 Brinca con los pies juntos.	5.3 Brinca en un pie.	5.3 Puede correr, al mismo tiempo que jala o rueda un objeto.	5.3 Puede correr, trotar, galopar, cambiando de dirección o brincando para librar obstáculos.



Coordinación segmentaria

A1.S6.E6.

Coordina simultáneamente ojos y manos/pies para actividades específicas de coordinación global y segmentaria, desarrollando el control visual y motriz a través retos y tareas motoras, mostrando seguridad.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
6. <u>Iniciará</u> a utilizar crayolas y pinceles gruesos.	6. <u>Experimentará</u> con las dos manos el uso de diferentes materiales.	6. <u>Ejercitará</u> sus dedos para poder tomar la crayola logrando hacerlo correctamente.	6. <u>Será capaz</u> de tomar el lápiz con una pinza correcta.	6. <u>Tomará</u> el lápiz con pinza correcta y podrá girar la muñeca y desplazarla de forma simultánea.
6.1 Explora y sujeta una crayola gruesa tomándola con toda la mano y haciendo trazos sin control sobre un papel, en plano vertical o en el piso con pliegos de papel poroso (Kraft, papel de estraza o papel madera).	6.1 Toma una crayola o gis grueso con toda la mano y hace garabatos en diferentes superficies, y de forma espontánea y poco a poco los agarra con tres dedos con apoyo del docente.	6.1 Sostiene una crayola entre los dedos pulgar e índice y el medio como sostén, para realizar trazos.	6.1 Toma, con el dedo pulgar e índice y el medio como sostén, un lápiz o crayola grueso y hace trazos dentro de un contorno.	6.1 Utiliza un útil gráfico (lápiz, color, crayola) para hacer trazos en un espacio determinado, con una pinza correcta.
6.2 Comprime una hoja de papel con las dos manos e inicia un rasgado impreciso.	6.2 Rasga papel con las manos y se inicia el uso de la tijera como instrumento de recortar.	6.2 Recorta líneas rectas anchas y cortas, con uso de la tijera.	6.2 Recorta con tijeras líneas rectas, zigzag y onduladas.	6.2 Recorta con tijeras logrando hacerlo con mayor precisión en una línea recta, zigzag, ondulada y círculo.
6.3 Manipula objetos pequeños (cereal, chícharos, galletas) para explorarlos.	6.3 Explora diferentes materiales (pinceles, pintura, brochas, crayolas, con tres dedos y con apoyo de un docente) con los que podrá dejar una huella en diferentes superficies.	6.3 Logra girar la muñeca para realizar movimientos simples (abrir, cerrar y girar) en objetos como frascos con tapas, la manija de la puerta, instrumentos de construcción (desarmadores y tuercas).	6.3 Apila objetos y forma torres, ensarta piezas grandes, y medianas.	6.3 Dibuja y colorea utilizando diferentes materiales (colores, crayolas, pintura, acuarela, brochas) respetando los contornos, de izquierda a derecha, de arriba abajo, entre otros.



Coordinación
viso motriz

A1.S7.E7.

Coordina manos, dedos y ojos en actividades precisas para potenciar su desarrollo motriz fino, mostrando disfrute y perseverancia.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
7. <u>Manipulará</u> diferentes objetos.	7. <u>Observará</u> una figura de una torre y apilará bloques para hacerla igual.	7. <u>Logrará</u> tener mayor control en los movimientos de sus manos en actividades manuales.	7. <u>Controlará</u> movimientos que requieren de mayor precisión.	7. <u>Realizará</u> movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión.
7.1 Lanza objetos sin tener el control de dirección ni fuerza.	7.1 Lanza objetos y los sigue con la vista.	7.1 Tira objetos de arriba hacia abajo para encestar en una caja o aro.	7.1 Comienza a lanzar objetos con la intención de dirigirla a una dirección específica.	7.1 Lanza y encesta a una distancia de 1 metro diferentes objetos (pelotas, costalitos) dentro de una caja, aro, cesta.
7.2 Pasa las páginas de un libro, una o varias a la vez, dependiendo del grosor de estas.	7.2 Pasa página por página en un libro de pasta gruesa.	7.2 Encuentra una imagen que esté buscando en un libro, traza sobre una línea dada, por ejemplo, punteada.	7.2 Encuentra y señala una figura diferente en una serie; logra copiar líneas y figuras grandes de un modelo dado.	7.2 Puede copiar figuras simples de un plano horizontal a uno gráfico.
7.3 Intenta lanzar objetos hacia arriba, sin tener mucho éxito.	7.3 Lanza un objeto sin controlar la fuerza al hacerlo.	7.3 Lanza un objeto y es capaz de seguir con sus ojos su trayectoria.	7.3 Lanza hacia arriba un objeto y en ciertos momentos logra cazarlo.	7.3 Lanza hacia arriba un objeto y lo cacha.

TABLA DE SABERES



ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

CONCEPTUAL

- Derecha e izquierda
- Nociones espaciales
- Nociones temporales
- Ritmo
- Pulso

ACTITUDINAL

Se espera que el alumno:

- muestre interés de la duración de las actividades que forman parte de su rutina diaria (duración de las sesiones, lunch, recreo).

PROCEDIMENTAL

Se espera que el alumno:

- realice dos actividades simultáneas como marchar, caminar brincar mientras hace lecturas rítmicas;
- ejecute con la voz o con instrumentos de percusión, las lecturas de figuras rítmicas;
- comience a comprender y calcular el concepto de distancia;
- emplee los términos ayer, hoy, mañana, en la tarde, en la noche;
- integre las nociones corporales con la ubicación de las partes del cuerpo;
- planee una secuencia de movimientos;
- explique verbalmente las secuencias largas y cortas de los movimientos que realiza con su cuerpo;

TABLA DE SABERES



ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

- organice las nociones espaciales para orientarse en el espacio y para ubicar en él a personas y objetos.



Ritmo

A2.S1.E1.

Identifica los diferentes ritmos, a través de su cuerpo y siguiendo movimientos coordinados y secuenciados, favoreciendo su ubicación temporal y armonía en el movimiento, mostrando sensibilidad y atención.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
1. <u>Reconocerá</u> los diferentes movimientos que se relaciona con diferentes ritmos.	1. <u>Identificará</u> un pulso y/o un ritmo establecido; rápido o medio.	1. <u>Mantendrá</u> un ritmo lento o rápido a través de su cuerpo o con instrumentos de percusión.	1. <u>Realizará</u> una lectura básica de una figura rítmica respetando el pulso.	1. <u>Decodificará</u> símbolos musicales y figuras rítmicas respetando el pulso, sonido y silencios.
1.1 Reconoce diferentes intensidades de los sonidos.	1.1 Reconoce y reproduce diferentes intensidades utilizando su cuerpo.	1.1 Reproduce y mezcla con ayuda, intensidad, altura y duración, con su cuerpo, voz o instrumento de percusión.	1.1 Distingue las diferencias entre fuerte, suave, agudo, grave, rápido y lento además de manifestarlo o reproducirlo con su cuerpo.	1.1 Logra realizar dos actividades simultáneas como marchar, caminar brincar mientras hace lecturas rítmicas.
1.2 Reacciona con su cuerpo ante las duraciones sonoras.	1.2 Realiza movimientos cortos y largos reaccionando a la música o sonoridades.	1.2 Logra mantener alguna actividad (caminar, marchar, brincar) cuando se establece un pulso.	1.2 Logra mantener estable un ritmo rápido, medio o lento, ya sea con su cuerpo o con instrumentos de percusión.	1.2 Ejecuta con la voz o con instrumentos de percusión, las lecturas de figuras rítmicas.
1.3 Controla con su cuerpo, quedándose inmóvil por segundos, ante los silencios.	1.3 Controla el movimiento de su cuerpo (caminar, brincar) para adaptarlo a la velocidad del sonido que se establezca.	1.3 Comienza a identificar por sí solo, el pulso de diversas piezas musicales, acompañado de su cuerpo o con instrumentos de percusión.	1.3 Realiza cualquier actividad (marchar, brincar, correr, jugar, bailar) mientras exista sonido y música, y logra cesar todo tipo de movimiento de forma instantánea ante la ausencia de sonido.	1.3 Ejecuta con la voz o con instrumentos de percusión, las lecturas de figuras rítmicas.
1.4 Relaciona el sonido con movimiento corporal y el silencio con inmovilidad corporal.	1.4 Logra diferenciar las distintas cualidades del sonido (intensidad, altura y duración) y reproducirlas con su voz.	1.4 Logra decir frases y oraciones completas por sí solo y con ritmo.	1.4 Habla con cadencia y con oraciones completas.	1.4 Separa las palabras en sílabas aplaudiendo y siguiendo un ritmo.



Ubicación espacial

A2.S2.E2.

Adquiere la representación mental del espacio, a través del movimiento, el desplazamiento y la orientación, tomando su propio cuerpo como referente espacial, mostrando una actitud atenta y consistente.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
2. Recorrerá el espacio próximo de manera libre.	2. Resolverá, con la guía del docente y de forma progresiva, sus movimientos en su entorno.	2. Explorará de manera autónoma el espacio que le rodea.	2. Conquistará el espacio circundante que le es familiar.	2. Integrará conceptos espaciales que le servirán de apoyo para sus actividades cotidianas.
2.1 Reconoce conceptos de lugar y direccionalidad: arriba, abajo, adentro, adelante y atrás.	2.1 Explora el espacio que le rodea y los objetos que están a un lado, al otro, abierto, cerrado.	2.1 Establece una relación entre su cuerpo y los objetos, indicando si están cerca o lejos.	2.1 Comienza a hacer referencias entre la relación de su cuerpo con el espacio que le rodea ("no alcanzo porque está muy alto, muy lejos").	2.1 Utiliza conceptos de espacio y dirección: debajo, al lado, sobre, atrás, entre, en diferentes formas (gráfico, oral, con el cuerpo).
2.2 Explora el espacio en plano alto, medio y bajo (en plano bajo; reptando, gateando, rodando).	2.2 Disfruta explorar el espacio en un plano bajo para conocer todo lo que le rodea.	2.2 Se mueve en el espacio en donde le es familiar con mucha más seguridad.	2.2 Comienza a comprender y calcular el concepto de distancia.	2.2 Logra hacer cálculos de aproximación entre su cuerpo y los objetos.
2.3 Hace garabatos en un plano gráfico.	2.3 Puede mostrar la parte de arriba o abajo en un plano gráfico, con indicaciones del docente.	2.3 Ubica la parte de arriba y abajo en un plano gráfico.	2.3 Ubica la parte de arriba y abajo en un plano gráfico y los extremos con ayuda del docente.	2.3 Ubica la parte de arriba, y abajo, y de un extremo y otro (izquierda y derecha), en un plano gráfico.



Ubicación temporal

A2.S3.E3.

Adquiere la representación mental del espacio, a través del movimiento, el desplazamiento y la orientación, favoreciendo la ubicación espacial con una actitud atenta y consistente.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
3. <u>Experimentará</u> , con la guía del docente, la noción del tiempo a través de sus rutinas diarias.	3. <u>Discriminará</u> períodos temporales y de ubicación en un espacio concreto.	3. <u>Reconocerá</u> la fase del día en la que se encuentra. Solo poseerá nociones sobre el tiempo, sin una idea específica sobre él.	3. <u>Pasará</u> , con la guía del docente, de la concepción inconsciente del tiempo a su gestión consciente.	3. <u>Podrá</u> interactuar ante los estímulos internos y externos que estén relacionados con el tiempo.
3.1 Distingue entre día y noche.	3.1 Puede nombrar actividades que hace durante un día con un apoyo visual.	3.1 Reconoce algunas secuencias temporales de su rutina (primero y después).	3.1 Reconoce la temporalidad que existe dentro de un día y de la semana.	3.1 Emplea los términos ayer, hoy, mañana, en la tarde, en la noche.
3.2 Refleja en sus actividades están marcadas por las sensaciones temporales internas (sueño, hambre, cansancio, actividad).	3.2 Puede permanecer por tiempos cortos haciendo una actividad que le interesa.	3.2 Muestra mayor control de su cuerpo por períodos más largos.	3.2 Reconoce que hay momentos de espera entre cada actividad y logra control por períodos cortos.	3.2 Interactúa con las sensaciones temporales internas que les sirven de guía para hacer sus actividades. (sueño, hambre, tarea) y tiene más control para poder tolerar la espera.
3.3 Muestra incipientes nociones de espacio y tiempo (sabe cuál es su silla en el salón, sabe que es de día porque está el sol y hay luz).	3.3 Es capaz de predecir, con apoyo, que después del desayuno se va al colegio y terminando el colegio se va a casa.	3.3 Logra participar en las diferentes actividades que forman parte de su rutina (sacar sus crayolas y ponerlas en su lugar, poner su lonchera en el lugar que corresponde, colgar su sweater) en el momento específico en que se lo piden.	3.3 Reconoce y le da seguridad el orden de la rutina que se da día a día y que se les presenta de forma visual.	3.3 Muestra mayor conciencia de la duración de las actividades que forman parte de su rutina diaria (duración de las sesiones, lunch, recreo).

TABLA DE SABERES



INTEGRACIÓN CORPORAL

CONCEPTUAL

- Autoconocimiento
- Imagen corporal
- Lenguaje corporal

ACTITUDINAL

Se espera que el alumno:

- muestre interés por reconocer su cuerpo, sus logros y sus capacidades a través de auto observarse.

PROCEDIMENTAL

Se espera que el alumno:

- dibuje una persona con cara, brazos, manos, tronco, extremidades inferiores;
- exprese cómo se siente ante algunos sucesos;
- mencione diferentes partes del cuerpo;
- se dibuje.



Esquema corporal

A3.S1.E1.

Identifica las diferentes partes del cuerpo, desarrollando su autoconocimiento corporal y reconociendo sus posibilidades de destreza motriz a través de actividades lúdicas y de coordinación, mostrando una actitud de confianza y curiosidad.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
1. Distinguirá diferentes partes de su cuerpo.	1. Nombrará diferentes partes de su cuerpo.	1. Reconocerá diferentes partes del cuerpo por delante y por detrás en una imagen.	1. Dibujará una persona con cabeza, tronco y extremidades.	1. Dibujará una persona con cara, brazos, manos, tronco, extremidades inferiores.
1.1 Conoce su propio nombre, reaccionando ante él.	1.1 Identifica que es niño o niña.	1.1 Identifica las diferencias corporales de ser niño o niña.	1.1 Dice su edad, nombre y apellidos, y los de sus padres.	1.1 Se dibuja y escribe su nombre.
1.2 Reconoce su propia imagen, tocándola en un espejo.	1.2 Puede decir su nombre frente al espejo cuando se le pregunta quién está ahí.	1.2 Usa el pronombre “yo” para referirse a sí mismo, así como el “tú” para referirse a otros.	1.2 Puede realizar un dibujo de sí mismo y de sus papás, mencionando el nombre de cada uno.	1.2 Menciona diferentes partes del cuerpo viéndolos por delante o por detrás, en una fotografía.
1.3 Señala en sí mismo algunas partes de su cuerpo (ojos, nariz, boca, orejas, cabeza, manos, pies).	1.3 Señala en sí mismo, en otros y en un esquema diferentes partes de su cuerpo (ojos, nariz, boca, orejas, cabeza, manos, pies).	1.3 Señala al menos 10 partes de su cuerpo en sí mismo, en otros y en un esquema, logrando describir de una a tres funcionalidades.	1.3 Nombra al menos 10 partes de su cuerpo tanto en él como en otros y en un esquema, logrando describir funcionalidades de partes específicas, como la cabeza, extremidades, entre otros.	1.3 Nombra al menos 15 partes de su cuerpo tanto en él como en los otros y en un esquema, logrando describir algunas funcionalidades, incluyendo los sentidos, y algunos órganos como el corazón y pulmones.
1.4 Hace garabatos y cuando se le pregunta si es él o ella o mamá o papá dice que sí.	1.4 En el dibujo de la persona se encuentran en la fase de renacuajo.	1.4 Se dibuja con cara tronco y extremidades.	1.4 Se dibuja a sí mismo incluyendo extremidades superiores e inferiores y partes de la cara completas.	1.4 Se dibuja a sí mismo incluyendo el cuerpo completo y con algunos detalles.



Imagen corporal

A3.S2.E2.

Reconoce sus características físicas y habilidades motrices, a través del autoconocimiento y la retroalimentación, fortaleciendo su autoconcepto e identidad personal, mostrando seguridad y confianza.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
2. <u>Expresará</u> con su lenguaje corporal sus diferentes estados de ánimo.	2. <u>Podrá</u> gesticular diferentes emociones básicas (alegría, enojo, miedo, tristeza y desagrado).	2. <u>Identificará</u> las emociones básicas (alegría, enojo, miedo, tristeza y desagrado).	2. <u>Nombrará</u> algunas emociones.	2. <u>Expresará</u> cómo se siente ante algunos sucesos.
2.1 Se comunica con sus figuras de apego con una palabra o gestos.	2.1 Señala en una imagen las diferentes emociones (miedo, enojo, tristeza, alegría, sorpresa y asco).	2.1 Reconoce las emociones básicas (alegría, enojo, miedo, tristeza y desagrado) en dibujos que se le muestran.	2.1 Comienza a expresar en un dibujo sus emociones básicas (alegría, enojo, miedo, tristeza y desagrado).	2.1 Expresa en un dibujo sus emociones.
2.2 Expresa básicamente con el cuerpo sus necesidades y emociones, por ejemplo, si está cansado se enoja y se mueve constantemente, llora; indica con el dedo lo que quiere: comer, agua, un juguete; se desespera si no lo entienden y se enoja o llora; muestra con su cara, gestos y cuerpo cuando está alegre.	2.2 Contesta con sí o no cuando se le pregunta cómo se siente (¿te sientes alegre?, ¿te sientes enojado?).	2.2 Reconoce y nombra algunas de las emociones que siente cuando se le pregunta.	2.2 Expresa algunas de sus emociones básicas de forma oral, reconociendo qué lo provoca.	2.2 Expresa de forma oral sus emociones y detalla sucesos que lo hacen sentir así.

TABLA DE SABERES



PROCESOS COGNITIVO- MOTORES

CONCEPTUAL

- Espacio
- Direccionalidad
- Lenguaje
- Juego simbólico

ACTITUDINAL

Se espera que el alumno:

- manifestará un interés mayor por descifrar lo que está escrito para expresarlo a otros.

PROCEDIMENTAL

Se espera que el alumno:

- escriba su nombre en script y cursiva.
- decodifique y codifique algunos fonemas;
- juegue con sus pares interpretando diferentes papeles reales o imaginarios;
- distinga entre personajes reales e imaginarios;
- haga trazos respetando la direccionalidad;
- escriba letras en cursiva dentro de los espacios delimitados.



Lenguaje

A4.S1.E1.

Se comunica a nivel verbal, no verbal como escrito, con distintos símbolos gráficos y del lenguaje, para expresar sus necesidades e intereses, así como medio de integración y adaptación social, mostrando confianza y apertura.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
1. <u>Se comunicará con sonidos o palabras cortas y utilizará de forma paralela el lenguaje corporal.</u>	1. <u>Adquirirá un lenguaje más amplio que le permitirá una mayor comunicación y disfrutará aprender nuevas formas de expresión (canciones, cuentos).</u>	1. <u>Logrará tener un nivel de comunicación oral más preciso en donde se esperará que pueda pronunciar las palabras de forma correcta.</u>	1. <u>Manifestará un interés mayor por descifrar lo que está escrito para expresarlo a otros.</u>	1. <u>Decodificará y codificará algunos fonemas y grafemas que utilizará como medio de comunicación.</u>
1.1 Sabe decir su nombre sin que necesariamente su pronunciación sea correcta.	1.1 Puede decir su nombre completo y algunos de los miembros de su familia.	1.1 Puede decir los nombres de los miembros de la familia nuclear y la extendida.	1.1 Dice y escribe, de forma espontánea, su nombre en mayúsculas y en letra script y lo comparte con otros (pares o docentes).	1.1 Dice y escribe su nombre en script o cursiva, para personalizar sus trabajos, organizarlos y compartirlos con otros.
1.2 Es capaz de emplear palabras simples. Generalmente, son sustantivos que se refieren a objetos conocidos.	1.2 Enuncia palabras pronunciando adecuadamente los sonidos de los siguientes fonemas: /m/, /n/, /p/, /w/, /t/, /k/, /b/, /j/, /l/, /s/, /ch/.	1.2 Pronuncia adecuadamente palabras que tienen los fonemas: /m/, /n/, /p/, /f/, /w/, /y/, /ll/, /k/, /b/, /d/, /g/, /r/, /ch/, /s/.	1.2 Usa los sonidos del habla (fonemas) correctamente con las posibles excepciones de /rr/ y /z/.	1.2 Decodifica y codifica algunos fonemas y grafemas, de forma precisa, tanto visual como auditivamente, lo que permite una mejor comunicación consigo y con los otros.
—	—	1.3 Es capaz de combinar palabras en frases simples y utilizar el tiempo pasado.	1.3 Reconoce sonidos iniciales de algunas palabras que estén asociadas a su nombre o a una imagen (portadores de texto).	—



Juego simbólico

A4.S2.E2.

Utiliza el juego para hacer representaciones e imitaciones de su contexto real como imaginario, como medio de expresión emocional y resolución de conflictos que le permite interpretar y adaptarse a su medio de forma lúdica

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
2. <u>Iniciará</u> la función simbólica.	2. <u>Comenzará</u> a involucrarse en el juego simbólico.	2. <u>Estará</u> más involucrado en actividades y papeles figurativos (como ser un perro, un avión) en donde pasará continuamente de lo real a lo imaginario.	2. <u>Representará</u> diferentes acciones a través del juego simbólico. (ser cocinero, piloto de aviones, doctor, astronauta).	2. <u>Diferenciará</u> entre realidad y fantasía y continúa representando papeles a través del juego.
2.1 Asocia gestos o acciones con objetos (una máscara puede darle miedo y lo demostrará, una pelota la toma para jugar).	2.1 Da “vida” a objetos en el juego. (un bloque de lego puede ser un coche, o un ladrillo, etc.).	2.1 Utiliza diferentes objetos y disfraces para jugar a “pretender que”.	2.1 Comparte momentos con otros niños y juegan juntos pueden desarrollar “guiones” enteros de situaciones frecuentes. (Ser mamá y los hijos, maestra y alumnos, ser superhéroes).	2.1 Juega con sus pares interpretando diferentes papeles reales o imaginarios.
2.2 Imita roles sencillos de su vida cotidiana (Toma un animal de peluche y lo abraza o le da de comer, toma un objeto y lo usa como teléfono celular).	2.2 Personifica diferentes roles sociales y diferentes personajes de fantasía. (princesas, superhéroes).	2.2 Resuelve internamente situaciones emocionales a través del juego simbólico (Regaña a un muñeco que se portó mal. Le dice al muñeco que no se preocupe que no tenga miedo).	2.2 Puede representar el papel de un personaje al ver una imagen. (un policía, un bombero, una enfermera, una maestra).	2.2 Distingue entre personajes reales e imaginarios.



Grafomotricidad

A4.S3.E3.

Realiza actividades gráficas que fortalecen su coordinación motriz fina y percepción visomotriz, logrando mayor precisión en el trazo a través de situaciones lúdicas.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
3. <u>Iniciará</u> a hacer garabatos utilizando movimientos globales, y lo hará de forma impulsiva.	3. <u>Pintará</u> en espacios gráficos grandes utilizando diferentes materiales; brochas, crayolas gruesas con movimientos que inician desde el hombro.	3. <u>Inhibirá</u> el movimiento del hombro al antebrazo para poder tener un mayor control al colorear.	3. <u>Logrará</u> hacer trazos circulares que impliquen la rotación de la muñeca y la inhibición del antebrazo.	3. <u>Hará</u> trazos dentro de espacios delimitados, respetando contornos y límites.
3.1 Comienza a hacer garabatos de forma espontánea con sus dedos en diferentes superficies y también con una crayola.	3.1 Hace garabatos sobre papel con una crayola y empieza a dominar la impulsividad.	3.1 Hace círculos y rayas y logra hacer la figura humana (etapa del renacuajo).	3.1 Dibuja objetos y escenarios significativos con pocos detalles.	3.1 Dibuja objetos y situaciones familiares con más detalles.
3.2 Hace garabatos con sus dedos o con una crayola gruesa y la prensión es con toda la mano.	3.2 Toma la crayola con tres dedos, pudiéndolo hacer con apoyo del docente y con ejercicios de pinza como apoyo.	3.2 Toma la crayola con la pinza correcta.	3.2 Hace pretrazos de letras y hace trazos sobre líneas marcadas.	3.2 Escribe letras en cursiva dentro de los espacios delimitados.
3.3 Hace garabatos de forma impulsiva y por el placer de hacerlo, sin seguir ninguna instrucción.	3.3 Colorea figuras grandes sobre papel. Cuando se le pide dibujar rápido, toma la crayola con toda la mano y sube su tono muscular; cuando puede hacerlo despacio, lo hará de forma más suave teniendo mayor control de la dirección del trazo.	3.3 Ubica en el plano gráfico la parte de arriba y abajo, junto a, atrás de y sigue instrucciones. (por ejemplo: Colorea el sol que está arriba).	3.3 Traza figuras y contornos siguiendo la dirección con una flecha hacia arriba y hacia abajo, hacia la derecha o izquierda.	3.3 Hace trazos respetando la direccionalidad, todavía se guía utilizando puntos de inicio y flechas para seguir la direccionalidad del trazo.



Grafomotricidad

A4.S3.E3.

Realiza actividades gráficas que fortalecen su coordinación motriz fina y percepción visomotriz, logrando mayor precisión en el trazo a través de situaciones lúdicas.

Bambolino 2	Bambolino 3	Kinder 1	Kinder 2	Kinder 3
4. <u>Entenderá</u> cuentos sencillos que tengan poco texto, con apoyo de gestos y onomatopeyas.	4. <u>Experimentará</u> gusto por oír un mismo cuento de forma repetitiva, interpretando ciertos gestos, movimientos o sonidos específicos.	4. <u>Contará</u> la historia de un cuento señalando las imágenes en el libro.	4. <u>Interpretará</u> diferentes símbolos pictográficos e iniciará el reconocimiento de algunas letras del alfabeto.	4. <u>Dará</u> lectura a diferentes símbolos pictográficos y escritos.
4.1 Imita gestos que hace el lector al leerle cuentos.	4.1 Interpreta señales del lenguaje corporal que usan los docentes al leer en voz alta un cuento, por ejemplo. cuando alguien se pone el dedo en la boca entiende que significa silencio.	4.1 Distingue algunos símbolos, por ejemplo: rojo – alto, verde – siga, al contar historias con apoyo de las imágenes de un libro que le han leído o que explora por primera vez.	4.1 Reconoce más símbolos y reacciona ante ellos cuando los encuentra en un texto (por ejemplo: flechas hacia arriba – abajo, baño de mujeres y hombres).	4.1 Reconoce símbolos y los interpreta de distintas formas (auditiva, motriz, gráfica).
4.2 Repite algunos sonidos del entorno cuando se lo pida un docente (onomatopeyas), por ejemplo, el sonido que hace una abeja, un coche, una moto, etc.	4.2 Relaciona imágenes a sonidos cuando le leen cuentos, por ejemplo, <i>pato- cuac cuac, campana – ding dong</i> , entre otros y se alegra al identificarlos.	4.2 Reconoce en los párrafos de un cuento, que muchas letras juntas forman palabras y muestra interés por entender lo que significa lo que está escrito.	4.2 Se percata que las palabras están formadas por sonidos y letras y empieza a reconocer sonidos iniciales. (por ejemplo. <i>A- ár- bol A- Apple Vocales</i>) y los pronuncia repetidamente.	4.2 Inicia la decodificación y codificación de las letras del alfabeto en inglés y español.



CONTROL RESPIRATORIO

Tiene características similares a las del tono muscular. También está sujeto en parte al control involuntario y en parte al voluntario. Igualmente está relacionado con procesos de atención y con las emociones.

COORDINACIÓN GLOBAL

Es conocida como coordinación dinámica general o coordinación gruesa, se refiere a aquellos movimientos en los que se requiere del ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo y que generalmente implican desplazamiento utilizando extremidades superiores e inferiores, como en la marcha, carrera, gateo, salto, giro, arrastre y diferentes combinaciones.

COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL

Se refiere a movimientos de la mano en los que se requiere del ajuste de la visión en actividades como el dibujo y la escritura.

COORDINACIÓN SEGMENTARIA

Se conoce también como coordinación visomotriz o fina. Son aquellos movimientos ajustados por mecanismos perceptivos, normalmente de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos de los segmentos individualmente, en secuencias de movimientos singulares o en combinaciones de movimientos simultáneos de las diversas partes del cuerpo.

COORDINACIÓN VISOMOTRIZ

Permite realizar aquellas actividades en la que la vista debe fijar un objeto en reposo o movimiento para que el cuerpo se adecúe a la situación y logre la ejecución precisa de la acción.

ESQUEMA CORPORAL

Es la representación que cada uno hace de su cuerpo y que le sirve de referencia en el espacio. Fundado sobre datos sensoriales múltiples, propioceptivos y exteroceptivos. Es tener una idea inmediata, global de nuestro cuerpo cuando está en movimiento o en reposo, intuyendo cómo se relaciona entre sí, con el espacio que lo rodea y cómo se adapta al espacio exterior; para una correcta estructuración del esquema corporal tiene que existir una relación equilibrada de comunicación con el entorno para que pueda lograr una representación mental organizada de su cuerpo y que sus movimientos y su postura lleguen a ser armónicos y fluidos.



GRAFOMOTRICIDAD	La escritura es la praxia más compleja por su especialización y lateralización. Lleva en sí rotación y cambios, y a la vez se coordina con movimientos de desplazamiento. Si la escritura no se desarrolla en el momento adecuado, en el momento en que el cerebro y cuerpo están preparados para ello, se puede volver un problema que se tendrá que atender a nivel reeducativo o terapéutico. Los procesos mentales superiores están relacionados íntimamente con la automatización de la escritura, ya que la corteza deja libre el espacio para otras informaciones. Si hay una gran tensión o no se desarrolla bien la percepción hay disminución de la actividad cortical del aprendizaje.
IMAGEN CORPORAL	La imagen corporal es la suma de todas las sensaciones y sentimientos que conciernen al cuerpo, es el cuerpo como se le siente, es la experiencia subjetiva del propio cuerpo y la sensación con respecto a él. La imagen corporal es de tipo psicológico, es la conciencia que se hace a partir de la relación con el entorno.
LATERALIDAD	Es el resultado de la especialización de los hemisferios que permiten que una parte del cuerpo tenga una preferencia o especialización en el acto motor. Se define como el lado del neocórtex que controla una determinada función, indicando como lateralidad corporal la utilización preferente de un lado corporal en diferentes actividades sensorio motrices, generalmente explorada a través del empleo de la mano, el pie, el ojo y el oído.
POSTURA	Las bases de la actividad motriz son la postura y el equilibrio, sin las cuales no serían posibles la mayor parte de los movimientos que realizamos a lo largo de nuestra vida diaria. El sistema postural está formado por la serie de órganos y aparatos que permiten que el cuerpo tenga una relación de equilibrio consigo mismo y con el espacio, lo que ayuda a adoptar diferentes posiciones para adquirir distintos aprendizajes.
RITMO	En la práctica, el ritmo está constituido por estímulos que se suceden conforme con una periodicidad y una estructura dadas. Esta última puede variar en intensidad y en tiempo. El ritmo es el orden en la sucesión de estructuras, por el ritmo llegamos a la sincronización que permite que, al seguir un ritmo marcado, el estímulo y la respuesta se presenten al mismo tiempo. Se ha demostrado que en las formas rítmicas hay siempre dos componentes: periodicidad y estructuración. No hay estructuración rítmica que no sea temporal.
TONO	El factor de la tonicidad es el sostén fundamental. La tonicidad garantiza las actitudes, las posturas, las emociones, etc., de donde emergen todas las actividades motoras. La tonicidad tiene un papel fundamental en el desarrollo motor e igualmente en el desarrollo psicológico como lo aseguraron Ajuriaguerra (1973) y Stamback (citada por Da Fonseca, 1998), entre otros. El tono está ligado a los aprendizajes porque permite estar en un estado de alerta y vigilancia (atención) que es fundamental, y con lo cual será posible recibir e integrar información intra y extracorporal.

**UBICACIÓN ESPACIAL**

Para el ser humano, el espacio es el lugar en que se sitúa, en el que existe y en el que se mueve. La persona se desplaza gracias a que dispone de espacio y tiene la posibilidad de ocuparlo de distintas maneras y en diversas posiciones. Existe también un espacio de representación; un espacio conceptual que permite anticipación y prevención de transformaciones en el espacio sin necesidad que se produzcan.

UBICACIÓN TEMPORAL

El tiempo es lo que acontece entre dos estados espaciales sucesivos, este no se percibe directamente, ya que no contamos con receptores sensoriales que lo hagan; la manera de dominar el tiempo es a través de movimientos o acciones en los que indirectamente está presente, en forma de velocidad, duración intervalo, simultaneidad o sucesión.

Bibliografía

- Bernaldo de Quirós Aragón, M. (2015). Psicomotricidad: guía de evaluación e intervención. Difusora Larousse - Ediciones Pirámide. <https://elibro-net.eu1.proxy.openathens.net/es/ereader/anahuac/49003?page=34>
- Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles. (2020). Psicomotricidad en niños de 0 a 3 años. 174 ejercicios. Editorial Brujas.

RED DE COLEGIOS SEMPER ALTIUS

Oficina Central

Av. Universidad Anáhuac 46.
Edificio Biblioteca 9º piso.
Col. Lomas Anáhuac,
Huixquilucan. Edo. de México. C.P. 52786.

 55 5950 0160

 semperaltius.edu.mx

 /semperaltius

 /Red de Colegios Semper Altius

 /redsemperaltius

 /Red de Colegios Semper Altius