



# Recomendaciones



## ASC Preescolar

Las sugerencias que se presentan a continuación son generales y dirigidas a todos los grados de la etapa preescolar, donde se concentra de manera importante la formación de las habilidades elementales para las siguientes etapas de desarrollo.

En la metodología ASC existe una infusión entre las habilidades y los contenidos programáticos de preescolar, de forma que, al mismo tiempo que cubrimos los contenidos escolares, promovemos el desarrollo de la habilidad como prerequisite intelectual para el aprendizaje efectivo que ocurrirá en las siguientes etapas. Las siguientes recomendaciones incluyen actividades, juegos o juguetes acordes con cada habilidad prerequisite, y se incluyen algunos materiales recortables para determinadas actividades en los Anexos.

## Lenguaje y Expresión oral

El lenguaje es la habilidad de comunicación básica que se adquiere como resultado de la convivencia con otras personas; sin embargo, el lenguaje por el lenguaje no es suficiente para el aprendizaje, es necesario el enriquecimiento de esta habilidad para llegar a niveles de razonamiento abstracto. A partir del razonamiento verbal se procesa la información que llega a nuestro cerebro de manera oral o escrita. El lenguaje es una de las áreas fundamentales en el desarrollo infantil, que incluye por un lado la Expresión oral y, por otro, el lenguaje. Esta habilidad repercutirá de manera importante en el desarrollo no solo de habilidades intelectuales, también en las socioemocionales, como la autoestima y los procesos de comunicación.

Aunque el lenguaje forma parte de la genética del ser humano, no requiere un aprendizaje formal como la lectura, es necesario propiciar un ambiente que estimule constantemente esta habilidad para que el lenguaje pueda cumplir su función de satisfacer la necesidad de comunicación que tenemos como personas.

El desarrollo del lenguaje en la etapa preescolar es esencial para lo que vendrá después, para ello se sugieren las siguientes actividades:

### Lenguaje

- Enseñar canciones con sonidos o palabras que representan mayor dificultad de pronunciación.
- Trabalenguas.
- Cuentos con sonidos onomatopéyicos que refuercen sonidos que necesitan practicar.
- Identificar palabras que comiencen con determinado sonido.
  - Jugar a nombrar objetos que veamos/conozcamos que comiencen con determinado sonido (ej: el sonido “a”).
  - Hacer rimas con objetos concretos o dibujos (ej: fresa-mesa, gato-pato).

### Expresión oral

- Formar frases completas. Seguir el desarrollo de la expresión oral de la siguiente forma:
  - Formar frases con nombre y verbo, concordando tiempos y personas.
  - Formar frases con nombres y adjetivos.



- Formar frases con nombres, adjetivos y verbos.
- Responder e inventar preguntas utilizando: cuánto, cuándo, cómo, dónde, por qué.
- Definir objetos por su uso.
- Calificar con dos adjetivos.
- Construir frases con número gradual de palabras.
- Ordenar frases desordenadas.
- Alargar las frases todo lo posible, utilizando oraciones subordinadas.
- Jugar con marionetas o guiñoles narrando diálogos lógicos con secuencias ordenadas.
- Promover el juego de roles donde el niño anticipe situaciones y adapte el lenguaje a los personajes elegidos.
- Narrar los elementos de un cuento, película o fábula y adivinar el título.
- Realizar mezclas de cuentos.
- Describir imágenes.
  - Narración/descripción de cuentos: permitir al niño explorar un cuento/libro para posteriormente realizar preguntas sobre su contenido: ¿qué personajes?, ¿qué pasaba?, inferencias sobre un inicio, desarrollo y desenlace.
  - Narrar entre adultos y niños una historia: comienza el niño, el adulto continúa la siguiente página y así sucesivamente.

## CUM: Vocabulario

Tener un vocabulario amplio condiciona la lectura, la expresión, la estructura del lenguaje, además de las habilidades sociales incluidas la resolución de conflictos o negociaciones. Cuando el vocabulario es pobre, puede manifestarse dificultad para la comprensión de instrucciones, comprensión lectora, entendimiento de conceptos, e incluso, la expresión emocional y habilidades sociales y grupales.

Para estimular el desarrollo constante del vocabulario se sugieren las siguientes actividades:

- Realizar actividades de narración de cuentos, historias o fábulas.
  - Actividades tipo *Story Cubes* (Anexo 1-Actividad 1).

- Narración de cuentos con imágenes (Anexo 1-Actividad 2).
- Descripción de láminas: contar una historia a partir de un dibujo.
- Promover la descripción de objetos cotidianos, con actividades como:
  - Jugar “Adivina quién / Adivina qué”.
  - Jugar “Hedbanz” / “Charadas”.
  - Jugar “Veo, veo”.
- Promover el uso de sinónimos y antónimos
  - Juegos de sustitución de palabras.

## CSM: Seguimiento de instrucciones

Poder seguir instrucciones, así como manejar información, implica la habilidad de lograr relacionar ideas, conceptos y datos entre párrafos para obtener el significado de un texto o instrucción amplia. Todo el aprendizaje escolar está condicionado por esta habilidad, por lo que su gran trascendencia nos obliga a prestar especial atención en su desarrollo desde las primeras etapas de la vida.

A continuación, se enlistan una serie de actividades para incrementar la habilidad de seguimiento de instrucciones verbales:

- Aprender canciones, cuentos, poemas o rimas
- Realizar actividades que requieran del seguimiento de instructivos:
  - Experimentos sencillos
  - Recetas de cocina
  - Armar figuras de legos siguiendo un modelo
  - Armar figuras de plastilina con base a modelo (Anexo 2-Actividad 1)
  - Armado de origami (Anexo 2-Actividad 2)
  - Armado de Tangram (Anexo 2-Actividad 3)
- Jugar actividad con acumulación de datos:
  - “Caricaturas”
  - “Un barco cargado de...”
- Narrar historias y cuentos ordenando los eventos



## CMG: Coordinación motricidad gruesa

La coordinación motriz gruesa (o motricidad gruesa) se refiere al control organizado de los músculos grandes del cuerpo humano (brazos, manos, pies, específicamente). Previo a la coordinación de pensamientos y emociones, es necesario que el niño aprenda a coordinar sus movimientos y su cuerpo. Desde el nacimiento hasta alrededor de los 7 años de edad, el desarrollo natural del cerebro se concentra en el desarrollo perceptual motriz, por lo que es esencial darle prioridad a esta habilidad, más allá de cualquier trabajo académico base papel y lápiz.

“El niño piensa con el cuerpo”, programa de psicomotricidad de la metodología ASC, cubre todos estos requisitos para que el niño desarrolle apropiadamente las habilidades necesarias para el aprendizaje posterior.

Las principales sugerencias para la estimulación de este desarrollo son las siguientes:

- Realizar circuitos motores que promuevan que el niño salte, corra y trepe.
- Jugar a imitar posturas de animales (caminar como cangrejo, tortuga, araña, serpiente, rana, canguro, etcétera).
- Realizar juegos de ritmos con palmas:
  - Seguir ritmos musicales con palmas
  - Posturas con palmas: palmas rápidas-correr, palmas lentas-flotar, doble palma-brincar, etcétera
  - Juegos de palmas (“Marinero”)
  - Crear ritmos

## NUF: Escritura

Para el desarrollo de la escritura, es necesaria la coordinación motriz fina (motricidad fina), la cual implica el control sobre los músculos pequeños que actúan particularmente en la escritura. El primer paso para el desarrollo de esta habilidad motora es la coordinación entre los dedos pulgar e índice para lograr el control del trabajo de pinza, del cual dependerá básicamente el trabajo de la escritura, actividad primordial para el desempeño académico.

En las sugerencias propuestas a continuación conviene enfatizar la observación y corrección oportuna del trabajo con el dedo índice y pulgar para que el cerebro memorice y eficiente dichos circuitos neurológicos.

- Hacer actividades de boleado con papel china para decorar un dibujo o con plastilina (índice y pulgar).
- Rasgar papel (de china, revistas, etcétera) con índice y pulgar.
- Realizar actividades con pinzas de ropa: colgar dibujos, “pescar” objetos, etcétera (Juego: “El juego de la ardilla”, *Educational Insights*).
- Hacer actividades de modelado o escultura con plastilina, arcilla, masa.
- Realizar figuras o trazos (modelado) sobre diferentes texturas (arroz, maicena, plastilina, arena, etcétera) y con diferentes elementos (dedo, pincel, esponja, palitos, etcétera).
- Ensartar figuras en una cuerda (siguiendo secuencias o patrones).
- Hacer plegados de papel (origami).
- Rellenar figuras con diferentes materiales: semillas, papel picado, dibujo con lápices.
- Jugar con títeres de manos y dedos.
- Pintar con el dedo (dibujo libre y seguimiento de contornos o trazos).
- Trasladar objetos pequeños de un lugar a otro (recipientes): lentejas, garbanzos, confeti, etcétera. Se puede hacer el traslado con dedos (índice y pulgar) y con objetos (cucharas, palas, etcétera).
- Hacer nudos, abrochar botones y agujetas.
- Bajar y subir cierres/cremalleras.
- Enroscar y desenroscar tuercas, tornillos, tapas.

## CUF: Integración Visual

El 80 por ciento de la información que procesamos los seres humanos es captada por el sistema visual, por lo tanto, las habilidades visuales condicionan la primera fase del flujo de la información compuesta por la captación de la información para su posterior memorización, evaluación y aplicación. La captación visual de la información consiste en la captación de estímulos visuales.



La relevancia del desarrollo de las habilidades visuales radica en que toda la capacidad del procesamiento de los datos dependerá de una captación completa, sin distorsiones y realizada sin esfuerzo considerable, es decir, de manera eficiente. El desarrollo de las habilidades visuales en la etapa preescolar tiene un valor preventivo y puede afectar al resto de la vida académica.

Las recomendaciones para estimular el desarrollo de estas habilidades son las siguientes:

- Realizar movimientos oculares:
  - Movimientos sacádicos (Anexo 3-Actividad 1).
  - Actividades de ejercitación visual:
    - Movimientos oculares (instrucción: mover los ojos sin mover la cabeza; se puede hacer siguiendo diferentes objetos, como un lápiz o una pelota, entre otros).
  - Resolver laberintos sencillos (Anexo 3-Actividad 2).
  - Practicar juegos de pelota: aventar y cachar; aventar un tablero o a un bote:
    - Comenzar con una pelota grande e ir reduciendo su tamaño.
    - Comenzar con ambas manos, seguir con lanzar y atrapar con una sola mano.
  - Participar en juegos de mesa que requieran rastreo visual (ej: Lince, Sequence infantil, I Spy, etcétera).
- Ejercitar la función de binocularidad:
  - Realizar actividades de coordinación motora: subir, trepar, escalar, resbalar, saltar, bailar.
    - Realizar circuitos motores con el mobiliario de casa que propicien las actividades antes señaladas.
    - Bailar: baile libre y canciones con seguimiento de patrones motores (ej: “Chuchuwá”, “Juego del calentamiento”, etcétera).
- Estimular la memoria visual:
  - Jugar memorama (Anexo 3-Actividad 3).
  - Reproducir modelos visuales con bloques lógicos de memoria (Anexo 3-Actividad 4).



- Realiza actividades que requieran de la discriminación visual, como:
  - Encuentra las diferencias (láminas sencillas, ir incrementando dificultad) (Anexo 4-Actividad 1).
  - Sombras de figuras (Anexo 4- Actividad 2).
  - Juegos de mesa estilo Dobble (Anexo 4-Actividad 3).
- Resolver rompecabezas o juegos de ensamble (ej: bloques de construcción)
  - Construcción con cubos.
  - Rompecabezas (4-12 piezas).
- Encontrar elementos en un cuento, lámina, revista, etcétera (ej: libros tipo “Buscando a Wally”, adaptados a edad preescolar):
  - Solicitar objetos específicos (ej: lápiz, coche, personaje) (Anexo 4-Actividad 4).
  - Solicitar objetos con formas o colores (ej: cuadrados, círculos, azules, verdes, etcétera).
- Recomendaciones generales:
  - Reducir el tiempo de televisión y diversiones de pantalla, procurando limitarlo a no más de 1 hora al día.

## CRF: Relaciones espaciales

El tiempo y la orientación espacial conforman nuestras coordenadas de referencia, permitiéndonos comprender lo que sucede alrededor de nosotros. La orientación espacial proporciona en la etapa preescolar las habilidades para relacionar dos objetos con base en un criterio de referencia (ej: izquierda, derecha, cerca, lejos, arriba, abajo). Dicha habilidad permite que el niño pueda ubicarse en relación con otras personas/objetos y actuar en referencias a ellos para que posteriormente logre ubicar las letras en un espacio e identificar sus características espaciales, dependiendo de la ubicación de los elementos constitutivos de cada símbolo (ej: saber si es “d” o “b”). El adecuado desarrollo de la direccionalidad evitará las inversiones en la lectura, la rotación de letras y promoverá una correcta ubicación en el papel cuando se lee o se escribe. Asimismo, las matemáticas, la geometría y el cálculo tienen una raíz profunda en la orientación espacial.

La coordinación motriz general y toda la práctica de deportes dependen también, en gran medida, de una adecuada orientación espacial.



Las sugerencias para el desarrollo de dichas habilidades espaciales en la etapa preescolar son:

- Promover prácticas pre-deportivas: lanzar, recibir y patear pelotas.
- Juegos de rimas, danza y baile rítmico.
- Saltar la cuerda.
- Dibujar y pintar con dedos o manos.
- Construir rostros con masa/plastilina viéndose en un espejo o viendo a los demás.
- Copia de figuras en tablero (Anexo 5-Actividad 1).
- Resolver tangrams (Anexo 2- Actividad 3).

## MUF: Memoria visual

La memoria humana es una habilidad que se desarrolla por la repetición variada de un estímulo, que conforma un hilo conductor del pasado con el presente para completar una estructura que va de la dimensión familiar a dimensiones nuevas, es decir, de lo conocido a lo desconocido.

La memoria concreta es la primera forma de evocación consciente que tenemos los seres humanos, de la cual depende el recuerdo de caras, voces, lugares y otros elementos del medio ambiente. La estimulación de esta habilidad dependerá principalmente de su sistematización y no tanto de la intensidad. La principal sugerencia en el desarrollo de la memoria es propiciar en los niños retos para desarrollar este recurso intelectual, presentando los estímulos como juegos o actividades divertidas; ya que de lo contrario, al ser la memoria un sistema susceptible al estrés o emociones disfuncionales, se puede distorsionar o bloquear su adecuado funcionamiento.

- Jugar memorama (Anexo 3-Actividad 3).
- Realizar juegos de imitación de voces y sonidos.
- Jugar “Simón” (aplicación digital o juguete).
- Memorizar secuencias visuales y reproducirlas, con y sin claves verbales (ej: juego “Vasos locos” -Quick Cups-).
- Promover el aprendizaje de cuentos, canciones, rimas.
- Aprender secuencias motoras (bailes, sonidos con las manos, juegos de palmas).
- Juego de secuencias visuales:

- Presentar imágenes en determinado orden, solicitar la reproducción inmediata.
- Presentar juguetes ordenados, quitar uno y solicitar al niño el faltante.
- Aprender secuencias auditivo-verbales, con actividades como:
  - Jugar “Caricaturas”.
  - Decir al niño una serie de palabras y solicitar su repetición.
  - Canciones con listas de palabras (“Sal de ahí chivita, chivita”, “A mi burro”, etcétera).
  - Crear una historia con una lista de palabras.
- Realizar seguimiento de instrucciones:
  - Solicitar a los niños realizar una serie de instrucciones (se sugiere pedir al niño repetir la instrucción en voz alta, antes de ejecutarla).

## CCF: Clasificación

La clasificación proporciona orden mental, facilitando a su vez la estructura y organización de la información que capta nuestro cerebro diariamente. Sin esta habilidad existe una gran dificultad para utilizar la información adecuadamente. Asimismo, la clasificación permite pasar de la captación singular y particular específica a una generalización, agrupando elementos individuales en categorías o grupos; proceso de abstracción requerido e indispensable para el desarrollo intelectual.

- Ordenar juguetes, su clóset, etcétera:
  - Juego lógico: proponer ordenamiento de diferentes espacios de la casa (clóset, baúl de juguetes, cuarto del niño). Acordar con el niño diferentes formas de acomodar los elementos, evaluar ventajas de determinadas agrupaciones (ej: tamaño, color, forma, pantalones, playeras).
- Juegos con cartas de dibujos para hacer parejas, agrupar elementos.
- Jugar con bloques lógicos (si no se tienen de manera física se sugiere material recortable):
  - Sugerir agrupaciones.
  - Formar figuras con los bloques.



- Jugar lotería con diferente contenido semántico (figuras geométricas, números del 1-20, animales, oficios, etcétera)

## CSS: Conceptos numéricos

El desarrollo de las habilidades matemáticas comienza desde etapas muy tempranas de la vida; los niños son capaces de captar conceptos protonuméricos desde la primera infancia, comenzando con los conceptos mucho-poco, más-menos. El acercamiento a la aritmética se sugiere que comience a partir de material manipulable y promoviendo una actitud positiva hacia estos conocimientos. Junto al proceso de clasificación, el acercamiento a la aritmética constituye el puente entre el pensamiento concreto y el abstracto a través del conocimiento numérico y la memorización simbólica.

Para estimular las habilidades prerequisite de las matemáticas, se sugieren las siguientes actividades:

- Realizar diariamente una actividad que promueva la orientación temporal:
  - Definir si es mañana, tarde o noche.
  - Preguntar al niño: ¿qué día es hoy? Se sugiere establecer actividades específicas por día que orienten al niño a establecer el día (ej: lunes: llamamos a la abuela, viernes: comemos de postre helado, etcétera).
  - Ayudar al niño a definir el estado del tiempo: hace más o menos calor que ayer, el día se ve soleado, lluvioso, etcétera.
- Clasificar objetos: juguetes, bloques lógicos, bloques de construcción:
  - Dejar que el niño encuentre diferentes criterios para clasificar los elementos.
  - Sugerir categorías más abstractas e invitar al niño a imitarlas.
- Realizar actividades de comparación
  - Comparar objetos: ¿qué juguete pesa más? ¿qué figura es más grande?
  - Comparar conjuntos: ¿dónde hay más? ¿cuántos hay?
  - Medir objetos con otros, comparar tamaños (más grande que, más chico que).

- Realizar juegos de seriación con diferentes objetos (botones, bloques de construcción, figuras -bloques lógicos-, etcétera).
  - Jugar dominó (tradicional, números, figuras geométricas, colores) (Anexo 6-Actividad 1).
- Colorear dibujos numerados (Anexo 6-Actividad 2).
- Resolver actividades de unir números para formar figuras (Anexo 6-Actividad 3).
- Cocinar recetas sencillas, permitir al niño que ayude a pesar y contar los ingredientes.

