

Actividades de Juega y Aprende.

Para Niños de 0 meses a 6 años.

2011

Actividades para Niños

de 0 a 3 meses



CODIGO	E03-1
---------------	--------------

Palmas palmitas

El desarrollo de la coordinación óculo-manual lleva su tiempo, pero si miras atentamente al niño verás que empieza a tratar de controlar sus diminutas manos. Los juegos con las manos pueden ayudarle a desarrollar sus habilidades motrices.

Materiales:

- Manta suave o banco
- Canciones y versos para jugar con las manos
- Tus manos y las del niño

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación óculo-manual
- Control de los movimientos
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Pon al niño sobre una manta suave o siéntalo en el banco y colócate cerca para que te pueda ver bien.
2. Canta canciones o recita versos al tiempo que juegas con las manos del niño. Prueba con uno de los siguientes juegos de aplaudir:

Aplauda con tus manitas

La mano derecha del niño está aquí (palmea la mano del niño)

Y la mano izquierda la busca así; (haz que el niño palmee)

Hola cómo estás, clap clap clap; (sigue palmeando con el niño)

Clap clap clap

Dice esta manita (coge una de las manos del niño mientras mueves tu mano libre)

A esta otra manita

¿Dónde estás?

Estoy aquí.

Hola buenos días

Clap clap clap

¿Para dónde vas?

Clap clap clap

Seguridad: Mueve las manos del niño suavemente cuando juegues.

CODIGO	E03-2
---------------	--------------

Baño de burbujas

A la mayoría de los bebés a la hora del baño les resulta muy divertida, aunque algunos parece no gustarles mucho el agua. No importa qué tipo de reacción sea la del niño, puedes hacer que el baño sea más entretenido preparando un baño de burbujas para bebés.

Materiales:

- Toallita suave
- bañera de plástico para niños
- Baño de burbujas para niños que no haga daño en los ojos
- Toalla

Aprendizaje de Habilidades:

- Conciencia del cuerpo
- Desarrollo del lenguaje
- Habilidades auditivas
- Estimulación de los sentidos

Qué hay que hacer:

1. Pon una toallita en el fondo de la bañera para evitar que el niño resbale.
2. Llena la bañera con agua caliente y pon un poco de gel de burbujas para bebés.
3. Pon al niño en la bañera y mantenlo agarrado en todo momento para que adquiera confianza.
4. Incorpora al niño para que pueda disfrutar de las burbujas y salpicar agua con seguridad.
5. Lava todas las partes del niño al tiempo que cantas una canción, nosotros te proponemos esta :

*Mientras te echas agua, glu glu glu,
en la barriguita, glu glu glu,*

cantas la bonita, glu glu glu, y alegre canción, glu glu glu. Toda la carita glu glu glu, mojadita está, glu glu glu. Y lo que más me gusta, glu glu glu, es que me laves tú, glu glu glu. En el hombro izquierdo, glu glu glu, y el brazo derecho, glu glu glu, agua bien fresquita, glu glu glu, y el baño ya está, glu glu glu.

Puedes alargar la canción con otras partes del cuerpo, cuello, cara,...

Seguridad: Para asegurarte de que el niño disfruta con el baño, sigue estas reglas: cerciórate de que el niño se sienta seguro en todo momento (no dejes que resbale ni que se sumerja en el agua), asegúrate de que el agua esté siempre a una temperatura adecuada (ni demasiado fría ni demasiado caliente), mantén siempre al niño al alcance de tu mano.

CODIGO	E03-3
---------------	--------------

¡Rueda rueda!

El niño necesita meses para controlar por completo los movimientos del cuerpo, pero tú puedes ayudarle durante esas primeras semanas con un juego de rodar. ¡Hacia los seis meses el niño dominará este arte!

Materiales:

- Manta suave o toalla
- Superficie blanda en el suelo

Qué hay que hacer:

1. Pon una manta suave o una toalla sobre una superficie blanda.
2. Pon al niño boca abajo sobre la manta.
3. Levanta lentamente un lado de la manta de manera que el niño rueda hacia el otro lado.
4. Continúa haciendo rodar al niño. Háblale mientras rueda y guíalo con la mano.
5. Demuéstrale tu alegría cuando se dé la vuelta.
6. Repite el juego hasta que el niño se canse.

Aprendizaje de Habilidades:

- Direccionalidad
- Locomoción
- Control de los movimientos

Seguridad: Mueve al niño lentamente y mantén una mano sobre él para que no gire demasiado rápido y se haga daño.

CODIGO	E03-4
---------------	--------------

Música

¡A que no sabías que la boca es una toda una máquina de hacer música! A los niños les encantan los ruidos y tu boca es el instrumento necesario para hacer una sinfonía completa.

Materiales:

- Tu boca, tu lengua, tus dientes y tus labios

Qué hay que hacer:

1. Ponte al niño en las piernas de frente a ti de modo que pueda verte la cara con claridad.
2. Empieza a hacer ruidos con la boca, por ejemplo,

Aprendizaje de Habilidades:

- Diferenciación de los sonidos
- Imitación de los sonidos y desarrollo del lenguaje
- Localización de los sonidos



- * Besos
- * Ruidos secos con la lengua
- * Ruidos de motor con los labios
- * Gruñidos, chillidos, gorjeos, susurros
- * Silbidos, cantos, zumbidos
- * Ruidos de animales como el del pato, el del perro, el del gato, el del cerdo, el de los pollitos, el del gallo, el del mono, el de las serpientes, el del burro o el del lobo.

Seguridad: Si usas algún instrumento, cerciórate de que sea seguro para el niño. No hagas los ruidos demasiado fuertes pues podrías lastimar los oídos del niño. Si alguno de los ruidos inquieta al niño, no lo repitas.

CODIGO E03-5

¡Desapareció!

Puesto que el niño es nuevo en este mundo, pasa mucho tiempo tratando de descifrar su entorno. Ayúdale a hacer desaparecer objetos, jugando con él.

Materiales:

- Muñecos de peluche de colores
- manta, toalla o tela

Aprendizaje de Habilidades:

- Predicción de acontecimientos
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Permanencia y estabilidad de los objetos

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios muñecos de peluche de colores y ponlos donde el niño no pueda verlos.
2. Siéntate al niño en su silla y siéntate tú frente a él.
3. Sacar un juguete y enséñaselo al niño. Mantén el juguete cerca de tu cara y háblale al niño para captar su atención.
4. Mientras el niño mira, cubre el juguete con una tela.
5. Dile: "¡Ha desaparecido!"
6. Espera unos segundos y descubre el juguete al tiempo que dices: "¡Aquí está!"
7. Repite el juego con los demás juguetes.

Seguridad: Si el niño se inquieta porque el juguete ha desaparecido, ocúltalo lentamente para que vea lo que haces. No dejes cubierto el juguete durante demasiado tiempo.

CODIGO E03-6

Pies revoltosos

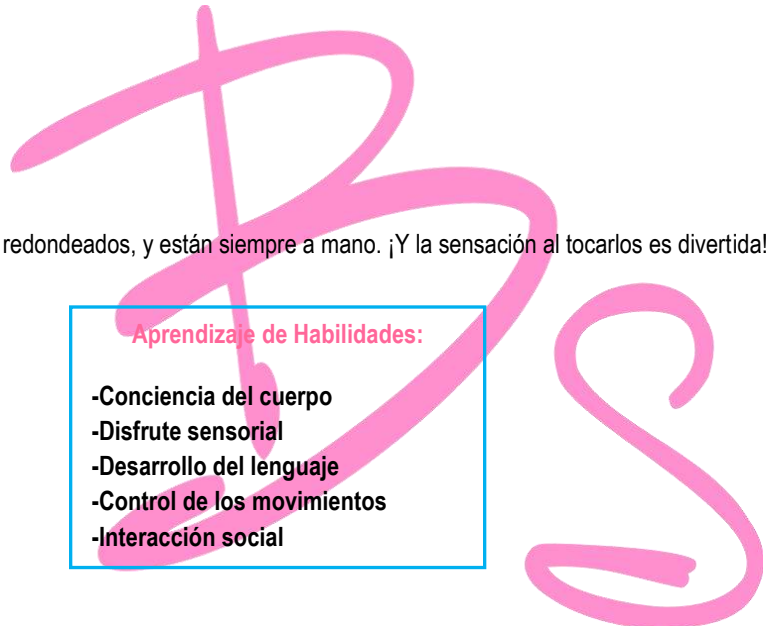
¡Uno de los juguetes favoritos del niño son sus pies!, son suaves y redondeados, y están siempre a mano. ¡Y la sensación al tocarlos es divertida! Cántale al niño canciones infantiles y tócale los pies para que se divierta.

Materiales:

- Manta suave
- Canciones infantiles
- Tus dedos y los dedos de los pies del niño

Aprendizaje de Habilidades:

- Conciencia del cuerpo
- Disfrute sensorial
- Desarrollo del lenguaje
- Control de los movimientos
- Interacción social



Qué hay que hacer:

1. Elige una canción que vaya bien para jugar con los pies y los dedos de los pies del niño.
2. Pon al niño en una manta suave y arrodíllate a su lado de forma que puedas coger sus pies.

Seguridad: No le hagas muchas cosquillas al niño. Como debes saber por experiencia propia, si se hacen demasiadas cosquillas puede resultar incómodo.

CODIGO E03-7

El gusanito

Cuando los pies del bebé hacen presión sobre una superficie dura, éste estira las piernas. Éste es el “reflejo de caminar”. Usa este reflejo para ayudarle a practicar el gateo.

Materiales:

- Superficie suave y no resbalosa en el suelo
- Juguete de colores

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Control de los movimientos
- Ejercicios anteriores al gateo

Qué hay que hacer:

1. Pon al niño en el suelo boca abajo, sobre una superficie suave.
2. Pon un juguete de colores a unos cuantos centímetros de su cabeza para llamar su atención.
3. Siéntate detrás del niño, con las piernas o las manos haciendo presión sobre sus pies. El niño, al sentir la presión, estirará las piernas y se desplazará un poco hacia delante, en la dirección del juguete.
4. Sigue moviendo el juguete y haciendo presión en los pies del niño hasta que se haya desplazado un trecho.

Seguridad: No muevas al niño demasiado deprisa. No dejes que se acerque mucho al juguete pues podría golpearse la cabeza contra él.

CODIGO E03-8

Masaje para bebés

Inmediatamente después de nacer el bebé empieza a responder al tacto. La primera sensación que el niño recibe es la comodidad del tacto cuando lo sostienes. Dale al niño un masaje para que disfrute del placer tranquilizador de tus manos.

Materiales:

- Manta o toalla
- Aceite para bebés

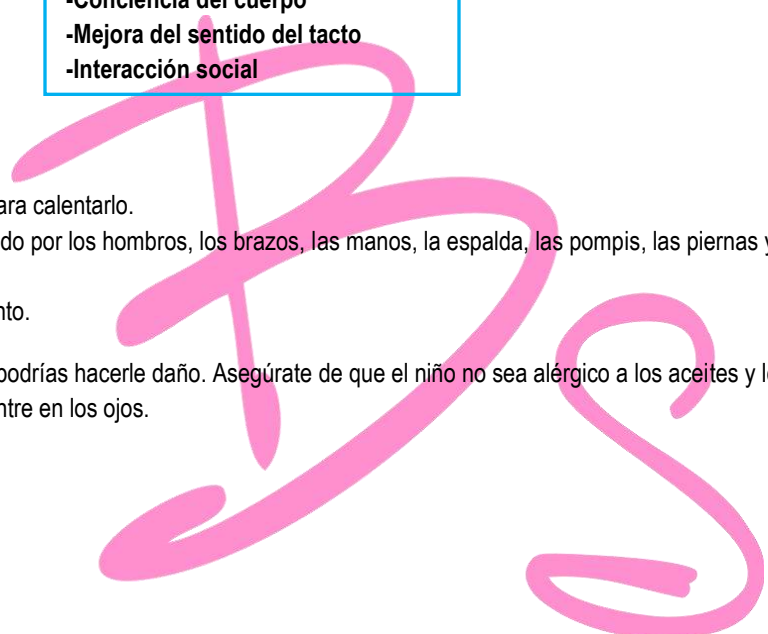
Aprendizaje de Habilidades:

- Conciencia del cuerpo
- Mejora del sentido del tacto
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Extiende la manta o la toalla sobre una alfombra suave.
2. Pon al niño boca abajo sobre la manta.
3. Ponte un poco de aceite para bebés en las manos y frótatelas para calentarlo.
4. Dale al niño un masaje suave empezando por el cuello y siguiendo por los hombros, los brazos, las manos, la espalda, las pompis, las piernas y los pies. Hazlo delicadamente, ni demasiado suave ni demasiado fuerte.
5. Pon al niño boca arriba, ponte más aceite y repite el procedimiento.

Seguridad: No hagas mucha fuerza al dar el masaje al niño pues podrías hacerle daño. Asegúrate de que el niño no sea alérgico a los aceites y lociones que empleas. No toques la cara del niño para que el aceite no le entre en los ojos.



CODIGO E03-9

Cosquillitas y palabras

El niño empieza a aprender el lenguaje y el habla mucho antes de decir la primera palabra. Además de hablarle normalmente, intenta también hablarle en la pancita. Esto hace del lenguaje y el habla una divertida experiencia sensorial.

Materiales:

- Tu boca
- Manta suave

Aprendizaje de Habilidades:

- Conciencia del cuerpo
- Desarrollo del lenguaje
- Exploración sensitivo-motriz
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Quitale la ropa al niño (el pañal también si lo deseas) y ponlo boca arriba sobre una manta.
2. Arrodíllate a su lado y háblale durante un momento y frótale suavemente la barriga.
3. Ha llegado el momento de hablarle en la barriga. Pon la boca contra la barriga del niño y habla, canta y recita versos infantiles, o simplemente inventa palabras graciosas. Varía el tono y el volumen de la voz.
4. Dale unos cuantos besos después de decir unas cuantas palabras.
5. Incorporate y sonríe al niño después de cada vez que le hables en la barriga. El niño estará riendo cuando le hables y esperará la siguiente conversación con cosquillas.

Seguridad: No hables muy alto para no asustarle. Si practicas este juego con el niño desnudo, ten a mano un pañal por si se hace pipí



Actividades para Niños

de 3 a 6 meses



Actividades para Niños de 3 a 6 meses.

CODIGO E36-1

El cochecito

Cuando el niño ya puede mantenerse sentado con apoyo, juega con él a los cochecitos; llévalo a dar un paseo. Disfrutará del viaje, de la vista y de divertirse contigo. ¡Lo único que necesitas es una caja de cartón!

Materiales:

- Caja de cartón de unos 60 cm por 45 cm y 30 cm de alto
- Una manta suave o toallas
- Cinta adhesiva aislante o protectora

Aprendizaje de Habilidades:

- Equilibrio.
- Seguimiento con la vista.
- Control de la cabeza y el cuello

Qué hay que hacer:

1. Busca una caja en la que quepa el niño sentado y corta la parte superior de forma que el niño quede apoyado pero pueda ver.
2. Cubre los bordes de la caja con cinta adhesiva para que los bordes no lastimen al niño.
3. Pon la manta o las toallas en la caja para que el niño esté cómodo y le sirvan de apoyo.
4. Empuja al niño por la casa o por el patio en su pequeño vehículo.

Seguridad: Empuja al niño despacio para que no se lastime el cuello ni se asuste con movimientos bruscos. Evita los escalones y las superficies irregulares.

CODIGO E36-2

El masajito especial

Se recomienda hacer esta actividad después del baño o antes de su siesta, ayuda a fomentar lazos de amistad, empatía, gusto al tacto y a la vista; es ideal después de su baño mientras lo vistes puedes aplicar la actividad o antes de su siesta para crear un hábito y sepa que después del masaje especial hay que dormir.

Materiales:

- Pañuelo suave
- Crema (puede ser de la que usa cotidianamente o aceite de almendras)

Aprendizaje de Habilidades:

- Interacción social
- Seguimiento con la vista.
- Conocimiento de cuerpo y sensaciones (cognición del pensamiento)

Qué hay que hacer:

1. Frote con cuidado el cuerpo del bebé con un pañuelo suave, toalla de papel o nilón.
2. Háblele de la sensación que producen las caricias y la crema o aceite.

Seguridad: No es recomendable dar masaje a niños enfermitos, provocamos más malestar.

CODIGO E36-3

Caballito trotón

Cuando la fortaleza del cuello y el control de la cabeza del niño hayan aumentado puedes hacerle el caballito. Elige una bonita canción infantil o canta alguna de las que aparecen a continuación.

Materiales:

- Tu rodilla

Aprendizaje de Habilidades:

- Equilibrio.
- Desarrollo del Lenguaje.
- Control de la cabeza y el cuello



- Manta pequeña y **suave o toalla**

Qué hay que hacer:

1. Para que el niño esté más cómodo, colócate en una rodilla una manta pequeña y suave o una toalla.
2. Sienta al niño en la rodilla, mirando hacia ti, y cógelo por los brazos.
3. Mientras cantas la canción, hazle el caballito suavemente.
4. Repite la canción varias veces antes de pasar a otra. A continuación hay una canción que le puedes cantar:

Arre, caballito,
vamos a Belén
que mañana es fiesta
y al otro también.
Arre, caballito,

vamos a la feria,
no me tires
que me caigo a tierra.
Arre, caballito,
vamos a Belén.

Arre, arre, arre,
que llegamos tarde.
Arre, caballito,
vamos a Belén
a buscar a la Virgen
y al Niño también.

Seguridad: No muevas las piernas de manera brusca. Mantén al niño sujeto en todo momento para que no caiga.

CODIGO E36-4

¿Dónde está?

Es importante estimular el control y equilibrio de su cuerpo, ayúdalo con sencillas actividades que le gusten y fortalezcan sus habilidades motrices y cognitivas.

Materiales:

- Juguete favorito (de preferencia)
- Cascabeles o sonajas grandes (de muchos colores o brillantes)

Qué hay que hacer:

1. Sienta al pequeño, que se encuentre cómodo y protegido.
2. Ponga un juguete de cuerda al lado o detrás del bebé.
3. Presta atención para ver si el bebé intenta identificar de dónde proviene el sonido.
4. Festéjale cuando lo encuentre y dáselo.

Seguridad: cuida no poner el objeto frente a él porque se puede caer, de preferencia no ocupes cojines muy llamativos para el, de lo contrario podría distraerlo.

Aprendizaje de Habilidades:

- Equilibrio.
- Desarrollo del área cognitiva
- Control de la cabeza y el cuello

CODIGO E36-5

Baño de lluvia

Ayuda al niño a que aprenda sobre su entorno haciendo que amplíe su mundo mediante los sentidos. Los juegos en el agua proporcionan una estimulación motriz-sensorial perfecta. ¡Convierte el baño en una experiencia sensorial!

Materiales:

- Punzón o aguja gruesa
- Botella de plástico, por ejemplo una botella de agua o de gel vacías
- Bañera para niños o bañera normal

Aprendizaje de Habilidades:

- Disfrute del entorno.
- Desarrollo motriz y sensorial.
- Interacción social.

Qué hay que hacer:

1. Con la ayuda del punzón, practica agujeros en la base y en los lados de la botella, separados entre sí unos 2,5 cm.
2. Pon al niño en la bañera para niños o, si lo deseas, ponte con él en la bañera de casa. Coloca al niño dentro del agua despacio y suavemente para se sienta cómodo.
3. Llena la botella con agua de la bañera.
4. Sostén la botella en alto para que el niño pueda ver cómo sale el agua por los agujeros.
5. Aguanta la botella por encima del niño para que el agua le caiga encima y le haga cosquillas.
6. Puedes jugar con el niño a que llueve sosteniendo la botella por encima de él.

Seguridad: No dejes que el agua penetre en los ojos del niño, especialmente si se trata de agua jabonosa. Si al niño le disgusta mojarse la cara, deja que el agua le caiga sólo sobre el cuerpo.

CODIGO E36-6

Juega en el espejo

No es necesario que lo cargues todo el tiempo (no es bueno) esta actividad la puedes realizar desde su cuna o silla. Es importante que vayas estimulando su autoconocimiento corporal y que mejor empezando con el sentido visual.

Materiales:

- Espejo mediano (30 cm. X 20 cm)
- Cuna o cambiador

Qué hay que hacer:

1. Deje que el bebe se mire en un espejo.
2. Ponga un espejo irrompible al costado de la cuna del bebé o en la mesa de cambiar pañales para que se pueda mirar.
3. Mírese también en el espejo con el bebé. Sonría y haga señales a su bebé con la mano.

Aprendizaje de Habilidades:

- Disfrute del entorno.
- Desarrollo motriz.
- Interacción social.
- Lenguaje

CODIGO E36-7

Juega a la comidita

Dale la oportunidad de iniciar sus primeras experiencias con los utensilios de comida, tendrá la oportunidad de conocerlos en su fase oral y es un buen comienzo para iniciar hábitos alimenticios.

Materiales:

- Utensilios para comer, también puedes incluir pequeños platos y vasos

Qué hay que hacer:

1. Dele al bebé una cuchara para que la agarre y la muerda. Es fácil de sujetar y se siente bien en la boca. También es excelente para hacer ruido, intentar golpear cosas y dejar caer.
2. Agrega nombre de los utensilios y ayúdalo a que los repita, favoreciendo su lenguaje e interés.

Seguridad:

De preferencia no la que ocupa cuando come, de lo contrario entenderá mal el mensaje y siempre querrá jugar así con ella.

Aprendizaje de Habilidades:

- Motricidad
- Desarrollo del Lenguaje.
- Control de ojo-mano

CODIGO	E36-8
---------------	--------------

Juega a los títeres

A medida que la visión del niño se perfecciona, puede ver los objetos con más claridad y a más distancia. Para trabajar sus habilidades para enfocar y seguir objetos, ten a mano un títere para cuando le des de comer, lo cambies o juegues con él.

Materiales:

- Calceñín blanco limpio
- Rotuladores indelebles

Qué hay que hacer:

1. Compra un par de calceñines blancos lo suficientemente grandes para que quepan tus manos.
2. Dibuja en las puntas de los calceñines, con rotuladores indelebles, ojos, cejas, narices y orejas. Perfila los talones de los calceñines para hacer las bocas y dibuja lenguas rojas dentro de los pliegues.
3. Pon al niño en tus piernas, en la mesa cambiadora o en su hamaquita.
4. Ponte un títere en una mano y entretén al niño con canciones o versos, o simplemente habla con él. Para más diversión, ponte el otro títere en la otra mano.

Seguridad: No permitas que el niño chupe los calceñines pues la tinta podría licuarse y pasar a su boca.

CODIGO	E36-9
---------------	--------------

¡Equilibrio!

Es importante que vaya ejercitando su columna vertebral, además de mantener el equilibrio y fuerza en su cuerpo.

Materiales:

- Toallita o mantita en caso de ser necesario

Qué hay que hacer:

1. Mientras esta sentada en el suelo, coloca al bebé en posición de sentado entre sus piernas.
2. Utilice sus piernas y su pecho para proveer sólo el soporte que el bebé necesite.
3. Esto le permite jugar al bebé y fomentar al mismo tiempo que se siente de forma independiente.

Seguridad:

Cuida que la espalda del bebe se mantenga lo mas recta posible, también ayuda si le cantas.

CODIGO	E36-10
---------------	---------------

¡Chapotea en la bañera!

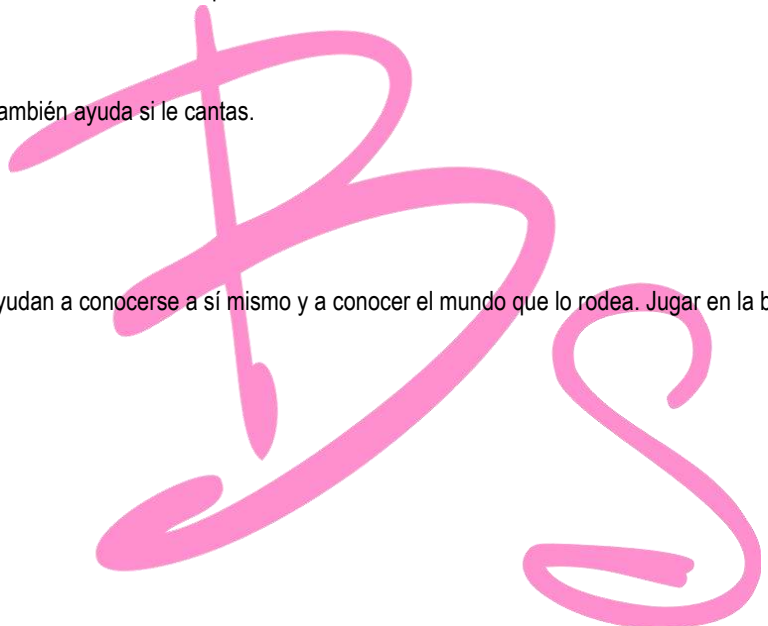
A medida que el niño crece y se desarrolla, sus cinco sentidos la ayudan a conocerse a sí mismo y a conocer el mundo que lo rodea. Jugar en la bañera le proporcionará una gran experiencia sensorial y mucha diversión.

Materiales:

- Bañera
- Tus manos

Aprendizaje de Habilidades:

- Control de los movimientos.
- Exploración con los sentidos.
- Interacción social.
- Comprensión del entorno.



Qué hay que hacer:

1. Llena la bañera con agua caliente para poner al niño en ella (también puedes ponerte tú si lo deseas).
2. Coloca al niño en el agua lentamente para que se acostumbre a ella.
3. Échale agua encima suavemente o salpícalo un poco para que se familiarice con las propiedades del agua.
4. Cuando el niño esté preparado para jugar a nadar en la bañera, sostenlo firmemente boca abajo con ambas manos y muévelo despacio hacia delante y hacia atrás sobre la superficie del agua. Asegúrate de que la cabeza siempre esté fuera del agua
5. Haz el ruido de una lancha motora al tiempo que lo mueves en el agua. Deja que el niño descanse durante unos minutos entre un juego y otro.

Seguridad: Asegúrate de que la cabeza del niño no se sumerja y de que no le caiga agua en la cara, en los ojos o en la boca, y de que el agua no esté demasiado caliente ni demasiado fría.

CODIGO E36-11

El Señor Don Gato

Es hora de que el bebé empiece a hacer gimnasia. Prueba con la canción "Wheels on the Bus". Estos ejercicios lo mantendrán en forma. ¡Nunca se es demasiado joven para empezar!

Materiales:

- Manta suave o toalla sobre una superficie suave
- Tu voz

Qué hay que hacer:

1. Pon al niño boca arriba sobre la manta o la toalla.
2. Cántale la siguiente canción moviéndole las partes del cuerpo.

El Señor Don Gato

(Mueve las piernas de tu hijo mientras lees las estrofas..)

Estaba el Señor Don Gato, sentadito en su tejado, marramiau miau miau, sentadito en su tejado.

Ha recibido una carta por si quiere ser casado, marramiau, miau, miau, por si quiere ser casado.

Con una gatita blanca sobrina de un gato pardo, marramiau, miau, miau, sobrina de un gato pardo.

El gato por ir a verla se ha caído del tejado, marramiau, miau, miau, se ha caído del tejado.

(mueve los bracitos de tu hijo arriba y abajo)

Se ha roto seis costillas el espinazo y el rabito, marramiau, miau, miau, el espinazo y el rabito.

(haz que tu hijo se balancee de un lado a otro)

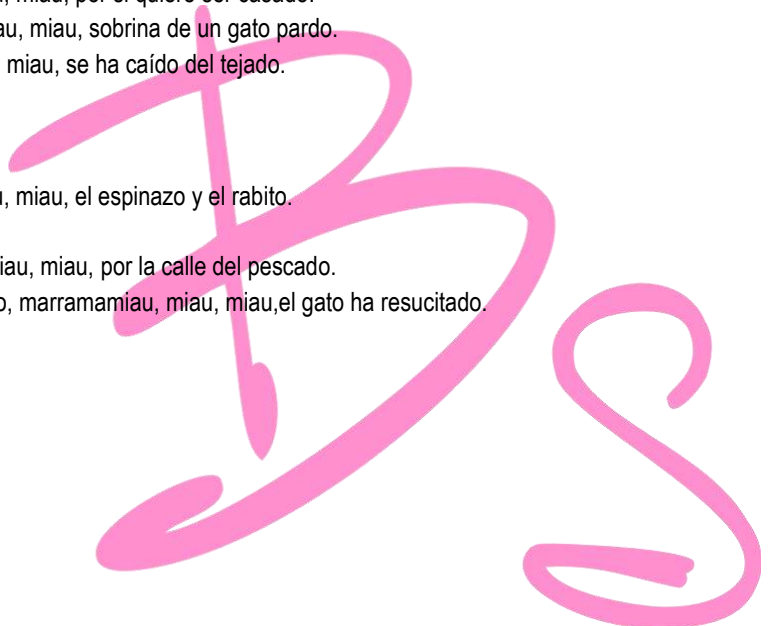
Ya lo llevan a enterrar por la calle del pescado, marramiau, miau, miau, por la calle del pescado.

(toca la nariz de tu hijo) Al olor de las sardinas el gato ha resucitado, marramiau, miau, miau, el gato ha resucitado.

Seguridad: Haz los movimientos del niño suavemente.

Aprendizaje de Habilidades:

- Ejercicio físico.
- Desarrollo del Lenguaje.
- Desarrollo y control de la motricidad.



CODIGO E36-12

“Ven por mí”

Es importante que lo estimulemos a gatear, es bueno para su desarrollo, hay niños que no gatean, no es malo, pero no por eso no estimulemos esta área motora. ¡Es divertido y bueno para su columna!

Materiales:

- Toallita o mantita, sobre superficie plana y segura (sin bordes)

Que hay que hacer:

1. Una vez que el bebé empiece a rodar o a gatear sobre su barriguita juegue a "ven por mí"
2. Deje que el bebé se mueva, luego vaya detrás de él y abrácelo cuando lo alcance.

Seguridad:

Cuida que no haya superficies peligrosas en donde pueda caer o resbalarse y que no haya objetos con los que pueda lastimarse.

Aprendizaje de Habilidades:

- Ejercicio físico.
- Desarrollo y control motor
- Resolución de problemas

CODIGO E36-13

Gimnasio en casa

Un gimnasio es básico en su desarrollo motor, no siempre contamos con uno cerca por lo que debemos crearlo y en caso de que si contemos con uno, también es valido cambiarle la actividad para reforzar o crear nuevos movimientos (nuevos retos).

Que hay que hacer:

1. Haga su propio gimnasio en la cuna.
2. Ate utensilios de cocina (cucharas y tazas de medida, prensa papas o batidores, agitadores con una bola adentro) a una cuerda a lo largo de la cuna.
3. Coloca los artículos de gimnasia donde al bebé pueda darles de patadas.

Seguridad:

Bájelos cuando el bebé no esté jugando. Supervise al bebé en todo momento.

Aprendizaje de Habilidades:

- Motricidad gruesa (piernas)
- Motricidad fina (manos)
- Constancia de los objetos (un objeto sigue siendo el mismo incluso cuando cambia).
- Habilidades sociales.

CODIGO E36-14

Sombreros fuera

Quando el niño empieza a reconocer las caras es el momento de jugar a los sombreros. No podrás engañarlo por mucho tiempo, pero le resultará divertido quitarte y ponerte el sombrero.

Materiales:

- Varios sombreros
- Silla infantil o hamaquita
- Tu cara y tu cabeza

Aprendizaje de Habilidades:

- Causa y efecto.
- Hacer frente a la ansiedad producida por los extraños.
- Constancia de los objetos (un objeto sigue siendo el mismo incluso cuando cambia).
- Habilidades sociales.

Qué hay que hacer:

1. Coge unos cuantos sombreros o compra algunos en una tienda de ropa usada o en una de disfraces. Intenta incluir una gorra, un gorro de lana, un casco de bombero, un sombrero de payaso, un bombín, una boina y un par de orejeras o un sombrero de plumas divertido. (No uses máscaras en el juego pues por lo general, a esta edad, asustan a los niños.)
2. Pon al niño en la silla y siéntate frente a él.
3. Ponte uno de los sombreros y haz una mueca al tiempo que dices algo que capte el interés del niño como “¡Mírame!” o “¡Soy un bombero!”
4. inclínate hacia el niño de modo que él pueda coger el sombrero y quitártelo, o quitatelo tú.
5. Repite el juego varias veces con el mismo sombrero antes de cambiar.

Seguridad: A veces los niños se asustan cuando la apariencia de las personas cambia. Si el niño empieza a inquietarse, ponte el sombrero durante poco tiempo y luego quitatelo y hazle notar que eres su madre / padre. Si sigue inquieto, deja este juego para cuando sea un poco más grande.

CODIGO	E36-15
---------------	---------------

Ruiditos

Materiales:

- Tu voz
- Imaginación sin limite
- cero pena

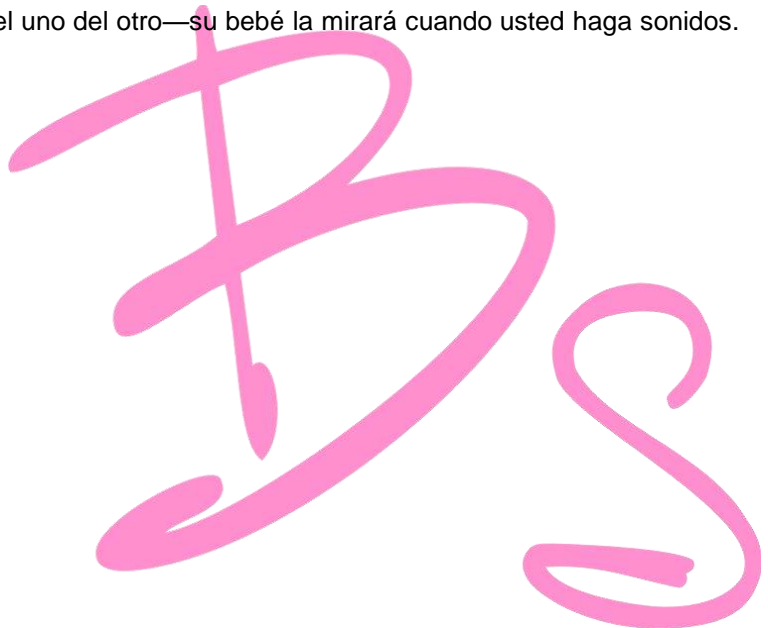
Aprendizaje de Habilidades:

- Lenguaje
- Cognitivas
- Habilidades sociales.
- Control de movimientos de lengua y labios.

Que hay que hacer:

1. Juegue con la voz. Hable en tono alto o bajo.
2. Haga un chasquido con la lengua. Susurre.
3. Altréñese con el bebé. Repita los sonidos hecho por su bebé.
4. Coloque a su bebé de manera que estén enfrente el uno del otro—su bebé la mirará cuando usted haga sonidos.

Seguridad: cuida que no tenga ningún objeto pequeño al alcance.



CODIGO E36-16

Abrir y cerrar

Tras el nacimiento, durante varios meses el niño agarra objetos en la palma de la mano de forma instintiva, pero no le resulta fácil soltarlos. Éste es un juego que le ayudará a desarrollar el control de las manos y el del reflejo de coger cosas.

Materiales:

- Juguetes de tamaño mediano que el niño pueda coger fácilmente como sonajeros, muñecos de peluche, mordedores, bloques, etc.
- Mesa o trona

Qué hay que hacer:

1. Junta varios juguetes que quepan en las manos del niño.
2. Sienta al niño en tus piernas, cerca de la mesa o de la trona.
3. Coloca el juguete cerca del niño de manera que pueda cogerlo.
4. Estimúlalo para que coja el juguete.
5. después de que el niño haya cogido el juguete y lo haya disfrutado durante un momento, sepárale los dedos suavemente y quítaselo.
6. Vuelve a colocar el juguete en la mesa.
7. Cuando el niño tenga las manos libres, cántale la siguiente canción al tiempo que separas las manos del niño, las juntas y lo haces aplaudir. Palmas, palmitas higos y castañitas, azúcar y turrón para mi niño/a son.

Seguridad: Durante estos meses el niño se llevará a la boca todos los juguetes. Por esto debes asegurarte de que estén limpios y no tengan bordes afilados ni partes pequeñas que puedan desprenderse y producirle asfixia.

Aprendizaje de Habilidades:

- Coger y soltar.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Control preciso de los músculos.

CODIGO E36-17

A las escondidillas

Con muchas actividades puedes estimular su área social y cognitiva, las escondidillas las puedes aplicar desde temprana edad y poco a poco modificando la actividad de acuerdo a sus necesidades intelectuales y capacidades físicas.

Materiales:

- Trapito o manta, aproximadamente 30 cm. Por 30 cm.

Que hay que hacer:

1. Juegue al escondite con las manos un paño o un pañal.
2. Ponga primero el paño sobre su cara.
3. Deje que su bebé se esconda. Quite el paño si su bebé no puede hacerlo.
4. Anímele a jugar, con sonidos, porras. Túrnense

Seguridad:

No mantengas mucho tiempo el trapito en su carita.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Control preciso de los músculos.
- Habilidades sociales

CODIGO E36-18

La linterna errante

Para ayudar al niño a mejorar sus aptitudes visuales, juega con él a la linterna errante. Éste es un juego silencioso que se puede jugar por la noche, antes de poner al niño en la cuna, o para calmarlo.

Materiales:

- Habitación oscura
- Linterna

Qué hay que hacer:

1. Usa una habitación que se pueda quedar completamente oscura.
2. Siéntate en una silla o en el suelo y ponte al niño en el regazo.
3. Con las luces apagadas, enciende la linterna y alumbrá la pared de modo que el niño se sienta atraído por la luz.
4. Di algo sobre la luz, por ejemplo: "¡oh, mira la luz!"
5. Desplaza lentamente el rayo de luz y haz que se detenga sobre objetos interesantes.
6. Di algo sobre el objeto iluminado, por ejemplo: "¡ahí está el osito de peluche del niño!"
7. Continúa moviendo la luz hasta que el niño se canse del juego.

Seguridad: No ilumines directamente los ojos del niño. Si éste le tiene miedo a la oscuridad, enciende una lamparilla. Esto no disminuirá demasiado el efecto del rayo de luz de la linterna.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efecto.
- Percepción de la profundidad.
- Comprensión del entorno.
- Seguimiento con la vista.

CODIGO E36-19

¡Aúpa!

El niño pronto perderá dos reflejos que tenía al nacer: el de agarrar y el de abrir los ojos cuando se sienta, al tiempo que tiene más control sobre sus movimientos. Cuando todavía dispone de estos reflejos, juega a "aúpa" para aprovecharlos.

Materiales:

- Una superficie suave y antideslizante
- Tus manos

Qué hay que hacer:

1. Pon al niño estirado en una superficie suave y antideslizante, por ejemplo una alfombra.
2. Siéntate a sus pies, de frente a él.
3. Pon los pulgares en las palmas de las manos del niño y haz que los agarre. Cuando lo haga, rodea sus manos con los dedos.
4. Tira suavemente de él hasta que quede sentado, al tiempo que dices "¡aúpa!".
5. Una vez que el niño haya visto tu cara de alegría y disfrutado del juego, vuelve a ponerlo estirado y juega de nuevo.

Seguridad: Asegúrate de tener bien agarradas las manos del niño por si éste se suelta. Haz los movimientos lentamente para evitar que se lastime el cuello.

Aprendizaje de Habilidades:

- Previsión y sorpresa.
- Coger objetos.
- Control de la cabeza y el cuello.
- Interacción social.

Actividades para Niños

de 6 a 9 meses



Actividades para Niños de 6 a 9 meses.

CODIGO E69-1

¡Uno, dos, tres... arriba!

Ayúdalo a pararse por sí solo, ya tiene la fuerza necesaria para hacerlo solito!! Motívalo y procura hacer esta actividad de forma continua y por lo menos tres veces al día.

Materiales:

- Juguetes atractivos o favoritos del bebé
- Sofá o silla

Que hay que hacer:

1. Ponga juguetes en un sofá o mesa sólida para que el bebé pueda practicar cómo ponerse de pie mientras juega con los juguetes.
2. Ayude a sostener su cadera para no lastimarlo, motívalo a que lo intente varias veces

Seguridad:

Vigila que no abra mucho las piernas y que su apoyo este básicamente en las piernas y su impulso en las manos (el sillón no este muy alto)

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidad motor gruesa
- Equilibrio
- Habilidades cognitivas

CODIGO E69-2

Pequeño percusionista

Incluso a esta temprana edad el bebé tiene ritmo. Le encanta dar golpes y hacer ruido. Aprovecha estas habilidades para convertirlo en percusionista aficionado. A continuación podrás ver varias maneras de que se entretenga con el ritmo de los tambores.

Materiales:

- Banco con bandeja
- Cuchara de madera, pincel de cocina, y otras "baquetas"
- Lámina de metal, olla de metal, cuenco de plástico, molde para pasteles, periódico y otros objetos que se puedan golpear

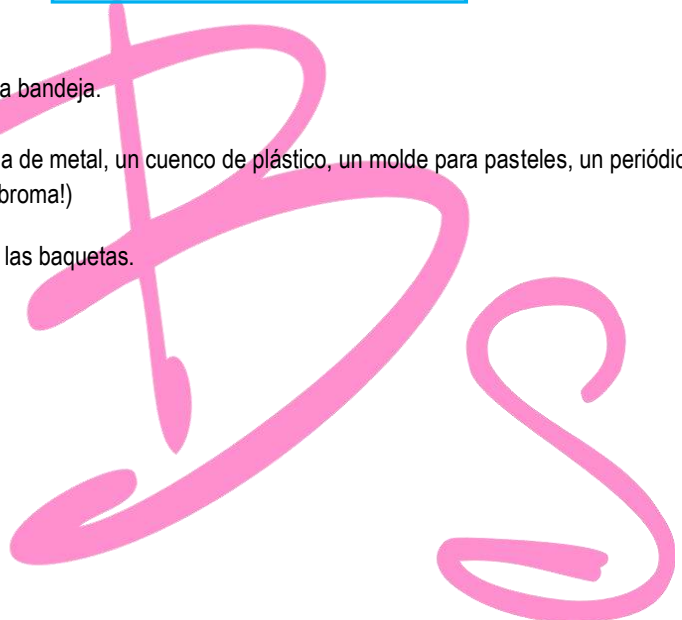
Qué hay que hacer:

1. Sienta al niño en el banco con la bandeja puesta.
2. Dale una cuchara de madera, y muéstrale la manera de golpear con ella la bandeja.
3. Luego dale, uno a uno, el pincel de cocina y otras "baquetas".
4. Después dale diferentes objetos para que los golpee, por ejemplo, una olla de metal, un cuenco de plástico, un molde para pasteles, un periódico, etc.
5. ¡Ponte algodón en los oídos para que no te dé dolor de cabeza! (¡es una broma!)

Seguridad: Vigila que el niño no se golpee ni golpee a otras personas con las baquetas.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades auditivas.
- Causas y Efectos.
- Ritmo y coordinación.



CODIGO	E69-3
---------------	--------------

¡A comer!

Motívalo a comer solo, no descuides ni un momento de su comida, no lo ayudes demasiado, dale su espacio y la oportunidad de comer sin jugar pequeños trozos de su comida favorita

Materiales:

- Comida que al bebe le guste y no sea líquida

Que hay que hacer:

1. Deje que el bebé coma por sí mismo, no le presiones que coma con sus "cubiertos", basta que empiece con las manos, no necesariamente toda su comida pero si que pueda practicar cómo recoger objetos pequeños (cereal, arvejas cocinadas, pedazos de pan, etc.) y también le proporciona experiencia con texturas en sus manos y su boca. Pronto, su bebé podrá tomar una comida completa usando los dedos.

Seguridad: Cuida que no sean trozos grandes ni que todos los coma al mismo tiempo, dale su espacio, pero no lo descuides.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades motrices
- Coordinación ojo-mano
- Pensamiento cognitivo

CODIGO	E69-4
---------------	--------------

Entrar y salir... ¡tu solito!

Cámbiale las opciones para gatear, no siempre lo pongas de forma tradicional, motívalo combinándole y poniéndole nuevos retos!

Materiales:

- Caja de cartón grande, de preferencia rectangular para que tenga mas espacio
- Puedes combinarlo con música

Que hay que hacer:

1. Busca una caja grande en la el bebé pueda entrar y salir gateando.
2. Quédate cerca y habla con el bebé de lo que está haciendo. "Entraste y ahora has salido".
3. Puedes poner música y hacerlo mas divertido

Seguridad:

En caso de que no le guste, no lo forces, inténtalo dos o tres veces, pero si tiene miedo, inténtalo cuando sea un poco mas grande.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades motrices
- Habilidades sociales
- Habilidades de lenguaje
- Pensamiento cognitivo

CODIGO	E69-5
---------------	--------------

¿Dónde esta?

Jugar a las "escondidillas" con los juguetes es básico en su desarrollo, es emocionante para el y le ayuda a razonar. Juega y cámbiale los objetos escondidos y la manta con la que los cubres.

Materiales:

- Juguetes de tamaños pequeños
- Mantas de diferentes tamaños y colores

Aprendizaje de Habilidades:

- Razonamiento causa-efecto
- Pensamiento cognitivo
- Habilidades de lenguaje
- Reforzamiento de motricidad fina



Que hay que hacer:

1. Juega a esconder y buscar objetos.
2. Deja que el bebé lo vea y cómo escondes un juguete debajo de una manta (puedes apoyarte de cojines o almohadas)
3. Si el bebé no descubre el objeto, cubre sólo una parte del objeto. Puedes ayudarlo a encontrar el objeto.

Seguridad:

No hay mucho que cuidar, solo cuida que no los rompa o se desespere al no encontrarlo, en caso de que sea así. De lo contrario motívalo y practiquen.

CODIGO	E69-6
---------------	--------------

Juntos hagamos música

Es muy fácil hacer música en casa, divertido y espontaneo (característica que les encanta), puedes ocupar cualquier objeto que no sea muy grande o pequeño para hacer "música"

Materiales:

- Objetos diferentes y de tamaños diferentes que hagan ruido
- En caso de que ellos lo pidan, darle un instrumento que realmente les guste (guitarra, tambor, flauta, piano, etc) que vaya de acuerdo a su edad y estatura

Que hay que hacer:

1. El bebé estará interesado en golpear objetos para hacer ruido
2. Dé al bebé cubos (bloques) para que los golpee, cascabeles (sonajas) para agitar o cucharas de madera para golpearlas contra recipientes.
3. Muestre a su bebé cómo golpear objetos.

Aprendizaje de Habilidades:

- Previsión y sorpresa.
- Motricidad fina
- Ritmo
- Interacción social.
- Coordinacion

Seguridad: procura que lo haga a su forma, motívalo a que sea su propio ritmo, dale varias opciones y enséñalo a cuidar las cosas.

CODIGO	E69-7
---------------	--------------

¿Quién sale de la caja?

A los bebés les encanta el juego de la caja de sorpresas, y el juego se vuelve más divertido cuando sus padres son la sorpresa. Lo único que tienes que hacer es buscar una caja grande y hacer que el niño se deleite con la sorpresa.

Materiales:

- Caja grande
- Tú

Aprendizaje de Habilidades:

- Previsión y sorpresa.
- Expresión de emociones.
- Permanencia de los objetos.
- Interacción social.

Qué hay que hacer:

1. Consigue una caja lo suficientemente grande para que quepas dentro. Ponla en el salón y métete dentro.
2. Haz que tu pareja lleve al niño al salón y le pregunte: “¿Dónde está mamá/papá? y cantale una canción. Aquí nos proponemos esta: Caja de sorpresas, caja de sorpresas, el muñeco se ha marchado, ¿volverá a salir? ¿Podré jugar con él otra vez? Caja de sorpresas, caja de sorpresas, el muñeco se ha escondido, ¿volverá a salir? ¡Haz que salga para poder jugar!
3. Inmediatamente después del último verso de la canción, el que está en la caja tiene que salir.
4. Cámbiate con tu pareja y repite el juego.

Seguridad: Sal de forma lenta y silenciosa para no asustar al niño. El propósito de este juego es entretener y hacer disfrutar al niño, no asustarlo.

CODIGO	E69-8
---------------	--------------

Copos de nieve

Según el niño va aprendiendo sobre las distintas texturas de su entorno puedes sumar a su mundo nuevas experiencias. Para este juego emplea nieve de verdad, o prepárala tú con una batidora.

Materiales:

- Nieve limpia
- Charola con bandeja
- Toalla

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Propiedades de la nieve: tacto, textura y temperatura.

Qué hay que hacer:

1. Recoge un poco de nieve limpia en el jardín o del parque, o prepárala poniendo cubos de hielo en la batidora y batiéndolos hasta que su textura sea como la de la nieve.
2. Sienta al niño en la trona y pon la bandeja.
3. Pon una taza de nieve en la bandeja.
4. Deja que el niño examine con las manos y la boca las propiedades de la nieve.
5. Si el niño se muestra reacio a tocar la nieve, muéstrale cómo jugar con esta sustancia fría y extraña.
6. Limpia con la toalla la nieve a medida que se vaya derritiendo en la bandeja y pon más en la taza.

Seguridad: Si usas nieve real asegúrate de que esté limpia pues el niño se la pondrá en la boca.

CODIGO	E69-9
---------------	--------------

Meter y sacar

Un buen pasatiempo consiste en meter objetos en un recipiente y sacarlos.

Materiales:

- Cubos
- Cajas
- Pedazos de papel
- Cascabeles
- Recipientes de plástico

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Motricidad fina
- Desarrollo de reglas (principios)

Que hay que hacer:

1. Dé al bebé recipientes de plástico, cajas, o cubos grandes, donde pueda mete y sacar pedazos de papel, cascabeles, cubos pequeños, etc.
2. Puede que su bebé disfrute metiendo y sacando calcetines del cajón de calcetines, o envases pequeños de los anaqueles.

CODIGO	E69-10
---------------	---------------

Estruja y toca

A esta edad el control de los movimientos sencillos del niño mejora, pero también desarrolla las habilidades motrices precisas pues sus delgados dedos exploran la temperatura, las texturas, etc.

Materiales:

- Diversos objetos que se puedan apretar como plastilina, arcilla, esponjas, juguetes blandos, bolas antiestrés, bolas de filamentos de goma, etc.
- Trona

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación.
- Desarrollo cognitivo.
- Exploración de los sentidos: tacto
- Desarrollo de la motricidad fina.

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios objetos que se puedan apretar e incluye algunos que hagan ruidos.
2. Sienta al niño en la trona y coloca la bandeja.
3. Pon uno de los objetos en la bandeja y deja que el niño lo manipule. Haz que lo estruje y que sienta su textura, su resistencia, su temperatura, etc.
4. Pasados unos minutos, reemplaza el primer objeto por otro.
5. Repite el procedimiento hasta que el niño los haya manipulado todos.
6. Pon los objetos dentro de calcetines pequeños y delgados para que el niño no pueda verlos. Colócalos en la bandeja y deja que el niño examine sus similitudes y sus diferencias a través de los calcetines.

Seguridad: Mantén vigilado al niño en todo momento para que no traque ningún objeto.

CODIGO	E69-11
---------------	---------------

Deditos

Empieza a reconocer el poder de sus dedos y la utilidad de cada uno, empiezan con el dedo índice, indican todo lo que les llame la atención, ayúdalos por medio de la estimulación.

Material:

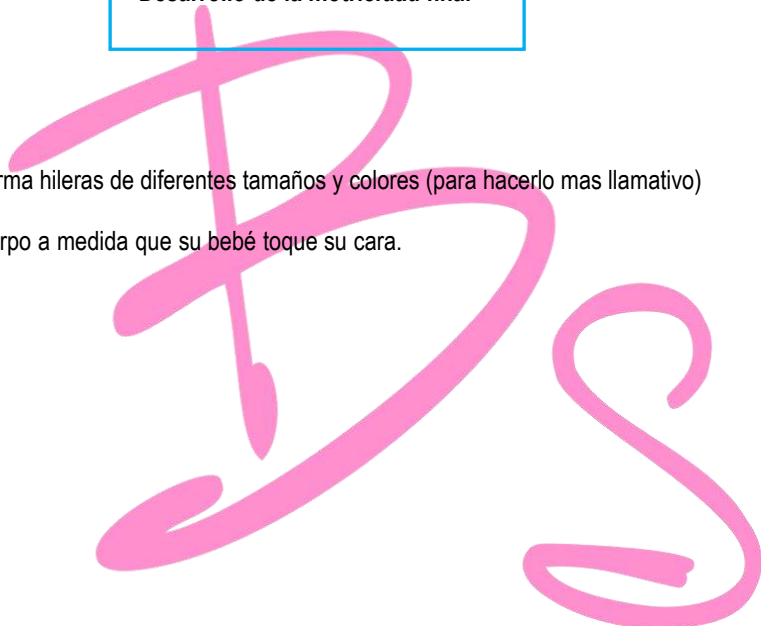
- Revistas
- Cuentos
- Juguetes llamativos de diferentes tamaños

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación.
- Desarrollo cognitivo.
- Desarrollo de la motricidad fina.

Que hay que hacer:

1. Deje que el bebé toque con el dedo un teléfono de juguete o forma hileras de diferentes tamaños y colores (para hacerlo mas llamativo)
2. El bebé querrá tocarlos con el dedo. Nombre las partes del cuerpo a medida que su bebé toque su cara.



CODIGO	E69-12
---------------	---------------

Abracadabra

Practica con el bebé el juego mágico de “¿Dónde está?” y haz desaparecer un juguete ante sus ojos, ¡y sin usar espejos! Pronto el niño se dará cuenta de que el juguete no ha desaparecido sino que aún lo tienes en la mano.

Materiales:

- Varios juguetes del niño

Qué hay que hacer:

1. Busca juguetes brillantes que te quepan en la mano.
2. Tiende al bebé boca arriba y deja que vea el juguete.
3. Deja que coja el juguete durante unos minutos para que lo examine.
4. Quítaselo con delicadeza y pónelo en la palma de la mano.
5. Cierra ambas manos y muéstrale al niño los dos puños cerrados.
6. Pregúntale “¿dónde está?”
7. Cuando el niño se muestre desconcertado, abre la mano y enséñale el juguete diciendo “¡aquí está!”.
8. Repite el juego alternando las manos y los juguetes.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas.
- Coordinación de la vista y las manos.
- Permanencia de los objetos.

Seguridad: Asegúrate de que el juguete no sea demasiado pequeño para que el niño no se ahogue con él si se lo lleva a la boca cuando lo examina.

CODIGO	E69-13
---------------	---------------

¡Rueda pelota, rueda!

Puedes ir poniendo y cambiando las actividades para reforzar la motricidad fina; no es necesario que lo pongas a dibujar o romper papelitos, también el empujar objetos ayuda de mucho!

Material:

- Pelotas de hule espuma de diferentes tamaños y de preferencia de muchos colores

Que hay que hacer:

1. Rueda una pelota hacia el bebé.
2. Ayuda al bebé o pida a otra persona que le ayude a rodar la pelota de vuelta. Puede que incluso el bebé le tire la pelota, por esta razón, las pelotas de playa o pelotas de espuma son excelentes para este juego.
3. Sube la dificultad y rueda al mismo tiempo dos o tres pelotas
4. Motívalo a que las ruede el mismo

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo motor
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Experimentación con resolución de conflictos.

Seguridad:

Vigila que alrededor del bebe no haya peligros ni distracciones (como juguetes u objetos muy atractivos para el) de lo contrario distraerán su atención y podría fallar la actividad.

Tocar y comer

El entorno del niño proporciona muchos estímulos a sus cinco sentidos. Dale una gran variedad de cosas para que examine. Se lo pasará en grande manipulándolas y llevándoselas a la boca.

Materiales:

- Diversos alimentos preferidos del niño
- Trona
- Plástico para cubrir el suelo

Aprendizaje de Habilidades:

- Conciencia del entorno.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Experimentación científica.

Qué hay que hacer:

1. Prepara pequeñas cantidades de diversas comidas que al niño le guste tocar, probar y oler, por ejemplo, gelatina con sabor a frutas, yogur, trozos de plátano, cereales en forma de círculos, avena, espaguetis, etc.
2. Extiende el plástico en la cocina y pon la trona encima.
3. Sienta al niño en la trona y pon una de las comidas en la bandeja.
4. Deja que el niño juegue con la comida durante unos minutos, examinándola con las manos y llevándosela a la boca.
5. Quita la comida antes de darle otra para que la examine.
6. Mira las expresiones del niño mientras examina cada ración de comida. Di el nombre de cada comida y descríbese la cuando se la pongas en la bandeja.

Seguridad: Mantén siempre vigilado al niño para que no se ahogue con la comida.

Cascabeles ocultos

En esta versión musical del escondite el niño tiene que buscar cascabeles escondidos. No es muy difícil pues lo único que tiene que hacer para encontrarlos es seguir su sonido.

Materiales:

- Muñeco de peluche con un cascabel en su interior o pulsera hecha con cascabeles
- Varios sitios para esconder los cascabeles, por ejemplo, muñecos de peluche y mantas

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos.
- Habilidades auditivas.
- Desarrollo cognitivo.

Qué hay que hacer:

1. Busca un juguete que tenga un cascabel o haz una pulsera de cascabeles. (Asegúrate de usar cascabeles lo suficientemente grandes para que el niño no se pueda atragantar con ellos.)
2. Coloca al niño en el suelo y pon a su alrededor varios objetos que puedan hacer de escondites, por ejemplo muñecos de peluche y mantas.
3. Haz que el niño vea los cascabeles y muévelos para que los oiga.
4. Sin que el niño se dé cuenta, esconde los cascabeles en uno de los escondites.
5. Pregúntale al niño: "¿Dónde están los cascabeles?"
6. Levanta uno a uno los escondites y muévelos. Mueve también el objeto en que están los cascabeles cuando lo levantes, pero no dejes que el niño los vea.
7. Mira cómo cambia la expresión del niño cuando mueves los cascabeles.
8. Descubre los cascabeles al tiempo que dices: "¡aquí están los cascabeles!"
9. Repite el juego cambiando de escondite.

Seguridad: Asegúrate de que los cascabeles estén bien sujetos a algo para que el niño no pueda tragárselos.

CODIGO E69-16

¿Quién son ahora?!

A cualquier edad les gusta imitar sonidos diferentes, movimientos que los hagan sentir sus límites y sus capacidades, los juegos de imitación les encantan y además te ayudan a lograr ser su líder. ¡Inténtalo!

Material:

- Diferentes discos de música
- También ayudan discos de música

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades motoras.
- Habilidades de movimientos precisos.
- Desarrollo del lenguaje.
- Interacción social.

Que hay que hacer:

1. Imita algunas canciones, baila y que el bebe trate de imitar como bailas, les gustan las imitaciones de movimientos y Sonidos. A los bebés les gusta jugar a los mismos juegos una y otra vez.
2. Puedes apoyarte de diferente material, como rondas musicales, en donde tu podrás poner los pasos a seguir a tu preferencia y necesidades a desarrollar con el bebe
3. El apoyo de videos musicales también ayuda, pero procura no ponerlos tan seguido

Seguridad:

Vigila a su alrededor, en caso de caerse, enséñale a levantarse y no lo maximices, cuida que no haya peligros en su entorno.

CODIGO E69-17

En el zoo

Cuando el niño empieza a decir sus primeras palabras le encanta hacer sonidos. Haz con él un viaje imaginario al zoológico para que aprenda acerca de los animales al tiempo que aumenta las habilidades para hablar y escuchar.

Materiales:

- Animales de peluche o imágenes grandes de animales
- Silla para niños
- Tu voz

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento por el oído.
- Habilidades de clasificación.
- Desarrollo del lenguaje.
- Interacción social.

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios animales de peluche o imágenes grandes de animales.
2. Sienta al niño en su silla trona, frente a ti.
3. Pon un animal o una imagen al lado de tu cara de forma que el niño pueda verte la boca e imita el sonido que hace el animal.
4. Deja que el niño intente reproducir el sonido y después repítelo.
5. Levanta el animal o la imagen siguiente y haz el sonido respectivo.
6. Repite el juego con todos los animales.
7. Levanta de nuevo los animales o las imágenes, pero esta vez haz una pausa antes de imitar el sonido del animal para que el niño pueda anticiparse.

Seguridad: No levantes mucho la voz al reproducir los sonidos para que el niño no se asuste.

CODIGO	E69-18
---------------	---------------

¡Feliz!

Ahora el niño siente muchas emociones, desde la alegría hasta la tristeza o el enojo, e incluso culpabilidad y orgullo. Éste es un juego que le ayudará a expresar emociones positivas al tiempo que aprende las partes del cuerpo.

Materiales:

- Silla para niños
- Las partes del cuerpo
- Tu voz

Qué hay que hacer:

1. Sienta al niño en su silla o en el suelo.
2. Puedes cantarle esta u otra canción y moverle la parte del cuerpo correspondiente al cantar.

Pon el dedo en el aire, pon el dedo en el aire, en el aire,

pon el dedo en el aire, en el aire, luego ponlo en tu cabeza,

Ponte el dedo en la cabeza, en la cabeza.

Ponte el dedo en la nariz, en la nariz,

Ponte el dedo en la nariz, luego tócate los pies,

Ponte el dedo en los pies, en los pies.

3. Repite la canción reemplazando con los brazos, las piernas, las mejillas, la barbilla, los labios, las caderas, el cuello y la espalda.

Seguridad: Al practicar este juego mueve el cuerpo del niño con suavidad para no hacerle daño.

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación e imitación.
- Expresión de emociones.
- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos.
- Desarrollo del lenguaje.

CODIGO	E69-19
---------------	---------------

¿Flota o se hunde?

Cuando el niño empieza a entender cómo funciona el mundo puedes ayudarlo a que empiece a clasificar objetos de acuerdo con las propiedades que los asemejan. A esta edad pensará que las diferencias y las similitudes son algo mágico, pero pronto se dará cuenta de que todas se pueden explicar científicamente.

Materiales:

- Cinco objetos que se hundan, por ejemplo juguetes pesados, mordedores, cucharas, biberones llenos de agua, un llavero, etc.
- cinco objetos que floten, por ejemplo un jabón, juguetes de plástico, un cepillo para el pelo, esponjas, etc.
- Bañera para niños

Qué hay que hacer:

1. Llena la bañera con agua caliente y pon al niño en ella con cuidado.
2. Coloca en la bañera un objeto que flote y di: "¡flota!"
3. Pasado un minuto pon en la bañera un objeto que se hunda y di: "¡se hunde!"
4. Ve alternando los objetos para mantener el interés del niño y luego deja que el niño sea quien ponga los objetos en la bañera.

Seguridad: Nunca dejes al niño solo en el agua o cerca de ella.

Aprendizaje de Habilidades:

- Propiedades científicas básicas.
- Habilidades de clasificación.

CODIGO	E69-20
---------------	---------------

Alegre tambaleo

Mantener el equilibrio es una tarea difícil para un niño de pocos meses. Al principio tiene dificultades simplemente para equilibrar la cabeza, pero pronto disfrutará de juegos como el del balancín alegre.

Materiales:

- Toalla pequeña
- Tu pierna

Aprendizaje de Habilidades:

- Equilibrio.
- Desarrollo de la confianza.
- Interacción social.

Qué hay que hacer:

1. Colócate una toalla pequeña en el muslo para que haga las veces de cojín para el niño.
2. Sienta al niño en tu pierna de cara a ti.
3. Sostenlo primero por los brazos, después sólo por sus dedos, de modo que quedes sosteniéndolo ligeramente. Mantén al niño en equilibrio sobre tu pierna y muévela lentamente.
4. Intenta soltar una mano y después la otra al tiempo que mantienes el equilibrio del niño. Debes estar siempre atenta para cogerlo si es necesario.
5. Pon al niño en otra dirección sentado de lado o de espaldas a ti y juega de nuevo.

Seguridad: En todo momento tienes que estar preparada para coger al niño por si pierde el equilibrio.

CODIGO	E69-21
---------------	---------------

Viaje por el túnel

Cuando el niño empiece a desplazarse por la habitación, haz que resulte más divertido con un túnel. Descubrirá nuevas maneras de moverse y tendrá una sorpresa al final del túnel. Lo único que necesitas es una caja grande de cartón.

Materiales:

- Caja de cartón un poco más grande que el niño
- Manta pequeña para bebés

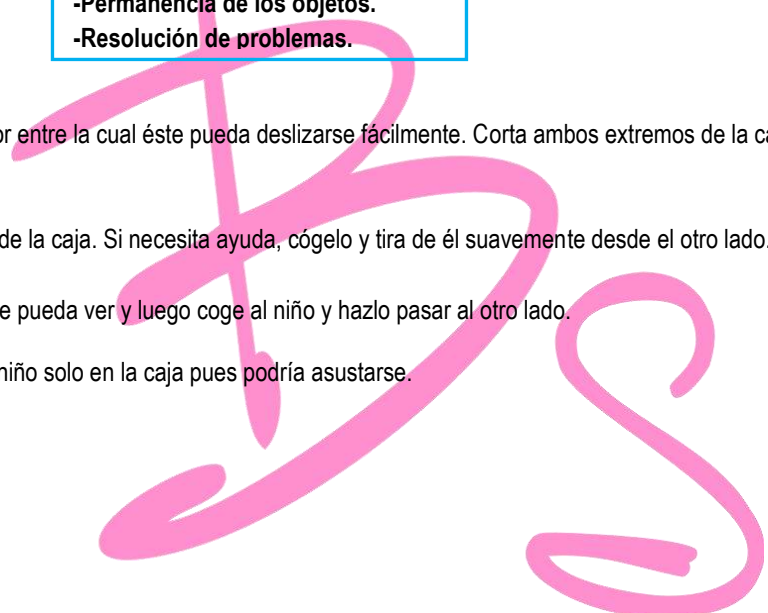
Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas/ de pensamiento.
- Percepción de la profundidad.
- Permanencia de los objetos.
- Resolución de problemas.

Qué hay que hacer:

1. Consigue una caja de cartón un poco más grande que el niño por entre la cual éste pueda deslizarse fácilmente. Corta ambos extremos de la caja de forma que quede en forma de túnel.
2. Pon al niño en el suelo en uno de los extremos del túnel.
3. Ponte en el otro extremo y llama al niño para que pase a través de la caja. Si necesita ayuda, cógelo y tira de él suavemente desde el otro lado.
4. Repite el juego varias veces.
5. Coloca una manta en tu extremo de la caja para que el niño no te pueda ver y luego coge al niño y hazlo pasar al otro lado.

Seguridad: La caja no debe ser demasiado pequeña. No dejes al niño solo en la caja pues podría asustarse.



Actividades para Niños

de 9 a 12 meses



Actividades para Niños de 9 a 12 meses.

CODIGO E912-1

Amigos deditos

Al tiempo que el niño controla mejor los músculos grandes adquiere la habilidad de dominar los pequeños; especialmente los de los dedos. Juega con él a los dedos amigos.

Materiales:

- Guante de punto, claro y sin dibujos
- Rotuladores permanentes

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Desarrollo del lenguaje
- Interacción social.

Qué hay que hacer:

1. Busca un guante de punto claro y sin dibujos que te puedas poner fácilmente.
2. Dibuja con rotuladores caras divertidas en las puntas de los dedos. Las caras pueden representar a los padres, a los hermanos, a otros parientes, a la mascota, etc.
3. Ponte el guante y haz una representación para el niño. Canta canciones y haz con los dedos juegos como el del huevo.

"Este puso un huevo"

Éste puso un huevo, éste lo cogió,
éste fue a por pan,
éste lo frió
y este pícaro gordo
¡se lo comió!

Seguridad: Vigila que el niño no se ponga los dedos en la boca, podría ahogarse.

CODIGO E912-2

¡Vamos a leer!

Enséñale el gusto por la lectura, se creativa y muéstrale diferentes imágenes plasmadas en papel. Si tienes libros infantiles, mejor, podrás abarcar un tema específico de acuerdo a su edad.

Materiales:

- Revistas y cuentos (puedes trabajar motricidad fina, cuando el bebe pase las hojas, de preferencia que las paginas sea de pasta gruesa)

Que hay que hacer:

1. Lee libros para bebés o revistas llenas de color indicando con el dedo y diciéndole al bebé lo que hay en la imagen.
2. Deja que el bebé toque las imágenes del libro o revista y motívalo a que las repita.

Seguridad:

No hay muchos peligros, cuida que no chupe las paginas, pueden ser tóxicos.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de lenguaje
- Motricidad fina
- Desarrollo de creatividad
- Desarrollo visual

CODIGO E912-3

Juguetes pegajosos

Ahora que el niño tiene destreza para recoger sus juguetes, haz que esta tarea resulte un poco más difícil. ¡Mira si puede resolver el problema!

Materiales:

- Plástico adhesivo transparente
- Varios juguetes pequeños, pero lo bastante grandes para que el niño no se los pueda tragar

Qué hay que hacer:

1. Corta un trozo de plástico adhesivo de unos 60 centímetros.
2. Quita la capa protectora del plástico.
3. Pon el plástico en el suelo con la cara adhesiva hacia arriba.
4. Pon algunos juguetes de tamaño mediano sobre el plástico adhesivo, por ejemplo, un bloque, una muñeca de plástico, un libro de cartón, una pieza de rompecabezas, etc.
5. Lleva al niño hasta los juguetes.
6. Intenta levantar uno de los juguetes y muestra al niño que te resulta difícil. Pídele que te ayude.
7. Mira cómo el niño trata de explicarse qué es lo que pasa y cómo quita los juguetes del plástico.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Desarrollo del los movimientos Simples y de los precisos.
- Resolución de problemas.

Seguridad: Ten cuidado de que el niño no se ponga el plástico en la cara. Si ves que se frustra, ayúdale y enséñale cómo quitar los juguetes del plástico.

CODIGO E912-4

Hola y adiós

Aprender a decir y aplicar hola y adiós en el momento justo, es un buen comienzo para desarrollar su área social. Súmalo con movimientos de las manos y gestos faciales.

Materiales:

- Tus manos

Que hay que hacer:

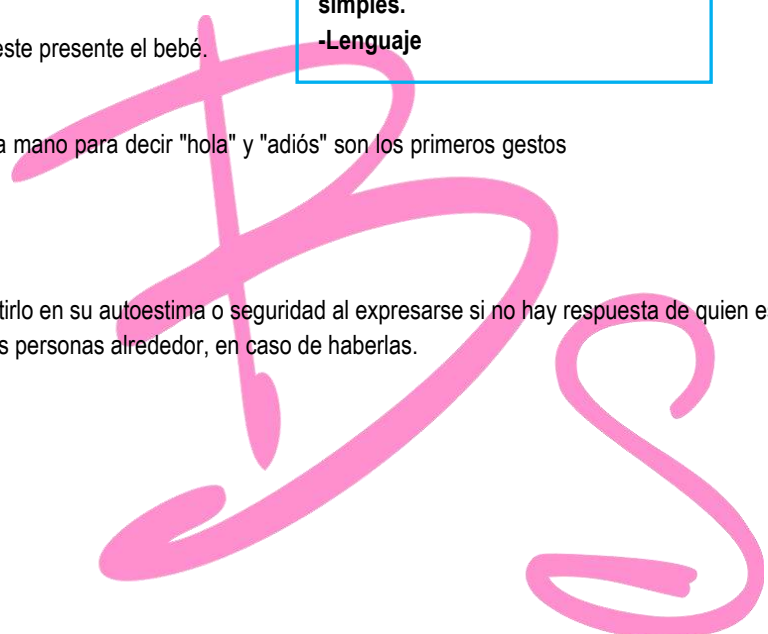
1. Diga "Hola" y salude con la mano cuando entre en un cuarto y este presente el bebé.
2. Anímalo a que te imite.
3. Ayúdalo a saludar con la mano a otras personas. Saludar con la mano para decir "hola" y "adiós" son los primeros gestos sociales este tipo que hace el bebé.

Seguridad:

No existe ningún riesgo físico en esta actividad, pero si puede existirlo en su autoestima o seguridad al expresarse si no hay respuesta de quien este saludando o despidiéndose, cuida que no pase y haz participe a las personas alrededor, en caso de haberlas.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo del área social
- Interacción social
- Desarrollo de los movimientos simples.
- Lenguaje



CODIGO E912-5

Gateando por un túnel

El gateo es una aventura para el bebé; una habilidad que le abre un mundo nuevo a medida que examina a gatas su entorno. Haz un sencillo túnel con obstáculos para estimularlo y para que disfrute de esta nueva experiencia.

Materiales:

- Tres cajas de cartón lo bastante grandes para que el niño pueda pasar gateando a través de ellas
- Tijeras
- Cinta Americana
- Animales de peluche o una manta

Qué hay que hacer:

1. Corta las tapas de las tres cajas, recorta algunos agujeros en los lados para que entre el aire y une las cajas con cinta americana de manera que formen un túnel.
2. Coloca el túnel en el centro de la habitación.
3. Pon dentro del túnel animales de peluche o una manta a manera de obstáculos (la manta hará que la superficie del suelo sea un poco resbalosa).
4. Pon al niño en un extremo del túnel y ponte tú en el otro.
5. Llama al niño desde tu lado del túnel animándolo a que gatee hacia ti. Si se muestra reacio a entrar en el túnel, atrae su atención con un juguete.
6. Anímalo mientras atraviesa el túnel.
7. Repite el juego dejando que curioseee dentro del túnel y lo disfrute.

Seguridad: Si el niño tiene miedo del túnel, no lo fuerces. Deja durante un rato el túnel en la habitación, espera a que se acostumbre a él e inténtalo de nuevo. Si el niño se inquieta cuando hay mantas cubriendo los extremos, quítalas.

Aprendizaje de Habilidades:

- Exploración.
- Desarrollo de los movimientos simples.
- Resolución de problemas.

CODIGO E912-6

Cascabeles ocultos

En esta versión musical del escondite el niño tiene que buscar cascabeles escondidos. No es muy difícil pues lo único que tiene que hacer para encontrarlos es seguir su sonido.

Materiales:

- Muñeco de peluche con un cascabel en su interior o pulsera hecha con cascabeles
- Varios sitios para esconder los cascabeles, por ejemplo, muñecos de peluche y mantas

Qué hay que hacer:

1. Busca un juguete que tenga un cascabel o haz una pulsera de cascabeles. (Asegúrate de usar cascabeles lo suficientemente grandes para que el niño no se pueda atragantar con ellos.)
2. Coloca al niño en el suelo y pon a su alrededor varios objetos que puedan hacer de escondites, por ejemplo muñecos de peluche y mantas.
3. Haz que el niño vea los cascabeles y muévelos para que los oiga.
4. Sin que el niño se dé cuenta, esconde los cascabeles en uno de los escondites.
5. Pregúntale al niño: "¿Dónde están los cascabeles?"
6. Levanta uno a uno los escondites y muévelos. Mueve también el objeto en que están los cascabeles cuando lo levantes, pero no dejes que el niño los vea.
7. Mira cómo cambia la expresión del niño cuando mueves los cascabeles.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos.
- Desarrollo cognitivo.
- Habilidades auditivas.

8. Descubre los cascabeles al tiempo que dices: "¡aquí están los cascabeles!"
9. Repite el juego cambiando de escondite.

Seguridad: Asegúrate de que los cascabeles estén bien sujetos a algo para que el niño no pueda tragárselos.

CODIGO E912-7

¿Donde va la bolita?!

Con material sencillo y fácil de construir puedes construir juegos que ayuden a fortalecer su motricidad fina.

Materiales:

- Charolas de cartón de huevo
- Pelotas de ping pong

Qué hay que hacer:

1. Construye un juego sencillo para el bebé poniendo cubos o pelotas de ping-pong en una bandeja para panecillos o un cartón de huevos del mismo tamaño
2. Motivalo a que logre colocarlas el solito, a una distancia mínima de 20 cm

Seguridad:

De preferencia lleva listo el material para no tentar al bebe y ponerlo en riesgo con tijeras o pegamento, en caso de que lo necesites.

CODIGO E912-8

Gusanitos de espagueti

A los bebés les encantan los objetos rugosos. Les gusta tocar, estrujar y llevarse a la boca cualquier cosa que tenga una textura que les guste. Ésta es una entretenida manera de hacer que el niño disfrute de los sentidos al tiempo que se alimenta.

Materiales:

- Espaguetis cocidos que estén a temperatura ambiente
- Bandeja

Qué hay que hacer:

1. Sienta al niño y coloca la bandeja.
2. Pon en la bandeja un puñado de espaguetis a temperatura ambiente.
3. Deja que el niño juegue con los espaguetis. Es posible que trate de cogerlos, estrujarlos, golpearlos, machacarlos, y por último, ponérselos en la boca.
4. Si empieza a tirar los espaguetis, corrígelo para que los tire en la bandeja.

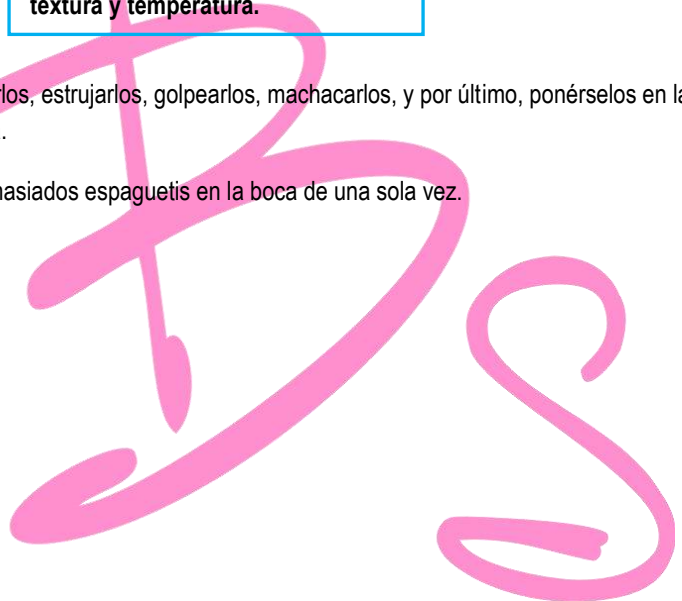
Seguridad: Mantén vigilado al niño para asegurarte de que no se pone demasiados espaguetis en la boca de una sola vez.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de la motricidad fina.
- Causa y efecto
- Desarrollo de habilidades cognitivas

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de la motricidad fina.
- Habilidades de autoayuda.
- Exploración de los sentidos: tacto, textura y temperatura.



CODIGO	E912-9
---------------	---------------

Grabaciones inéditas

El niño pronto hablará. Antes de que deje de hacer esos graciosos ruidos, grábalos en una cinta para guardarlos y reproducirlos más adelante.

Materiales:

- Grabador y cinta
- Silla para niños

Aprendizaje de Habilidades:

- Construcción del lenguaje y el vocabulario.
- Habilidades auditivas.
- Identidad propia.
- Vocalización.

Qué hay que hacer:

1. Coloca una cinta nueva en un grabador portátil.
2. Sienta al niño en su silla y colócate a su lado.
3. Enciende el grabador y háblale al niño. Haz ruidos con la boca y vocaliza de distintas maneras para que el niño te responda.
4. Haz pausas entre tus ruidos y vocalizaciones para que el niño pueda responderte.
5. Después de que ambos hayáis hecho algunos ruidos divertidos, apaga el grabador y reproduce la cinta para que el niño la oiga.
6. Guarda la cinta para escucharla cuando el niño haya crecido.

Seguridad: No pongas el volumen del grabador muy alto para no hacerle daño al niño en los oídos.

CODIGO	E912-10
---------------	----------------

Atrapa la luciérnaga

Cuando el niño pueda desplazarse con más facilidad le encantarán los juegos de atrapar. Éste hará que el niño se mueva al intentar atrapar la “luciérnaga” en pared de la habitación.

Materiales:

- Cartón
- Tijeras
- Linterna
- Cinta adhesiva
- Habitación oscura

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos.
- Movimientos y coordinación.
- Control de los movimientos.

Qué hay que hacer:

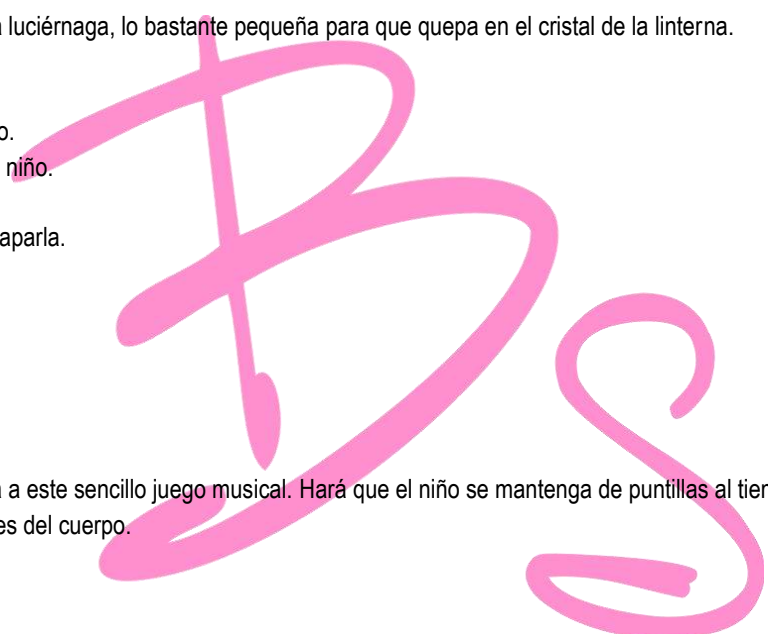
1. Recorta un trozo de cartón en forma de insecto, por ejemplo una luciérnaga, lo bastante pequeña para que quepa en el cristal de la linterna.
2. Pega la silueta en la linterna con cinta adhesiva.
3. Pónganse cómodos en la habitación y apaga la luz.
4. Enciende la linterna y dirígela hacia la pared más cercana al niño.
5. Mueve la luz lentamente por la pared para captar la atención del niño.
6. Dile al niño que atrape la luciérnaga que se mueve en la pared.
7. Aleja lentamente la luz cuando el niño se acerque a ella para atraparla.

Seguridad: Si el niño se asusta en la oscuridad, tranquilízalo.

CODIGO	E912-11
---------------	----------------

Dedos, pelo, nariz, cara...

Para que el niño se familiarice más con las partes del cuerpo juega a este sencillo juego musical. Hará que el niño se mantenga de puntillas al tiempo que intenta encontrarse la nariz. Puedes inventar letras para otras partes del cuerpo.



Materiales:

- Silla para niños o el suelo
- Tu voz

Qué hay que hacer:

1. Sienta al niño en su silla o en el suelo frente a ti.
2. Canta la siguiente canción y mueve el dedo del niño a la parte del cuerpo indicada.

Pon el dedo en el aire

Pon el dedo en el aire, en el aire,

Pon el dedo en el aire, en el aire,

Pon el dedo en el aire, luego ponlo en tu cabeza,

Ponte el dedo en la cabeza, en la cabeza.

Ponte el dedo en la nariz, en la nariz,

Ponte el dedo en la nariz, en la nariz,

Ponte el dedo en la nariz, luego tócate los pies,

Ponte el dedo en los pies, en los pies.

(repite la canción con los brazos/las piernas, las mejillas, la barbilla, los labios, las caderas, el cuello la espalda...)

Ponte el dedo en el dedo, en el dedo,

Ponte el dedo en el dedo, en el dedo,

Ponte el dedo en el dedo, y luego pónelo en la falda,

¡Aplauda al final de la canción!

Seguridad: Juega con delicadeza para que el niño disfrute y no se haga daño en los dedos.

CODIGO E912-12

Esponjas divertidas

A esta edad los juegos en el agua resultan muy divertidos. Consigue más diversión con esponjas de distintas formas y colores. ¡Es muy sencillo!

Materiales:

- Un paquete de esponjas de colores
- Tijeras
- Bañera con agua

Qué hay que hacer:

1. Corta las esponjas de colores de manera que obtengas en formas sencillas como círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos.
2. Llena la bañera con agua caliente y pon al niño dentro.
3. Pon las esponjas en el agua y deja que el niño juegue con ellas.
4. Cuando el niño se haya divertido con las esponjas, coge una y apriétala contra uno de los lados del interior de la bañera. La mayor parte del agua saldrá de la esponja y ésta se pegará a la bañera como por arte de magia.
5. Pega más esponjas en la bañera y deja que el niño las quite.
6. Mientras juega, háblale de las formas de las esponjas.

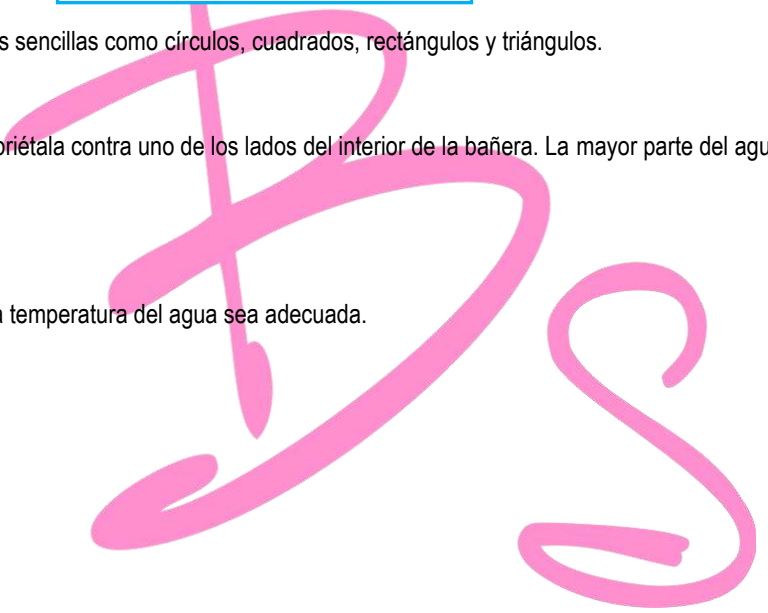
Seguridad: No dejes al niño solo en la bañera. Asegúrate de que la temperatura del agua sea adecuada.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos.
- Aprendizaje de las partes del cuerpo.
- Desarrollo del lenguaje.

Aprendizaje de Habilidades:

- Colores y formas.
- Estimulación de los sentidos.
- Interacción social.



CODIGO E912-13

¡Derriba los bloques!

Cuando el niño haya aprendido a construir una torre se divertirá derribándola. ¡Haz que se convierta en una bola de demolición humana!

Materiales:

- Bloques grandes comprados o hechos con cajas de leche rectangulares.
- Espacio grande y plano

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos.
- Habilidades cognitivas.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Resolución de problemas.

Qué hay que hacer:

1. Compra algunos bloques o fábrícalos tú misma: coge unas cuantas cajas de leche de un litro, lávalas bien, sécalas y corta los extremos. Dobra los lados hacia dentro para hacer cubos y paralelepípedos y ciérralos con cinta adhesiva.
2. Pon al niño en el suelo con los bloques a su alrededor.
3. Muéstrale cómo construir una torre apilando los bloques uno a uno. Anímalo para que haga lo mismo.
4. Cuando la torre sea suficientemente alta, deja que el niño la derribe.
5. Construid la torre varias veces hasta que el niño se canse del juego.

Seguridad: Si usas objetos distintos a los bloques, éstos tienen que ser ligeros para que no lastimen al niño cuando caigan.



Actividades para Niños

de 12 a 18 meses



Actividades para Niños de 12 a 18 meses.

CODIGO E1218-1

Futbol de cocina

crear varios juegos de lanzar y rodar, perfectos para niños en edad de caminar.

Materiales:

- Un paquete de bolas plásticas
- Recipiente
- Canasta de lavandería mediana o grande

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Resolución de problemas.

Qué hay que hacer:

1. Colocar las pelotas en el recipiente
2. Poner la canasta de lavandería de lado sobre el piso o contra la pared.(la canasta ahora parecerá una cancha de futbol)
3. rebota la pelota a unos 50 cm. De la canasta y véanla entrar y anotara un gol.
4. cuando todas las pelotas hayan rebotado dentro de la canasta, recogerlas, ponerlas dentro del recipiente y comenzar de nuevo.
5. dejarlo que juegue solo.

Seguridad: asegúrate que no se introduzca las pelotas en la boca.

CODIGO E1218-2

Un túnel hecho con un tubo

Materiales:

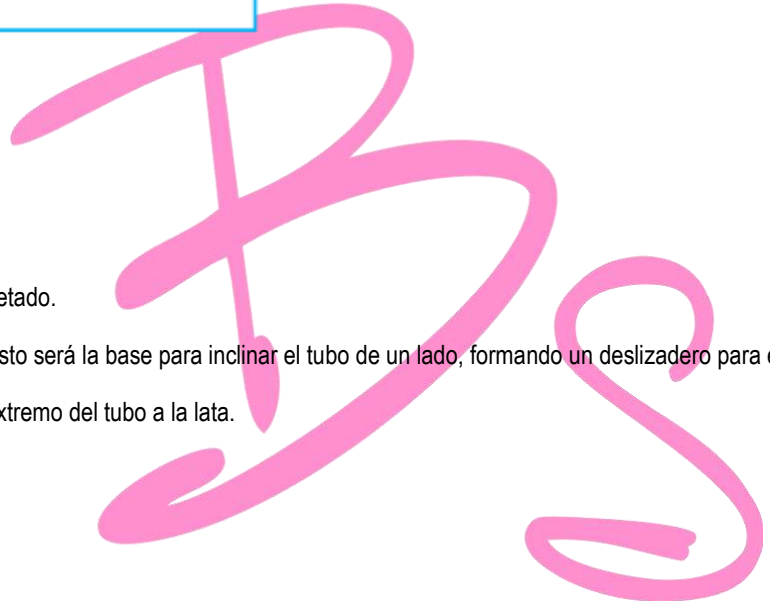
- Toalla de baño
- Lata o charola para hornear
- Tubo de cartón (de 45 a 50 cm)
- Cinta adhesiva
- Pelotas de plástico de golf
- Balde de plástico

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Resolución de problemas.

Que hay que hacer

1. doblar la toalla a lo largo por la mitad y luego formar un rollo apretado.
2. poner la toalla enrollada sobre un lado de la lata para hornear, esto será la base para inclinar el tubo de un lado, formando un deslizadero para el tubo.
3. Asegure el tubo a la toalla con cinta adhesiva así como el otro extremo del tubo a la lata.
4. colocar las pelotas en el balde de plástico



5. muestre al niño como insertar la pelota por el extremo elevado del tubo, escuchándola rodar y luego viéndola salir por el otro.

6. para más emoción se puede colocar la lata sobre una silla y colocar el balde sobre el piso, así el niño verá que unas pelotas rebotan y salen y otras se quedan dentro

CODIGO	E1218-3
---------------	----------------

Fríega y restriega

Los niños disfrutaran jugando con el agua y las tapas

Materiales:

Toalla

Una tina mediana

Tapas plásticas de recipientes de comida

Trapo pequeño

Que hay que hacer.

1. poner la toalla sobre el piso
2. llenar la tina con unos 3 cm de agua y colocarla sobre la toalla.
3. poner las tapas dentro de la tina.

CODIGO	E1218-4
---------------	----------------

Pañoleta mágica

Materiales.

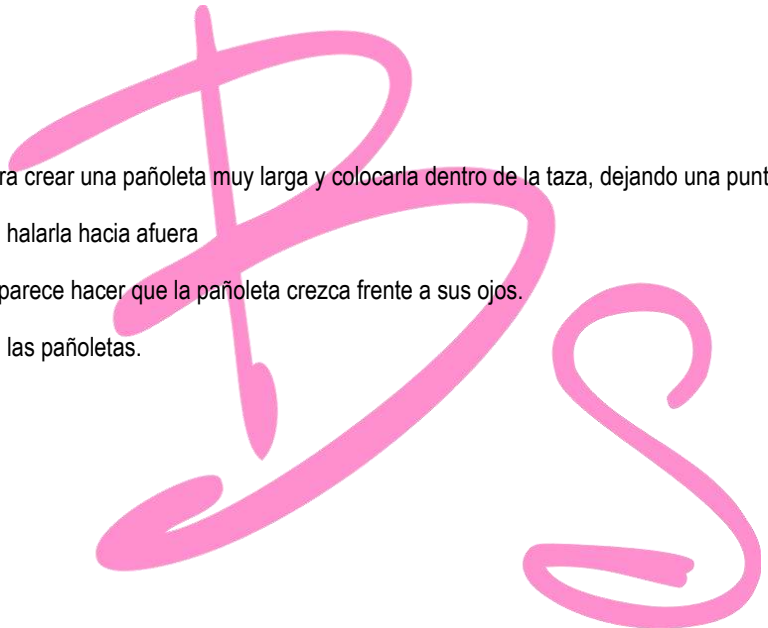
Tijeras.

Una taza grande y sólida de plástico o papel con tapa.

Tres o cuatro pañoletas delgadas y largas de seda.

Que hay que hacer.

1. Abrir un hueco grande en la tapa de la taza
 2. amarrar las pañoletas una a otra con un nudo en las esquinas para crear una pañoleta muy larga y colocarla dentro de la taza, dejando una punta de fuera.
 3. ayudar al niño que agarre el extremo de la pañoleta y empezar a halarla hacia afuera
 4. el niño se deleitara con la percepción de que su acción de halar parece hacer que la pañoleta crezca frente a sus ojos.
- Supervisar que el niño cuidadosamente para que no se enrede con las pañoletas.



CODIGO	E1218-5
---------------	----------------

Alegre malabarista

Cuando el bebé descubre que tiene dos manos se fascina alcanzando cosas, cogiéndolas y sosteniéndolas. ¡Tira unas cuantas cosas al aire y verás cómo el niño se convierte en malabarista!

Materiales:

- Tres juguetes fáciles de coger y que llamen la atención del niño.

Qué hay que hacer:

1. Reúne tres juguetes de colores, fáciles de coger. Si tienes tres juguetes nuevos que el niño no haya visto antes, mucho mejor. No dejes que el niño vea los juguetes.
2. Sienta al niño en el suelo o déjalo de pie.
3. Ofrece uno de los juguetes y deja que lo examine durante unos momentos. (Guarda el más interesante para el final.)
4. Cuando coja el juguete, ofrécele el segundo para que lo coja con la otra mano y mira su reacción. Puede que coja los dos juguetes, uno en cada mano, o puede que suelte el primero y se concentre sólo en el segundo.
5. Si deja caer el primer juguete, muéstraselo y animalo a que lo coja de nuevo para que tenga uno en cada mano.
6. Cuando el niño haya examinado ambos juguetes, ofrécele el tercero y mira su reacción. Puede que suelte uno de los juguetes o ambos, o puede que siga con los dos juguetes e intente buscar una manera de coger el juguete nuevo. Deja que haga lo que quiera para resolver el problema.

Seguridad: Asegúrate de que los juguetes no representen ningún peligro ni sean demasiado pesados para que el niño no se haga daño si le caen en los pies.

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Resolución de problemas.

CODIGO	E1218-6
---------------	----------------

Títeres

El enseñar lenguaje puede ser sencillo si empezamos por la imitación. Dialoga con el bebé, no importando si hay mucho contenido, lo importante es que te responda

Materiales:

- Títeres de diferentes tamaños y texturas

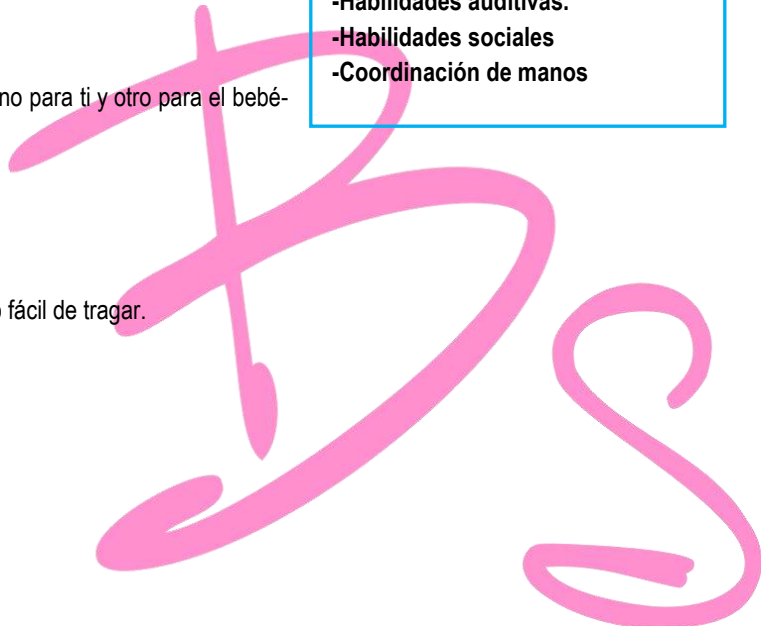
Que hay que hacer:

1. Puedes realizar títeres con un calcetín o una bolsa de papel - uno para ti y otro para el bebé-
2. Haz que tu títere le hable al bebé o al títere del bebé.
3. Anima a que el bebé "conteste". Utiliza diferentes tonos de voz.

Seguridad: solo verifica que el material del títere no sean toxicas o fácil de tragar.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de lenguaje
- Habilidades auditivas.
- Habilidades sociales
- Coordinación de manos



CODIGO E1218-7

Primeros pasos

Procura hacer ejercicios que ayuden a caminar y motivalos para que lo hagan poco a poco solos

Material:

- Animo para caminar
- Equilibrio
- Apoyo de otra persona o juguetes favorito del bebe

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de motricidad gruesa
- Equilibrio
- Habilidades de coordinación motora gruesa en piernas

Que hay que hacer:

1. Para animar al bebé dé sus primeros pasos, sujete al bebe de pie, puede ayudarse de otra persona
2. Una vez estando frente a la otra persona, haga que el bebé camine hacia la otra persona para llegar a ella/el
3. En caso de que no haya apoyo de otra persona puede motivarlo con su juguete o su dulce favorito.

Seguridad:

En caso de que sean sus primeros pasos, cuida que no se vaya a caer y se pegue en la cabeza, es importante que aprenda a levantarse solo pero cuando esta dando sus primeros pasos, dale la confianza que necesita para que sea firme y seguro en sus pasos.

CODIGO E1218-8

Una banda de música

Al niño le encanta explorar nuevos sonidos y especialmente, le gusta hacer ruidos. Ésta es una oportunidad para que forme su propio grupo musical y toque todos los instrumentos.

Materiales:

- Objetos de cocina que hagan ruido: moldes de aluminio u hojalata para tartas, ollas y cacerolas, cuencos de plástico, cucharas de madera, pinceles, batidoras, cajas vacías de cereales, cajas vacías de leche, cucharas, vasos de plástico y botes con conservas
- El suelo de la cocina

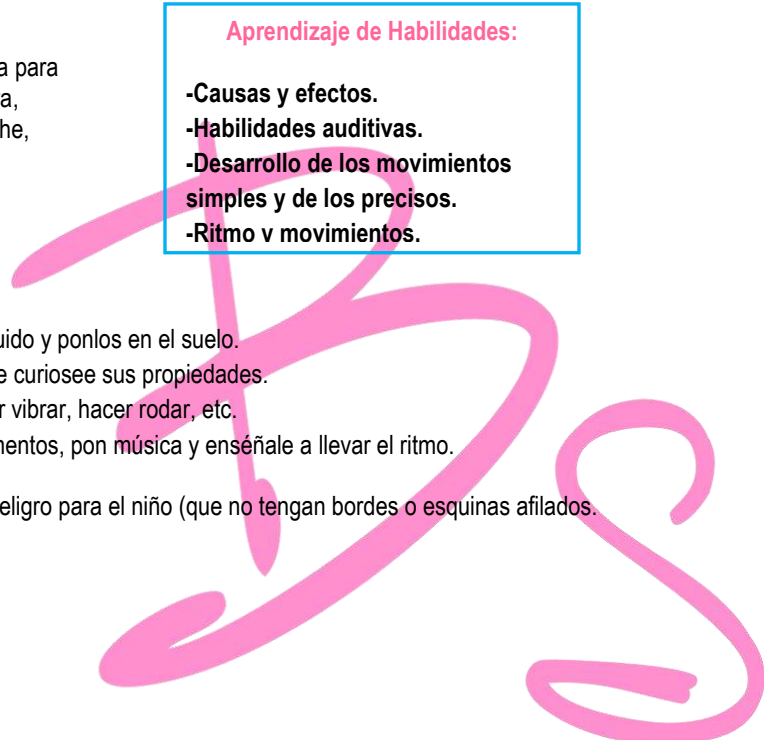
Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos.
- Habilidades auditivas.
- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos.
- Ritmo v movimientos.

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios objetos de la cocina con los que se pueda hacer ruido y ponlos en el suelo.
2. Sienta al niño en medio de los instrumentos de cocina y deja que curioseee sus propiedades.
3. Enséñale a hacer diversos sonidos: batir, golpear, sacudir, hacer vibrar, hacer rodar, etc.
4. Después de que el niño se haya divertido un rato con los instrumentos, pon música y enséñale a llevar el ritmo.

Seguridad: Asegúrate de que los objetos no representen ningún peligro para el niño (que no tengan bordes o esquinas afilados).



CODIGO	E1218-9
---------------	----------------

Tomar y soltar

Ayúdalo a ejercitar las articulaciones, las manos, los dedos y la coordinación de estas. Hay varios ejercicios que te pueden apoyar, este es un ejercicio que te lo puede ayudar.

Materiales:

- Recipientes con tapas
- Cubos o juguetes pequeños

Que hay que hacer:

1. Dale al bebé recipientes con tapas o diferentes compartimientos llenos de cubos u otros juguetes pequeños.
2. Deje que el bebé los abra y los vuelque.
3. Juega a "volver a poner las cosas en su sitio", esto le ayudará al bebé a aprender cómo soltar objetos en el lugar donde quiere.

Seguridad:

Cuida que no se los meta a la boca, o previene y límpialos antes. Y como sugerencia es que sean de tamaño mediano (entre 7 a 10 cm) no menos de ese tamaño.

CODIGO	E1218-10
---------------	-----------------

Hablar por un tubo

Durante este periodo las habilidades de lenguaje del niño mejoran notablemente. Sabe decir una palabra al año y unas 50 a los 18 meses. Juega con él al hablar por un tubo; le encantará.

Materiales:

- dos tubos de papel higiénico o papel de cocina, o uno de papel de embalar cortado por la mitad
- Rotuladores no tóxicos de varios colores
- Nuestras voces

Qué hay que hacer:

1. Decora los tubos de cartón con rotuladores no tóxicos de forma divertida. Deja que el niño te ayude.
2. Ponte uno de los tubos en la boca y háblale al niño. El sonido se amplificará.
3. Dale al niño el otro tubo y haz que te imite. Si es necesario, ponle el tubo en la boca para que empiece. Anímalo para que hable a través del tubo.
4. Haz distintos sonidos por el tubo y anima al niño para que haga lo mismo.

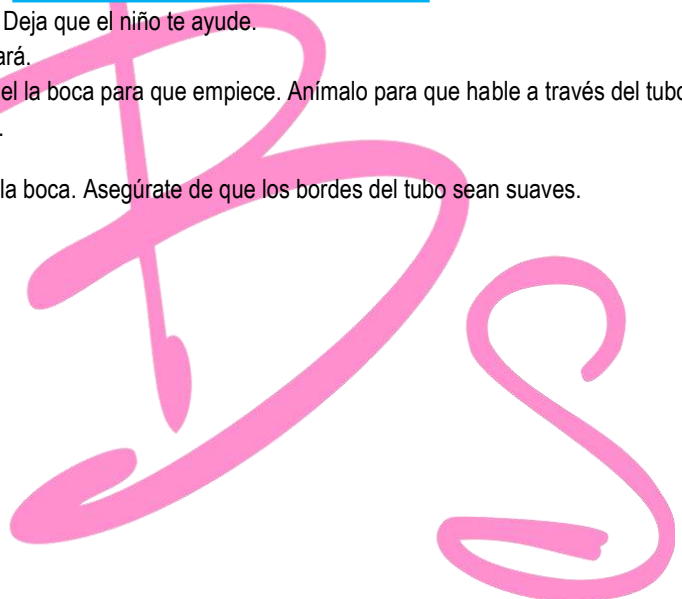
Seguridad: En los rotuladores no tóxicos pues el niño se pondrá el tubo en la boca. Asegúrate de que los bordes del tubo sean suaves.

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación ojo-mano
- Desarrollo de motricidad fina
- Ejercicio desde dedos, manos y brazos

Aprendizaje de Habilidades:

- Mejora de la articulación de palabras.
- Desarrollo del lenguaje.
- Habilidades auditivas.



CODIGO E1218-11

Gusanitos de gelatina

Los gusanos de gelatina son una manera inmejorable para contradecir el viejo dicho de: "con la comida no se juega". ¿Por qué el niño no puede divertirse con las comidas y las golosinas? La comida debe ser buena para el olfato, para el gusto ¡y para el tacto!

Materiales:

- Bloques de gelatina sin sabor o con sabor a frutas
- Charola con bandeja

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Explotación.
- Habilidades de autoayuda.
- Relacion con los alimentos.

Qué hay que hacer:

1. Prepara la gelatina según las instrucciones de la caja.
2. Coloca la gelatina en un recipiente cuadrado y ponla en el refrigerador hasta que esté sólida.
3. Corta la gelatina en tiras de aproximadamente 10 centímetros de largo por 2,5 de ancho para que parezcan gusanos.
4. Sienta al niño y pon la bandeja.
5. Deja caer los gusanos de gelatina sobre la bandeja.
6. Deja que el niño los examine con la mano y con la boca.

Seguridad: Asegúrate de que la bandeja de la trona esté limpia pues el niño comerá directamente de ella. Si pones otras cosas en la gelatina, cerciórate de que sean pequeñas para que el niño no se ahogue al comérselas.

CODIGO E1218-12

Cada cosa por su nombre

Hay muchos momentos y oportunidades que tenemos para enseñarles a hablar y decir las cosas por su nombre, cuando pidan algo: juguete, alimento, prenda de vestir, etc. Motívalo a que lo pida correctamente

Materiales:

- Depende de lo que pida

Que hay que hacer:

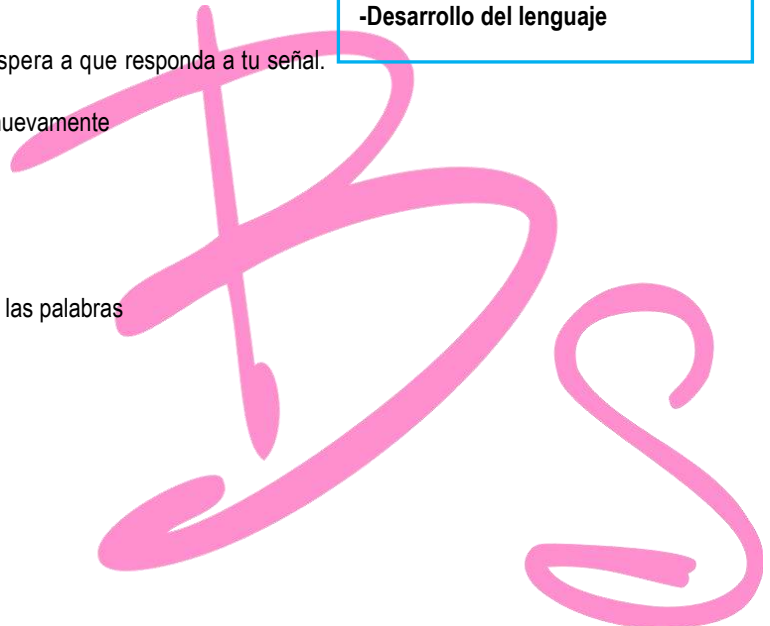
1. Cuando el bebé "pida" algo, vocaliza y señálalo con el dedo, espera a que responda a tu señal.
2. Nombra el objeto que el bebé quiere y anímale a comunicarse nuevamente
3. Puede turnarse con el en una "conversación".

Aprendizaje de Habilidades:

- Vocabulario
- Conciencia y reconocimiento de cada objeto
- Desarrollo del lenguaje

Seguridad:

No hay ningún tipo de peligro en esta actividad. Solo cuida en usar las palabras correctas y sin diminutivos.



CODIGO E1218-13

Arte del cuerpo

A medida que el niño crece, empieza a interesarse por su cuerpo y sus diversas funciones. La hora del baño ofrece una oportunidad excelente para trabajar sobre la imagen del cuerpo y enseñarle el “arte del cuerpo” en la bañera.

Materiales:

- Pinturas para el cuerpo no tóxicas de diversos colores
- Bañera

Aprendizaje de Habilidades:

- Creatividad.
- Conciencia de sí mismo.
- Estimulación sensorial.

Qué hay que hacer:

1. Dale al niño un baño de agua caliente. Pon el agua suficiente para que pueda sentarse.
2. Pon al niño en la bañera y deja que se acostumbre al agua.
3. Abre un tubo de pintura para el cuerpo y pinta puntos en sus brazos.
4. Esparce el color con los dedos y anima al niño para que haga lo mismo.
5. Pon otros colores en otras partes del cuerpo (manos, piernas, pies, hombros, pecho y espalda).
6. Deja que el niño esparza los colores y luego lávalo y empieza de nuevo.

Seguridad: Asegúrate de que las pinturas que uses sean para niños y no tóxicas. No pintes la cara del niño, y si éste tiende a pasarse las manos por la cara, no le pongas pintura en las manos.

CODIGO E1218-14

Juego de los nombres

Mantén un buen dialogo, practica vocabulario y enséñale a platicar y estimula su adaptación social. Platica mucho y sorpréndelo con nuevas palabras diario!

Materiales:

- Ningún material en especial

Aprendizaje de Habilidades:

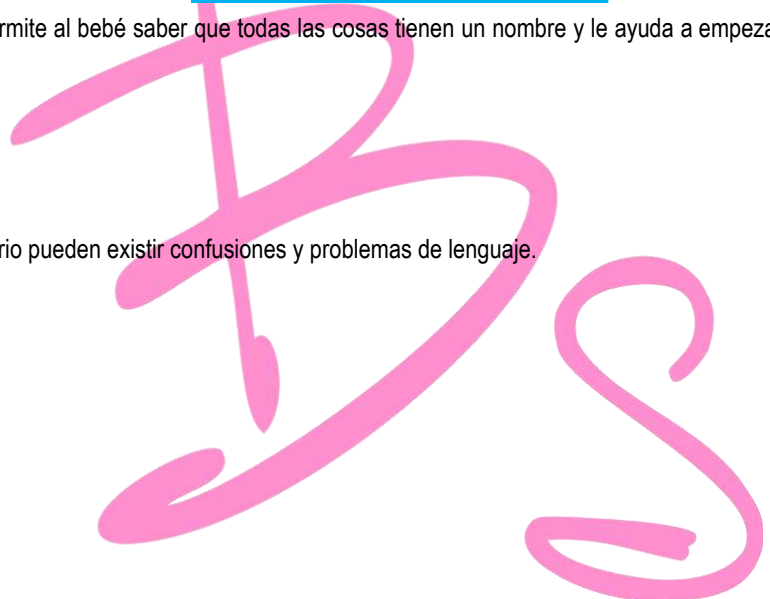
- Lenguaje
- Memoria
- Adaptación social
- Desarrollo cognitivo

Que hay que hacer:

1. Nombra partes del cuerpo, objetos comunes y gente. Esto le permite al bebé saber que todas las cosas tienen un nombre y le ayuda a empezar a aprender estos nombres.
2. Mantén el dialogo y repetición de las palabras aprendidas.

Seguridad:

Asegúrate de que vea lo mismo que tu estás diciendo, de lo contrario pueden existir confusiones y problemas de lenguaje.



CODIGO E1218-15

Cascabeles ocultos

En esta versión musical del escondite el niño tiene que buscar cascabeles escondidos. No es muy difícil pues lo único que tiene que hacer para encontrarlos es seguir su sonido.

Materiales:

- Muñeco de peluche con un cascabel en su interior o pulsera hecha con cascabeles
- Varios sitios para esconder los cascabeles, por ejemplo, muñecos de peluche y mantas

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos.
- Desarrollo cognitivo.
- Habilidades auditivas.

Qué hay que hacer:

1. Busca un juguete que tenga un cascabel o haz una pulsera de cascabeles. (Asegúrate de usar cascabeles lo suficientemente grandes para que el niño no se pueda atragantar con ellos.)
2. Coloca al niño en el suelo y pon a su alrededor varios objetos que puedan hacer de escondites, por ejemplo muñecos de peluche y mantas.
3. Haz que el niño vea los cascabeles y muévelos para que los oiga.
4. Sin que el niño se dé cuenta, esconde los cascabeles en uno de los escondites.
5. Pregúntale al niño: "¿Dónde están los cascabeles?"
6. Levanta uno a uno los escondites y muévelos. Mueve también el objeto en que están los cascabeles cuando lo levantes, pero no dejes que el niño los vea.
7. Mira cómo cambia la expresión del niño cuando mueves los cascabeles.
8. Descubre los cascabeles al tiempo que dices: "¡aquí están los cascabeles!"
9. Repite el juego cambiando de escondite.

Seguridad: Asegúrate de que los cascabeles estén bien sujetos a algo para que el niño no pueda tragárselos

CODIGO E1218-16

Gusanitos de espagueti

A los bebés les encantan los objetos rugosos. Les gusta tocar, estrujar y llevarse a la boca cualquier cosa que tenga una textura que les guste. Ésta es una entretenida manera de hacer que el niño disfrute de los sentidos al tiempo que se alimenta.

Materiales:

- Espaguetis cocidos que estén a temperatura ambiente
- Charola o bandeja

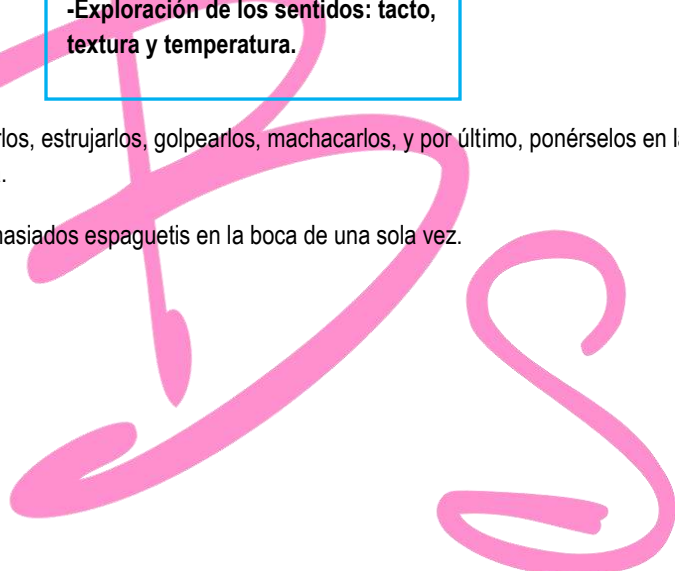
Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de la motricidad fina.
- Habilidades de autoayuda.
- Exploración de los sentidos: tacto, textura y temperatura.

Qué hay que hacer:

1. Sienta al niño en la bandeja y coloca la bandeja.
2. Pon en la bandeja un puñado de espaguetis a temperatura ambiente.
3. Deja que el niño juegue con los espaguetis. Es posible que trate de cogerlos, estrujarlos, golpearlos, machacarlos, y por último, ponérselos en la boca.
4. Si empieza a tirar los espaguetis, corrígelo para que los tire en la bandeja.

Seguridad: Mantén vigilado al niño para asegurarte de que no se pone demasiados espaguetis en la boca de una sola vez.



CODIGO E1218-17

Obstáculos

Es necesario que estimes si motricidad y equilibrio día a día, puedes hacer diferentes actividades, solo procura que sean las adecuadas para su edad y desarrollo.

Materiales:

- Cajas de diferentes tamaños
- Bloques de plástico o cartón
- Juguetes que puedan servir de obstáculo para el bebe

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo motor
- Fortalecimiento de piernas
- Desarrollo de equilibrio
- Resolución de problemas

Que hay que hacer:

1. Crea un recorrido de obstáculos con cajas o muebles de manera que el bebé pueda meterse, subirse, pasar por encima, o por debajo.
2. Una caja grande puede ser un sitio magnífico para pasar el obstáculo y jugar.
3. También puede ayudar poner una hilera de juguetes en forma de obstáculos para el bebe.
4. Anímalo a saltar los obstáculos y mantener el equilibrio.

Seguridad:

Cuida que mantenga el equilibrio y la fuerza, en caso de que caiga no mantengas objetos peligrosos alrededor.

CODIGO E1218-18

Juegos de papel

Hay tantas cosas interesantes para que el niño explore, que a veces pasamos por alto lo más sencillo. Una simple hoja de papel puede proporcionar al niño una fascinante oportunidad de explorar y experimentar.

Materiales:

- Diversos papeles, por ejemplo, papel de carta, cartulina, papel de seda, papel de arroz, papeles de colores, papel crepe, etc.
- Espacio en el suelo

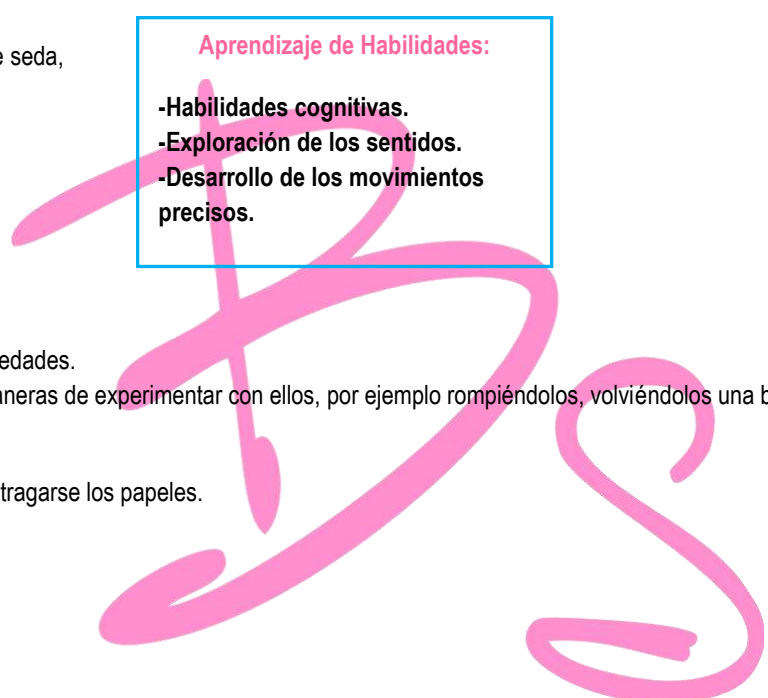
Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas.
- Exploración de los sentidos.
- Desarrollo de los movimientos precisos.

Qué hay que hacer:

1. Pon varios papeles de varios tipos en el suelo.
2. Sienta al niño en el suelo.
3. Dale las hojas de papel una a una y deja que curioseee sus propiedades.
4. Cuando el niño haya curioseado todos los papeles, enséñale maneras de experimentar con ellos, por ejemplo rompiéndolos, volviéndolos una bola haciéndolos flotar, doblándolos, etc

Seguridad: Mantén vigilado al niño en todo momento pues podría tragarse los papeles.



CODIGO E1218-19

Imaginemos

Es importante jugar a la imaginación, ayuda a pensar con creatividad y fomenta la independencia de los pequeños. Es recomendable que cada juego que hagas fomente la imaginación.

Materiales:

- Títere o muñeco de peluche

Que hay que hacer:

1. Juega con un títere o muñeco de peluche.
2. Muéstrselo al bebé y dile lo que el muñeco esté haciendo (caminando, yendo a la cama, comiendo, bailando en la mesa).
3. Observa si el bebé hace que el muñeco se mueva y haga las cosas que usted le haya pedido.
4. Túmense.

Seguridad:

Cuida en que el lenguaje y los movimientos del muñeco sean los adecuados y necesarios para su desarrollo.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento.
- Imaginación y creatividad.
- Lenguaje
- Separación de ideas.

CODIGO E1218-20

¡Vamos a bailar!

Jugando y bailando puedes estimular al bebé y motivándolo a su desarrollo siempre, además de que te ayuda a formar buenos lazos de amistad, respeto y liderazgo hacia ti.

Material:

- Música

Que hay que hacer:

1. A la mayoría de los bebés les gusta la música. Dé palmaditas y baila al son de la música.
2. Anime a su bebé a practicar el equilibrio moviéndose hacia adelante, alrededor y hacia atrás.
3. Sujete sus manos para darle apoyo en caso de que sea necesario.

Seguridad:

Mantén fuera del alcance objetos peligrosos, en caso de que se resbale.

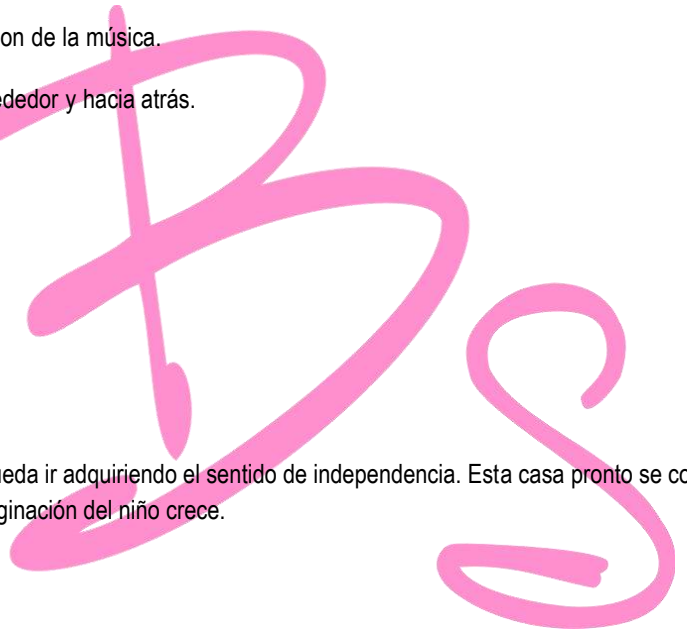
Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades motoras
- Imaginación y creatividad.
- Conciencia de su cuerpo.
- Reforzamiento de lenguaje
- Interacción social

CODIGO E1218-21

La casita

Es hora de pasar al niño a su pequeña "casa dentro de la casa" para que pueda ir adquiriendo el sentido de independencia. Esta casa pronto se convertirá en un fuerte, una caverna, o incluso en una nave espacial a medida que la imaginación del niño crece.



Materiales:

- Mesa de cartón u otra mesa pequeña, o caja grande de cartón
- Sábana, manta u otros que sirvan para cubrir.
- Área grande en el suelo
- Linterna

Qué hay que hacer:

1. Coloca una caja de cartón en una superficie grande.
2. Cubre la mesa con una sábana o manta de modo que forme una casa.
3. Dobra una esquina para hacer una puerta.
4. Entra con el niño.
5. Cierra la puerta formada por la esquina y disfruta de tu nuevo espacio.
6. Cuando el niño se sienta cómodo, deja que disfrute de la casa él solo.
7. Si su nueva casa es un poco oscura, dale una linterna.

Seguridad: Asegúrate de que el niño no tenga miedo de entrar solo en la casa. Si no le gusta que la casa esté cubierta por completo, deja una esquina abierta.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento.
- Imaginación y creatividad.
- Conciencia de si mismo.
- Separación de ideas.
- Relaciones espaciales.

CODIGO E1218-22

Una caja dentro de otra

Este juego, hará que el niño piense y se ría. Asegúrate de tener algo especial para darle al final del juego para que esperar haya merecido la pena.

Materiales:

- Varias cajas de distintos tamaños, que quepan unas dentro de otras
- Juguetes o golosinas

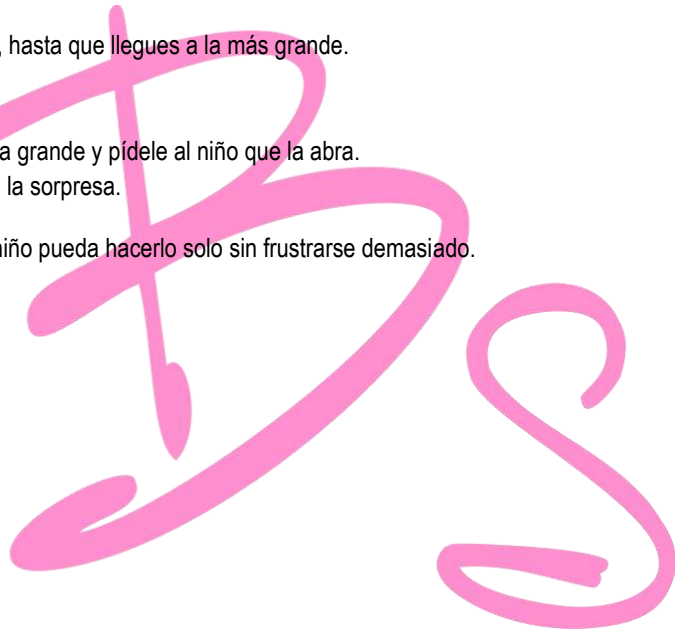
Qué hay que hacer:

1. Reúne varias cajas que quepan unas dentro de otras. Trata de que haya algunas muy grandes, otras muy pequeñas y otras medianas.
2. Pon un juguete especial o una golosina en la caja más pequeña para que el niño la encuentre al final del juego. Cierra la caja pequeña, ponla en la que le sigue en tamaño y cierra esta última.
3. Continúa hasta que hayas introducido todas las cajas, una dentro de otra, hasta que llegues a la más grande.
4. Haz que el niño entre en la habitación y enséñale la caja.
5. Pregúntale: "¿Qué hay dentro?" y ayúdale a abrir las caja.
6. Cuando el niño vea la caja siguiente, dile "¡Otra caja!". Saca esa caja de la grande y pídele al niño que la abra.
7. Continúa hasta llegar a la caja más pequeña y deja que el niño encuentre la sorpresa.

Seguridad: Cierra las cajas de modo que sean fáciles de abrir para que el niño pueda hacerlo solo sin frustrarse demasiado.

Aprendizaje de Habilidades:

- Permanecia de los objetos.
- Clasificación, series (poner cosas en orden).
- Resolución de problemas.



¡Escucha!

Mejora las habilidades auditivas del niño con el juego de escuchar. Cuantos más ruidos le hagas, más entretenido e interesante será el juego pues se trata de que averigüe de dónde proviene el ruido.

Materiales:

- De tres a cinco (o más) objetos que hagan ruido, por ejemplo un cascabel grande, un sonajero, un timbre de bicicleta, un muñeco que pite, una muñeca parlante, una pandero, etc.
- Manta pequeña

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos.
- Habilidades auditivas.
- Resolución de problemas.

Qué hay que hacer:

1. Pon entre tres y cinco objetos sonoros en fila en el suelo.
2. Cúbrelos con la manta para que el niño no pueda verlos.
3. Sienta al niño en el suelo, cerca de la manta.
4. Quita la manta y haz sonar los objetos uno a uno.
5. Cubre los objetos de nuevo.
6. Levanta un borde de la manta y haz sonar uno de los objetos.
7. Descubre todos los objetos y mira si el niño puede reconocer el que ha sonado. Si duda, haz sonar lentamente todos los objetos y mira si puede reconocer el sonido. Si lo hace, elógialo.
8. Vuelve a cubrir los objetos y juega de nuevo.

Seguridad: No uses objetos demasiado ruidosos para que el niño no se sobresalte.

Burbujas de jabón

Quando el niño cree que ya comprende el mundo, practica con él un juego que lo confundirá una y otra vez. Pero no te preocupes, se lo pasará en grande pues pronto se dará cuenta de lo que está pasando.

Materiales:

- Botella de líquido para hacer burbujas de jabón
- Superficie de juego grande

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos.
- Exploración.
- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos.
- Interacción social.

Qué hay que hacer:

1. Pon al niño en el centro de una habitación grande en la que se pueda desplazar libremente.
2. Empieza a hacer pompas cerca del niño.
3. Muestra al niño cómo coger y hacer estallar las burbujas y luego anímallo para que lo haga él.
4. Nota: algunos niños se emocionan mucho con este juego e intentan estallar las burbujas antes de que estén hechas. Ésta es una buena oportunidad para enseñarle al niño que debe tener paciencia: espera unos segundos antes de soltar las pompas.

Seguridad: Vigila que el niño no beba del líquido de hacer pompas.

Pelotas calcetín

Haz que el pequeño se prepare para ser un crack. Las pelotas hechas con calcetines son ideales para el joven deportista pues son blandas y fáciles de coger y siempre están a mano.

Materiales:

- Calcetines grandes y limpios, tantos como puedas usar para el juego
- Cubo, olla o cesto grandes

Qué hay que hacer:

1. Coge varios pares de calcetines limpios y forma pelotas con ellos.
2. Pon un cubo grande en el centro de la habitación.
3. Pon las pelotas dentro del cubo.
4. Haz que el niño se sienta apartado del cubo y tú siéntate al lado del cubo. Tira las pelotas de modo que rueden hacia el niño para que él pueda atraparlas.
5. Cuando el cubo se quede vacío, haz que el niño se levante y enséñale a lanzar las pelotas dentro del cubo. Si no acierta, acércalo al cubo y muéstrale cómo hacerlo. Anímallo cada vez que logre que la pelota entre en el cubo.

Seguridad: Si cambias las pelotas de calcetines por pelotas de verdad, asegúrate de que sean blandas y fáciles de coger.

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación óculo-manual.
- Desarrollo de la motricidad gruesa y fina.
- Habilidades sociales.



Actividades para Niños

de 18 a 24 meses



Actividades para Niños de 18 a 24 meses.

CODIGO E1824-1

Cocinero galletitas

En la cocina el niño también puede desarrollar diversas habilidades, desde el desarrollo del lenguaje hasta las habilidades motrices y cognitivas. Deja que el niño te ayude a hacer galletas.

Materiales:

- Masa para galletas
- Rodillo
- Harina
- Moldes para galletas
- Papel de hornear
- Trocitos de caramelos
- Horno

Qué hay que hacer:

1. Estira la masa sobre una superficie con un poco de harina. Deja que el niño te ayude a estirlarla.
2. Dale al niño los moldes y enséñale a cortar la masa con ellos.
3. Pon las galletas en una hoja de papel para hornear.
4. Deja que el niño decore las galletas con unos cuantos trocitos de caramelos.
5. Hornea las galletas según las instrucciones de la caja de la masa, retíralas del horno y déjalas enfriar.
6. ¡Tomad las galletas con un vaso de leche!

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Desarrollo del lenguaje.
- Matemáticas y ciencia.

Seguridad: Mantén vigilado al niño en todo momento cuando esté en la cocina para evitar que se corte, se pinche o se queme.

CODIGO E1824-2

Hagamos burbujas

Prepara con anticipación las burbujas, y si es necesario cambia de ropa al pequeño, cuida que haya espacio y de preferencia sea al aire libre

Materiales:

- Burbujas

Que se debe hacer:

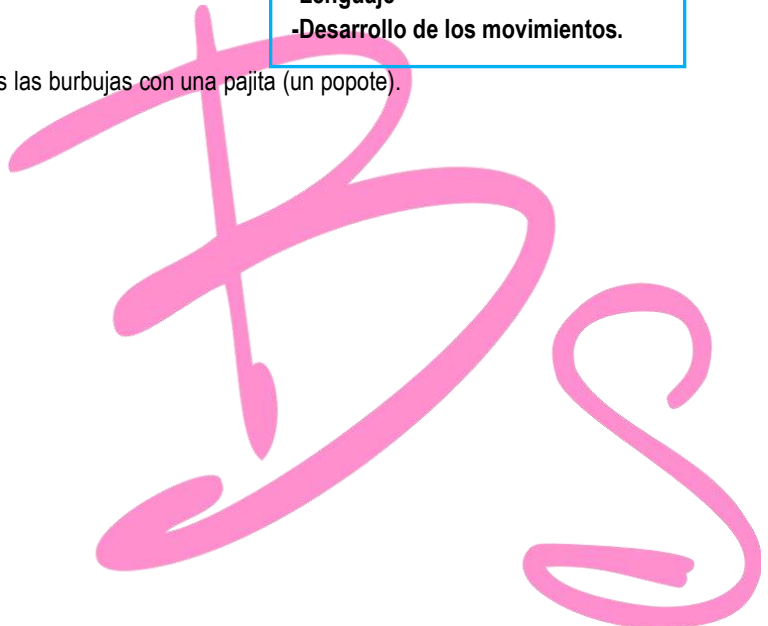
1. Deje que el pequeño sople las burbujas o que mire cómo soplas las burbujas con una pajita (un popote).
2. También es divertido hacer explotar las burbujas o perseguirlas.

Seguridad:

Cuida que no chupe el popote con jabón al momento de soplarle.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Lenguaje
- Desarrollo de los movimientos.



CODIGO E1824-3

Diversión congelada

A medida que el niño crece y se desarrolla, puede disfrutar de las propiedades del agua de varias formas creativas (en una tina, con una manguera o en la bañera).

Materiales:

- Varios recipientes de plastic
- Figuras de plastic
- Congelador
- Bañera

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Exploración
- Desarrollo de los movimientos.

Qué hay que hacer:

1. Pon las figuras de plástico en un recipiente de plástico.
2. Llena de agua el recipiente y congélala.
3. Llena la bañera de agua caliente.
4. Pon el niño en la bañera.
5. Saca el hielo del recipiente y ponlo en la bañera.
6. Deja que el niño explore las propiedades del hielo en el agua y ayúdale a comprender por qué se derrite el hielo.

Seguridad: Mantén el agua de la bañera caliente. Deberás añadir agua caliente para mantener la temperatura. Vigila al niño en todo momento cuando esté en la bañera.

CODIGO E1824-4

Diversión con pegatinas

Esta búsqueda del tesoro hará que el niño busque en sus propias narices. ¡Con este juego el niño explorará todo su cuerpo!

Materiales:

- Entre 20 y 30 pegatinas de papel
- Papel y lapis
- El cuerpo del niño

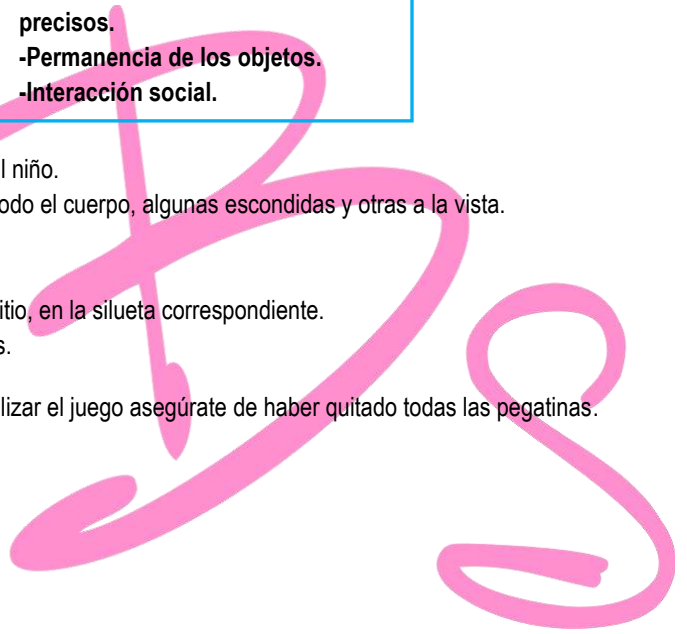
Aprendizaje de Habilidades:

- Conciencia del cuerpo.
- Desarrollo de los movimientos precisos.
- Permanencia de los objetos.
- Interacción social.

Qué hay que hacer:

1. Compra varias pegatinas de papel que despierten el interés del niño.
2. Escribe una lista de todas las pegatinas para poder identificarlas.
3. Dibuja en una hoja de papel las siluetas delantera y trasera del cuerpo del niño.
4. Ponte con el niño en el centro de la habitación y ponle las pegatinas por todo el cuerpo, algunas escondidas y otras a la vista.
5. Lee en la lista el nombre de una pegatina.
6. Dile al niño que busque esa pegatina.
7. Cuando la haya encontrado, dile que se la quite y la pegue en el mismo sitio, en la silueta correspondiente.
8. Continúa hasta que el niño haya pasado todas las pegatinas a las siluetas.

Seguridad: Vigila al niño par que no se pegue pegatinas en el pelo. Al finalizar el juego asegúrate de haber quitado todas las pegatinas.



CODIGO E1824-5

Esconder y buscar

Juega a las escondidillas, siempre y cuando haya un espacio amplio o muchos lugares de apoyo para que puedan esconderse.

Materiales:

- Imaginación

Que hay que hacer:

1. El pequeño puede esconderse con otra persona o sólo para que tú lo busques.
2. Después es su turno para esconderse y dejar que el pequeño te encuentre.

Seguridad:

Cuida que no salga del área establecida y que no pueda golpearse o resbalar con la emoción del juego.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Desarrollo cognitivo
- Resolución de problemas
- Estimula su atención

CODIGO E1824-6

Recordando con fotografías

Los niños pequeños disfrutan mirando viejas fotografías de sí mismos, es buen ejercicio para estimular la creatividad y lenguaje.

Materiales:

- fotografías del pequeño
- Fotografías de hermano

Que hay que hacer:

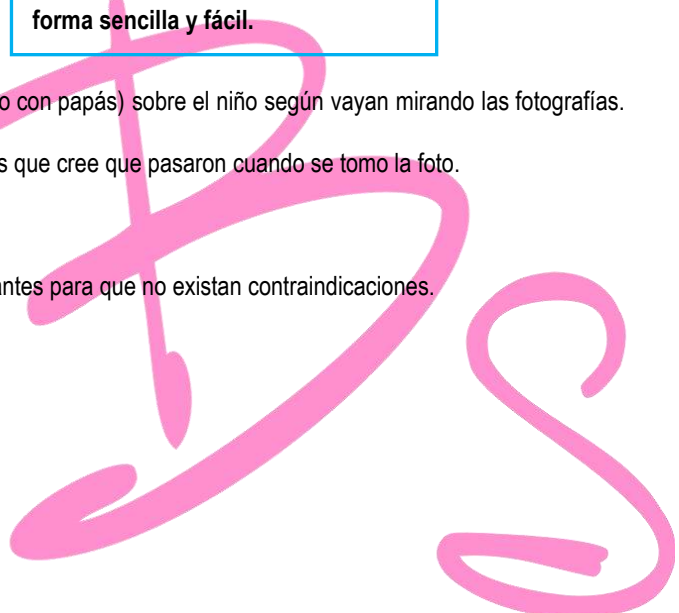
1. Cuéntale historias sencillas (previamente, pregunta detalles de su pasado con papás) sobre el niño según vayan mirando las fotografías.
2. Háblale de las cosas que pasaban cuando se tomó la foto o de las cosas que cree que pasaron cuando se tomó la foto.

Seguridad:

Cuida que no rompa o doble las fotografías. Previene los momentos importantes para que no existan contraindicaciones.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de lenguaje
- Desarrollo cognitivo
- Creatividad
- Conocimiento de su pasado, de una forma sencilla y fácil.



CODIGO E1824-7

Bailamos juntos

Debes de ponerle la muestra siempre a lo que haga, si es momento de bailar, escoge la música que te haga transformarte en niña y baila con el, haz movimientos básicos como saltar, mover la cabeza, los brazos, o puedes hacer movimientos sincronizados, como el baile de "macarena". Disfruten bailar juntos

Materiales:

- Musica de diferentes ritmos

Aprendizaje de Habilidades:

- Movimientos precisos
- Desarrollo motor
- Lenguaje
- Estimula su atención

Que hay que hacer:

1. Canten juntos canciones de acción típicas para la edad de su bebé, como forma de introducción e ir entrando en confianza
2. Hagan las acciones juntos. Muévase al ritmo de la canción.
3. Espere a que su niño pequeño anticipe la acción.

Seguridad:

Ve subiendo la dificultad de los movimientos poco a poco, de lo contrario puedes distraerlo y frustrarlo de que no le salga el movimiento a la primera y se desespere, depende mucho como sea su carácter y como lo enseñes.

CODIGO E1824-8

Partes específicas del cuerpo

Empieza a darle a conocer partes específicas del cuerpo y cara. Te puedes ayudar con canciones.

Materiales:

- Canciones
- Creatividad

Aprendizaje de Habilidades:

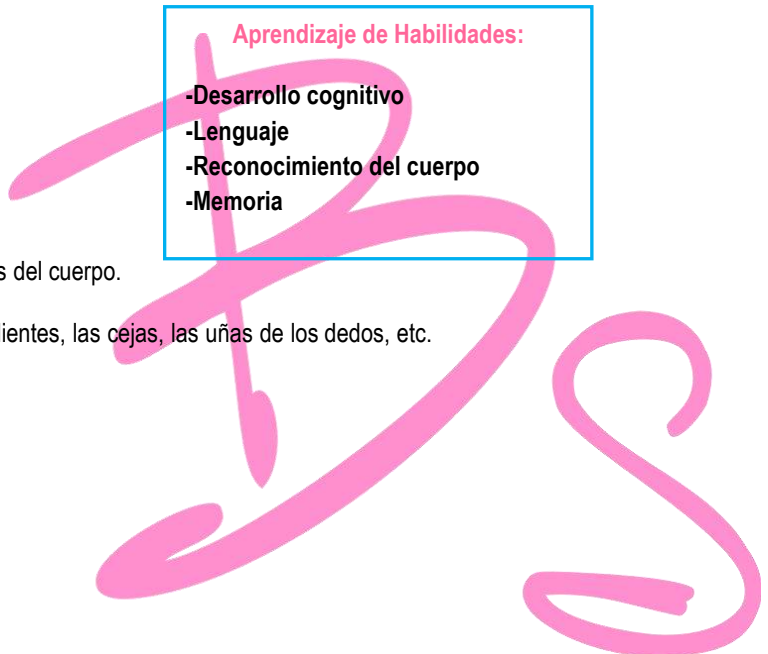
- Desarrollo cognitivo
- Lenguaje
- Reconocimiento del cuerpo
- Memoria

Que hay que hacer:

1. Canta cualquier canción típica que hable de las diferentes partes del cuerpo.
2. Entra más en detalle con las partes del cuerpo nombrando los dientes, las cejas, las uñas de los dedos, etc.
3. Repite la actividad consecutivamente.

CODIGO E1824-9

Baby Baloncesto





Los juegos de pelota ayudan al bebé y al niño pequeño a desarrollar la coordinación de las manos y la vista y las habilidades motrices sencillas y las precisas, y les proporcionan una agradable sensación de éxito. Prueba con este juego de baloncesto para principiantes, ¡Quién sabe hasta dónde lo llevará con un poco de práctica!

Materiales:

- Pelota de plástico o de espuma grande , de unos 30 centímetros de diámetro
- Cesto grande, bañera o caja, lo bastante grande para que entre la pelota con facilidad
- Espacio en el suelo

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación óculo-manual.
- Desarrollo de la motricidad gruesa.
- Interacción social.

Qué hay que hacer:

1. Pon el cesto o el recipiente contra una pared en el interior o el exterior de la casa.
2. Pon al niño de pie a unos 30 centímetros del cesto y dale la pelota.
3. Anímalo para que lance la pelota dentro de la cesta.
4. Si el juego es demasiado fácil para el jugador de la NBA, aléjalo de la cesta unos 30 ó 60 centímetros más. Si es muy difícil, acércalo un poco.

Seguridad: Si el niño está jugando dentro de la casa asegúrate de que no haya alrededor objetos valiosos que se puedan romper.

CODIGO E1824-10

¡Vamos a clasificar!

Es importante que previamente le hayas enseñado el nombre a cada cosa, y una de ellas es por supuesto la ropa que usa y que usas y que la gente que lo rodea usa, para que sepa a lo que te refieres cuando dices calcetines, pantalón, blusa, etc.

Materiales:

- Ropita del pequeño
- Ropa de hermanita o hermanito

Que hay que hacer:

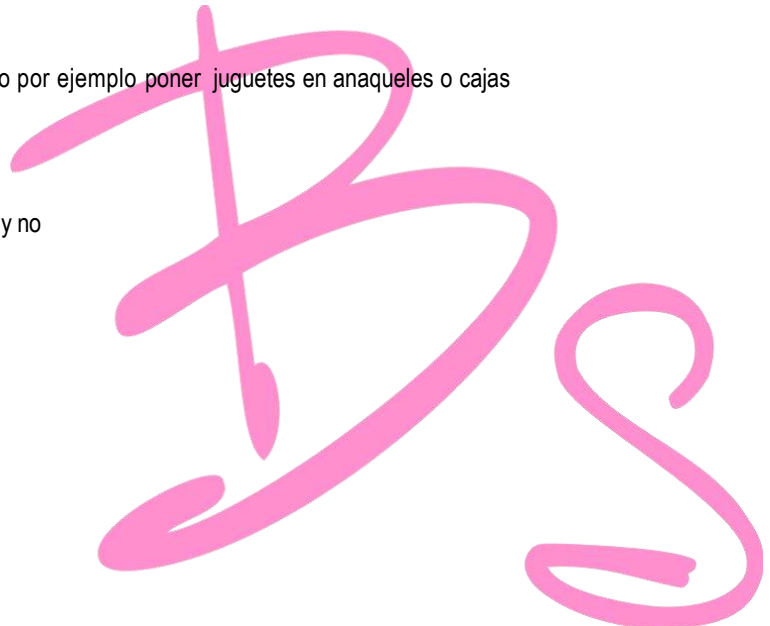
1. Ayuda al pequeño a clasificar objetos en montones.
2. Él/ella le puede ayudar a ordenar la ropa lavada (poner calcetines en un montón y camisas en otro).
3. Haga juegos de "limpiar".
4. Puedes combinarlas con otras actividades específicas, como por ejemplo poner juguetes en anaqueles o cajas específicas.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo cognitivo
- Desarrollo motor fino
- Lenguaje
- Habilidades selectivas

Seguridad:

Para que no se haga un lio de ropa, cuida que no se mezcle la ropa y no aproveche el pequeño para provocar un desorden



CODIGO E1824-11

Luz roja, luz verde

Cuando el niño empiece a caminar, cuando digas "¡rojo!" deberá detenerse. Pero no le importará demasiado porque estaréis jugando al semáforo. Cuando digas "¡verde!" podrá seguir andando.

Materiales:

- Cuerda o cinta adhesiva
- Espacio grande

Aprendizaje de Habilidades:

- Equilibrio y coordinación.
- Causas y efectos.
- Desarrollo de los movimientos simples.
- Habilidades auditivas.

Qué hay que hacer:

1. Pon en un extremo de la habitación, en el suelo, un trozo de cuerda o cinta adhesiva.
2. Pon otro trozo de cuerda o cinta adhesiva en el otro extremo de la habitación, paralelo al primero.
3. Quita los obstáculos que pueda haber en medio.
4. Pon al niño detrás de una de las líneas y dile que no se mueva hasta que se lo digas.
5. Ponte detrás de la otra línea.
6. Dile al niño que cuando digas "¡verde!" tiene que intentar llegar a la otra línea y traspasarla, pero si dices "¡rojo!", tiene que detenerse.
7. Hacer una prueba e iniciad un primer juego, míralo al tiempo que dices "¡verde!" o "¡rojo!". Si es necesario, corrígelo y explícale de nuevo las reglas del juego.
8. Cuando el juego de práctica haya salido bien, ponte de espaldas al niño y di "¡verde!"
9. Di "¡rojo!" en seguida y girate para ver si se está moviendo.
10. sigue con el juego hasta que cruce la línea final.
11. Dale la oportunidad de hacer de policía de tráfico.

Seguridad: Asegúrate de haber quitado todos los obstáculos para que el niño no tropiece.

CODIGO E1824-12

¡Hagamos una pared!

Se puede estimular al pequeño con casi cualquier material, solo es cuestión de echar a andar la imaginación.

Materiales:

- Bolsas grandes de papel
- Periódicos cortados o tiras o papel arrugado

Que hay que hacer:

1. Puedes hacer bloques de bolsas de papel de supermercado llenando las bolsas grandes del supermercado hasta la mitad con periódicos cortados en tiras o arrugado.
2. Dobra la parte superior de la bolsa y ciérrrela con cinta adhesiva.
3. El pequeño disfrutará rompiendo y arrugando el papel y llenando las bolsas.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efecto
- Desarrollo cognitivo
- Resolución de problemas
- Estimula su atención
- Motricidad gruesa

4. Los bloques son excelentes para amontonar y construir cosas.

Seguridad: Evite que la boca entre en contacto con el papel de periódico.

Lávense las manos después de esta actividad.

+++++

CODIGO	E1824-13
---------------	-----------------

¿Cómo andan los animales?

Con un poco de ayuda, el niño puede “caminar como los animales”. ¡Lo único que necesitas es un poco de imaginación y un paso creativo!

Materiales:

- Imágenes de animales
- Música con un ritmo marcado
- Espacio en el suelo

Aprendizaje de Habilidades:

- Creatividad e imaginación
- Desarrollo de los movimientos simples
- Identificación y clasificación

Qué hay que hacer:

1. Selecciona figuras de animales que tengan una forma de caminar especial, por ejemplo el elefante (se balancea hacia delante y hacia atrás), el gato (camina de puntillas), el perro (corre), la serpiente (se desliza), la grulla (levanta mucho las patas), el pato (se balancea), el ratón (corretea), la araña (usa todas las patas), etc.
2. Pon la música para que te inspires para andar como los animales.
3. Ponte en el centro de un espacio grande y muestra al niño la imagen del primer animal.
4. Empieza a caminar como ese animal, moviendo todo el cuerpo si es necesario.
5. Anima al niño para que siga tus pasos.
6. Pasados unos minutos, coge la imagen de otro animal y cambia a su modo de andar.

Seguridad: Asegúrate de que el área esté despejada para que el niño no tropiece.

CODIGO	E1824-14
---------------	-----------------

Tesoro enterrado

Éste es un juego del escondite, pero en esta versión lo que se esconde no es una persona sino un tesoro, y el pirata da las pistas para encontrarlo. ¡Sólo tienes que cerciorarte de que el tesoro sea tan bueno que haya valido la pena buscarlo!

Materiales:

- Juguete o golosina
- Habitación para esconder el tesoro

Qué hay que hacer:

1. Elige un juguete o una golosina para que el niño lo busque.
2. Esconde el tesoro de modo que se vea pero que quede un poco disimulado para que la búsqueda no sea demasiado fácil ni demasiado difícil.
3. Lleva al niño a la habitación y dile que allí hay un tesoro escondido.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo cognitivo y habilidades de pensamiento.
- Desarrollo del lenguaje.
- Permanencia de los objetos.
- Resolución de problemas



4. Ayúdale diciendo “frío” o “caliente” según se acerque al tesoro o se aleje de él.”

5. Cuando el niño encuentre el tesoro, vuelve a esconderlo varias veces hasta que se canse del juego, o esconde cada vez un juguete distinto para que su interés dure más.

Seguridad: Asegúrate de que en la habitación no haya obstáculos contra los que el niño pueda tropezar y hacerse daño.

CODIGO E1824-15

¡Baila este ritmo!

Tu hijo tiene ya sentido del ritmo. En cuanto pongas música empezará a bailar, de modo que ¡haz que salte a la pista y se divierta bailando!

Materiales:

- Cassette or reproductor de CD
- Músicaailable
- Espacio en el suelo

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación y equilibrio
- Habilidades auditivas
- Habilidades motrices
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Selecciona varios tipos de música, por ejemplo música para niños, clásica, rock and roll, hip-hop, etc.
2. Pon al niño en el suelo y pon la música. Deja que baile a su gusto al ritmo de la música.
3. Cambia de música y observa cómo el niño cambia de forma de bailar para acomodarse al nuevo ritmo.
4. Pasados unos minutos, haz el siguiente juego: dile al niño que cuando apagues la música se debe de quedar quieto. Pon de nuevo la música y bailad juntos, y, de vez en cuando, apaga la música. Nos divertiremos mucho viendo la posición en que queda el otro.
5. Continúa con distintos ritmos e inventad nuevos bailes.

Seguridad: Asegúrate de que el suelo no sea demasiado resbaladizo para que el niño no se caiga. Para evitar que resbale, es aconsejable que baile descalzo.

CODIGO E1824-16

Mezcla de cereales

Si el niño es quisquilloso con la comida, o quisquilloso en general, éste es un juego en el que resulta divertido serlo. Además es sabroso pues el niño podrá comer durante el juego.

Materiales:

- Seis flaneras pequeñas
- Distintas clases de cereales secos: copos de avena, copos de arroz, cereales con diversas formas, etc.
- Seis tazones.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Exploración de gusto
- Desarrollo de los movimientos precisos

Qué hay que hacer:

1. Pon un poco de cada cereal en cada tazón.
2. Pon los tazones en fila sobre la mesa.
3. Pon las flaneras detrás de los tazones de forma que el niño pueda acceder a ellas.
4. Pon un copo de cada cereal en cada flanera.
5. Pídele al niño que forme parejas con cada tazón de cereales y la flanera que contiene la muestra correspondiente.
6. Haz que llene con los dedos las flaneras con el cereal correspondiente.
7. Dile que puede comer un poco cereales mientras juega.

Seguridad: Si empleas un alimento distinto de los cereales, asegúrate de que el niño no corre ningún riesgo o se pueda ahogar con él.

CODIGO E1824-17

¿Igual o distinto?

A esta edad las habilidades cognitivas del niño se desarrollan con rapidez; puede hacer clasificaciones simples de objetos basándose en sus similitudes y diferencias. Este juego ayuda a desarrollar dichas habilidades.

Materiales:

- Bolsas y grupos de tres juguetes, dos idénticos y uno parecido; por ejemplo, cartas, animales de peluche, bloques, imágenes, muñecas, pelotas de tamaño medio, etc.
- Mesa

Aprendizaje de Habilidades:

- Clasificación
- Distinción de similitudes y diferencias
- Precisión de las habilidades cognitivas

Qué hay que hacer:

1. Junta los juguetes en grupos de tres. En cada grupo debe haber dos objetos idénticos y uno un poco distinto.
2. Coloca los grupos en bolsas distintas.
3. Sienta al niño al lado de la mesa y pon una bolsa sobre ella.
4. Saca de la bolsa los tres objetos y ponlos en la mesa.
5. Pregúntale al niño cuál de los tres juguetes es distinto de los otros dos. Deja que lo piense durante unos minutos. Si tiene problemas, hazle preguntas sobre los juguetes para ayudarlo a hallar las diferencias.
6. Saca una a una las demás bolsas y sigue con el juego.

Seguridad: Asegúrate de que los objetos que uses no representen ningún peligro para el niño.

CODIGO E1824-18

¡Tócalo!

Los padres siempre decimos a los hijos: “¡eso no se toca!” Este juego de adivinar es una oportunidad para que le digas “¡eso sí se toca!” y te diviertas con él al tiempo que aprende.

Materiales:

- Seis bolsas pequeñas de papel
- Seis objetos de uso cotidiano con texturas interesantes.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas
- Exploración
- Representación mental, imaginación
- Sentido del tacto

Qué hay que hacer:

1. Pon en cada una de las seis bolsas un objeto cotidiano, por ejemplo una pelota con textura, una esponja, un trozo de algodón, un juguete que se pueda estrujar, etc.
2. Cierra las bolsas y ponlas en el suelo.
3. Lleva al niño a la habitación y siéntalo en el suelo al lado de las bolsas.
4. Coge una bolsa y ábrela.
5. Dile al niño que meta la mano sin mirar dentro. Si el niño es reacio a poner la mano dentro de la bolsa sin ver qué hay dentro, hazlo tú para que vea que no pasa nada.
6. Pregúntale qué siente y mira si puede adivinar de qué se trata.
7. Si no lo logra, pon tú la mano en la bolsa y descríbele las propiedades del objeto.
8. Si aun así no consigue adivinar qué es, deja que lo saque para identificarlo.

Seguridad: Asegúrate de que los objetos se puedan tocar sin que esto represente ningún peligro para el niño.

Actividades para Niños

de 2 a 2 1/2 años



Actividades para Niños de 2 a 2 ½ años.

CODIGO E225-1

Cada oveja con su pareja

Esta versión avanzada del juego de hacer parejas es ideal para el desarrollo de las habilidades cognitivas y de pensamiento de niño. Haz que resulte más entretenido dándole al niño muchas cosas que despierten su interés y que estén relacionadas.

Materiales:

- Pares de objetos que estén relacionados, por ejemplo, plato y cuchara, lápiz y papel, jabón y toalla, queso y galleta, calcetín y zapato, etc.
- Mesa

Aprendizaje de Habilidades:

- Clasificación
- Coordinación de la vista y las manos
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Habilidades de pensamiento

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios objetos sencillos que estén relacionados, como los que se describen más arriba. Si lo deseas, pon uno o dos pares de objetos más complejos para que el niño tenga que pensar más.
2. Pon los objetos sobre la mesa de modo que las parejas no queden cerca.
3. Lleva al niño hasta la mesa y enséñale los objetos.
4. Elige uno y dile al niño que busque entre los demás a ver cuál va con ese. Si es necesario, dale algunas pistas.
5. Hazle elogios cuando encuentre la pareja. Pon la pareja a un lado y elige otro objeto.
6. Continúa con el juego hasta haber hecho todas las parejas.

Seguridad: Asegúrate de que los objetos no representen ningún peligro para el niño.

CODIGO E225-2

¡Esconde la música!

El niño aprende acerca del mundo a través de los sentidos. Sus percepciones producen respuestas motrices que lo llevan a niveles más altos de pensamiento. Este juego contribuye a mejorar los dos sentidos más importantes del niño: el oído y la vista.

Materiales:

- Juguete musical o reproductor de casetes a pilas
- Habitación de los juguetes

Qué hay que hacer:

1. Pon en marcha el juguete musical y escóndelo en la habitación.
2. Dile al niño que entre y busque el juguete guiándose por el oído.
3. Cuando el niño encuentre el juguete hazle elogios, dile que salga de la habitación y esconde el juguete nuevamente.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de los movimientos simples
- Resoluciones de problemas
- Sentido del oído
- Sentido de la vista

Seguridad: No escondas el juguete en sitios en que sea muy difícil encontrarlo ni donde el niño tenga que subirse sobre muebles o dar vuelta a las cosas.

CODIGO	E225-3
---------------	---------------

Cuentacuentos

Cuando al niño le gusta algo tiende a repetirlo una y otra vez. Ésta es una entretenida manera de complacerlo al tiempo que mejora sus habilidades cognitivas.

Materiales:

- Grabador de casetes
- Casete
- Libro ilustrado
- Zona cómoda para escuchar

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Habilidades auditivas
- Habilidades de autoayuda en la lectura

Qué hay que hacer:

1. Ponte al niño en tus piernas y abre el libro.
2. Enciende la grabadora para grabar tu voz.
3. Léele el libro pronunciando claramente las palabras para que queden bien grabadas.
4. Al acabar el libro, apaga la grabadora y rebobina la cinta.
5. Pon al niño en un sitio cómodo y dale el libro.
6. Pon la grabadora cerca de él y enséñale a encenderlo o enciéndelo tú.
7. Haz que mire el libro y pase las páginas a medida que suena el cuento en el grabador.

Seguridad: Usa un grabador infantil portátil para que el niño pueda hacerlo funcionar con seguridad.

CODIGO	E225-4
---------------	---------------

Boliche infantil

En vez de que el niño haga rodar una pelota una y otra vez, haz el juego un poco más complicado dándole algunos objetos para que los golpee con la pelota. ¡Enséñale a jugar a los bolos infantiles!

Materiales:

- Entre seis y diez objetos que sirvan de bolos, por ejemplo, cajas de leche vacías, botellas de plástico vacías, vasos de papel invertidos, etc.
- Superficie grande y sin obstáculos
- cinta adhesiva
- Pelota de voleibol, de fútbol o de baloncesto

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Coordinación de la vista y las manos
- Desarrollo de los movimientos simples

Qué hay que hacer:

1. Pon los bolos de manera que formen un triángulo, como en el boliche.
2. Aléjate unos cuantos pasos y pon una línea de cinta adhesiva.
3. Haz que el niño se coloque detrás de la línea.
4. Dale la pelota y dile que intente tirar los objetos con la pelota.
5. Haz que siga lanzando la pelota hasta que los haya tirado todos.
6. Coloca de nuevo los objetos y haz que vuelva a jugar.

Seguridad: No uses bolas de bolos reales, son demasiado pesadas para el niño. No uses como bolos objetos que se puedan romper.

CODIGO	E225-5
---------------	---------------

Pequeño ayudante de limpieza

A la mayoría de los niños de esta edad les encanta hacer “trabajos reales”. Dale al niño una brocha y una cubeta de agua y mira como limpia lo que lo rodea.

Materiales:

- Brocha grande y limpia
- Útiles de limpieza que el niño pueda usar con seguridad, por ejemplo, esponjas, toallas, botella con dispensador de agua, estropajos, trapos para el polvo, etc.
- Dos cubetas pequeñas
- Agua

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efecto
- Aumento de la autoestimas
- Coordinación de la vista y las manos
- Desarrollo de los movimientos simples

Qué hay que hacer:

1. Pon los artículos de limpieza en un cubo para que el niño pueda llevarlos de un lado a otro.
2. Llena de agua la otra cubeta.
3. Lleva fuera al niño y enséñale cómo “pintar” la casa con la brocha y agua.
4. Después deja que experimente con los otros artículos de limpieza.
5. Felicita lo bien que ha hecho el trabajo de limpiar la casa.

Seguridad: Asegúrate de que los artículos de limpieza no representen ningún riesgo para el niño. Ésta es una buena ocasión para enseñarle al niño los peligros de productos venenosos, en este caso diversos líquidos de limpieza.

CODIGO	E225-6
---------------	---------------

Garabateando

El niño pronto aprenderá a escribir su nombre y el primer paso del control de los movimientos precisos en ese sentido son los garabatos. Los garabatos se convierten en dibujos y los dibujos en pinturas y, antes de que te des cuenta, el niño escribe.

Materiales:

- Marcadores grandes lavables
- Hojas grandes de papel blanco
- Mesa para niños

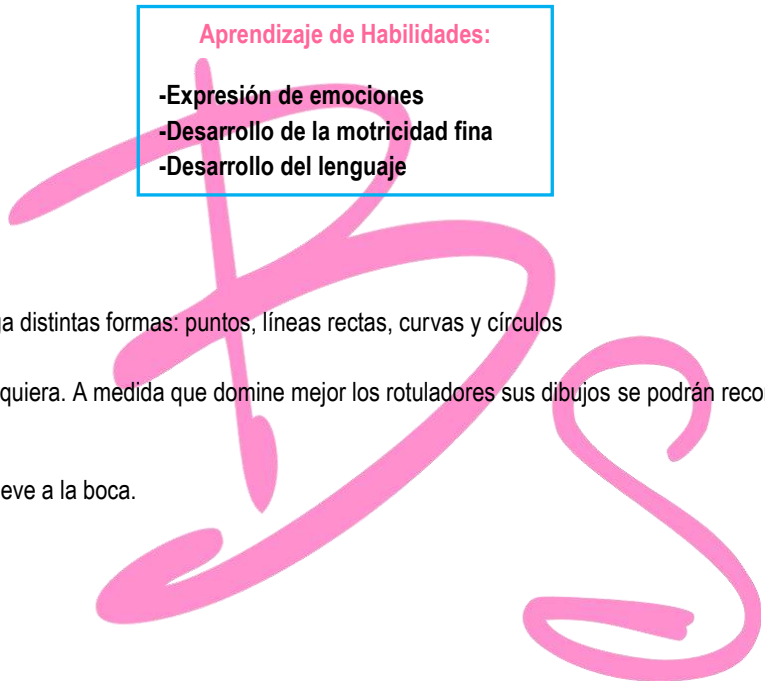
Aprendizaje de Habilidades:

- Expresión de emociones
- Desarrollo de la motricidad fina
- Desarrollo del lenguaje

Qué hay que hacer:

1. Pon sobre la mesa los marcadores lavables y el papel.
2. Sienta al niño a la mesa.
3. Siéntate a su lado y haz garabatos con él. Anímalo para que haga distintas formas: puntos, líneas rectas, curvas y círculos
4. En vez de preguntarle qué ha dibujado dile que hable sobre ello.
5. No hagas dibujos para que los copie; deja que garabatee lo que quiera. A medida que domine mejor los rotuladores sus dibujos se podrán reconocer mejor.

Seguridad: Usa rotuladores no tóxicos. Dile al niño que no se los lleve a la boca.



CODIGO E225-7

¡Baila sin parar!

A la mayoría de los niños de esta edad les encanta expresarse mediante la música y el baile. Dale al niño la oportunidad de que se exprese con el cuerpo.

Materiales:

- Músicas diversas, por ejemplo rumba, vals, polca, rock and roll, etc.
- Reproductor de CD.
- Superficie grande

Aprendizaje de Habilidades:

- Equilibrio y ritmo
- Conciencia del cuerpo
- Creatividad
- Habilidades auditivas

Qué hay que hacer:

1. Graba unos cuantos minutos de cada una de las músicas de modo que haya lo suficiente para disfrutar de la música y el baile. Graba las canciones seguidas de modo que la música suene sin interrupciones.
2. Pon la música y colócate con el niño en el centro de la habitación.
3. Cuando empiece la primera canción, baila y anima al niño para que haga lo mismo.
4. Cuando cambie la música, baila al ritmo de la nueva y dile al niño que te siga.
5. Baila hasta que se cansen.

Seguridad: Asegúrate de que la habitación esté libre de obstáculos para no tropezar al bailar. Si se cansan, tomarse un descanso.

CODIGO E225-8

Desfile de moda y disfraces

A esta edad el niño quiere parecerse a sus padres. Dale la oportunidad de que haga de adulto (o al menos que se vista como ellos) para luego hacer un desfile de modas.

Materiales:

- Varias prendas de vestir, por ejemplo sombreros, chaquetas, guantes, pelucas, zapatos, pantalones, vestidos, bufandas, joyas, etc.
- Espejo grande

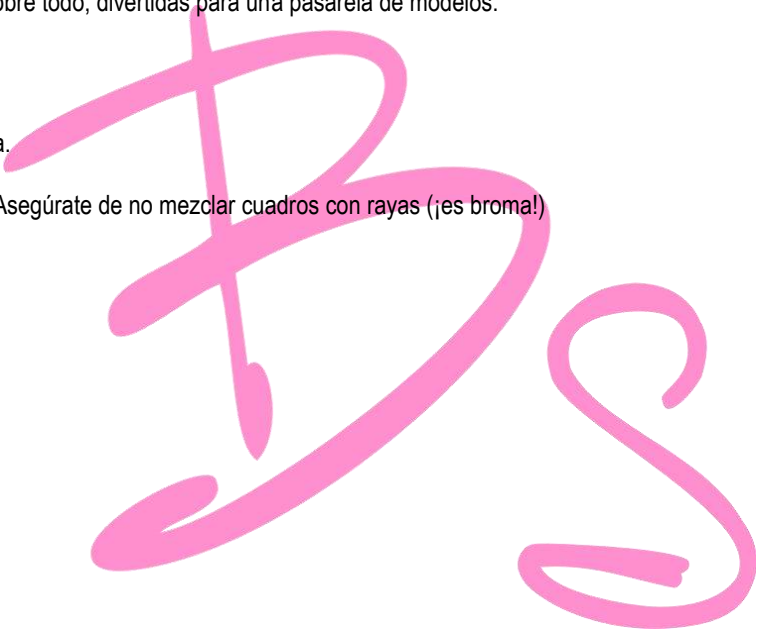
Aprendizaje de Habilidades:

- Identificación del género
- Conciencia de sí mismo
- Habilidades de autoayuda, habilidad para vestirse
- Secuencias

Qué hay que hacer:

1. Busca diversas prendas de vestir fáciles de poner, cómodas y, sobre todo, divertidas para una pasarela de modelos.
2. Pon las prendas en una caja.
3. Curiosear en la caja junto con el niño.
4. Probarse algunas prendas juntos y mirarse en el espejo.
5. Una vez disfrazados, hacer una pasarela de modelos por la casa.

Seguridad: Vigila que no se enrede con la ropa el niño y tropiece. Asegúrate de no mezclar cuadros con rayas (¡es broma!)



CODIGO E225-9

Cuentos de fieltro

El lenguaje y el vocabulario del niño mejoran a pasos agigantados, pero a veces sus palabras no son suficientes para sus necesidades de expresión. Dale un simple tablero de franela y deja que cuente un cuento.

Materiales:

- Un metro de tela de franela o fieltro de color oscuro
- Una tabla de 90 cm por 90 cm aproximadamente
- Pegamento
- Trocitos de fieltro de distintos colores
- Libros de cuentos ilustrados, por ejemplo *Los tres cerditos*, *Peter Pan* o *Blancanieves y los siete enanitos*.

Aprendizaje de Habilidades:

- Expresión de emociones
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Cubre la tabla con el metro de fieltro o franela, fíjalo con pegamento y déjalo secar.
2. Busca entre los libros ilustrados favoritos del niño y elige algunos personajes. Corta trozos de fieltro con la forma de los personajes; por ejemplo, si eliges *Los tres cerditos* Corta tres cerditos de fieltro rosa, un lobo de fieltro negro y una oveja de fieltro blanco.
3. Añade detalles a las siluetas con marcadores.
4. Pon la tabla contra la pared.
5. Siéntate con el niño frente al tablero y pon en él los personajes de fieltro.
6. Cuenta el cuento y mueve a los personajes a medida que lo vas contando.

Seguridad: Asegúrate de que la tabla esté bien apoyado en la pared para que no caiga y pueda lastimar al niño.

CODIGO E225-10

Caritas: alegría, tristeza y enojo

El niño empieza a experimentar emociones desde que nace, si no antes. Algunas de las primeras que experimenta son la angustia y la sorpresa, e incluso el enojo. Este juego ayudará al niño a explorar todos sus sentimientos.

Materiales:

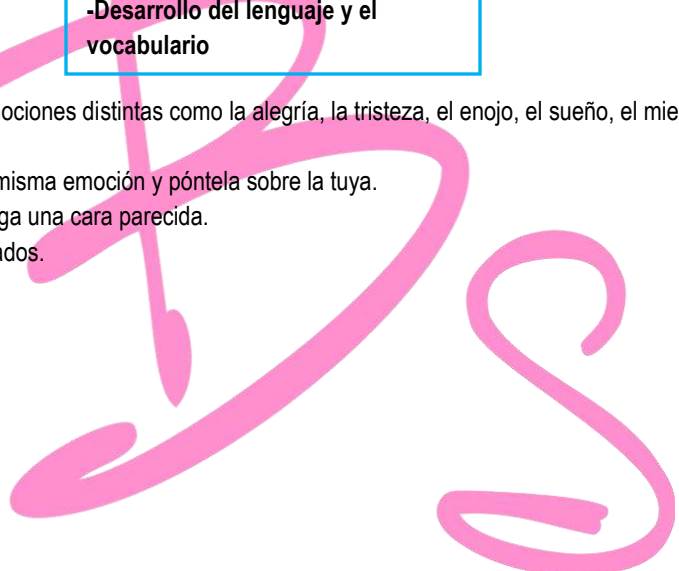
- Platos de papel
- Marcadores
- Cinta adhesiva
- Libro ilustrado

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas
- Expresión de emociones
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario

Qué hay que hacer:

1. Dibuja varias caras en platos de papel. Las caras tienen que expresar emociones distintas como la alegría, la tristeza, el enojo, el sueño, el miedo, etc.
2. Ponte al niño en las piernas y léele un cuento que exprese emociones.
3. Cuando aparezca una emoción, saca la cara de cartón que exprese esa misma emoción y pónela sobre la tuya.
4. Explícale al niño qué palabras corresponden a esa emoción y dile que haga una cara parecida.
5. Continúa leyendo el cuento y sacando las caras en los momentos apropiados.



CODIGO	E225-11
---------------	----------------

Calcomanías mágicas

Combina la limpieza con la diversión jugando en la bañera a las calcomanías mágicas. Al niño le encantará ver cómo se pegan pequeños personajes y formas en un lado de la bañera.

Materiales:

- Libro ilustrado barato que se pueda recortar
- Plástico transparente adhesivo por una sola cara
- Tijeras
- Bañera y agua

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo de los movimientos precisos

Qué hay que hacer:

1. Compra un libro ilustrado barato que le guste al niño, por ejemplo uno sobre su película preferida o sobre personajes de la televisión, etc.
2. Recorta los personajes del libro y, si lo deseas, algunos que representen objetos. Puedes recortar varias imágenes del mismo personaje en distintas posiciones: sentado, de pie, corriendo, etc. Los objetos pueden ser muebles, juguetes, una casa, un coche, etc.
3. Quita el protector del plástico adhesivo y pon una tira sobre la mesa, con la cara adhesiva hacia arriba.
4. Pon las figuras con la cara hacia arriba sobre el plástico dejando entre ellas unos 2,5 cm.
5. Pon otra tira de plástico adhesivo sobre la primera, con la cara adhesiva hacia abajo, de modo que las figuras queden cubiertas de plástico e impermeabilizadas.
6. Recorta con cuidado las figuras dejándoles unos tres milímetros de margen. Si se recortan demasiado cerca de los bordes el plástico no quedará bien adherido.
7. Llena la bañera con agua caliente.
8. Pon al niño en la bañera junto con las figuras cubiertas de plástico.
9. Pon una de las figuras húmedas en una de las caras interiores de la bañera, ¡verás cómo se adhiere!

Seguridad: Vigila al niño en todo momento cuando esté en el agua.

CODIGO	E225-12
---------------	----------------

¿Qué falla?

Cuando el niño aún está intentando comprender cómo funciona el mundo es un buen momento para el juego de “¿Qué falla?” Mira si puede descubrir la parte absurda del juego y la forma de corregirla.

Materiales:

- Libro ilustrado
- Calcetín y zapato
- Cepillo de dientes y pasta de dientes
- Vaso y agua
- Galleta y mermelada

Qué hay que hacer:

1. Reúne los objetos anteriores u otros que se puedan girar o voltear o hacer que se vean de manera distinta a la normal.
2. Ponte al niño en las piernas. Coge el libro del revés y empieza a leer. Mira si el niño se da cuenta de esto y lo resuelve.
3. Ponle al niño un zapato y luego el calcetín. Mira si se da cuenta del error e intenta corregirlo.
4. Pon pasta de dientes en la parte posterior del cepillo de dientes. Mira si el niño se da cuenta del error y lo soluciona.
5. Pon un poco de agua en una taza y dile al niño qué le has traído de beber. Mira si se da cuenta de que tendrías que haberle dado un vaso.
6. Pon mermelada en una galleta y ponla boca abajo en un plato. Mira si el niño le da la vuelta.

Seguridad: Asegúrate de que el niño no se haga daño corrigiendo estas tareas absurdas.

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de los movimientos precisos
- Resolución de problemas
- Interacción social

Actividades para Niños

de 2 1/2 a 3 años



Actividades para Niños de 2 ½ a 3 años.

CODIGO E253-1

¿Qué pasará?

Ayuda al niño a prever problemas y a resolverlos. Haz que resulte más divertido encontrar las soluciones.

Materiales:

- Libro ilustrado con un cuento interesante

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Resolución de problemas
- Habilidades para ordenar secuencias.

Qué hay que hacer:

1. Selecciona un libro de cuentos en el cual sucedan cosas que el niño pueda prever.
2. Siéntate con el niño en una silla cómoda y empieza a leer el cuento.
3. Antes de pasar la página detente y pídele que diga qué cree que va a pasar. Deja que lo piense un poco.
4. Pasa la página, lee otra parte del cuento y mira si el niño estaba en lo cierto.
5. Continúa hasta acabar el cuento.

Seguridad: Asegúrate de que los libros que elijas no le produzcan angustia por lo que va a pasar, por ejemplo la muerte de un personaje.

CODIGO E253-2

Agua y arena

La arena y el agua son elementos que ofrecen al niño una amplia gama de actividades de duración indefinida. Lo único que necesita es una caja de arena y un cubo de agua para jugar a que está en la playa.

Materiales:

- Caja grande de cartón o madera
- Arena fina
- Cubo de agua
- Juguetes para la arena y animales y figuras de plástico
- cubiertos, tazas, palas, cucharas u otros elementos de cocina

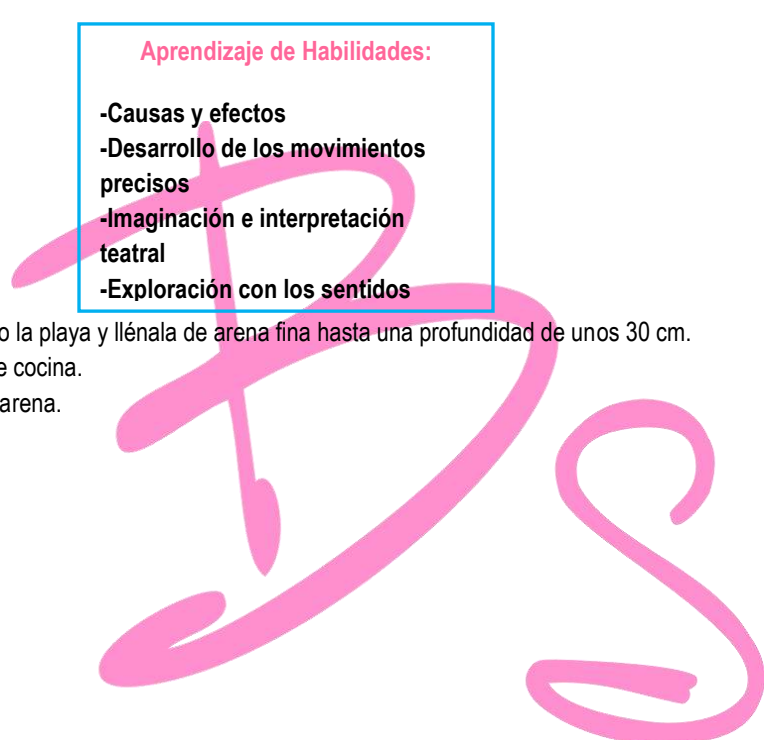
Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Imaginación e interpretación teatral
- Exploración con los sentidos

Qué hay que hacer:

1. Pon una caja grande de cartón o madera en el jardín, el parque o la playa y llénala de arena fina hasta una profundidad de unos 30 cm.
2. Prepara un cubo de agua, juguetes para la arena y elementos de cocina.
3. Deja que el niño use su imaginación y se divierta cavando en la arena.

Seguridad: Vigila que al niño no le caiga arena en la cara.



CODIGO E253-3

Historias locas

Cuando el niño crea que ya comprende el mundo, cuéntale un cuento disparatado y haz que piense de nuevo. Para este divertido juego es necesario uno de los libros de cuentos favoritos del niño.

Materiales:

- Uno de los libros ilustrados favoritos del niño

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Elige uno de los libros ilustrados favoritos del niño, uno que le leas con frecuencia.
2. Sienta al niño en tu regazo de modo que esté cómodo.
3. Empieza a leerle el libro igual que siempre.
4. Tras unas páginas, en vez seguir leyendo, cambia el cuento de manera que resulte disparatado. Por ejemplo, si le lees el de Los tres cerditos, en vez de que aparezca el lobo, haz que aparezca un gorila.
5. Detente durante un momento antes de "leer" la parte disparatada para ver la reacción del niño. Cuando diga "¡No, no es así!", lee correctamente unas páginas más.
6. Vuelve a sorprenderlo con otro cambio disparatado.
7. Continúa inventando partes del cuento hasta el final.

Seguridad: Si el niño se molesta con los cambios, deja el juego para otra ocasión.

CODIGO E253-4

Encuentra las pegatinas

En esta variante de "el escondite", el niño busca calcomanías en vez de personas. Usa tu imaginación para esconder las pegatinas en lugares divertidos.

Materiales:

- Pegatinas
- La habitación de los juguetes

Aprendizaje de Habilidades:

- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos
- Resolución de problemas
- Seguimiento con la vista y agudeza visual

Qué hay que hacer:

1. Compra algunas calcomanías que llamen la atención del niño.
2. Colócalas, de manera que estén a la vista, en diversos objetos del cuarto de los juguetes, por ejemplo en muebles, lámparas, juguetes, el suelo, las paredes, o incluso en el perro.
3. Haz entrar al niño en la habitación y dile que busque las calcomanías que has escondido.
4. Si es necesario, ayúdale diciendo "frío" o "caliente" según se acerque o se aleje de las calcomanías.
5. Haz que el niño se pegue las calcomanías a la camisa a medida que las encuentra.

Seguridad: No pongas las pegatinas en lugares en los que el niño tenga que hacer muchos esfuerzos para alcanzarlas. Para que el niño no se frustre, asegúrate de que las calcomanías sean visibles.

CODIGO E253-5

Busca la pareja

Cuando el niño empieza a reconocer las similitudes y las diferencias entre el mundo tridimensional y sus representaciones en dos dimensiones, como las fotografías, juega a hacer parejas y mira si puede relacionar los objetos de tres dimensiones con las imágenes de dos.

Materiales:

- Fotografías de revistas que representen objetos que se puedan encontrar en casa; por ejemplo, pasta de dientes, comida, un sombrero, un juguete, zapatos, un reloj, etc.
- Objetos reales que coincidan con las fotografías

Aprendizaje de Habilidades:

- Clasificación y correspondencia
- Objetos reales y representaciones
- Discernimiento visual

Qué hay que hacer:

1. Busca imágenes que representen objetos que haya en casa, según se explica más arriba.
2. Reúne objetos reales que coincidan con las imágenes.
3. Pon los objetos en fila en el suelo o en una mesa.
4. Sienta al niño cerca de ti, frente a los objetos.
5. Muéstrale la imagen de uno de los objetos y pídele que encuentre el objeto correspondiente.
6. Repite el juego hasta que el niño haya relacionado todos los objetos con las imágenes.

Seguridad: Asegúrate de que sean objetos que el niño pueda manipular con seguridad. Dale ánimos, ayúdale y elógielo mucho para que no se frustre.

CODIGO E253-6

El teatro de los cuentos

Si el niño tiene un cuento favorito, conviértelo en una representación real con máscaras, accesorios y trajes. Mira cómo se divierte cuando los personajes que le son familiares pasan del papel al escenario.

Materiales:

- Manta
- Libro de cuentos favorito
- Disfraces para los personajes que elijas

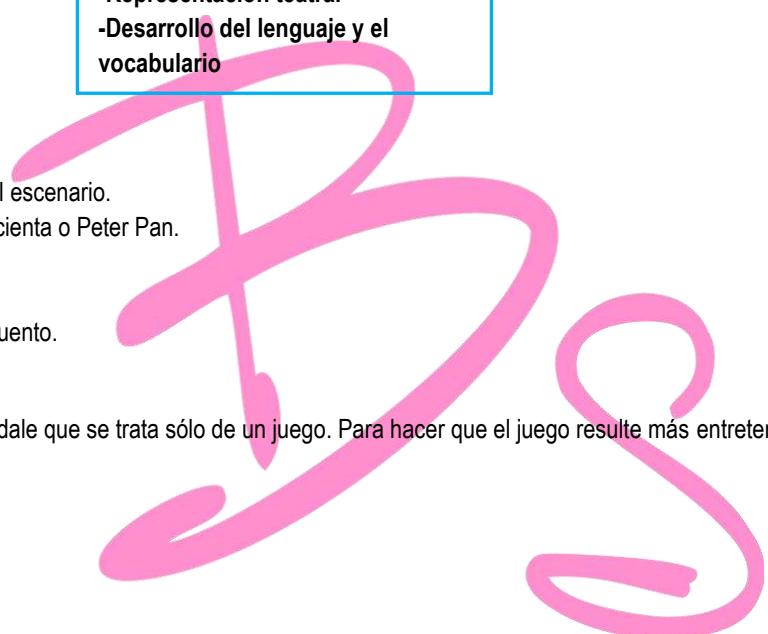
Aprendizaje de Habilidades:

- Creatividad e imaginación
- Representación teatral
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario

Qué hay que hacer:

1. Extiende una manta en el centro de una habitación para hacer el escenario.
2. Elige uno de los cuentos favoritos del niño, por ejemplo La Cenicienta o Peter Pan.
3. Crea disfraces de los personajes del cuento.
4. Léele el cuento al niño.
5. Saca los disfraces, disfrazate y a el niño de los personajes del cuento.
6. Recrea el cuento sobre la manta escenario.

Seguridad: Si el niño se asusta durante la representación, recuérdale que se trata sólo de un juego. Para hacer que el juego resulte más entretenido, haz que el niño elija el personaje que desee representar.



CODIGO E253-7

Juego de imitación

Los niños son grandes imitadores y ésta es una manera que tienen para aprender. Invierte los papeles y juega a las imitaciones, pero esta vez, imítalo tú.

Materiales:

- Nuestros cuerpos

Qué hay que hacer:

1. Lleva al niño a la habitación de los juegos y haz que se sienta en el suelo.
2. Siéntate cerca de él e imita con exactitud la posición de su cuerpo.
3. Cuando el pequeño se mueva o haga algo, haz exactamente lo mismo.
4. ¡A ver si te das cuenta del momento en que él note que lo estás imitando!

Seguridad: Si el niño va a hacer algo peligroso, deja de jugar y continúa una vez resuelto el problema. No te burles del niño ni lo inquietes con tus imitaciones.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Desarrollo de la motricidad gruesa y fina
- Interacción social

CODIGO E253-8

Adivina los sonidos

A los niños les encanta escuchar música, voces animales, etc. Mejora su capacidad para escuchar poniéndole diversos sonidos que reconozca. Todo lo que necesitas es un grabador de casetes portátil.

Materiales:

- Grabador de casetes portátil y cinta
- Sonidos que interesen al niño

Qué hay que hacer:

1. Graba diversos sonidos, por ejemplo, el ladrido de un perro, canciones infantiles conocidas, el sonido de juguetes musicales, la voz del padre, el ruido del teléfono, el tintineo de las llaves, etc. Deja silencios entre los ruidos.
2. Reproduce la cinta y mira si puede distinguir los sonidos. Si no has dejado suficiente espacio entre éstos, detén la reproducción después de cada uno para que el niño tenga tiempo de pensar.
3. Reproduce de nuevo la cinta, esta vez mostrándole la fuente de cada uno de los sonidos mientras suenan.

Seguridad: Los sonidos deben ser lo suficientemente altos para que el niño los oiga, pero no demasiado pues podría sobresaltarse.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Habilidades de clasificación
- Habilidades auditivas

CODIGO E253-9

Mezcla y ordena

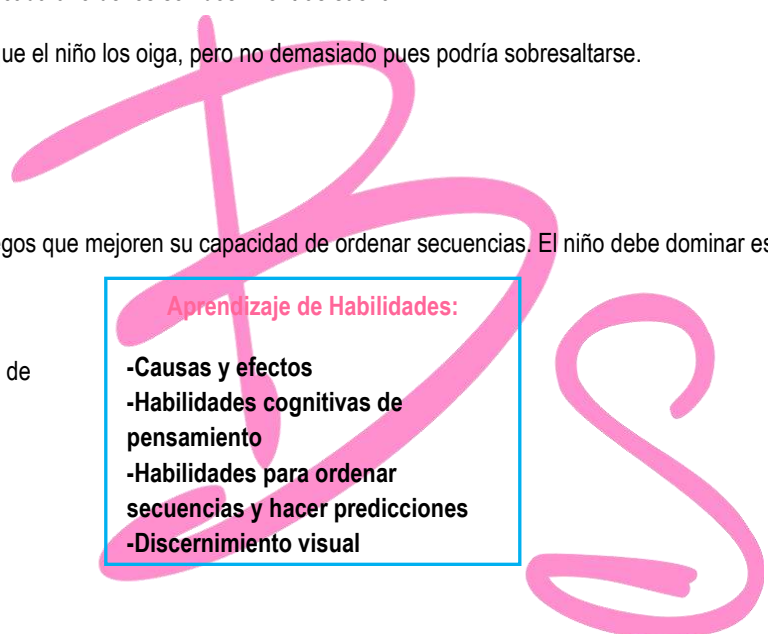
A medida que el niño empiece a estructurar su mundo, practica juegos que mejoren su capacidad de ordenar secuencias. El niño debe dominar esta habilidad antes de tratar de aprender a leer.

Materiales:

- Series de fotografías, por ejemplo, de las vacaciones, de la fiesta de cumpleaños, del primer día en la guardería, etc.
- Una hoja grande de cartulina blanca
- Colores, crayolas, etc.
- Mesa

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Habilidades para ordenar secuencias y hacer predicciones
- Discernimiento visual



Qué hay que hacer:

1. Busca en el álbum familiar una serie de cuatro fotografías que se centren en un acontecimiento del estilo de los antes mencionados. Elige una serie de fotografías que tenga un principio, una parte central y un final. Por ejemplo, la bienvenida a los invitados, la apertura de los regalos, el momento de comer la tarta y la despedida.
2. Dibuja en la hoja de papel una fila de cuatro casillas un poco más grandes que el tamaño de las fotografías.
3. Marca las casillas con los números 1, 2, 3 y 4.
4. Sienta al niño con el papel frente a él.
5. Pon las fotografías de modo que el niño pueda verlas.
6. Recuérdale la fiesta y pregúntale “¿Qué fue lo primero que pasó?” Mira si coge la fotografía que representa el comienzo de la fiesta. Si necesita ayuda, dale algunas pistas.
7. Haz que el niño ponga la primera fotografía en la casilla número 1.
8. Continúa con la segunda fotografía y así sucesivamente hasta que las haya colocado todas en orden.

Seguridad: Si el niño no lo consigue, usa sólo tres fotografías y ayúdale con muchas pistas.

CODIGO E253-10

Tesoros escondidos

¿Se puede engañar a un niño de entre uno y dos años? Cuando era más pequeño era posible, pero ahora que es más grande no resulta tan sencillo.

Materiales:

- Mesa
- Tres contenedores pequeños de distintos colores.
- Caramelos o galletas.

Qué hay que hacer:

1. Sienta al niño a la mesa.
2. Coloca boca abajo sobre la mesa tres contenedores de distintos colores.
3. Pon un caramelo o una galleta frente a uno de los contenedores.
4. Cubre la golosina con un contenedor.
5. Mezcla los contenedores y haz que el niño centre su atención en la golosina escondida.
6. Pregúntale, “¿Dónde está la golosina?”
7. Deja que levante un contenedor para ver si la golosina se encuentra allí.
8. Si acierta, deja que se la coma.
9. Juega de nuevo.

Seguridad: Mueve los contenedores despacio para que el niño pueda seguir la golosina. El propósito de este juego es que el niño acierte, no que se frustre. Usa golosinas con las que no se corra el riesgo de que el niño se ahogue.

CODIGO E253-11

La cuerda floja

A esta edad el niño camina con facilidad, pero puedes desafiarlo a que juegue a “caminar sobre la cuerda floja”. Tú también puedes intentarlo, ¡el juego no será fácil pero será muy divertido!

Materiales:

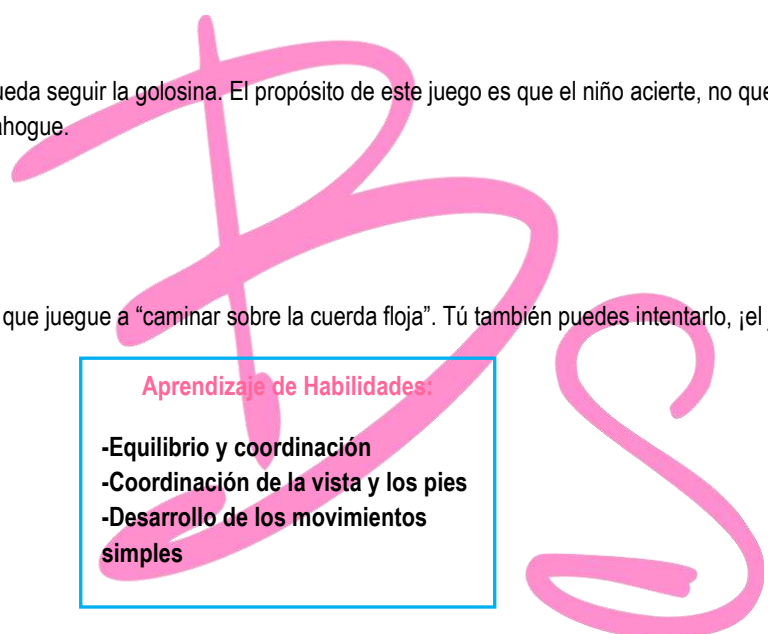
- Espacio en el suelo
- Cinta adhesiva

Aprendizaje de Habilidades:

- Coordinación de la vista y las manos
- Resolución de problemas
- Agudeza y seguimientos visuales

Aprendizaje de Habilidades:

- Equilibrio y coordinación
- Coordinación de la vista y los pies
- Desarrollo de los movimientos simples





Servicio Profesional de Niñas

Qué hay que hacer:

1. Despeja la habitación de modo que quede libre de obstáculos.
2. Haz en el suelo una línea con cinta adhesiva. Empieza con una línea recta y luego haz que se curve y gire, y acaba con una espiral.
3. Anima al niño a que “camine por la cuerda floja”. Hazlo tú primero, caminando por encima de la cinta adhesiva. Trata de no salirte de la cinta.
4. Después la toca al niño. Mira si puede seguir la cinta mejor que tú.

Seguridad: No pongas cinta adhesiva en superficies que puedan resultar peligrosas. Si el niño no puede mantener el equilibrio, pon la cinta cerca de la pared para que pueda apoyarse en ella.



Actividades para Niños

de 3 a 4 años



Actividades para Niños de 3 a 4 años.

CODIGO E34-1

Animales Andantes

El niño se divertirá caminando como los animales. Ayúdale a que use la imaginación para mover los brazos, las piernas, la cabeza y el cuerpo.

Materiales:

- Habitación grande
- Libros ilustrados en los que haya animales que caminen de maneras diferentes, por ejemplo patos, cangrejos, ranas, canguros, elefantes, orugas, conejos, focas, serpientes, etc.

Qué hay que hacer:

1. Hojea varios libros ilustrados de animales.
2. Léele al niño y anímalo para que camine como los animales de los libros.
3. Ayúdale describiendo los movimientos y haciéndolos si es necesario. Por ejemplo, explícale cómo caminan los patos, dile que los cangrejos caminan de lado, que el canguro salta, que el elefante se balancea, que la oruga arquea el cuerpo y lo extiende hacia delante, que el conejo da saltitos, que la foca se desliza, que la serpiente reptar, etc.

Seguridad: Asegúrate de que no haya obstáculos en el espacio de juego.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Representación teatral
- Expresión de emociones
- Desarrollo de los movimientos simples
- Habilidades sociales

CODIGO E34-2

Coche caja

Una simple caja puede convertir al niño en un genio creativo que puede aprender a hacer cosas maravillosas con sus ideas y su cuerpo.

Materiales:

- Caja grande, más o menos de la mitad del tamaño del niño
- Tijeras o cúter
- Cinta canela
- Rotuladores lavables, lápices de cera, pintura, calcomanías y otros materiales de decoración
- Libro sobre coches y camiones

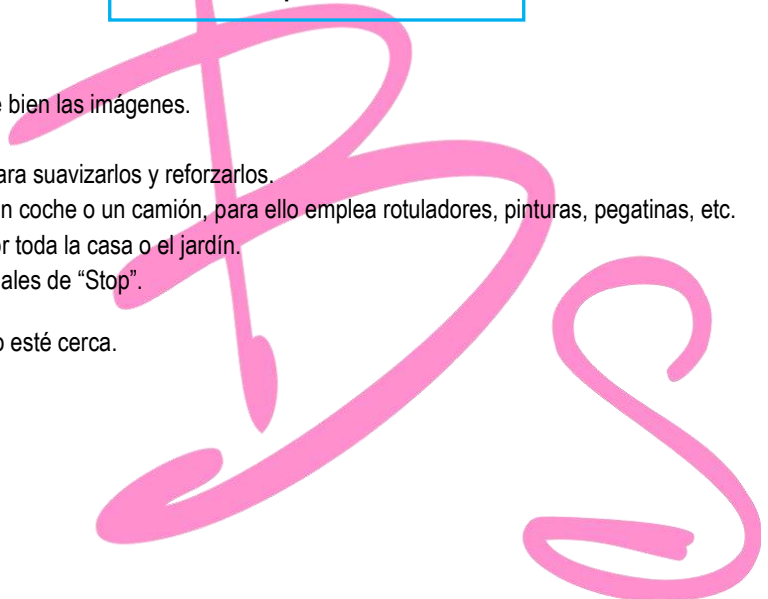
Aprendizaje de Habilidades:

- conciencia de cuerpo
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos
- Relaciones espaciales

Qué hay que hacer:

1. Lee con el niño un libro sobre coches y camiones y haz que mire bien las imágenes.
2. Quita las tapas superior e inferior de la caja.
3. Si es necesario, pon cinta canela en los bordes y las esquinas para suavizarlos y reforzarlos.
4. Ayuda al niño a decorar el exterior de la caja para que parezca un coche o un camión, para ello emplea rotuladores, pinturas, pegatinas, etc.
5. Cuando el coche esté terminado deja que el niño lo conduzca por toda la casa o el jardín.
6. Para más diversión, haz calles marcándolas con gises y pon señales de "Stop".

Seguridad: Ten cuidado al usar las tijeras o el cúter cuando el niño esté cerca.



CODIGO	E34-3
---------------	--------------

¿Cada oveja con su pareja?

Enseña al niño a emparejar objetos y mira si puede inventar un juguete de hacer parejas para ti.

Materiales:

- Objetos que tengan algo en común, por ejemplo lápiz y papel, zapato y calcetín, tenedor y plato, jabón y toalla, pasta de dientes y cepillo de dientes, peine y pinzas para cabello, ketchup y mostaza, etc.
- Mesa o el suelo

Qué hay que hacer:

1. Reúne diversos objetos que puedan emparejar pero que no sean iguales.
2. Separa las parejas de objetos y haz dos montones.
3. Pon el primer montón en el suelo o la mesa, frente al niño.
4. Saca uno de los objetos del otro montón y enséñaselo al niño.
5. Pídele que busque el que hacer pareja con ese objeto. Pon a parte la pareja y saca otro objeto.
6. Continúa hasta que todos los objetos estén emparejados. Comenta cuáles objetos van juntos y cuáles no y por qué.
7. Deja que el niño reúna objetos para que tú los emparejes

Seguridad: Asegúrate de que sean objetos que el niño pueda manipular con seguridad.

CODIGO	E34-4
---------------	--------------

Haz un libro

Anima al niño para que te cuente un cuento y haga su propio libro igual a los libros reales de la biblioteca de casa.

Materiales:

- Revistas infantiles o libros ilustrados baratos
- Papel, pegamento, cinta adhesiva y engrapadora
- Marcadores

Qué hay que hacer:

1. Recorta ocho o diez imágenes de revistas infantiles o de libros ilustrados.
2. Pon todas las imágenes en el suelo para poder verlas bien.
3. Pega las imágenes en hojas de papel (una en cada página) dejando suficiente espacio en la parte inferior para escribir unas cuantas líneas.
4. Haz que el niño elija una imagen, luego otra y así sucesivamente hasta que todas queden en una pila.
5. Pon una hoja de papel encima de la pila y engrapa las hojas.
6. Dile al niño que mire la primera imagen y empiece a contar un cuento relacionado con el contenido de la imagen.
7. Escribe debajo de la imagen lo que dice el niño.
8. Pasa la página y dile que mire la segunda imagen y continúe con el cuento. Escribe debajo de la imagen lo que dice.
9. Continúa hasta llegar al final del libro.
10. Haz que el niño le ponga un título y escríbelo en la portada.
11. ¡Leer el cuento juntos!

Seguridad: Ten cuidado al trabajar con las tijeras y la engrapadora. También se puede grabar el cuento y escribirlo después.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Habilidades de correspondencia

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad de imaginación
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Habilidades para ordenar secuencias

CODIGO	E34-5
---------------	--------------

Toca y adivina

Ayúda al niño a usar el sentido del tacto para examinar su entorno. Anímalo para que adivine las cosas que toca.

Materiales:

- Diversos objetos del tamaño de la palma de la mano que sean diferentes al tacto, por ejemplo un muñeco de peluche, una toallita, una taza, una pelota, etc.
- Bolsa de papel
- Venda o pañuelo para los ojos (opcional)

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Destreza manual
- Formación de imágenes mentalmente
- Resolución de problemas

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios objetos de texturas o formas diferentes y ponlos en una bolsa de papel.
2. Siéntate en el suelo de frente al niño.
3. Véndale los ojos o pídele que los cierre.
4. Saca un objeto de la bolsa y pónselo al niño en las manos.
5. Pídele que toque bien el objeto y trate de adivinar qué es.
6. Si no puede adivinarlo fácilmente, dale algunas pistas.

Seguridad: Si al niño no le gusta tener los ojos tapados, dile que simplemente cierre los ojos y no mire. Asegúrate de que los objetos no representen ningún peligro para el niño.

CODIGO	E34-6
---------------	--------------

Actividades para el aprendizaje visual

El aprendizaje visual del niño incluye el dibujo y la pintura, los colores vivos y los libros ilustrados. Puede que disfrute más ordenando objetos, apilando bloques y mirando a las personas que hablando con ellas. Muéstrale cómo se hace algo y lo más probable es que pronto pueda hacerlo solo. Usa la vista para comparar las formas de las letras de sus libros, sus bloques y las señales o las etiquetas, y con frecuencia puede recordar lo que ha visto. Le encanta mirarte. Por lo general es así como aprende.

Aunque en esta etapa el niño tiene mucha capacidad visual, resulta beneficioso estimularle el oído y el tacto.

ESCRITURA INVISIBLE

En este juego debes turnarte para escribir letras en el aire con el dedo y adivinar de qué letra se trata. También se puede escribir la letra en la espalda del otro, o jugar en la oscuridad a escribir letras en el techo o en la pared con una linterna.

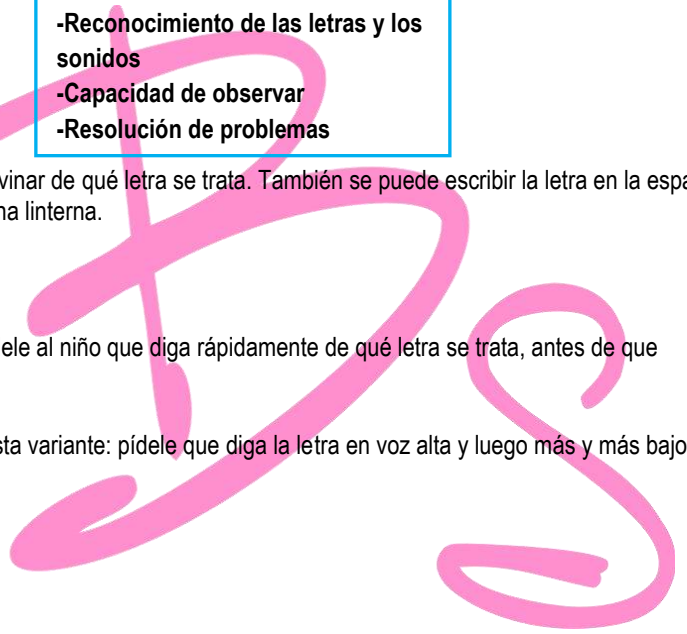
LETRAS QUE DESAPARECEN

Escribe una letra en una pizarra con una esponja pequeña humedecida. Pídele al niño que diga rápidamente de qué letra se trata, antes de que desaparezca. Cuando el niño conozca la letra, mira si la puede escribir.

Cuando el niño pueda reconocer todas las letras del alfabeto, prueba con esta variante: pídele que diga la letra en voz alta y luego más y más bajo a medida que la letra desaparece.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y los sonidos
- Capacidad de observar
- Resolución de problemas



Actividades para el aprendizaje auditivo

En su etapa de aprendizaje auditivo a los niños le encantan las repeticiones y los versos. Canta con él la canción del abecedario. Probablemente sabe muchas letras de canciones y puede recitar de memoria los libros que le has leído; ¡hasta habrá quien crea que puede leer! Disfruta con el sonido de tu voz (especialmente si le cantas o le lees), el de su propia voz (puede tender a hablar mucho) y con muchos tipos de música. ¡Ten cuidado con lo que dices, es normal que lo recuerde todo!

Aunque en esta etapa el niño tiene mucha capacidad auditiva, resulta beneficioso estimularle los sentidos de la vista y el tacto.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y los sonidos
- Reconocimiento de las palabras
- Habilidades de motricidad simple y precisa

DIVERTÍOS CON LA CANCIÓN DEL ABECEDARIO

Añadiéndole algunas cosas puedes convertir la canción del alfabeto en una experiencia de aprendizaje en que estén implicados los sentidos.

Muchos niños aprenden el alfabeto con esta canción, les encanta recitarla una y otra vez y se sienten orgullosos cuando la pueden cantar correctamente.

Prueba estas ideas sobre juegos en que están implicados los sentidos y ayuda al niño a aprender más sobre el lenguaje y a mejorar sus habilidades auditivas.

AÑADE RITMO

Cuando el niño cante la canción del abecedario, muéstrale cómo aplaudir o dar golpecitos con los pies para seguir el ritmo; o haz de ésta una experiencia más musical dándole un instrumento sencillo que pueda tocar mientras canta. Prueba con cascabeles en la muñeca (o en el tobillo). Otros instrumentos que no requieren de movimientos muy coordinados las manos son el triángulo, el pandero o los tambores de juguete.

Muestra al niño que incluso los objetos cotidianos puede producir sonidos interesantes: golpear bloques y cajas con palos o sacudir botellas llenas de piedritas o botones, cascabeles o sonajas.

INTENTA CON VOCES DIFERENTES

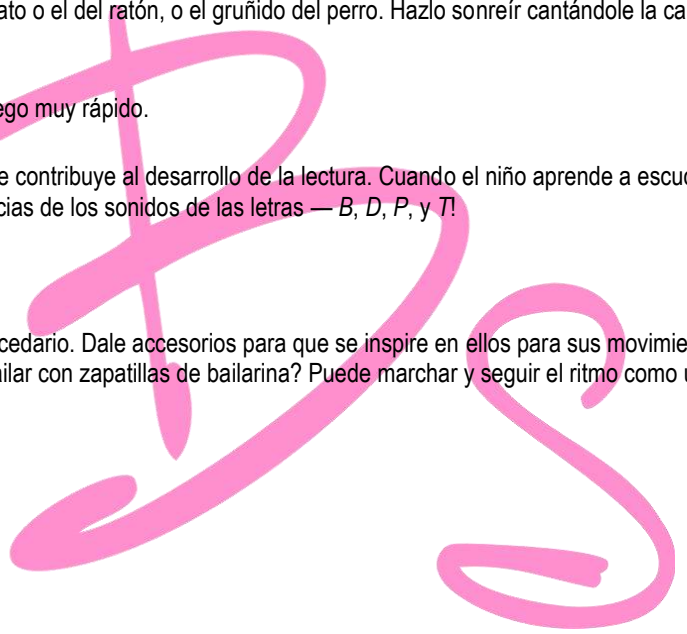
Anima al niño a que emplee distintos tonos y voces cuando canta la canción del abecedario. ¿Puede susurrarla? ¿o cantarla en voz muy alta? ¿o cantarla con voz muy alta y después muy baja? Puede intentar hacer el sonido del pato o el del ratón, o el gruñido del perro. Hazlo sonreír cantándole la canción con una voz divertida. Turnate para cantar con voces divertidas.

Es posible que al niño le guste cantar la canción primero muy despacio y luego muy rápido.

La versatilidad vocal permite una excelente práctica auditiva y lingüística que contribuye al desarrollo de la lectura. Cuando el niño aprende a escuchar y a hacer diversos sonidos emplea la habilidad necesaria para notar las diferencias de los sonidos de las letras — B, D, P, y T!

SEGUIR EL RITMO

Invita al niño a que baile por la habitación mientras canta la canción del abecedario. Dale accesorios para que se inspire en ellos para sus movimientos; por ejemplo cintas, una bufanda larga o un trozo de tela ligera. ¿Es capaz de bailar con zapatillas de bailarina? Puede marchar y seguir el ritmo como un soldado o zapatear como un bailarín de ballet.



Mientras el niño canta puedes señalar las letras en una tabla del alfabeto o en fichas de letras para que establezca la relación entre las letras que ve y su sonido.

HACER UN DUO

Canta la canción del abecedario y detente en cualquier punto para pedirle al niño que diga la letra que sigue. Anímalo para que busque la letra en la tabla del alfabeto o entre las fichas de letras.

JUEGA A LAS LETRAS MUSICALES

Pon en círculo un juego de letras grandes, desde la A hasta la Z. A medida que canta las letras puede ir pisándolas. Puede catar despacio al principio e ir aumentando la velocidad de la canción.

También puedes cantar tú la canción, detenerte en un punto y decir "¡Alto!". Entonces el niño tiene que decir la letra en la que se encuentra.

HAZ UNA PELÍCULA

Graba en vídeo al niño cuando canta y baila y después ponle la cinta. Disfrutará escuchando su propia voz y viendo sus movimientos.

MONTA UN ESPECTÁCULO

El niño se divertirá viendo a su títere favorito cuando canta y baila la canción del abecedario. Tú puedes hacer una marioneta sencilla atando cintas a las manos de un muñeco de peluche pequeño.

CODIGO	E34-8
---------------	--------------

Actividades para el aprendizaje táctil.

En cuanto al sentido del tacto, con frecuencia encontrarás al niño en la caja de arena, construyendo un castillo. Es muy probable que le guste construir cosas para derribarlas después sólo para ver lo que pasa. Los juguetes que se pueden manipular son sus favoritos, de modo que puede aprender el alfabeto recogiendo fichas de letras, dibujando letras con el dedo, o sintiéndolas. Aprende por imitación, de modo que ¡ten cuidado con lo que haces!

Aunque en esta etapa al niño le gusta mucho aprender tocando cosas, haciéndolas y moviéndolas, también puede agudizar sus habilidades visuales y auditivas mediante actividades que involucren estos sentidos.

HACER LETRAS Y HORNEARLAS

El niño puede aprender las letras y sus formas si hacen juntos galletas en forma de letras.

Todos los sentidos entran en juego cuando se hacen galletas en forma de letras. El niño te ayudará a medir y mezclar los ingredientes, a amasar y a dar forma a las letras, tal vez copiándolas de la tabla del abecedario o de sus fichas de letras. Al tiempo que disfruta con esto, también se deleitará con el olor que sentirá a su alrededor, y, cuando las galletas salgan del horno, probando el delicioso resultado. Decir las letras en voz alta a medida que las formáis. Habrás creado una experiencia sensorial completa para el niño.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de letras
- Predicción
- Habilidades creativas y de pensar
- Mediciones
- Comparación y hacer forma de letras



Lo que necesitas:

- Una cucharadita de levadura rápida
- Una taza de agua
- Una cucharadita de azúcar
- Dos tazas de harina
- Una cucharadita de aceite

Utensilios:

- Taza de medir
- Cuchara de madera
- Tazon
- Cuchillos y tenedores de plástico
- Palillos para modelar
- Tabla de madera
- Papel de hornear

Procedimiento:

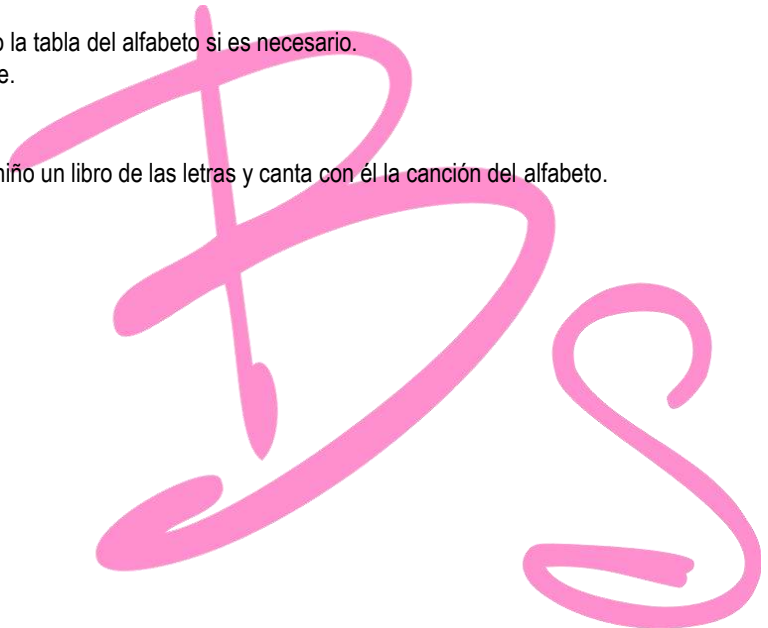
- Primero tienes que calentar el horno a 200 grados centígrados. Sólo un adulto deberá encargarse de usarlo.
- Mide el agua, el azúcar y la levadura, ponlas en una cuenco y mézclalas espera dos o tres minutos hasta que la levadura se ablande.
- Añade una taza de harina y remueve; añade el aceite, sal y la otra taza de harina.
- Espolvorea harina en una tabla de madera. Coloca la masa en la tabla y amasa durante unos cinco minutos. Si la masa se te pega en las manos, puedes añadir un poco de harina.
- Pon la masa en el tazon y cúbrelo durante 45 minutos para que crezca.
- Forma una bola con la masa y sepárala en porciones pequeñas.
- Dale a las porciones de masa forma de letras. Para ello, emplea cuchillos y tenedores de plástico y palillos de modelar. Puedes hacer las letras del nombre del niño o las del de otros miembros de la familia, o incluso las de la mascota.
- Pon las letras sobre papel de hornear y mételas en el horno durante 15 minutos.

Lo que el niño puede hacer:

- Ayudar a medir, a poner y a mezclar los ingredientes.
- Tocar la levadura con el dedo para ver si se ha ablandado.
- Espolvorear harina sobre la tabla y trabajar la masa.
- Decidir qué letras hacer.
- Ayudar a formar las letras con ayuda de fichas de letras o la tabla del alfabeto si es necesario.
- Mirar la masa de vez en cuando para que vea cómo crece.

Trucos para el aprendizaje:

Mientras crece la masa y mientras las letras se cuecen, lee con el niño un libro de las letras y canta con él la canción del alfabeto.



Grandes juegos de letras.

Al incorporar la vista, el oído y el tacto, el enfoque multisensorial resulta muy adecuado para todo tipo de aprendizaje. Tanto si el niño está en la etapa de aprendizaje visual como en la de auditivo o táctil, la estimulación simultánea de los sentidos afianzará sus habilidades fuertes y fortalecerá las débiles. Puesto que las técnicas multisensoriales requieren mucha acción e interacción, resultan ideales para niños activos en edad preescolar que disfrutan cuando aprenden haciendo las cosas. ¡Además, el aprendizaje multisensorial es como un juego, siempre resulta divertido!

JUEGOS CON LETRAS

Convierte los juegos en experiencias de aprendizaje de las letras con estas entretenidas actividades que enseñan el abecedario.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de letras y nombre
- Reconocimiento del mundo
- Habilidades de motricidad precisa
- Integración de los sentidos

Aprovecha el gusto del niño por los juegos para introducir y reforzar el conocimiento de las letras y los sonidos. Prueba con estos entretenidos juegos multisensoriales:

Búsqueda de letras

El niño disfrutará corriendo por la casa en busca de tarjetas de letras escondidas. Cada vez que encuentre una tiene que decirlo en voz alta. Cuando las haya encontrado todas puedes darle un pequeño premio.

Rayuela de letras

Jugad a la rayuela pero en vez de números, pon letras en los cuadros.

Mezclar y hacer parejas

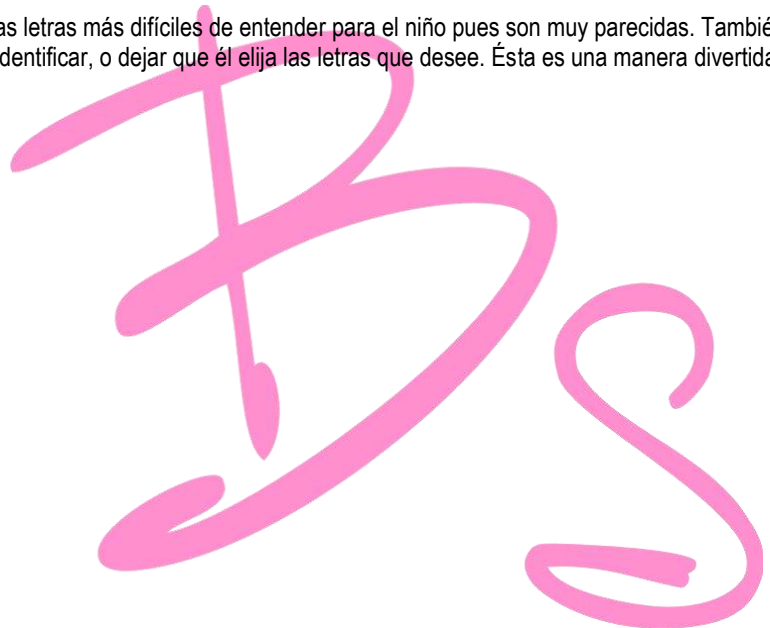
Haz dos juegos de tarjetas con las letras del alfabeto, uno con las minúsculas y el otro con las mayúsculas. El juego consiste en que el niño haga las parejas de letras mayúsculas y minúsculas.

Caminar sobre letras

Pon en el suelo tarjetas con las letras de manera que formen un círculo. Pon música de marchas y dile al niño que marche sobre las tarjetas al ritmo de la música. Cuando detengas la música, el niño deberá detenerse y decir el nombre de la letra sobre la que se encuentra. Quita esa letra y continúa con el juego hasta que sólo quede una letra..

Juega al tres en raya

En vez de X y O, juega con letras *b* y *d* minúsculas. Éstas son de las letras más difíciles de entender para el niño pues son muy parecidas. También puedes elegir cualquier pareja de letras que el niño tenga problemas para identificar, o dejar que él elija las letras que desee. Ésta es una manera divertida de practicar la diferenciación visual.



Diversión Auditiva

Los bebés bonitos botan bolas — Si el niño oye estas palabras, ¿podría darse cuenta de que casi todas empiezan por *B*? Comprender que las letras representan sonidos es un paso esencial para el aprendizaje de la lectura y la escritura. Las actividades multisensoriales que hay a continuación te ayudarán a abrir los oídos del niño a los sonidos de las letras.

En la etapa de aprendizaje auditivo es posible que el niño sea más hábil distinguiendo letras y sonidos, pero incluso en la etapa de aprendizaje visual y táctil pueden aprender a escuchar y a escuchar para aprender.

VEO VEO MULTISENSORIAL

Éste es un entretenido juego ideado para enseñar letras y sonidos.

Mediante la vista, el sonido y el tacto, con esta versión del “Veo veo” el niño aprenderá más sobre las letras, especialmente sobre su sonido. Hay tres niveles de dificultad y unas cuantas variaciones para que crees el juego adecuado para el niño *T*.

Vamos a jugar:

El niño oye tus instrucciones y busca un objeto que empiece por la letra que le digas.

Nivel 1:

Para niños de menos de tres años. Haz que el juego sea muy visual y concreto. El objeto que busca debe estar cerca para que el niño pueda establecer la relación fácilmente. Se trata de que el niño acierte y tenga la sensación de haberlo conseguido.

Empieza enseñándole una bandeja con cuatro o cinco objetos, por ejemplo un lápiz, un bloque, una moneda, un reloj. Di la consonante inicial: *L-L-L-L* -lápiz, *B-B-B-B*-bloque, *M-M-M-M*-moneda, *R-R-R-R*-reloj. Elige sonidos iniciales sólo de consonantes (en este nivel no se debe emplear vocales iniciales) que no sean compuestas (“ll” de “llave”).

Entonces di: “Veo veo en la bandeja una cosa que empieza por *L-L-L-L*.” El niño encuentra el lápiz, lo coge y dice: “¡Lápiz!”

Variaciones: Puedes jugar con objetos de una ilustración de un libro. También puedes jugar con los animalitos del juego ZOO ABC. Al recorrer el camino del abecedario y pulsar una letra, el juguete le dirá qué letra es y el sonido del animal correspondiente a dicha letra.

Nivel 2:

En el nivel siguiente aumenta la dificultad y el campo de visión se amplía por ejemplo a la pared o al suelo. Tienes que decir: “Veo veo una cosa que está *en el suelo* y que empieza por *M-M-M-M*” (una manta).

Puedes jugar con espacios más grandes, por ejemplo, “una cosa en la habitación”, o “en la casa”. Incluso se puede jugar en el jardín o en el parque.

Sigue ampliando poco a poco el espacio, lleva al niño de las experiencias sencillas a niveles más complejos de abstracción y, al mismo tiempo, invítalo a que aplique los sonidos de las letras a su mundo.

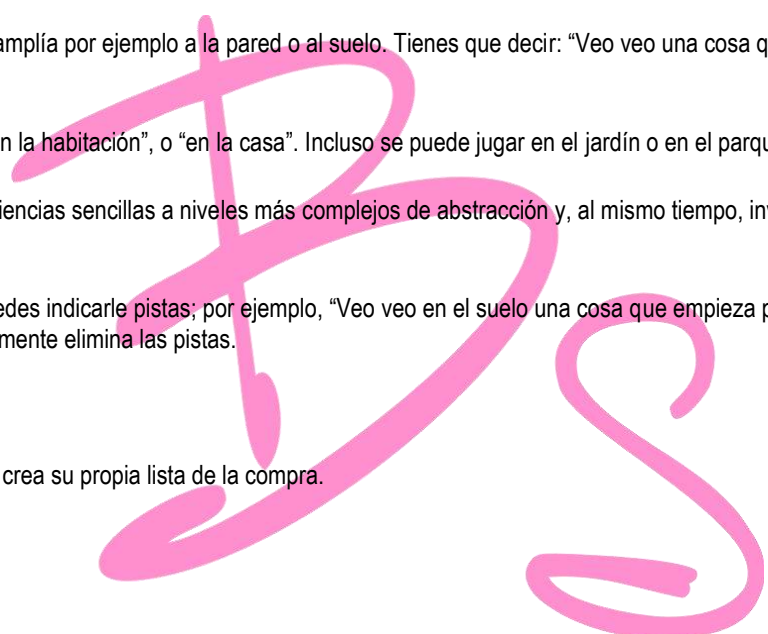
Consejo: Si el niño tiene dificultades en algún punto del juego, puedes indicarle pistas; por ejemplo, “Veo veo en el suelo una cosa que empieza por *L-L-L-L*” y escribir la palabra. Cuando el niño domine mejor el juego, simplemente elimina las pistas.

IR DE COMPRAS CON SONIDOS

El niño aprenderá los sonidos de las letras y muchas cosas más si crea su propia lista de la compra.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de letras y del sonido
- Reconocimiento de palabras
- Habilidades auditivas y visuales
- Habilidades de motricidad precisa





Cómo jugar:

Se necesitan folletos de supermercados y anuncios de alimentos sacados de revistas, tijeras de punta chata, pegamento y una hoja grande de papel. Enséñale al niño los materiales y dile que harán juntos una lista de compras imaginaria.

Para empezar elige dos letras que tengan sonidos muy distintos, por ejemplo la *M* y la *D*. Divide el papel en dos columnas y escribe *M* en la parte superior de una columna *D* y en la parte superior de la otra columna (tanto en mayúsculas como en minúsculas).

Dile al niño que te ayude a encontrar folletos y anuncios de alimentos que empiecen por las letras *L* y *D*. Ayúdale a buscar leyendo en voz alta los anuncios, exagerando el sonido de la letra inicial: "¡Sí, eso es una *pizza!*, ¡P-P-P-pizza! ¿Pizza empieza por *M* o por *D*?" El niño usará la vista para identificar artículos e incluso puede que reconozca algunas palabras.

Cuando encuentre un artículo ("¡Sí! *L-L-L-L-leche* empieza por *L!*"). Ayuda al niño a recortar la imagen (incluido el nombre del artículo) y a pegarla en la lista de la compra en la columna apropiada.

Variaciones:

- Lleva la lista de la compra al supermercado y anima al niño para que trate de encontrar los alimentos de su lista. Cuando el niño ve la relación que hay entre la lista escrita y los artículos reales estará estableciendo una relación importante entre los sonidos y las letras y también experimentando la utilidad de la lectura.
- Un niño más grande puede usar marcadores para escribir los nombres de los artículos que empiecen por *L* y *D* en vez de recortar y pegar imágenes en su lista.
- También podéis jugar empleando catálogos de jugueterías. Dile al niño que haga una lista de los juguetes que le gustaría comprar y que empiecen por dos o tres letras que elijas.

CODIGO	E34-11
---------------	---------------

Abecedario

TABLEROS PARA DIVERTIRSE...

Estos divertidos juegos y actividades son indicados enseñar el alfabeto empleando la vista, el oído y el tacto.

¡A colorear!

Necesitas: materiales para pintar o colorear

Es posible que al niño le guste colorear el tablero (cartulina) con crayolas, marcadores o lápices de colores.

Dibuja las letras

Necesitas: funda para hojas o plástico transparente adhesivo

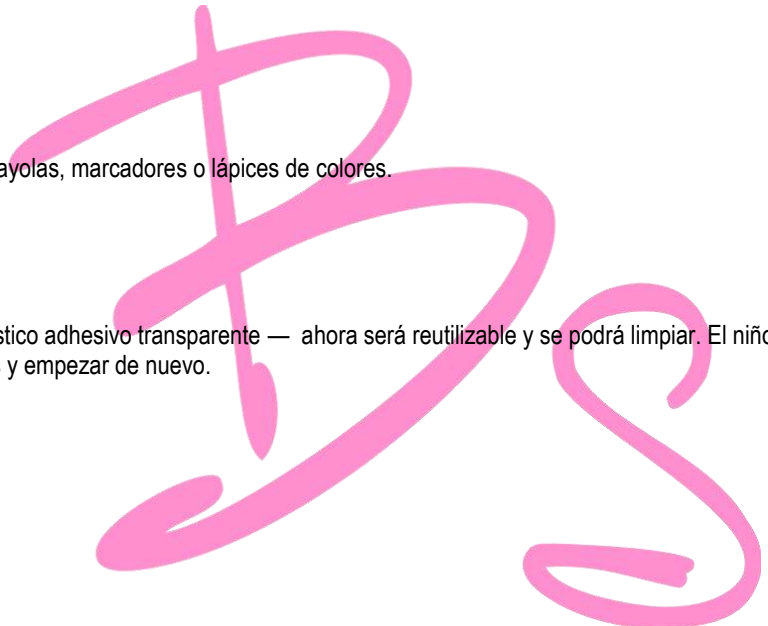
Pon el tablero del juego en una funda para hojas o cúbrelo con plástico adhesivo transparente — ahora será reutilizable y se podrá limpiar. El niño puede dibujar las letras del tablero con crayola y después podrá borrarlas y empezar de nuevo.

Haz un libro con el alfabeto

Necesitas: El tablero de juego cortado en 27 cuadrados

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y sus sonidos.
- Reconocimiento de palabras
- Habilidades de observación
- Resolución de problemas
- Habilidades previas a la escritura
- Habilidades de motricidad precisa y sencilla





Pega los cuadrados en distintas páginas de un bloc de dibujo. El niño puede pegar en cada página imágenes sacadas de revistas y catálogos o dibujar objetos que empiecen por la letra correspondiente.

El país de las letras

Necesitas: fichas para el juego (por ejemplo caramelos) y un dado

Los jugadores se turnan en tirar el dado y mueven su ficha un número de casillas igual al que número haya salido en el dado, desde la A hasta la Z. Por ejemplo, con un tres iría a parar a la casilla de la C. Entonces el jugador tiene que decir el nombre de la letra y el de algo que empiece por esa letra: C es la inicial de *Caramelo*. Para hacer el juego más difícil, el jugador tiene que decir además otra palabra que empiece por la misma letra, por ejemplo, C de *Caballo*.

Hacer parejas

Necesitas: dos ejemplares del tablero cortados en 27 cuadrados cada uno

Elige cinco pares de cuadrados de letras (dos de cada letra) y colócalos boca abajo en una mesa o en el suelo. Por turnos, dar la vuelta a dos cuadrados. Si la letra no es la misma, el jugador tendrá que volver a poner a los cuadrados boca abajo. Si la letra es la misma, el jugador se queda con esos cuadrados y los pone en su montón. Continuar jugando hasta que no queden cuadrados en la mesa.

Charadas del abecedario

Necesitas: un ejemplar del tablero cortado en 27 cuadrados (también se pueden usar fichas con las letras del alfabeto)

Coloca las letras o las fichas boca abajo en una mesa. Los jugadores tienen que coger las letras por turnos y en su turno, formar la letra con las manos, los dedos y/o el cuerpo. El otro jugador o jugadores tienen que adivinar de qué letra se trata.

No es muy difícil cuando le has mostrado al niño cómo se hace; por ejemplo, ponte en el suelo con los brazos y las piernas extendidos para formar la X o curva los dedos índice y pulgar para formar la C. ¡Usad la imaginación y divertíos!

¡AHORA PRUEBA CON ESTE JUEGO!

Haz del juego de hacer ABECEDARIOS POR TODA LA CASA una experiencia multisensorial pidiéndole al niño que encuentre los objetos que aparecen en el tablero y descritos en los acertijos. Cuando haya encontrado el objeto, di el nombre de la letra en voz alta ("B de *Burbuja*") y después el sonido de la letra (B-B-B). Luego examina el objeto juntos con la vista, el oído y el tacto, ¡y a veces el olfato!

A continuación hay algunos consejos sobre la manera de examinar los objetos de forma multisensorial.

A de Arroz

Pídele al niño que describa la forma del arroz y cómo es al tacto. ¿Es duro? ¿De qué color es? ¿Cómo suena al morderlo? Escucha el sonido.

B de Burbuja

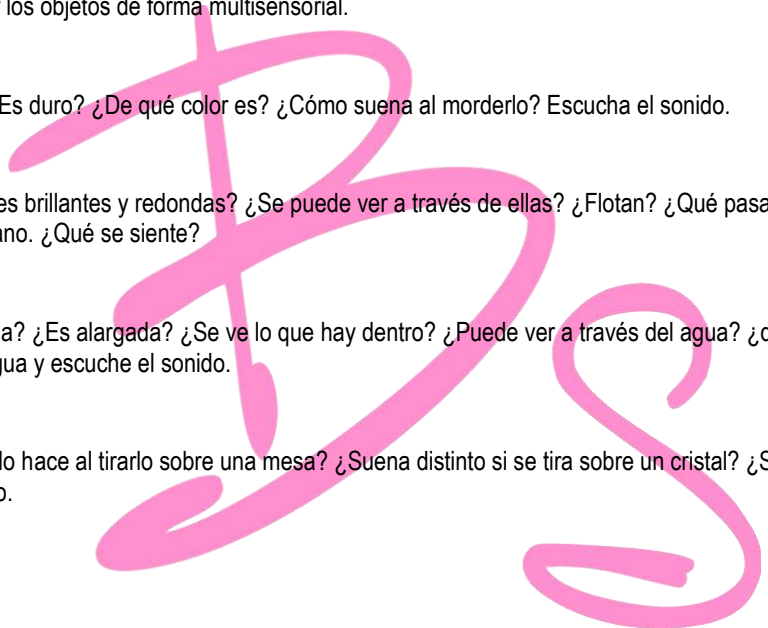
Haced burbujas. Dile al niño que describa las burbujas. ¿Son suaves brillantes y redondas? ¿Se puede ver a través de ellas? ¿Flotan? ¿Qué pasa al tocarlas con el dedo? Si se queda muy quieto alguna puede caerle en la mano. ¿Qué se siente?

C de Copa

Dale al niño una copa con agua. ¿La copa es dura, suave y redonda? ¿Es alargada? ¿Se ve lo que hay dentro? ¿Puede ver a través del agua? ¿qué se siente al tocar el agua? ¿A qué sabe el agua? Pídele que ponga agua y escuche el sonido.

D de Dado

Haz que el niño coja un dado. ¿Es duro? ¿Es cuadrado? ¿Qué ruido hace al tirarlo sobre una mesa? ¿Suena distinto si se tira sobre un cristal? ¿Son iguales sus caras? Pídele al niño que dibuje su forma en el aire con el dedo.



Partes de los animales

Haz que el niño haga parejas con las mitades de distintos animales, o deja que se divierta creando animales disparatados.

Materiales:

- Imágenes de animales sacadas de revistas o libros ilustrados baratos
- Tijeras
- Pegamento
- Hojas de cartulina
- Mesa o el suelo

Qué hay que hacer:

1. Recorta las imágenes de varios animales.
2. Corta las imágenes por la mitad, separando la parte de la cabeza de la cola.
3. Pon las mitades delanteras en el suelo o en la mesa frente al niño.
4. Saca una de las partes traseras y haz que el niño la empareje con la mitad delantera correspondiente.
5. Haz que pegue en una cartulina los animales que haya completado.
6. Repite el procedimiento hasta que todos los animales estén completos.

Seguridad: Después de recortar las figuras guarda las tijeras. Asegúrate de que el niño no se ponga pegamento en la boca.

¡Salta, baila, gira y brinca!

El niño debe escuchar con atención unas sencillas instrucciones. Si no es así, acabará dando saltitos cuando se le pida.

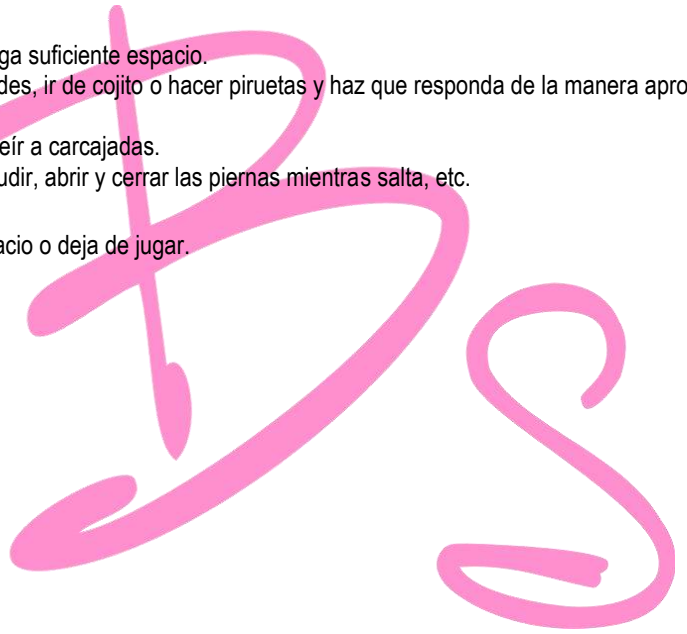
Materiales:

- Superficie grande

Qué hay que hacer:

1. Poner en una superficie grande y libre de obstáculos para que el niño tenga suficiente espacio.
2. Pídele que haga una de las siguientes cosas: dar saltitos, dar saltos grandes, ir de cojito o hacer piruetas y haz que responda de la manera apropiada.
3. Dale otra orden y haz que cambie a esa actividad.
4. Sigue dándole órdenes, pero cada vez más rápido hasta que empiece a reír a carcajadas.
5. Juega de nuevo añadiendo órdenes, por ejemplo las de bailar, girar, aplaudir, abrir y cerrar las piernas mientras salta, etc.

Seguridad: Si el niño se confunde o se frustra, dale las órdenes más despacio o deja de jugar.



Adivina el final

Enseña al niño a imaginar el fin de un cuento. Después podrá aplicar esta habilidad a todo tipo de tareas cognitivas, especialmente a la resolución de problemas.

Materiales:

- Libro de cuentos ilustrado con un final emocionante

Qué hay que hacer:

1. Busca un lugar cómodo y agradable para leer.
2. Léele al niño una parte del cuento y detente antes de llegar al final.
3. Pídele que te diga qué cree que pasará.
4. Anímalo para que piense en varios finales posibles.
5. Lee el resto del cuento para ver cómo termina.
6. Compara con el niño el final del libro y los que él inventó.
7. Repite el juego con otros libros.

Seguridad: Es una buena idea elegir cuentos con final feliz, en los que los problemas ya se hayan resuelto y las soluciones sean satisfactorias; de otro modo el niño podría frustrarse.

Baile de los pañuelos

Resulta sorprendente que unos cuantos pañuelos puedan despertar la creatividad del niño y mejorar sus habilidades motrices sencillas. ¡Pon música y mira cómo vuelan los pañuelos!

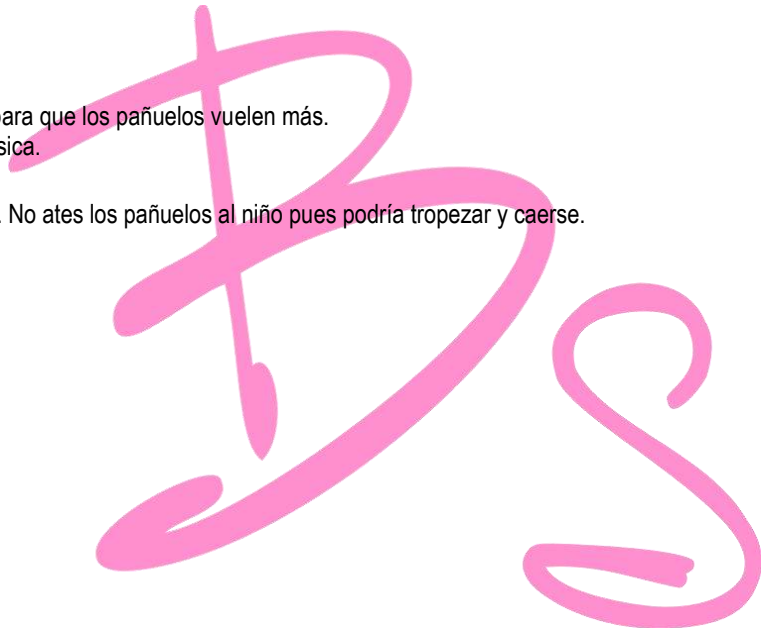
Materiales:

- Dos pañuelos grandes, al menos del tamaño del niño
- Espacio grande
- Reproductor de casetes y música grabada

Qué hay que hacer:

1. Haz un nudo en un extremo de cada uno de los pañuelos.
2. Pon música.
3. Haz que el niño coja los pañuelos por los nudos y los agite.
4. Anímalo para que siga el ritmo de la música y mueva el cuerpo para que los pañuelos vuelen más.
5. Haz que invente un baile de pañuelos que siga el ritmo de la música.

Seguridad: Asegúrate de que no haya obstáculos en la habitación. No ates los pañuelos al niño pues podría tropezar y caerse.



¿Qué falta?

Resulta divertido para el niño descubrir qué objeto falta, especialmente si eliges objetos que despierten su interés.

Materiales:

- Grupo de entre seis y ocho objetos, por ejemplo un juguete, una golosina, un libro, una prenda de vestir, etc.
- Mesa o el suelo
- Manta o toalla

Qué hay que hacer:

1. Pon los objetos en el suelo o en una mesa, frente al niño.
2. Después de que los haya examinado di sus nombres uno a uno en voz alta.
3. Cubre los objetos con una manta o una toalla.
4. Repasa los nombres de los objetos.
5. Quita uno de los objetos sin dejar que el niño lo vea.
6. Quita la manta y di los nombres de los objetos que quedan.
7. Pregúntale al niño cuál falta.
8. Repite los pasos quitando cada vez un objeto distinto.
9. Reúne otro grupo de objetos y juega de nuevo.

Seguridad: Asegúrate de que sean objetos que el niño pueda manipular con seguridad.

"Todo sobre mí"

Ayuda al niño a crear un libro muy especial en el cual él sea el protagonista.

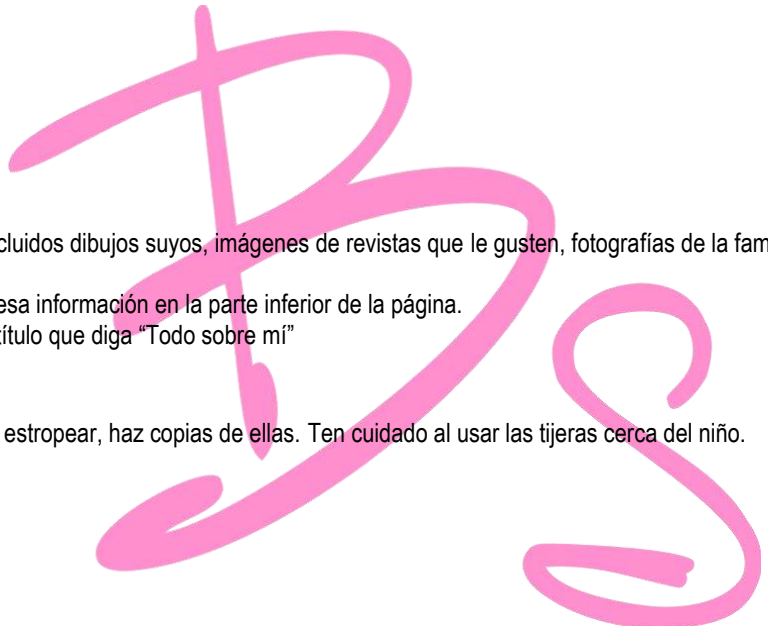
Materiales:

- Hojas de papel
- Revistas con imágenes
- Fotografías del niño y de otros miembros de la familia
- Dibujos del niño
- Tijeras
- Pegamento
- Bolígrafo
- Engrapadora

Qué hay que hacer:

1. Reúne elementos visuales que sean importantes para el niño, incluidos dibujos suyos, imágenes de revistas que le gusten, fotografías de la familia, etc.
2. Pega las imágenes en hojas de papel.
3. Haz que el niño describa el significado de cada dibujo y escribe esa información en la parte inferior de la página.
4. Une todas las páginas con la engrapadora y pon una página de título que diga "Todo sobre mí"
5. Cuando esté acabado, lee el libro con el niño.

Seguridad: Si vas a emplear fotografías familiares que no quieras estropear, haz copias de ellas. Ten cuidado al usar las tijeras cerca del niño.



¡Yo puedo hacerlo!

Ayuda al niño a que se dé cuenta de las cosas maravillosas que puede hacer. Ésta es una buena manera para aumentar la autoestima y la confianza en sí mismo.

Materiales:

- Revistas con imágenes o libros didácticos ilustrados.

Qué hay que hacer:

1. Busca revistas o libros ilustrados que enseñen a los niños a hacer cosas.
2. Pregúntale al niño si es capaz de hacer lo que se le muestra.
3. Pídele que explique cómo hacerlo.
4. Permite que el niño opine sobre el trabajo.
5. Si dice que hay algo que no puede hacer, pregúntale por qué no.
6. Discute con él todo lo que tú puedes hacer y lo que no. Explícale bien cómo hacerlo o por qué no se puede.

Seguridad: Elige muchas figuras de actividades que el niño sepa realizar, de modo que no se sienta frustrado. No lo presiones para que haga cosas para las cuales no está preparado.

El super megáfono

A veces lo único que se necesita para animar al niño a que emplee más palabras es darle algo con lo que hablar, por ejemplo, un megáfono.

Materiales:

- Tubo de rollo de papel de cocina
- Calcomanías, plástico adhesivo impreso o marcadores lavables.

Qué hay que hacer:

1. Coge un tubo vacío de papel de cocina.
2. Decora el tubo con calcomanías, plástico adhesivo o marcadores lavables.
3. Muestra al niño cómo funciona el megáfono, hablando primero sin él y después a través de él.
4. Pídele que cuente historias empleando el megáfono.

Seguridad: No dejes que el niño corra con el megáfono en la boca. Podría tropezar y hacerse daño.



Actividades para Niños

de 4 a 5 años



Actividades para Niños de 4 a 5 años.

CODIGO E45-1

Animales Andantes

El niño se divertirá caminando como los animales. Ayúdale a que use la imaginación para mover los brazos, las piernas, la cabeza y el cuerpo.

Materiales:

- Habitación grande
- Libros ilustrados en los que haya animales que caminen de maneras diferentes, por ejemplo patos, cangrejos, ranas, canguros, elefantes, orugas, conejos, focas, serpientes, etc.

Qué hay que hacer:

1. Hojea varios libros ilustrados de animales.
2. Léele al niño y animalo para que camine como los animales de los libros.
3. Ayúdale describiendo los movimientos y haciéndolos si es necesario. Por ejemplo, explícale cómo caminan los patos, dile que los cangrejos caminan de lado, que el canguro salta, que el elefante se balancea, que la oruga arquea el cuerpo y lo extiende hacia delante, que el conejo da saltitos, que la foca se desliza, que la serpiente reptar, etc.

Seguridad: Asegúrate de que no haya obstáculos en el espacio de juego.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Representación teatral
- Expresión de emociones
- Desarrollo de los movimientos simples
- Habilidades sociales

CODIGO E45-2

Construye una casa

Ayuda al niño a construir su primera casa. Sólo necesitarás una caja grande de cartón, algunos materiales para manualidades ¡y mucha imaginación!

Materiales:

- Caja grande de cartón
- Tijeras, cúter
- Cinta canela
- Marcadores lavables, acuarelas, calcomanías, y otros materiales de decoración

Qué hay que hacer:

1. Pide una caja grande en una tienda de electrodomésticos o, si la has guardado, usa la de la nevera, la lavadora o de un televisor grande.
2. Haz una puerta en un lado de la caja cortando horizontalmente la parte superior, luego la lateral y por último la inferior, a la misma distancia de la superior. Marca la parte lateral que no se ha cortado para que haga las veces de bisagra y la puerta se pueda abrir y cerrar.
3. Haz ventanas mediante la misma técnica. Se pueden cortar los cuatro lados, de manera que las ventanas estén siempre abiertas, o se puede dejar un lado sin cortar para que el niño pueda abrirlas y cerrarlas.
4. Usa cinta canela para reforzar los agujeros, eliminar las asperezas de los bordes y fortalecer la base.
5. Ayuda al niño a decorar la casa con marcadores, calcomanías y otros elementos decorativos.
6. Haz que amueble la casa con sillas pequeñas, almohadas, juguetes, y otros objetos de casa, ¡lo que él desee!
7. ¡Pon al niño a jugar en la casa!

Seguridad: Ten cuidado al usar el cúter cerca del niño. Emplea pinturas y rotuladores no tóxicos, lavables y seguros para el niño.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades conectividad de pensamiento
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos
- Autoestima

CODIGO	E45-3
---------------	--------------

Juego de las formas

A esta edad, el cuerpo del niño es flexible y puede girarlo para hacer varias figuras. ¡Mira todas las figuras que puede hacer!

Materiales:

- Cuerda de igual longitud a la de tu hijo medido desde los pies hasta la punta de los dedos con los brazos en alto
- Tijeras
- Espacio en el suelo

Qué hay que hacer:

1. Corta una cuerda de igual longitud que la del niño con los brazos en alto.
2. Retira del suelo los obstáculos que pueda haber.
3. Estira la cuerda en el suelo y haz que el niño se tienda sobre ella.
4. Gira la cuerda de modo que forme una curva y haz que el niño se tienda sobre ella formando la misma curva.
5. Modifica la forma de la cuerda para crear nuevas formas para que el niño las siga con el cuerpo, por ejemplo, una curva en S, una V, una línea serpenteante, un círculo, un triángulo, un cuadrado, etc.

Seguridad: Asegúrate de que la superficie de juego esté despejada y limpia para que el niño pueda tenderse en ella.

CODIGO	E45-4
---------------	--------------

Carrera de obstáculos

A medida que los niños van aprendiendo a hacer cosas nuevas con el cuerpo, les encantan los nuevos retos. ¡Y al parecer nunca se cansan de los recorridos con obstáculos!

Materiales:

- Habitación grande con obstáculos como almohadas y cojines, mantas y sábanas, cajas de cartón grandes, sillas y mesas, tazones, cubos, cestos, aros, llantas, cuerdas, juguetes blandos y bloques

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios objetos que permitan que el niño pueda sortear pasando por encima de ellos, por debajo, rodeándolos o pasando entre ellos.
2. Coloca los objetos a lo largo de un recorrido.
3. Pon al niño al principio del recorrido y dile que intente seguirlo hasta el final.
4. Mira cómo se enfrenta a los obstáculos y animalo para que consiga superarlos todos.

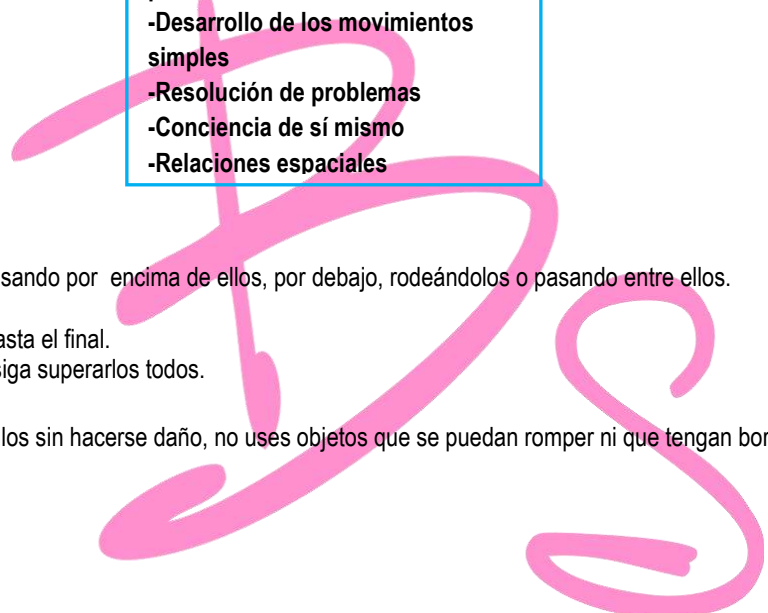
Seguridad: asegúrate de que el niño pueda pasar por los obstáculos sin hacerse daño, no uses objetos que se puedan romper ni que tengan bordes afilados.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo de los movimientos simples
- Conciencia de sí mismo
- Relaciones espaciales

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo de los movimientos simples
- Resolución de problemas
- Conciencia de sí mismo
- Relaciones espaciales



CODIGO E45-5

Picnic con peluches

Es sorprendente lo mucho que aprende el niño con cada actividad; ¡incluso en un picnic con sus peluches!

Materiales:

- Uno o dos peluches
- Bocadillos, bebidas, galletas y otras golosinas
- Cesto de picnic
- Manta de picnic

Qué hay que hacer:

1. Dile al niño que invite a sus peluches a un picnic.
2. Prepara bocadillos, refrigerios y bebidas.
3. Pon la comida en un cesto de picnic. Pon también una manta de picnic.
4. Ve con los peluches y el cesto, busca un lugar bonito para el picnic. Disfruten juntos de la comida al tiempo que hablan de diversas cosas. ¡No te olvides de incluir a los peluches en la conversación!

Seguridad: Enséñale al niño a empaquetar la comida correctamente para que no se estropee. Si el picnic es dentro de la casa, asegúrate de que la comida y las bebidas estén en recipientes que no se rieguen sobre el suelo o la alfombra.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Representación teatral/expresión propia
- Interacción social

CODIGO E45-6

Actividades para el aprendizaje visual

El aprendizaje visual del niño incluye el dibujo y la pintura, los colores vivos y los libros ilustrados. Puede que disfrute más ordenando objetos, apilando bloques y mirando a las personas que hablando con ellas. Muéstrale cómo se hace algo y lo más probable es que pronto pueda hacerlo solo. Usa la vista para comparar las formas de las letras de sus libros, sus bloques y las señales o las etiquetas, y con frecuencia puede recordar lo que ha visto. Le encanta mirarte. Por lo general es así como aprende.

Aunque en esta etapa el niño tiene mucha capacidad visual, resulta beneficioso estimularle el oído y el tacto.

ESCRITURA INVISIBLE

En este juego deben turnarse para escribir letras en el aire con el dedo y adivinar de qué letra se trata. También se puede escribir la letra en la espalda del otro, o jugar en la oscuridad a escribir letras en el techo o en la pared con una linterna.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y los sonidos.
- Capacidad de observación
- Resolución de problemas

Escribe una letra en una pizarra con una esponja pequeña humedecida. Pídele al niño que diga rápidamente de qué letra se trata, antes de que desaparezca. Cuando el niño conozca la letra, mira si la puede escribir.

Cuando el niño pueda reconocer todas las letras del alfabeto, prueba con esta variante: pídele que diga la letra en voz alta y luego más y más bajo a medida que la letra desaparece.

CODIGO E45-7

Actividades para el aprendizaje auditivo

En su etapa de aprendizaje auditivo a los niños le encantan las repeticiones y los versos. Canta con él la canción del abecedario. Probablemente sabe muchas letras de canciones y puede recitar de memoria los libros que le has leído; ¡hasta habrá quien crea que puede leer! Disfruta con el sonido de tu voz (especialmente si le cantas o le lees), el de su propia voz (puede tender a hablar mucho) y con muchos tipos de música. ¡Ten cuidado con lo que dices, es normal que lo recuerde todo!

Aunque en esta etapa el niño tiene mucha capacidad auditiva, resulta beneficioso estimularle los sentidos de la vista y el tacto.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y los sonidos.
- Reconocimiento de las palabras
- Habilidades de motricidad simple y precisa

DIVERTÍOS CON LA CANCIÓN DEL ABECEDARIO

Añadiéndole algunas cosas puedes convertir la canción del alfabeto en una experiencia de aprendizaje en que estén implicados los sentidos.

Muchos niños aprenden el alfabeto con esta canción, les encanta recitarla una y otra vez y se sienten orgullosos cuando la pueden cantar correctamente.

Prueba estas ideas sobre juegos en que están implicados los sentidos y ayuda al niño a aprender más sobre el lenguaje y a mejorar sus habilidades auditivas.

AÑADE RITMO

Cuando el niño cante la canción del abecedario, muéstrale cómo aplaudir o dar golpecitos con los pies para seguir el ritmo; o haz de ésta una experiencia más musical dándole un instrumento sencillo que pueda tocar mientras canta. Prueba con cascabeles en la muñeca (o en el tobillo). Otros instrumentos que no requieren de movimientos muy coordinados las manos son el triángulo, la pandereta o los tambores de juguete.

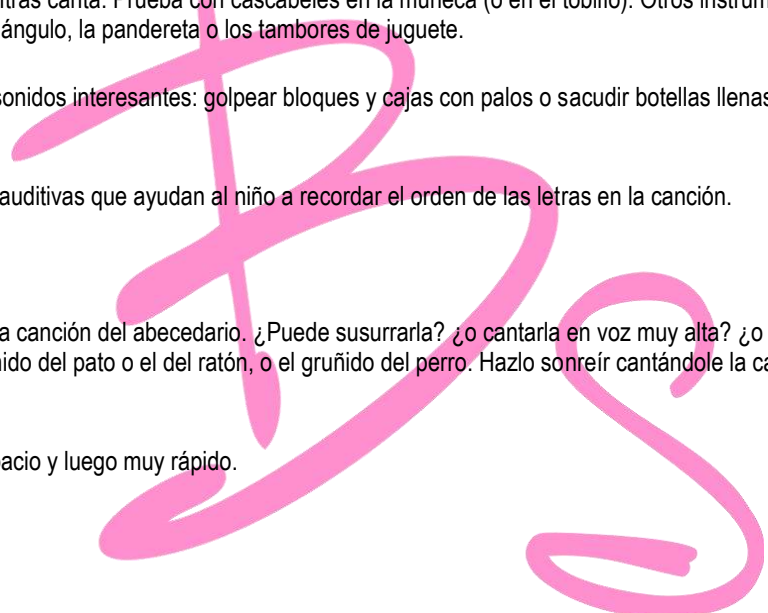
Muestra al niño que incluso los objetos cotidianos puede producir sonidos interesantes: golpear bloques y cajas con palos o sacudir botellas llenas de botones, cascabeles o piedritas.

El ritmo y el movimiento proporcionan facilidades de movimiento y auditivas que ayudan al niño a recordar el orden de las letras en la canción.

INTENTA CON VOCES DIFERENTES

Anima al niño a que emplee distintos tonos y voces cuando canta la canción del abecedario. ¿Puede susurrarla? ¿o cantarla en voz muy alta? ¿o cantarla con voz muy alta y después muy baja? Puede intentar hacer el sonido del pato o el del ratón, o el gruñido del perro. Hazlo sonreír cantándole la canción con una voz divertida. Turnarse para cantar con voces divertidas.

Es posible que al niño le guste cantar la canción primero muy despacio y luego muy rápido.





La versatilidad vocal permite una excelente práctica auditiva y lingüística que contribuye al desarrollo de la lectura. Cuando el niño aprende a escuchar y a hacer diversos sonidos emplea la habilidad necesaria para notar las diferencias de los sonidos de las letras — B, D, P, y T!

SEGUIR EL RITMO

Invita al niño a que baile por la habitación mientras canta la canción del abecedario. Dale accesorios para que se inspire en ellos para sus movimientos; por ejemplo cintas, una bufanda larga o un trozo de tela ligera. ¿Es capaz de bailar con zapatillas de bailarín? Puede marchar y seguir el ritmo como un soldado o zapatear como un bailarín de ballet.

MIRAR Y CANTAR

Mientras el niño canta puedes señalar las letras en una tabla del alfabeto o en fichas de letras para que establezca la relación entre las letras que ve y su sonido.

HACER UN DUO

Canta la canción del abecedario y detente en cualquier punto para pedirle al niño que diga la letra que sigue. Anímallo para que busque la letra en la tabla del alfabeto o entre las fichas de letras.

JUEGA A LAS LETRAS MUSICALES

Pon en círculo un juego de letras grandes, desde la A hasta la Z. A medida que canta las letras puede ir pisándolas. Puede catar despacio al principio e ir aumentando la velocidad de la canción.

También puedes cantar tú la canción, detenerte en un punto y decir “¡Alto!”. Entonces el niño tiene que decir la letra en la que se encuentra.

HAZ UNA PELÍCULA

Graba en vídeo al niño cuando canta y baila y después ponle la cinta. Disfrutará escuchando su propia voz y viendo sus movimientos.

MONTA UN ESPECTÁCULO

El niño se divertirá viendo a su títere favorito cuando canta y baila la canción del abecedario. Tú puedes hacer una marioneta sencilla atando cintas a las manos de un muñeco de peluche pequeño.

CODIGO	E45-8
---------------	--------------

Actividades para el aprendizaje táctil.

En cuanto al sentido del tacto, con frecuencia encontrarás al niño en la caja de arena, construyendo un castillo. Es muy probable que le guste construir cosas para derribarlas después sólo para ver lo que pasa. Los juguetes que se pueden manipular son sus favoritos, de modo que puede aprender el alfabeto recogiendo fichas de letras, dibujando letras con el dedo, o sintiéndolas. Aprende por imitación, de modo que ¡ten cuidado con lo que haces!

Aunque en esta etapa al niño le gusta mucho aprender tocando cosas, haciéndolas y moviéndolas, también puede agudizar sus habilidades visuales y auditivas mediante actividades que involucren estos sentidos.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de letras
- Predicción
- Habilidades creativas y de pensar
- Mediciones
- Comparación y hacer forma de letras

El niño puede aprender las letras y sus formas si hacen juntos galletas en forma de letras.

Todos los sentidos entran en juego cuando se hacen galletas en forma de letras. El niño te ayudará a medir y mezclar los ingredientes, a amasar y a dar forma a las letras, tal vez copiándolas de la tabla del abecedario o de sus fichas de letras. Al tiempo que disfruta con esto, también se deleitará con el olor que sentirá a su alrededor, y, cuando las galletas salgan del horno, probando el delicioso resultado. Decir las letras en voz alta a medida que las formáis. Habrás creado una experiencia sensorial completa para el niño.

Lo que necesitas:

- Una cucharadita de levadura rápida
- Una taza de agua
- Una cucharadita de azúcar
- Dos tazas de harina
- Una cucharadita de aceite

Utensilios:

- Taza de medir
- Cuchara de madera
- Tazon
- Cuchillos y tenedores de plástico
- Palillos para modelar
- Tabla de madera
- Papel de hornear

Procedimiento:

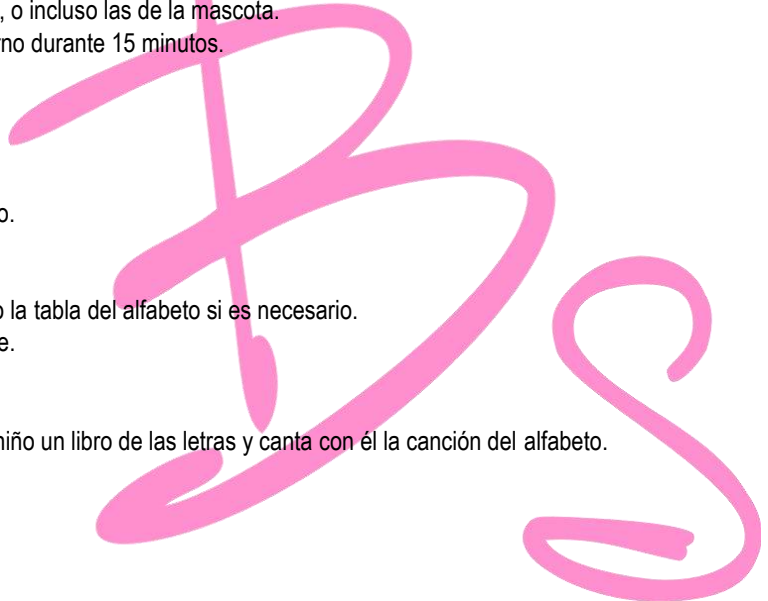
- Primero tienes que calentar el horno a 200 grados centígrados. Sólo un adulto deberá encargarse de usarlo.
- Mide el agua, el azúcar y la levadura, ponlas en una cuenco y mézclalas espera dos o tres minutos hasta que la levadura se ablande.
- Añade una taza de harina y remueve; añade el aceite, sal y la otra taza de harina.
- Espolvorea harina en una tabla de madera. Coloca la masa en la tabla y amasa durante unos cinco minutos. Si la masa se te paga en las manos, puedes añadir un poco de harina.
- Pon la masa en el tazon y cúbrelo durante 45 minutos para que crezca.
- Forma una bola con la masa y sepárala en porciones pequeñas.
- Dale a las porciones de masa forma de letras. Para ello, emplea cuchillos y tenedores de plástico y palillos de modelar. Puedes hacer las letras del nombre del niño o las del de otros miembros de la familia, o incluso las de la mascota.
- Pon las letras sobre papel de hornear y mételas en el horno durante 15 minutos.

Lo que el niño puede hacer:

- Ayudar a medir, a poner y a mezclar los ingredientes.
- Tocar la levadura con el dedo para ver si se ha ablandado.
- Espolvorear harina sobre la tabla y trabajar la masa.
- Decidir qué letras hacer.
- Ayudar a formar las letras con ayuda de fichas de letras o la tabla del alfabeto si es necesario.
- Mirar la masa de vez en cuando para que vea cómo crece.

Trucos para el aprendizaje:

Mientras crece la masa y mientras las letras se cuecen, lee con el niño un libro de las letras y canta con él la canción del alfabeto.



Grandes juegos de letras.

Al incorporar la vista, el oído y el tacto, el enfoque multisensorial resulta muy adecuado para todo tipo de aprendizaje. Tanto si el niño está en la etapa de aprendizaje visual como en la de auditivo o táctil, la estimulación simultánea de los sentidos afianzará sus habilidades fuertes y fortalecerá las débiles. Puesto que las técnicas multisensoriales requieren mucha acción e interacción, resultan ideales para niños activos en edad preescolar que disfrutan cuando aprenden haciendo las cosas. ¡Además, el aprendizaje multisensorial es como un juego, siempre resulta divertido!

JUEGOS CON LETRAS

Convierte los juegos en experiencias de aprendizaje de las letras con estas entretenidas actividades que enseñan el abecedario.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de letras y nombre
- Reconocimiento del mundo
- Habilidades de motricidad precisa
- Integración de los sentidos

Aprovecha el gusto del niño por los juegos para introducir y reforzar el conocimiento de las letras y los sonidos. Prueba con estos entretenidos juegos multisensoriales:

Búsqueda de letras

El niño disfrutará corriendo por la casa en busca de tarjetas de letras escondidas. Cada vez que encuentre una tiene que decirlo en voz alta. Cuando las haya encontrado todas puedes darle un pequeño premio.

Rayuela de letras

Jugad a la rayuela pero en vez de números, pon letras en los cuadros.

Mezclar y hacer parejas

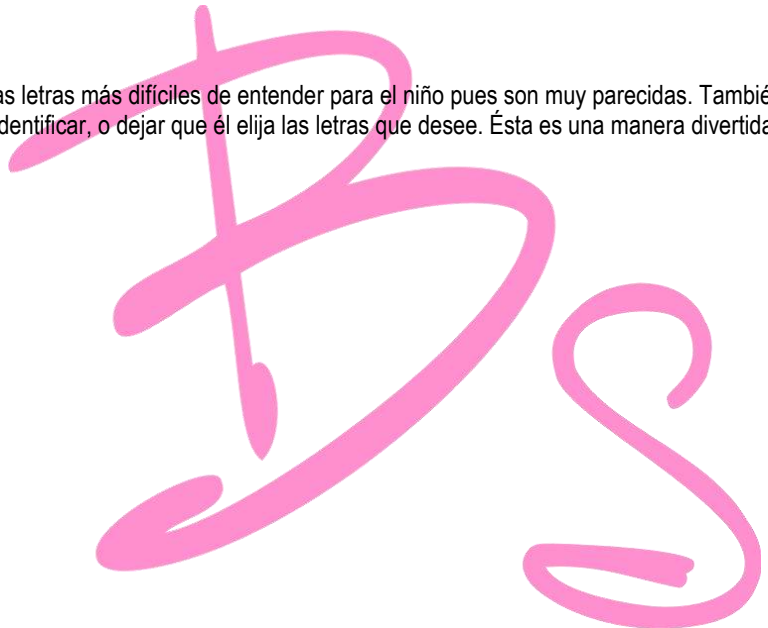
Haz dos juegos de tarjetas con las letras del alfabeto, uno con las minúsculas y el otro con las mayúsculas. El juego consiste en que el niño haga las parejas de letras mayúsculas y minúsculas.

Caminar sobre letras

Pon en el suelo tarjetas con las letras de manera que formen un círculo. Pon música de marchas y dile al niño que marche sobre las tarjetas al ritmo de la música. Cuando detengas la música, el niño deberá detenerse y decir el nombre de la letra sobre la que se encuentra. Quitá esa letra y continúa con el juego hasta que sólo quede una letra..

Juega al tres en raya

En vez de X y O, juega con letras *b* y *d* minúsculas. Éstas son de las letras más difíciles de entender para el niño pues son muy parecidas. También puedes elegir cualquier pareja de letras que el niño tenga problemas para identificar, o dejar que él elija las letras que desee. Ésta es una manera divertida de practicar la diferenciación visual.



Diversión Auditiva

Los bebés bonitos botan bolas — Si el niño oye estas palabras, ¿podría darse cuenta de que casi todas empiezan por *B*? Comprender que las letras representan sonidos es un paso esencial para el aprendizaje de la lectura y la escritura. Las actividades multisensoriales que hay a continuación te ayudarán a abrir los oídos del niño a los sonidos de las letras.

En la etapa de aprendizaje auditivo es posible que el niño sea más hábil distinguiendo letras y sonidos, pero incluso en la etapa de aprendizaje visual y táctil pueden aprender a escuchar y a escuchar para aprender.

VEO VEO MULTISENSORIAL

Éste es un entretenido juego ideado para enseñar letras y sonidos.

Mediante la vista, el sonido y el tacto, con esta versión del “Veo veo” el niño aprenderá más sobre las letras, especialmente sobre su sonido. Hay tres niveles de dificultad y unas cuantas variaciones para que crees el juego adecuado para el niño *T*.

Vamos a jugar:

El niño oye tus instrucciones y busca un objeto que empiece por la letra que le digas.

Nivel 1:

Para niños de menos de tres años. Haz que el juego sea muy visual y concreto. El objeto que busca debe estar cerca para que el niño pueda establecer la relación fácilmente. Se trata de que el niño acierte y tenga la sensación de haberlo conseguido.

Empieza enseñándole una bandeja con cuatro o cinco objetos, por ejemplo un lápiz, un bloque, una moneda, un reloj. Di la consonante inicial: *L-L-L-L* -lápiz, *B-B-B-B*-bloque, *M-M-M-M*-moneda, *R-R-R-R*-reloj. Elige sonidos iniciales sólo de consonantes (en este nivel no se debe emplear vocales iniciales) que no sean compuestas (“ll” de “llave”).

Entonces di: “Veo veo en la bandeja una cosa que empieza por *L-L-L-L* .” El niño encuentra el lápiz, lo coge y dice: “¡Lápiz!”

Variaciones: Puedes jugar con objetos de una ilustración de un libro. También puedes jugar con los animalitos del juego ZOO ABC. Al recorrer el camino del abecedario y pulsar una letra, el juguete le dirá qué letra es y el sonido del animal correspondiente a dicha letra.

Nivel 2:

En el nivel siguiente aumenta la dificultad y el campo de visión se amplía por ejemplo a la pared o al suelo. Tienes que decir: “Veo veo una cosa que está en el suelo y que empieza por *M-M-M-M*” (una manta).

Puedes jugar con espacios más grandes, por ejemplo, “una cosa en la habitación”, o “en la casa”. Incluso se puede jugar en el jardín o en el parque.

Sigue ampliando poco a poco el espacio, lleva al niño de las experiencias sencillas a niveles más complejos de abstracción y, al mismo tiempo, invítalo a que aplique los sonidos de las letras a su mundo.

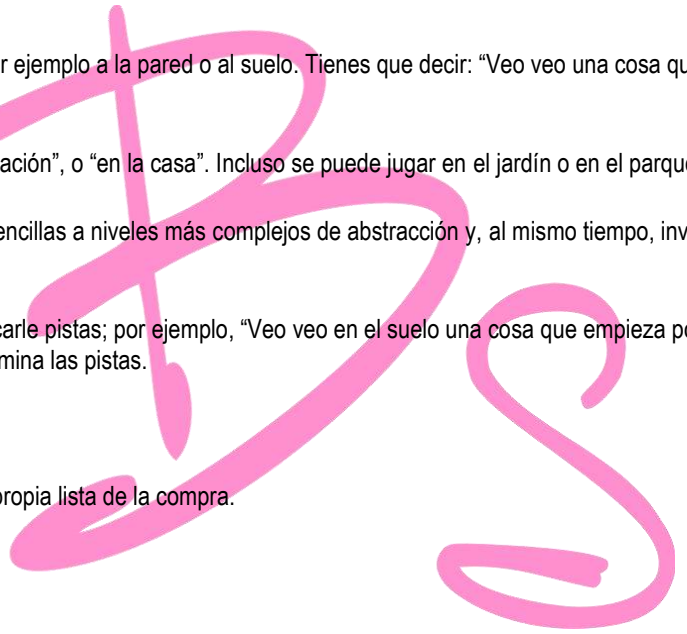
Consejo: Si el niño tiene dificultades en algún punto del juego, puedes indicarle pistas; por ejemplo, “Veo veo en el suelo una cosa que empieza por *L-L-L-L*” y escribir la palabra. Cuando el niño domine mejor el juego, simplemente elimina las pistas.

IR DE COMPRAS CON SONIDOS

El niño aprenderá los sonidos de las letras y muchas cosas más si crea su propia lista de la compra.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y del sonido
- Reconocimiento de palabras
- Habilidades auditivas y visuales
- Habilidades de motricidad precisa



Cómo jugar:

Se necesitan folletos de supermercados y anuncios de alimentos sacados de revistas, tijeras de punta chata, pegamento y una hoja grande de papel. Enséñale al niño los materiales y dile que harán juntos una lista de compras imaginaria.

Para empezar elige dos letras que tengan sonidos muy distintos, por ejemplo la *M* y la *D*. Divide el papel en dos columnas y escribe *M* en la parte superior de una columna *D* y en la parte superior de la otra columna (tanto en mayúsculas como en minúsculas).

Dile al niño que te ayude a encontrar folletos y anuncios de alimentos que empiecen por las letras *L* y *D*. Ayúdale a buscar leyendo en voz alta los anuncios, exagerando el sonido de la letra inicial: "¡Sí, eso es una *pizza!*, ¡P-P-P-pizza! ¿Pizza empieza por *M* o por *D*?" El niño usará la vista para identificar artículos e incluso puede que reconozca algunas palabras.

Cuando encuentre un artículo ("¡Sí! *L-L-L-L-leche* empieza por *L!*"). Ayuda al niño a recortar la imagen (incluido el nombre del artículo) y a pegarla en la lista de la compra en la columna apropiada.

Variaciones:

- Lleva la lista de la compra al supermercado y anima al niño para que trate de encontrar los alimentos de su lista. Cuando el niño ve la relación que hay entre la lista escrita y los artículos reales estará estableciendo una relación importante entre los sonidos y las letras y también experimentando la utilidad de la lectura.
- Un niño más grande puede usar marcadores para escribir los nombres de los artículos que empiecen por *L* y *D* en vez de recortar y pegar imágenes en su lista.
- También podéis jugar empleando catálogos de jugueterías. Dile al niño que haga una lista de los juguetes que le gustaría comprar y que empiecen por dos o tres letras que elijas.

CODIGO	E45-11
---------------	---------------

Abecedario

TABLEROS PARA DIVERTIRSE...

Estos divertidos juegos y actividades son indicados enseñar el alfabeto empleando la vista, el oído y el tacto.

¡A colorear!

Necesitas: materiales para pintar o colorear

Es posible que al niño le guste colorear el tablero (cartulina) con crayolas, marcadores o lápices de colores.

Dibuja las letras

Necesitas: funda para hojas o plástico transparente adhesivo

Pon el tablero del juego en una funda para hojas o cúbrelo con plástico adhesivo transparente — ahora será reutilizable y se podrá limpiar. El niño puede dibujar las letras del tablero con crayola y después podrá borrarlas y empezar de nuevo.

Haz un libro con el alfabeto

Necesitas: El tablero de juego cortado en 27 cuadrados

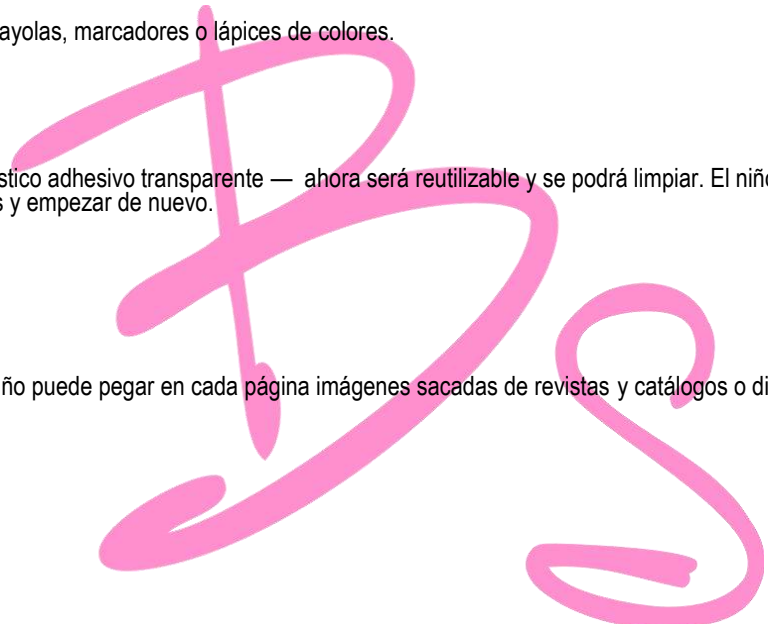
Pega los cuadrados en distintas páginas de un bloc de dibujo. El niño puede pegar en cada página imágenes sacadas de revistas y catálogos o dibujar objetos que empiecen por la letra correspondiente.

El país de las letras

Necesitas: fichas para el juego (por ejemplo caramelos) y un dado

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y sus sonidos.
- Reconocimiento de palabras
- Habilidades de observación
- Resolución de problemas
- Habilidades previas a la escritura
- Habilidades de motricidad precisa y sencilla





Los jugadores se turnan en tirar el dado y mueven su ficha un número de casillas igual al que número haya salido en el dado, desde la A hasta la Z. Por ejemplo, con un tres iría a parar a la casilla de la C. Entonces el jugador tiene que decir el nombre de la letra y el de algo que empiece por esa letra: C es la inicial de *Caramelo*. Para hacer el juego más difícil, el jugador tiene que decir además otra palabra que empiece por la misma letra, por ejemplo, C de *Caballo*.

Hacer parejas

Necesitas: dos ejemplares del tablero cortados en 27 cuadrados cada uno

Elige cinco pares de cuadrados de letras (dos de cada letra) y colócalos boca abajo en una mesa o en el suelo. Por turnos, dar la vuelta a dos cuadrados. Si la letra no es la misma, el jugador tendrá que volver a poner a los cuadrados boca abajo. Si la letra es la misma, el jugador se queda con esos cuadrados y los pone en su montón. Continuar jugando hasta que no queden cuadrados en la mesa.

Charadas del abecedario

Necesitas: un ejemplar del tablero cortado en 27 cuadrados (también se pueden usar fichas con las letras del alfabeto)

Coloca las letras o las fichas boca abajo en una mesa. Los jugadores tienen que coger las letras por turnos y en su turno, formar la letra con las manos, los dedos y/o el cuerpo. El otro jugador o jugadores tienen que adivinar de qué letra se trata.

No es muy difícil cuando le has mostrado al niño cómo se hace; por ejemplo, ponte en el suelo con los brazos y las piernas extendidos para formar la X o curva los dedos índice y pulgar para formar la C. ¡Usad la imaginación y divertíos!

¡AHORA PRUEBA CON ESTE JUEGO!

Haz del juego de hacer ABECEDARIOS POR TODA LA CASA una experiencia multisensorial pidiéndole al niño que encuentre los objetos que aparecen en el tablero y descritos en los acertijos. Cuando haya encontrado el objeto, di el nombre de la letra en voz alta ("B de *Burbuja*") y después el sonido de la letra (B-B-B). Luego examina el objeto juntos con la vista, el oído y el tacto, ¡y a veces el olfato!

A continuación hay algunos consejos sobre la manera de examinar los objetos de forma multisensorial.

A de Arroz

Pídele al niño que describa la forma del arroz y cómo es al tacto. ¿Es duro? ¿De qué color es? ¿Cómo suena al morderlo? Escucha el sonido.

B de Burbuja

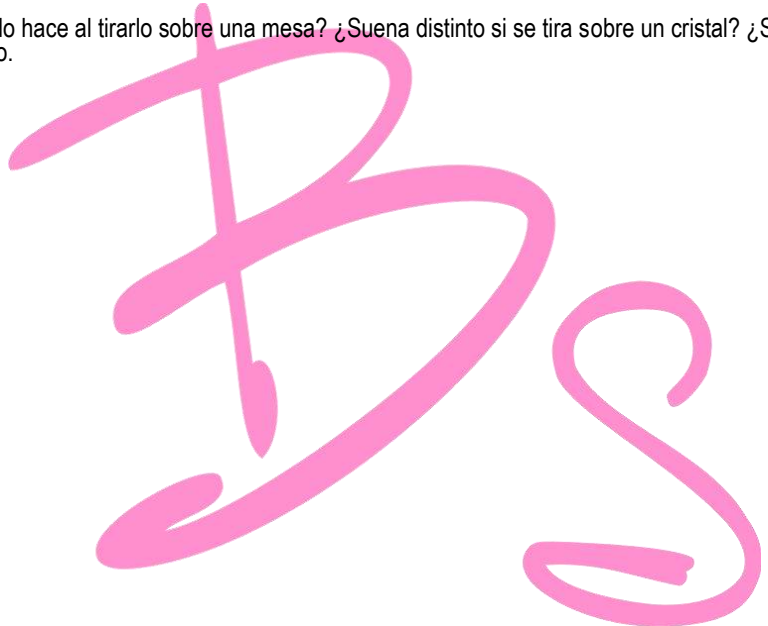
Haced burbujas. Dile al niño que describa las burbujas. ¿Son suaves brillantes y redondas? ¿Se puede ver a través de ellas? ¿Flotan? ¿Qué pasa al tocarlas con el dedo? Si se queda muy quieto alguna puede caerle en la mano. ¿Qué se siente?

C de Copa

Dale al niño una copa con agua. ¿La copa es dura, suave y redonda? ¿Es alargada? ¿Se ve lo que hay dentro? ¿Puede ver a través del agua? ¿qué se siente al tocar el agua? ¿A qué sabe el agua? Pídele que ponga agua y escuche el sonido.

D de Dado

Haz que el niño coja un dado. ¿Es duro? ¿Es cuadrado? ¿Qué ruido hace al tirarlo sobre una mesa? ¿Suena distinto si se tira sobre un cristal? ¿Son iguales sus caras? Pídele al niño que dibuje su forma en el aire con el dedo.



Cuece el pastel de colores

Cocinar ayuda al niño a adquirir muchas habilidades importantes. Hazlo con él siempre que puedas.

Materiales:

- Preparado para tartas
- Cuencos para mezclar
- Cucharas para medir y mezclar
- Molde para tartas con la forma de un personaje, redondo o cuadrado
- Colorante para alimentos
- Trocitos de frutas confitadas de colores
- Azúcar glas
- Tubos de crema o de nata, chocolate, etc. y otras decoraciones comestibles (opcional)
- Horno

Qué hay que hacer:

1. Compra el preparado para tartas.
2. Ayuda al niño a medir, poner, tamizar y mezclar según las instrucciones del paquete.
3. Dile al niño que añada a la masa su colorante para alimentos favorito.
4. Haz que disponga el color de manera que forme un dibujo, o que lo mezcle con la masa si lo prefiere.
5. Añade los trocitos de frutas confitadas y mezcla.
6. Pon la masa en un molde para tartas.
7. Hornea la tarta de acuerdo con las instrucciones del paquete.
8. Cuando la tarta esté fría, ayuda al niño a extender la cubierta.
9. Si lo deseas, añade detalles empleando tubos de crema, nata en spray, chocolate, etc. y otras decoraciones comestibles.
10. Sirve la tarta y ¡a comer!

Seguridad: Ten cuidado cuando con el niño cuando está cerca del horno y de utensilios de cocina calientes.

La caja misteriosa

A los pequeños les encanta el misterio. Crea un misterio a partir de una simple caja escondiendo algo misterioso dentro.

Materiales:

- Varios objetos irrompibles que resulten familiares para el niño, por ejemplo, un zapato suyo, un juguete, su taza, su libro favorito, etc.
- Bolsa de papel
- Caja pequeña, por ejemplo, una de zapatos
- Cinta adhesiva

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios objetos familiares para el niño y ponlos en la bolsa de papel para que el niño no pueda verlos.
2. Dile al niño que cierre los ojos y que saque un objeto de la bolsa y lo ponga en la caja.
3. Tapa la caja, ponle cinta adhesiva y dásela al niño para que la sostenga.
4. Dile que dentro hay algo misterioso.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causa y efectos
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Habilidades para las matemáticas y para contar
- Propiedades científicas
- Interacción social

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Imágenes mentales
- Resoluciones mentales
- Interacción de problemas
- Interacción social

5. Deja que calcule el peso, que sacuda la caja y que piense durante un rato.
6. Dale una pista sobre lo que hay en la caja y deja que piense qué puede ser.
7. Sigue dándole pistas hasta que adivine qué objeto hay en la caja.
8. Abre la caja, descubre el objeto y juega otra vez.

Seguridad: Asegúrate de que todos los objetos se puedan manipular con seguridad y sean irrompibles.

CODIGO E45-14

Siluetas de tiza

Convierte al niño o la niña en superhéroe, príncipe o princesa de cuento de hadas, monstruo, etc., con un poco de tiza.

Materiales:

- Tizas de colores
- Parque
- Día soleado

Qué hay que hacer:

1. Un día soleado, sal con el niño y lleva unas cuantas tizas.
2. Dile al niño que se ponga en una zona del parque con tierra fina y dibuja el contorno de su sombra.
3. Dile al niño que añade detalles dentro del contorno empleando tizas de distintos colores.
4. Anímalo para que cree un personaje fantástico como un superhéroe, un príncipe o princesa, un monstruo, etc.
5. Deja que dibuje tantos personajes de tiza como desee.

Seguridad: Asegúrate de que en el suelo no haya trozos de vidrio ni ningún otro objeto peligroso.

CODIGO E45-15

Historia fotográfica

Resulta divertido ver fotografías familiares para evocar recuerdos. Mira si el niño puede poner las fotografías en orden cronológico.

Materiales:

- Tres o cuatro fotografías de las vacaciones familiares, de la fiesta de cumpleaños o de cualquier acontecimiento de la vida del niño
- Mesa

Qué hay que hacer:

1. Mezcla las fotografías y ponlas en la mesa.
2. Pídele al niño que trate de recordar qué pasó primero y haz que elija la fotografía correspondiente.
3. Luego haz que elija la fotografía que representa lo que pasó después.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad e imaginación
- Representación teatral
- Expresión de emociones
- Desarrollo de los movimientos simples y de los precisos

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Habilidades de clasificación
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Habilidades previas a la lectura
- Comprensión de secuencias y series
- Interacción social

4. Continúa hasta que haya colocado todas las fotografías en orden cronológico.
5. Dile que cuente lo sucedido desde el principio hasta el fin. Hazle preguntas que le ayuden a recordar más detalles.

Seguridad: Dile al niño que manipule las fotografías con cuidado, o haz copias para que las use el niño.

CODIGO E45-16

Dibuja por turnos

Cuando se trata de acabar una obra de arte, dos cabezas piensan más que una.

Materiales:

- Dos hojas de papel grandes
- Rotuladores o lápices lavables
- Mesa
- Temporizador

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Dale al niño una hoja de papel y quédate tú con la otra.
2. Siéntate de frente al niño, al otro lado de la mesa, y empezad a dibujar con los lápices o los rotuladores.
3. Ajusta el temporizador para que suene pasado un minuto.
4. Cuando suene, cambiad los papeles y seguid con el dibujo del otro.
5. Vuelve a ajustar el temporizador y repetid la operación varias veces hasta que los dibujos estén terminados.
6. poned títulos a los dibujos y cuélgalos en la pared para exhibirlos.

Seguridad: Usa rotuladores no tóxicos.

CODIGO E45-17

Caza insectos

A esta edad probablemente el niño encuentra que los insectos son fascinantes. Diviértete con él “cazando” insectos.

Materiales:

- Bloc de papel y rotuladores o cámara fotográfica instantánea
- Jardín, parque u otro espacio al aire libre
- Lupa
- Libro para identificar insectos (opcional)

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Respeto de la naturaleza
- Relaciones espaciales
- Discernimiento visual

Qué hay que hacer:

1. Id hasta un parque o un espacio natural. Llevad un pequeño bloc de papel y material de dibujo, o, si lo preferis, una cámara fotográfica instantánea.
2. Camina por la zona con el niño y ayúdale a encontrar insectos. Usa la lupa para verlos más de cerca.
3. Cuando encuentres un insecto, haz que el niño lo dibuje en el bloc o tómale una fotografía.
4. Sigue caminando en busca de otros insectos.
5. Cuando tengáis una buena colección, volved a casa y ordenad los dibujos o las fotografías. Si has usado una cámara normal, manda revelar las fotografías.
6. Pon los dibujos o las fotografías sobre una mesa y haz que el niño examine los insectos. Pídele que busque características que sean similares o distintas.
7. Si dispones de un libro sobre insectos, haz que el niño trate de identificar los insectos y los clasifique.

Seguridad: Ten cuidado con los insectos que pican y con las plantas peligrosas como la hiedra venenosa.

CODIGO E45-18

Alguien especial

Aquí tienes otro juego de adivinanzas para el niño. Piensa en alguien especial y haz que el niño trate de averiguar de quién se trata. ¡Incluso puede ser él mismo!

Materiales:

- Fotografías de miembros o amigos de la familia, de personas famosas, etc.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Imágenes mentales
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Reúne fotografías de personas que le resulten familiares al niño y ponlas sobre la mesa.
2. Haz que el niño vea las fotografías.
3. Dile que estás pensando en alguien. Para averiguar de quién se trata, el niño tiene que hacer preguntas que se respondan con un “sí” o un “no”. Si es necesario, dale preguntas de ejemplo.
4. Haz que pregunte hasta que sepa quién es la persona.
5. Luego le toca a él pensar en una persona y tú tienes que hacer las preguntas.

Seguridad: Elige personas que la sean familiares para evitar que se frustre.

CODIGO E45-19

Cuentos de juguete

Ésta es una divertida manera de crear un cuento: cada vez que se elija un nuevo juguete, el cuento cambia.

Materiales:

- Entre seis y diez de los juguetes del niño, por ejemplo, una pelota, una muñeca, un bloque, un muñeco de acción, un bloque de construcción, un puzzle, una brocha, un coche, etc.
- Bolsa de papel
- Mesa o el suelo

Qué hay que hacer:

1. Pon los juguetes dentro de la bolsa de papel para que el niño no pueda verlos.
2. Sentaos en el suelo o al lado de la mesa con la bolsa en medio.
3. Saca un juguete y empieza a contar un cuento en que éste aparezca. Por ejemplo, si sacas una pelota, puedes empezar el cuento diciendo: “Había una vez una pelota que botaba tan alto que llegó hasta el cielo...”
4. Saca otro juguete y haz que el niño continúe con el cuento involucrándolo. Por ejemplo, si saca un bloque puede decir: “La pelota volvió a caer en el suelo y se encontró con un bloque que le dijo: ‘me gustaría poder botar como tú’”.
5. Continúa sacando juguetes por turnos y modificando el cuento.
6. El cuento se acabará cuando se saque el último juguete.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Interacción social

Seguridad: Asegúrate de que los objetos se puedan manipular con seguridad.

Actividades para Niños

de 5 a 6 años



Actividades para Niños de 5 a 6 años.

CODIGO E56-1

Si fuera...

¿Qué haría el niño si fuera otra cosa? ¡Averígualo con este divertido juego!

Materiales:

- Revistas o libros baratos con imágenes
- Tijeras

Qué hay que hacer:

1. Recorta imágenes de diversos animales, lugares y objetos que estimulen la imaginación del niño.
2. Pon las imágenes boca abajo formado un montón.
3. Pregúntale al niño: "¿Qué harías si fueras...?"
4. Haz que dé la vuelta a la primera imagen y termine la frase.
5. Luego dile que describa lo que haría si fuera el personaje u objeto de la imagen. Si lo deseas, haz que represente el papel.
6. Continúa jugando con las demás figuras.
7. Haz tú la representación una o dos veces

Seguridad: No inventes situaciones que den miedo.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad e imaginación
- Expresión de emociones
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Conciencia/imagen de sí mismo
- Interacción social

CODIGO E56-2

Imágenes mágicas

¡Mira cómo se iluminan los ojos del niño cuando hace aparecer imágenes mágicas!

Materiales:

- Hojas de papel blanco de espesor medio
- Lápices de colores
- Objetos planos con relieve que aparezcan en el papel al frotarlo con el lápiz, por ejemplo una hoja, una tarjeta de crédito, una imagen grabada, una plantilla, un collar delgado, una moneda, etc.
- Bolsa de papel
- Mesa

Qué hay que hacer:

1. Reúne objetos sobre los cuales el niño pueda frotar con el lápiz para crear imágenes.
2. Ponlos en una bolsa de papel de modo que el niño no pueda verlos.
3. Sentarse a la mesa con la bolsa, varias hojas de papel y lápices de colores.
4. Dile al niño que cierre los ojos y desliza un objeto debajo de una de las hojas de papel.
5. Dile que elija un lápiz y frote con él el papel hasta que aparezca la imagen mágica.
6. Haz que adivine de qué objeto se trata. Después quita el papel para ver si está en lo cierto.
7. Repite el juego con los demás objetos.

Seguridad: Usa objetos que se puedan manipular con seguridad. Usa lápices grandes para que manipularlos resulte más sencillo.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Expresión de emociones
- Desarrollo del los movimientos precisos
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Interacción social

CODIGO	E56-3
---------------	--------------

Dibujos secretos

Es muy probable que al niño le guste mucho dibujar; de modo que disfrutará mucho descubriendo tus dibujos secretos .

Materiales:

- Marcador blanco y caja de plumones de colores
- Hojas de papel blanco

Qué hay que hacer:

1. Haz en una hoja de papel un dibujo con el lápiz blanco. No dejes que el niño vea lo que has dibujado.
2. Haz que el niño se siente a la mesa y coloque el papel enfrente.
3. Dale la caja de colores y dile que en el papel hay un dibujo secreto.
4. El niño tiene que comprender cómo hacer aparecer la imagen coloreando el papel. El dibujo hecho con lápiz blanco rechaza los colores de los otros lápices y así aparece la imagen secreta. Si es necesario, dale pistas al niño.
5. Dile al niño que haga un dibujo secreto para ti.

Seguridad: Usa hojas pequeñas de papel para que el niño no se canse de colorear zonas grandes.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Expresión de emociones
- Desarrollo del los movimientos precisos
- Imágenes mentales
- Interacción social

CODIGO	E56-4
---------------	--------------

Caminar por el lado salvaje

Éste es un juego que permite que el niño desarrolle fantasías empleando tanto el cuerpo como la imaginación.

Materiales:

- Espacio grande
- Cuerda de 1,5 metros aproximadamente

Qué hay que hacer:

1. Busca un espacio grande donde el niño pueda moverse libremente.
2. Estira la cuerda en el suelo de forma que quede bastante espacio a su alrededor.
3. Haz que el niño se ponga al lado de un extremo de la cuerda.
4. Dile que tiene que caminar a lo largo de un sendero imaginario del tamaño de la cuerda e imaginar que está congelado. Haz que camine como lo haría sobre el hielo.
5. Cuando llegue al final, dile que regrese como si el camino por el que pasa estuviera lleno de troncos.
6. Continúa con el juego imaginando otras superficies y haz que el niño cree una manera de caminar para cada una de ellas. Algunas superficies podrían ser césped, arena blanda, fango, pinaza, nieve blanda, etc.

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad e imaginación
- Desarrollo del los movimientos simples
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Resolución social

Seguridad: Asegúrate de que en el área de juego no haya obstáculos con los que el niño pueda tropezar.

CODIGO E56-5

Bolsas sorpresa

En la edad preescolar los niños aprenden muchas cosas por medio de los sentidos. Ayúdale al niño a desarrollar el sentido del tacto con un juego de objetos dentro de bolsas.

Materiales:

- Entre seis y ocho bolsas de papel
- Entre seis y ocho objetos que se puedan identificar al tacto, por ejemplo una esponja, una bola de lodo, un puñado de ligas, una hoja de papel de lija, un caramelo, algo pegajoso, un lazo, una flor, etc.
- Mesa o el suelo

Qué hay que hacer:

1. Coloca un objeto en cada una de las bolsas y dobla el borde superior.
2. Pon las bolsas en el suelo o en la mesa, entre el niño y tú.
3. Dile que elija una bolsa, la abra e introduzca la mano sin mirar.
4. En vez de preguntarle qué hay dentro de la bolsa, dile que describa lo que siente tan detalladamente como sea posible.
5. Cuando termine de hacer la descripción, te toca a ti adivinar de qué se trata.
6. Dile al niño que saque el objeto de la bolsa para ver si has acertado.
7. Continúa jugando con las demás bolsas.

Seguridad: Elige objetos que el niño pueda manipular con seguridad.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades de clasificación
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Imágenes mentales
- Conciencia de los sentidos
- Interacción social

CODIGO E56-6

Actividades para el aprendizaje visual

El aprendizaje visual del niño incluye el dibujo y la pintura, los colores vivos y los libros ilustrados. Puede que disfrute más ordenando objetos, apilando bloques y mirando a las personas que hablando con ellas. Muéstrale cómo se hace algo y lo más probable es que pronto pueda hacerlo solo. Usa la vista para comparar las formas de las letras de sus libros, sus bloques y las señales o las etiquetas, y con frecuencia puede recordar lo que ha visto. Le encanta mirarte. Por lo general es así como aprende.

Aunque en esta etapa el niño tiene mucha capacidad visual, resulta beneficioso estimularle el oído y el tacto.

ESCRITURA INVISIBLE

En este juego deben turnarse para escribir letras en el aire con el dedo y adivinar de qué letra se trata. También se puede escribir la letra en la espalda del otro, o jugar en la oscuridad a escribir letras en el techo o en la pared con una linterna.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y los sonidos.
- Capacidad de observación
- Resolución de problemas

Escribe una letra en una pizarra con una esponja pequeña humedecida. Pídele al niño que diga rápidamente de qué letra se trata, antes de que desaparezca. Cuando el niño conozca la letra, mira si la puede escribir.

Cuando el niño pueda reconocer todas las letras del alfabeto, prueba con esta variante: pídele que diga la letra en voz alta y luego más y más bajo a medida que la letra desaparece.

CODIGO E56-7

Actividades para el aprendizaje auditivo

En su etapa de aprendizaje auditivo a los niños le encantan las repeticiones y los versos. Canta con él la canción del abecedario. Probablemente sabe muchas letras de canciones y puede recitar de memoria los libros que le has leído; ¡hasta habrá quien crea que puede leer! Disfruta con el sonido de tu voz (especialmente si le cantas o le lees), el de su propia voz (puede tender a hablar mucho) y con muchos tipos de música. ¡Ten cuidado con lo que dices, es normal que lo recuerde todo!

Aunque en esta etapa el niño tiene mucha capacidad auditiva, resulta beneficioso estimularle los sentidos de la vista y el tacto.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y los sonidos.
- Reconocimiento de las palabras
- Habilidades de motricidad simple y precisa

DIVERTÍOS CON LA CANCIÓN DEL ABECEDARIO

Añadiéndole algunas cosas puedes convertir la canción del alfabeto en una experiencia de aprendizaje en que estén implicados los sentidos.

Muchos niños aprenden el alfabeto con esta canción, les encanta recitarla una y otra vez y se sienten orgullosos cuando la pueden cantar correctamente.

Prueba estas ideas sobre juegos en que están implicados los sentidos y ayuda al niño a aprender más sobre el lenguaje y a mejorar sus habilidades auditivas.

AÑADE RITMO

Cuando el niño cante la canción del abecedario, muéstrale cómo aplaudir o dar golpecitos con los pies para seguir el ritmo; o haz de ésta una experiencia más musical dándole un instrumento sencillo que pueda tocar mientras canta. Prueba con cascabeles en la muñeca (o en el tobillo). Otros instrumentos que no requieren de movimientos muy coordinados las manos son el triángulo, la pandereta o los tambores de juguete.

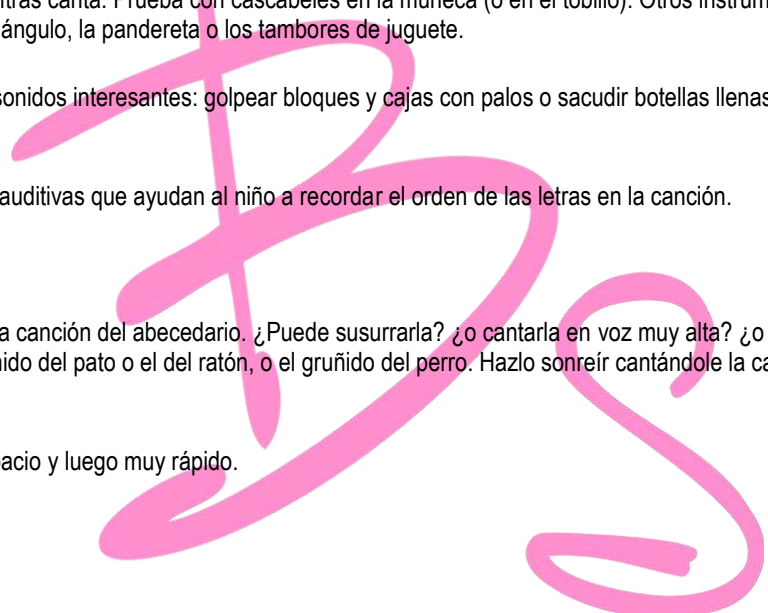
Muestra al niño que incluso los objetos cotidianos puede producir sonidos interesantes: golpear bloques y cajas con palos o sacudir botellas llenas de botones, cascabeles o piedritas.

El ritmo y el movimiento proporcionan facilidades de movimiento y auditivas que ayudan al niño a recordar el orden de las letras en la canción.

INTENTA CON VOCES DIFERENTES

Anima al niño a que emplee distintos tonos y voces cuando canta la canción del abecedario. ¿Puede susurrarla? ¿o cantarla en voz muy alta? ¿o cantarla con voz muy alta y después muy baja? Puede intentar hacer el sonido del pato o el del ratón, o el gruñido del perro. Hazlo sonreír cantándole la canción con una voz divertida. Turnarse para cantar con voces divertidas.

Es posible que al niño le guste cantar la canción primero muy despacio y luego muy rápido.





La versatilidad vocal permite una excelente práctica auditiva y lingüística que contribuye al desarrollo de la lectura. Cuando el niño aprende a escuchar y a hacer diversos sonidos emplea la habilidad necesaria para notar las diferencias de los sonidos de las letras — B, D, P, y T!

SEGUIR EL RITMO

Invita al niño a que baile por la habitación mientras canta la canción del abecedario. Dale accesorios para que se inspire en ellos para sus movimientos; por ejemplo cintas, una bufanda larga o un trozo de tela ligera. ¿Es capaz de bailar con zapatillas de bailarín? Puede marchar y seguir el ritmo como un soldado o zapatear como un bailarín de ballet.

MIRAR Y CANTAR

Mientras el niño canta puedes señalar las letras en una tabla del alfabeto o en fichas de letras para que establezca la relación entre las letras que ve y su sonido.

HACER UN DUO

Canta la canción del abecedario y detente en cualquier punto para pedirle al niño que diga la letra que sigue. Anímallo para que busque la letra en la tabla del alfabeto o entre las fichas de letras.

JUEGA A LAS LETRAS MUSICALES

Pon en círculo un juego de letras grandes, desde la A hasta la Z. A medida que canta las letras puede ir pisándolas. Puede catar despacio al principio e ir aumentando la velocidad de la canción.

También puedes cantar tú la canción, detenerte en un punto y decir “¡Alto!”. Entonces el niño tiene que decir la letra en la que se encuentra.

HAZ UNA PELÍCULA

Graba en vídeo al niño cuando canta y baila y después ponle la cinta. Disfrutará escuchando su propia voz y viendo sus movimientos.

MONTA UN ESPECTÁCULO

El niño se divertirá viendo a su títere favorito cuando canta y baila la canción del abecedario. Tú puedes hacer una marioneta sencilla atando cintas a las manos de un muñeco de peluche pequeño.

CODIGO	E56-8
---------------	--------------

Actividades para el aprendizaje táctil.

En cuanto al sentido del tacto, con frecuencia encontrarás al niño en la caja de arena, construyendo un castillo. Es muy probable que le guste construir cosas para derribarlas después sólo para ver lo que pasa. Los juguetes que se pueden manipular son sus favoritos, de modo que puede aprender el alfabeto recogiendo fichas de letras, dibujando letras con el dedo, o sintiéndolas. Aprende por imitación, de modo que ¡ten cuidado con lo que haces!

Aunque en esta etapa al niño le gusta mucho aprender tocando cosas, haciéndolas y moviéndolas, también puede agudizar sus habilidades visuales y auditivas mediante actividades que involucren estos sentidos.

HACER LETRAS Y HORNEARLAS

El niño puede aprender las letras y sus formas si hacen juntos galletas en forma de letras.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de letras
- Predicción
- Habilidades creativas y de pensar
- Mediciones
- Comparación y hacer forma de letras



Todos los sentidos entran en juego cuando se hacen galletas en forma de letras. El niño te ayudará a medir y mezclar los ingredientes, a amasar y a dar forma a las letras, tal vez copiándolas de la tabla del abecedario o de sus fichas de letras. Al tiempo que disfruta con esto, también se deleitará con el olor que sentirá a su alrededor, y, cuando las galletas salgan del horno, probando el delicioso resultado. Decir las letras en voz alta a medida que las formáis. Habrás creado una experiencia sensorial completa para el niño.

Lo que necesitas:

- Una cucharadita de levadura rápida
- Una taza de agua
- Una cucharadita de azúcar
- Dos tazas de harina
- Una cucharadita de aceite

Utensilios:

- Taza de medir
- Cuchara de madera
- Tazon
- Cuchillos y tenedores de plástico
- Palillos para modelar
- Tabla de madera
- Papel de hornear

Procedimiento:

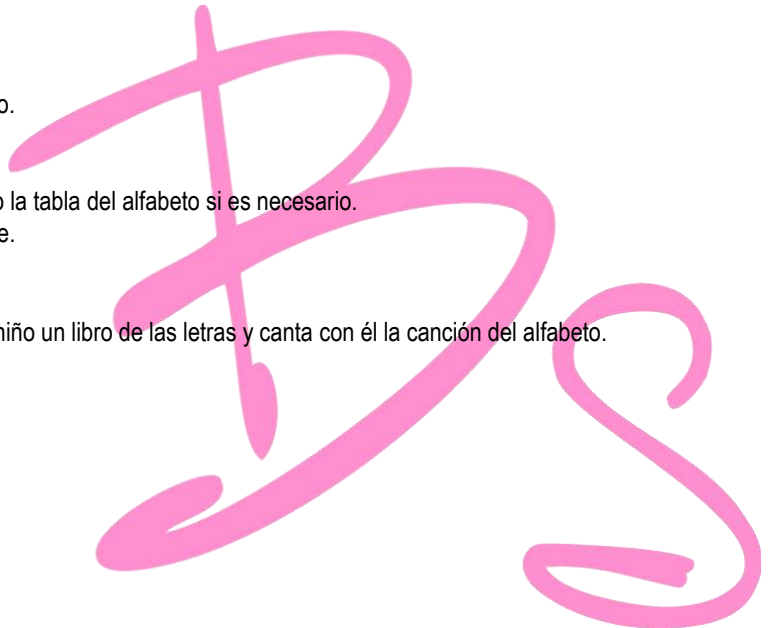
- Primero tienes que calentar el horno a 200 grados centígrados. Sólo un adulto deberá encargarse de usarlo.
- Mide el agua, el azúcar y la levadura, ponlas en una cuenco y mézclalas espera dos o tres minutos hasta que la levadura se ablande.
- Añade una taza de harina y remueve; añade el aceite, sal y la otra taza de harina.
- Espolvorea harina en una tabla de madera. Coloca la masa en la tabla y amasa durante unos cinco minutos. Si la masa se te pega en las manos, puedes añadir un poco de harina.
- Pon la masa en el tazon y cúbrelo durante 45 minutos para que crezca.
- Forma una bola con la masa y sepárala en porciones pequeñas.
- Dale a las porciones de masa forma de letras. Para ello, emplea cuchillos y tenedores de plástico y palillos de modelar. Puedes hacer las letras del nombre del niño o las del de otros miembros de la familia, o incluso las de la mascota.
- Pon las letras sobre papel de hornear y mételas en el horno durante 15 minutos.

Lo que el niño puede hacer:

- Ayudar a medir, a poner y a mezclar los ingredientes.
- Tocar la levadura con el dedo para ver si se ha ablandado.
- Espolvorear harina sobre la tabla y trabajar la masa.
- Decidir qué letras hacer.
- Ayudar a formar las letras con ayuda de fichas de letras o la tabla del alfabeto si es necesario.
- Mirar la masa de vez en cuando para que vea cómo crece.

Trucos para el aprendizaje:

Mientras crece la masa y mientras las letras se cuecen, lee con el niño un libro de las letras y canta con él la canción del alfabeto.



Grandes juegos de letras.

Al incorporar la vista, el oído y el tacto, el enfoque multisensorial resulta muy adecuado para todo tipo de aprendizaje. Tanto si el niño está en la etapa de aprendizaje visual como en la de auditivo o táctil, la estimulación simultánea de los sentidos afianzará sus habilidades fuertes y fortalecerá las débiles. Puesto que las técnicas multisensoriales requieren mucha acción e interacción, resultan ideales para niños activos en edad preescolar que disfrutan cuando aprenden haciendo las cosas. ¡Además, el aprendizaje multisensorial es como un juego, siempre resulta divertido!

JUEGOS CON LETRAS

Convierte los juegos en experiencias de aprendizaje de las letras con estas entretenidas actividades que enseñan el abecedario.

Aprovecha el gusto del niño por los juegos para introducir y reforzar el conocimiento de las letras y los sonidos. Prueba con estos entretenidos juegos multisensoriales:

Búsqueda de letras

El niño disfrutará corriendo por la casa en busca de tarjetas de letras escondidas. Cada vez que encuentre una tiene que decirlo en voz alta. Cuando las haya encontrado todas puedes darle un pequeño premio.

Rayuela de letras

Jugad a la rayuela pero en vez de números, pon letras en los cuadros.

Mezclar y hacer parejas

Haz dos juegos de tarjetas con las letras del alfabeto, uno con las minúsculas y el otro con las mayúsculas. El juego consiste en que el niño haga las parejas de letras mayúsculas y minúsculas.

Caminar sobre letras

Pon en el suelo tarjetas con las letras de manera que formen un círculo. Pon música de marchas y dile al niño que marche sobre las tarjetas al ritmo de la música. Cuando detengas la música, el niño deberá detenerse y decir el nombre de la letra sobre la que se encuentra. Quita esa letra y continúa con el juego hasta que sólo quede una letra..

Juega al tres en raya

En vez de X y O, juega con letras *b* y *d* minúsculas. Éstas son de las letras más difíciles de entender para el niño pues son muy parecidas. También puedes elegir cualquier pareja de letras que el niño tenga problemas para identificar, o dejar que él elija las letras que desee. Esta es una manera divertida de practicar la diferenciación visual.

Diversión Auditiva

Los bebés bonitos botan bolas — Si el niño oye estas palabras, ¿podría darse cuenta de que casi todas empiezan por *B*? Comprender que las letras representan sonidos es un paso esencial para el aprendizaje de la lectura y la escritura. Las actividades multisensoriales que hay a continuación te ayudarán a abrir los oídos del niño a los sonidos de las letras.

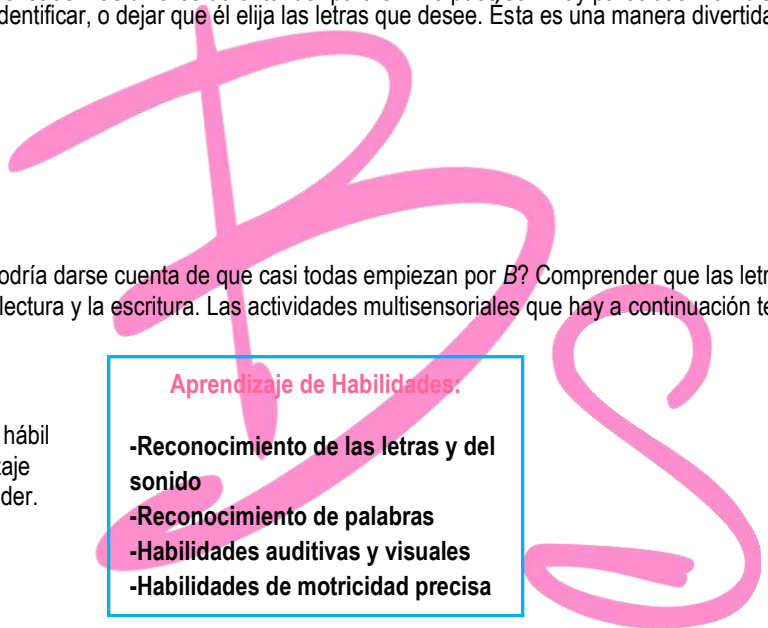
En la etapa de aprendizaje auditivo es posible que el niño sea más hábil distinguiendo letras y sonidos, pero incluso en la etapa de aprendizaje visual y táctil pueden aprender a escuchar y a escuchar para aprender.

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de letras y nombre
- Reconocimiento del mundo
- Habilidades de motricidad precisa
- Integración de los sentidos

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y del sonido
- Reconocimiento de palabras
- Habilidades auditivas y visuales
- Habilidades de motricidad precisa



VEO VEO MULTISENSORIAL

Éste es un entretenido juego ideado para enseñar letras y sonidos.

Mediante la vista, el sonido y el tacto, con esta versión del “Veo veo” el niño aprenderá más sobre las letras, especialmente sobre su sonido. Hay tres niveles de dificultad y unas cuantas variaciones para que crees el juego adecuado para el niño *T*.

Vamos a jugar:

El niño oye tus instrucciones y busca un objeto que empiece por la letra que le digas.

Nivel 1:

Para niños de menos de tres años. Haz que el juego sea muy visual y concreto. El objeto que busca debe estar cerca para que el niño pueda establecer la relación fácilmente. Se trata de que el niño acierte y tenga la sensación de haberlo conseguido.

Empieza enseñándole una bandeja con cuatro o cinco objetos, por ejemplo un lápiz, un bloque, una moneda, un reloj. Di la consonante inicial: *L-L-L-L* -lápiz, *B-B-B-B* -bloque, *M-M-M-M* -moneda, *R-R-R-R* -reloj. Elige sonidos iniciales sólo de consonantes (en este nivel no se debe emplear vocales iniciales) que no sean compuestas (“ll” de “llave”).

Entonces di: “Veo veo en la bandeja una cosa que empieza por *L-L-L-L* .” El niño encuentra el lápiz, lo coge y dice: “¡Lápiz!”

Variaciones: Puedes jugar con objetos de una ilustración de un libro. También puedes jugar con los animalitos del juego ZOO ABC. Al recorrer el camino del abecedario y pulsar una letra, el juguete le dirá qué letra es y el sonido del animal correspondiente a dicha letra.

Nivel 2:

En el nivel siguiente aumenta la dificultad y el campo de visión se amplía por ejemplo a la pared o al suelo. Tienes que decir: “Veo veo una cosa que está *en el suelo* y que empieza por *M-M-M-M*” (una manta).

Puedes jugar con espacios más grandes, por ejemplo, “una cosa en la habitación”, o “en la casa”. Incluso se puede jugar en el jardín o en el parque.

Sigue ampliando poco a poco el espacio, lleva al niño de las experiencias sencillas a niveles más complejos de abstracción y, al mismo tiempo, invítalo a que aplique los sonidos de las letras a su mundo.

Consejo: Si el niño tiene dificultades en algún punto del juego, puedes indicarle pistas; por ejemplo, “Veo veo en el suelo una cosa que empieza por *L-L-L-L*” y escribir la palabra. Cuando el niño domine mejor el juego, simplemente elimina las pistas.

IR DE COMPRAS CON SONIDOS

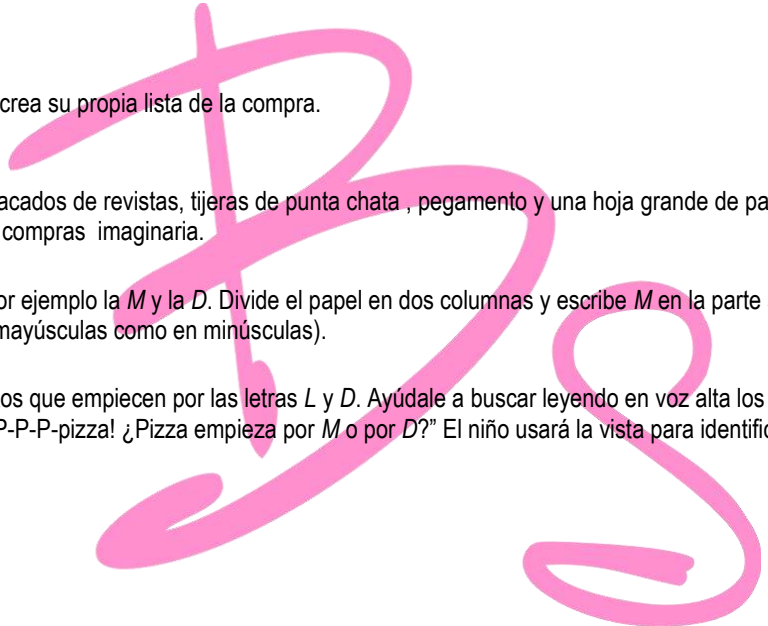
El niño aprenderá los sonidos de las letras y muchas cosas más si crea su propia lista de la compra.

Cómo jugar:

Se necesitan folletos de supermercados y anuncios de alimentos sacados de revistas, tijeras de punta chata, pegamento y una hoja grande de papel. Enséñale al niño los materiales y dile que haran juntos una lista de compras imaginaria.

Para empezar elige dos letras que tengan sonidos muy distintos, por ejemplo la *M* y la *D*. Divide el papel en dos columnas y escribe *M* en la parte superior de una columna *D* y en la parte superior de la otra columna (tanto en mayúsculas como en minúsculas).

Dile al niño que te ayude a encontrar folletos y anuncios de alimentos que empiecen por las letras *L* y *D*. Ayúdale a buscar leyendo en voz alta los anuncios, exagerando el sonido de la letra inicial: “¡Sí, eso es una *pizza*! ¡P-P-P-P-pizza! ¿Pizza empieza por *M* o por *D*?” El niño usará la vista para identificar artículos e incluso puede que reconozca algunas palabras.



Cuando encuentre un artículo ("¡Sí! L-L-L-L-leche empieza por L!"). Ayuda al niño a recortar la imagen (incluido el nombre del artículo) y a pegarla en la lista de la compra en la columna apropiada.

Variaciones:

- Lleva la lista de la compra al supermercado y anima al niño para que trate de encontrar los alimentos de su lista. Cuando el niño ve la relación que hay entre la lista escrita y los artículos reales estará estableciendo una relación importante entre los sonidos y las letras y también experimentando la utilidad de la lectura.
- Un niño más grande puede usar marcadores para escribir los nombres de los artículos que empiecen por *L* y *D* en vez de recortar y pegar imágenes en su lista.
- También podéis jugar empleando catálogos de jugueterías. Dile al niño que haga una lista de los juguetes que le gustaría comprar y que empiecen por dos o tres letras que elijas.

CODIGO	E56-11
---------------	---------------

Abecedario

TABLEROS PARA DIVERTIRSE...

Estos divertidos juegos y actividades son indicados enseñar el alfabeto empleando la vista, el oído y el tacto.

¡A colorear!

Necesitas: materiales para pintar o colorear

Es posible que al niño le guste colorear el tablero (cartulina) con crayolas, marcadores o lápices de colores.

Dibuja las letras

Necesitas: funda para hojas o plástico transparente adhesivo

Pon el tablero del juego en una funda para hojas o cúbrelo con plástico adhesivo transparente — ahora será reutilizable y se podrá limpiar. El niño puede dibujar las letras del tablero con crayola y después podrá borrarlas y empezar de nuevo.

Haz un libro con el alfabeto

Necesitas: El tablero de juego cortado en 27 cuadrados

Pega los cuadrados en distintas páginas de un bloc de dibujo. El niño puede pegar en cada página imágenes sacadas de revistas y catálogos o dibujar objetos que empiecen por la letra correspondiente.

El país de las letras

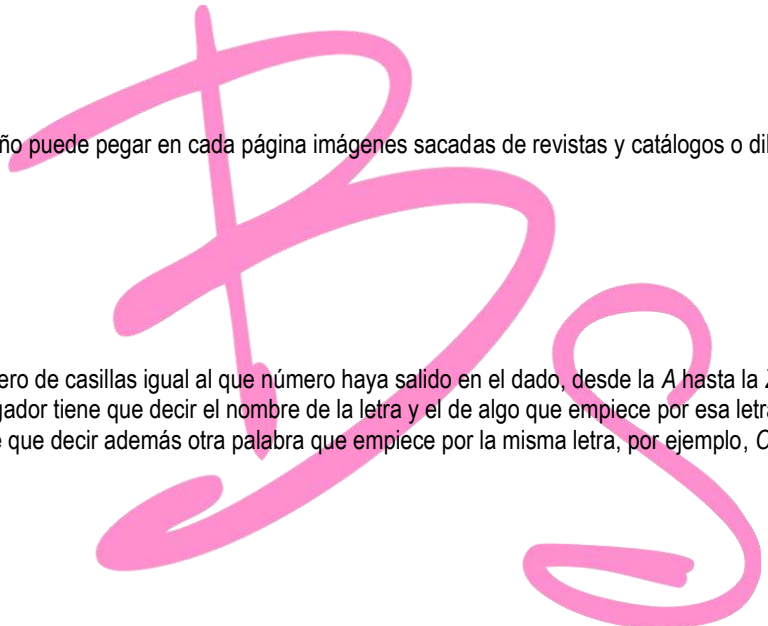
Necesitas: fichas para el juego (por ejemplo caramelos) y un dado

Los jugadores se turnan en tirar el dado y mueven su ficha un número de casillas igual al que número haya salido en el dado, desde la *A* hasta la *Z*. Por ejemplo, con un tres iría a parar a la casilla de la *C*. Entonces el jugador tiene que decir el nombre de la letra y el de algo que empiece por esa letra: *C* es la inicial de *Caramelo*. Para hacer el juego más difícil, el jugador tiene que decir además otra palabra que empiece por la misma letra, por ejemplo, *C* de *Caballo*.

Hacer parejas

Aprendizaje de Habilidades:

- Reconocimiento de las letras y sus sonidos.
- Reconocimiento de palabras
- Habilidades de observación
- Resolución de problemas
- Habilidades previas a la escritura
- Habilidades de motricidad precisa y sencilla





Necesitas: dos ejemplares del tablero cortados en 27 cuadrados cada uno

Elige cinco pares de cuadrados de letras (dos de cada letra) y colócalos boca abajo en una mesa o en el suelo. Por turnos, dar la vuelta a dos cuadrados. Si la letra no es la misma, el jugador tendrá que volver a poner a los cuadrados boca abajo. Si la letra es la misma, el jugador se queda con esos cuadrados y los pone en su montón. Continuar jugando hasta que no queden cuadrados en la mesa.

Charadas del abecedario

Necesitas: un ejemplar del tablero cortado en 27 cuadrados (también se pueden usar fichas con las letras del alfabeto)

Coloca las letras o las fichas boca abajo en una mesa. Los jugadores tienen que coger las letras por turnos y en su turno, formar la letra con las manos, los dedos y/o el cuerpo. El otro jugador o jugadores tienen que adivinar de qué letra se trata.

No es muy difícil cuando le has mostrado al niño cómo se hace; por ejemplo, ponte en el suelo con los brazos y las piernas extendidos para formar la X o curva los dedos índice y pulgar para formar la C. ¡Usad la imaginación y divertíos!

¡AHORA PRUEBA CON ESTE JUEGO!

Haz del juego de hacer ABECEDARIOS POR TODA LA CASA una experiencia multisensorial pidiéndole al niño que encuentre los objetos que aparecen en el tablero y descritos en los acertijos. Cuando haya encontrado el objeto, di el nombre de la letra en voz alta ("B de Burbuja") y después el sonido de la letra (B-B-B). Luego examina el objeto juntos con la vista, el oído y el tacto, ¡y a veces el olfato!

A continuación hay algunos consejos sobre la manera de examinar los objetos de forma multisensorial.

A de Arroz

Pídele al niño que describa la forma del arroz y cómo es al tacto. ¿Es duro? ¿De qué color es? ¿Cómo suena al morderlo? Escucha el sonido.

B de Burbuja

Haced burbujas. Dile al niño que describa las burbujas. ¿Son suaves brillantes y redondas? ¿Se puede ver a través de ellas? ¿Flotan? ¿Qué pasa al tocarlas con el dedo? Si se queda muy quieto alguna puede caerle en la mano. ¿Qué se siente?

C de Copa

Dale al niño una copa con agua. ¿La copa es dura, suave y redonda? ¿Es alargada? ¿Se ve lo que hay dentro? ¿Puede ver a través del agua? ¿qué se siente al tocar el agua? ¿A qué sabe el agua? Pídele que ponga agua y escuche el sonido.

D de Dado

Haz que el niño coja un dado. ¿Es duro? ¿Es cuadrado? ¿Qué ruido hace al tirarlo sobre una mesa? ¿Suena distinto si se tira sobre un cristal? ¿Son iguales sus caras? Pídele al niño que dibuje su forma en el aire con el dedo.

CODIGO E56-12

Añade un movimiento

Haz que la memoria del niño mejore al mismo tiempo que practica habilidades corporales con este entretenido juego de imitación.

Materiales:

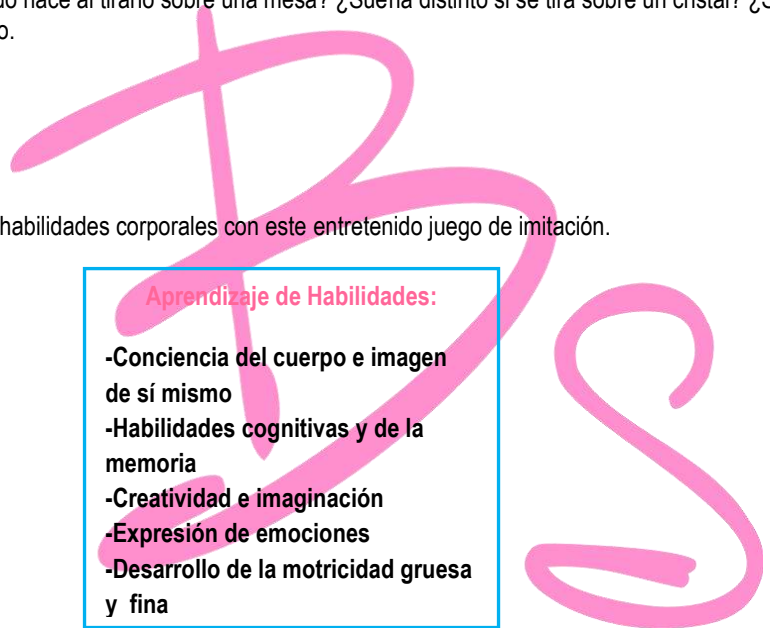
- Espacio amplio y abierto

Qué hay que hacer:

1. Elige un lugar amplio y abierto para jugar.

Aprendizaje de Habilidades:

- Conciencia del cuerpo e imagen de sí mismo
- Habilidades cognitivas y de la memoria
- Creatividad e imaginación
- Expresión de emociones
- Desarrollo de la motricidad gruesa y fina





2. Ponte con el niño, frente a frente, en el centro del espacio elegido.
3. Empieza moviendo una parte del cuerpo, por ejemplo, levanta un brazo.
4. Haz que el niño imite el movimiento.
5. Añade un segundo movimiento. El niño tiene que imitar los dos movimientos en el mismo orden.
6. Añade más movimientos hasta que el niño no pueda recordarlos en orden.
7. Ahora le toca al niño crear una serie de movimientos del cuerpo que tú tendrás que imitar. Haz que empiece por uno y vaya añadiendo más hasta que alguno de los dos no recuerde la serie.

Seguridad: Asegúrate de que el área esté despejada para no tropezar.

CODIGO E56-13

Haz una cadena

Dile al niño que haga una cadena de papel de colores para contar los días previos a un acontecimiento especial.

Materiales:

- Papel crepe cortadas en tiras de 2,5 cm por 10 cm
- Tijeras
- Plumones o calcomanías
- Calendario
- Cinta adhesiva o pegamento

Qué hay que hacer:

1. Elige una fecha especial, por ejemplo un día festivo o el cumpleaños del niño.
2. Ayúdale al niño a contar los días que faltan para que llegue esa fecha.
3. Corta esa cantidad de tiras de papel más una para el día señalado.
4. Marca la tira del día señalado y numera las demás en orden ascendente empezando por el número 1.
5. Enséñale al niño cómo hacer eslabones o cadenas. Para ello, forma un aro con la tira del día del acontecimiento y une los extremos con pegamento o con cinta adhesiva.
6. Coge la tira marcada con el 1, pásala por entre el eslabón del día señalado y une los extremos.
7. Continúa uniendo en orden ascendente las tiras numeradas.
8. Haz que el niño quite cada día, rompiéndolo, el eslabón marcado con el número mayor. Así siempre sabrá cuántos días faltan para que llegue el día especial

Seguridad: En este proyecto la cinta adhesiva es más fácil de usar que el pegamento. Ten cuidado al usar las tijeras cerca del niño.

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo de los movimientos precisos
- Habilidades para las matemáticas y para contar
- Imágenes mentales

CODIGO E56-14

Ordena

Aprender a organizar objetos en series ayudará a tu hijo a organizar su mundo.

Materiales:

- Objetos que el niño pueda ordenar:
- Lápices de cera rotos o crayolas, de pequeño a grande,
- Botones, de pequeño a grande,
- Palos, de pequeño a grande,
- Latas, de pequeña a grande
- Objetos de colores, del más oscuro al más claro
- juguetes, de pequeño a grande,

Aprendizaje de Habilidades:

- Causas y efectos
- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Desarrollo del los movimientos precisos
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Resolución de problemas
- Interacción social

• Muñecos

Qué hay que hacer:

1. Reúne varios objetos que el niño pueda ordenar.
2. Colócalos en el suelo o en una mesa formando un montón.
3. Siéntate frente al niño y con el montón en el medio.
4. Explícale al niño cómo debe ordenar los objetos: según el tamaño, el tono, o cualquier otro orden que resulte conveniente.
5. Pídele que ordene los objetos alineándolos en fila.
6. Si le resulta difícil, repasa con él la forma de organizarlos y ayúdale a decidir qué objeto va después.
7. Reúne otro grupo de objetos y repite el juego.

Seguridad: Asegúrate de que los objetos se puedan manipular con seguridad.

CODIGO E56-15

Tarjetas de felicitación

Ayuda al niño a expresar sus sentimientos y a reconocer los de los demás.

Materiales:

- Cartulinas de colores
- Marcadores
- Sobres

Qué hay que hacer:

1. Habla con el niño acerca de un miembro de la familia o un amigo que celebre su cumpleaños, se recupere de una enfermedad, se mude a una casa nueva, etc.
2. Dobra una cartulina en cuartos para formar una tarjeta.
3. Dile al niño que haga un dibujo que exprese sus sentimientos en relación con el acontecimiento. Por ejemplo, si hay alguien enfermo, podría dibujar a una persona en la cama con el termómetro en la boca.
4. Escribe dentro de la tarjeta lo que el niño quiera decir a la persona, por ejemplo, "deseo que te mejores pronto" o "te echo de menos".
5. Coloca la tarjeta en un sobre y envíala por correo.

Seguridad: Ayuda al niño a encontrar las palabras adecuadas para expresar sus sentimientos.

CODIGO E56-16

El teatro en casa

Dale al niño la oportunidad de que represente sus libros de cuentos para ti!

Materiales:

- Libros ilustrados favoritos del niño
- Toalla o sábana
- Suelo
- Silla

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Expresión de emociones
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Conciencia de sí mismo
- Interacción social

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad /representación teatral
- Expresión de emociones
- Desarrollo de los movimientos simples
- Desarrollo del lenguaje y el vocabulario
- Conciencia de sí mismo/autoestimas

Qué hay que hacer:

1. Haz que el niño elija algunos de sus libros de cuentos favoritos para que haga una representación.
2. Extiende en el suelo una toalla grande o una sábana para sirva como escenario.
3. Siéntate en una silla y empieza a leer el cuento lentamente.
4. Haz que el niño se sitúe en el centro del escenario y represente las escenas que tú vas leyendo.

Seguridad: Asegúrate de que la representación de las escenas no sea peligrosa. Lee lentamente y, si es necesario, dale indicaciones al niño para que empiece.

CODIGO	E56-17
---------------	---------------

Dibujar con música

Resulta relajante hacer dibujos sobre la música. Además es muy educativo y le proporciona al niño las oportunidad de expresarse de distintas maneras.

Materiales:

- Reproductor de casetes con diversos tipos de música grabada
- Bloc de dibujo
- Lápices de colores o marcadores lavables

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas de pensamiento
- Creatividad e imaginación
- Expresión de emociones
- Conciencia de sí mismo/autoestima
- Interacción social

Qué hay que hacer:

1. Graba en una cinta diversos tipos de música, por ejemplo, clásica, pop, rock, hip-hop, canciones para niños, etc. Cada uno de los temas debe durar entre uno y tres minutos.
2. Dale al niño un bloc de dibujo y marcadores lavables o lápices de colores.
3. Pon a sonar la música y dile al niño que dibuje lo que le venga a la mente.
4. Cuando cambie la música, haz que el niño pase la página y empiece un dibujo nuevo inspirado en el nuevo tema.
5. Repite esta mecánica de juego hasta que se termine la cinta. Mezcla los dibujos y rebobina la cinta. Ponla de nuevo y mira si recuerda qué dibujo corresponde a cada tipo de música.
6. Haz que el niño hable acerca de cómo lo hace sentir cada tipo de música.

Seguridad: No pongas música difícil de seguir.



El mapa del Tesoro

¿Puede el niño encontrar un tesoro escondido en su propia casa? ¡Un mapa del tesoro le ayudará!

Materiales:

- Hoja de cartulina
- Marcadores
- Premio o golosina

Aprendizaje de Habilidades:

- Habilidades cognitivas/de pensamiento
- Seguimiento de instrucciones
- Imágenes mentales
- Resolución de problemas
- Relaciones espaciales

Qué hay que hacer:

1. Dibuja un mapa del interior de la casa.
2. Muéstraselo al niño y haz que recorra la casa empleando el mapa para que vea cómo están representadas las habitaciones en el papel.
3. Esconde una golosina o un premio en una de las habitaciones y marca este tesoro en el mapa.
4. Dale el mapa de nuevo al niño y comprueba si puede encontrar el tesoro.

Seguridad: Esconde el tesoro en un sitio que no represente ningún peligro para el niño

