



Actividades mientras nos cuidamos en casa. Primer nivel de transición

A continuación se describirán algunas actividades que puedes realizar desde el hogar, son sugerencias para pasar gratos momentos junto a tu hijo o hija.

- Cuidar una planta, regándola y limpiándola.
- Hacer un collar o pulsera para ti.
- Cantar y bailar con tus hermanos.
- Disfrázate usando ropas grandes, gorros y todo lo que se te ocurra.
- Jugar al luce, al veo-veo, al elástico o a saltar.
- Hacerse cosquillas.

Algunos juegos que podemos tener en casa

Jugar al:

Veo, veo: ir por la casa y decir veo algo rojo, de metal, con vidrios, con motor, que transporta gente... ¿Qué es? Un auto, camioneta, bus, etc. Incrementa capacidad verbal de describir, de asociar información, sintetizar datos en un solo concepto.

Dominó: para mejorar el reconocimiento visual de las cantidades.

Jenga:

- Estimula la determinación, la toma de decisiones y la asunción de riesgos.
- Desarrolla la observación y la atención.
- Favorece la precisión y motricidad fina.
- Potencia el desarrollo social cooperativo.
- Favorece la memorización y reconocimiento numérico.



Uno:

- Favorece la suma y resta.
- Desarrollan **habilidades sociales**, aprenden a respetar turnos, a tolerar la frustración y jugar limpiamente. Desarrollan su capacidad de **atención y concentración**.
- Favorece la comprensión y aplicación de instrucciones.
- También desarrollan el **pensamiento** al idear estrategias para ganar el juego.
- Favorece la agilidad de pensamiento.





Juegos interactivos

Para tablets o celular

- Puzles para bebés

Con este juego los niños de poca edad aprenderán: los animales, los números, las letras, las frutas, los transportes, las profesiones, las emociones, los colores y los instrumentos musicales. También les ayudará a desarrollar habilidades de asociación, táctiles y de motricidad fina. El juego cuenta con fácil navegación entre los puzles, piezas de madera fácilmente manejables, gráficos atractivos de alta calidad y sonidos suaves y estimulantes.



- Sonigrama

Sonigrama es un juego que busca estimular la atención visual y auditiva en los niños.





- Kids juego preescolar

Con este juego los niños aprenderán:

- El nombre de los animales y el sonido, distinguir formas, aprender a pintar y colores, tiempo: Horas y minutos, las emociones: enfadado, sorprendido, feliz...
- Mejorar su memoria, la lógica y la concentración, resolver laberintos.

Para computador

www.arbolabc.com

En esta página encontrarás cuentos, juegos de números, de letras, memorice, lógica, etc.

Otras actividades.

En relación a las siguientes actividades le pedimos realizar un registro gráfico (fotografía en celular) para luego solicitar ser compartida, previo aviso, y modalidad.

Copiar letras, números o figuras en una caja de zapatos rellena con un material a elección: tierra, harina, sal, etc.

La figura a copiar puede ser que esté en otra hoja como en la figura 2 o la puede realizar usted primero y el niño copia.

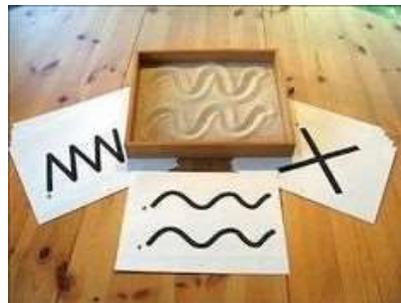


Figura 2

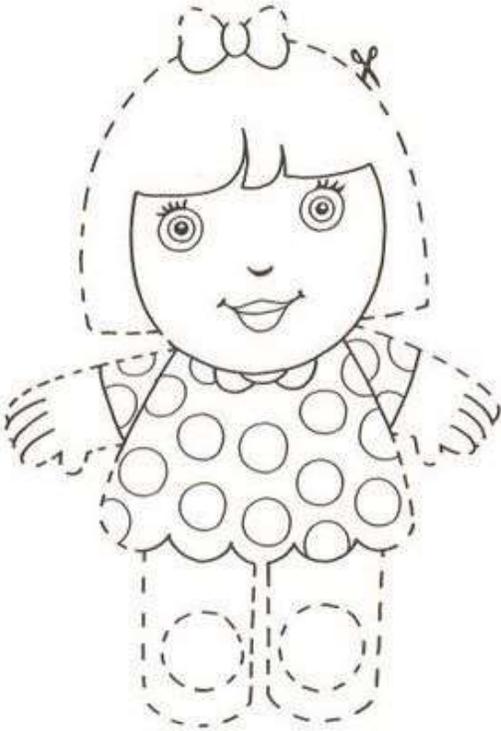
Evaluación: (Marque con una x)

Muestra interés por actividad: SI NO



Títeres de dedos

- 1.-Pinta las figuras con los lápices que tengas a disposición. Además puedes crear tu figura con otros materiales, no necesariamente debe ser el del modelo.
2. Pide ayuda a un adulto para recortar ambas figuras.
3. Pídele a un adulto que te cuente una historia o inventen una historia (nombre de personajes, lugar donde ocurre la historia y un final feliz) utilizando los títeres.



Evaluación: (Marque con una x)

Inventa nombres a personajes: SI NO



Títeres de dedos

- 1.-Pinta las figuras con los lápices que tengas a disposición.
2. Pide ayuda a un adulto para recortar ambas figuras. Puedes crear tu propio diseño de títere de dedo.
3. Pídele a un adulto que te cuente una historia o inventen una historia utilizando los títeres.



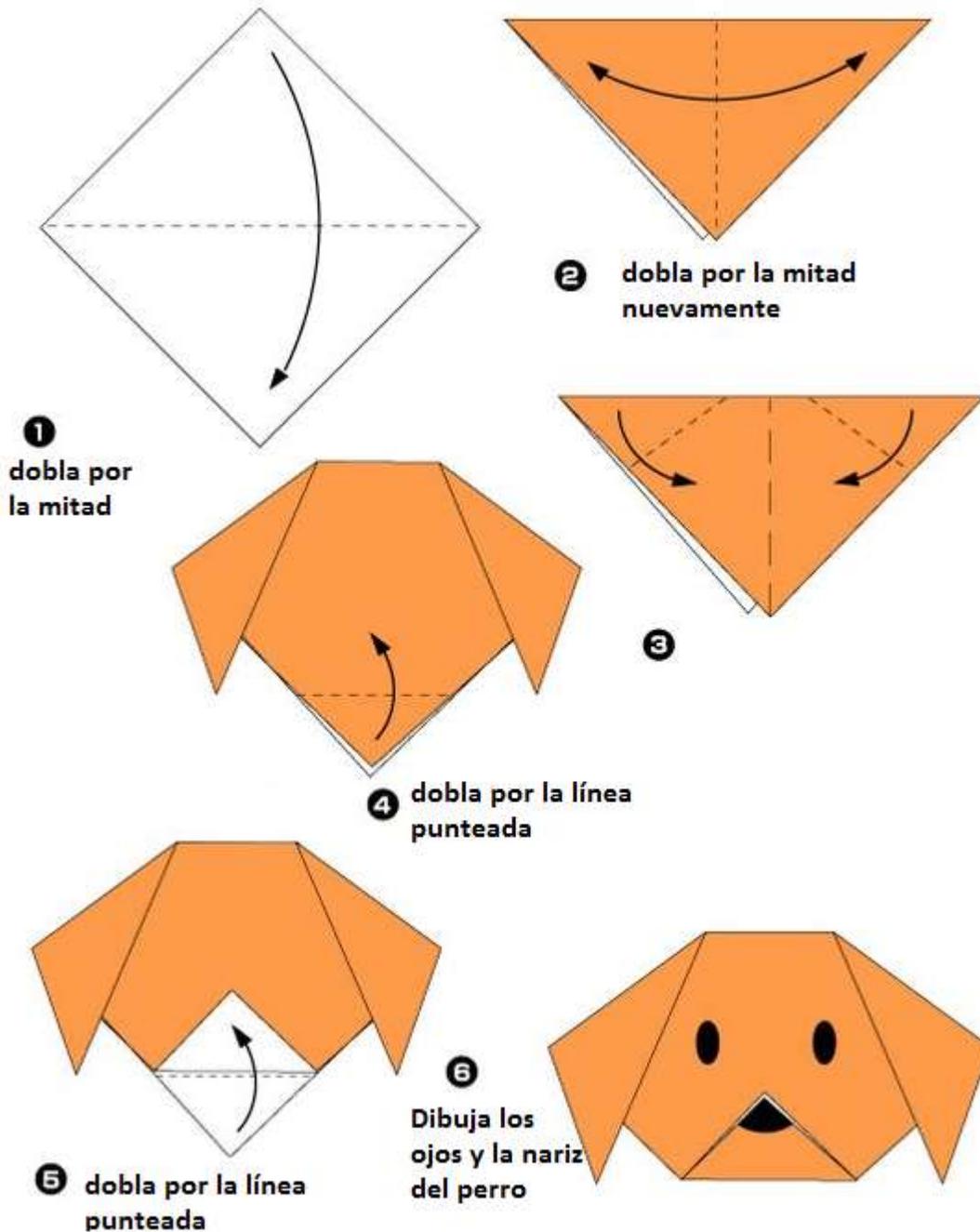


Evaluación: (Marque con una x)

Logra inventar final de la historia: SI NO

Origami

Pide ayuda a un adulto para formar un perro en un papel lustre.





Escuela San José Obrero

Evaluación: (Marque con una x)

Inventa nombres a personajes: SI NO