

ACTIVIDADES PARA NIÑOS DE ENTRE 60 Y 66 MESES DE EDAD

<p>Haga un montaje educativo sobre la naturaleza. Junte hojas, piedritas y palitos pequeños del exterior y péguelos en un pedazo de cartón o papel duro. (Las cajas de cereales o galletas se pueden cortar y usar como cartón).</p>	<p>Practique la escritura de nombres de amigos, juguetes y parientes. Puede que su hijo necesite trazar primero las letras de estos nombres. Asegúrese de escribir en letras de imprenta grandes.</p>	<p>Fomente las representaciones dramáticas. Ayude a su hijo a interpretar su rima infantil, dibujo animado o historia favoritos. Para el vestuario use prendas de vestir grandes y viejas.</p>	<p>Haga juegos sencillos de pelota como, dar patadas a la pelota. Use una pelota grande de 20 a 30 centímetros (8"- 12") y hágala rodar lentamente hacia su hijo. Vea si su hijo puede darle una patada a la pelota y correr hasta la "primera base".</p>	<p>Cuando lea cuentos a su hijo, deje que se invente el final, o vuelva a contarle sus historias favoritas con nuevos finales "tontolinos" que se invente.</p>
<p>Deje que su hijo le ayude con tareas de cocina sencillas como, por ejemplo, machacar papas, hacer tortas (sandwiches) de queso y preparar un tazón de cereales. Después, vea si le puede decir el orden que usted siguió para cocinar y machacar las papas o sacar el pan del armario y ponerle queso al pan.</p>	<p>Juegue al juego de las "20 preguntas". Piense en un animal. Deje que su hijo le haga 20 preguntas (con respuesta sí/no) sobre el animal hasta que adivine de qué animal se trata. (Puede que le tenga que ayudar al principio a hacer preguntas con respuesta sí/no). Ahora deje a su hijo elegir un animal y haga usted 20 preguntas. Usted también puede usar otras categorías como, por ejemplo, comida, juguetes y gente.</p>	<p>Usted puede jugar al juego de contar "placas de matrícula de autos" mientras va en su auto o en el autobús. Busque placas de matrículas de autos que comiencen con 1, 2, 3, 4 y así sucesivamente hasta llegar a 10. Cuando su hijo ya sepa como contar hacia arriba, juegue a contar hacia abajo, comenzando con las placas de matrículas de autos que empiezan por 9, luego 8, 7, 6 y así sucesivamente hasta llegar al 1.</p>	<p>Practique el juego de simular o hacer pantomimas. Estas son algunas de las cosas que puede hacer: 1) comer pizza caliente con queso que se estira sin despegarse; 2) ganar una carrera; 3) encontrar una araña gigante; 4) caminar sobre barro espeso y pegajoso y 5) dejar las huellas de la planta de los pies en arena mojada.</p>	<p>Haga un juego sencillo de concentración con dos o tres barajas de cartas (dos reyes de corazones) o cree sus propias cartas con fotografías duplicadas o anuncios de revistas. Empiece con dos o tres parejas de cartas. Póngalas boca abajo y mézclelas. Deje que su hijo le dé la vuelta a dos cartas y vea si están emparejadas. Si no lo están, vuelva a colocar las cartas boca abajo. Usted puede aumentar gradualmente la complicación del juego con más parejas de cartas.</p>
<p>Haga un recorrido de obstáculos dentro o fuera de la casa. Usted puede usar cajas de cartón para saltar por encima o subirse a través de las mismas, palos de escoba para ponerlos entre las sillas y hacer "limbo" (pasar por debajo de ellos) y almohadas para caminar alrededor. Deje que su hijo le ayude a diseñar el recorrido. Después de un par de intentos de prueba, haga que complete el recorrido de obstáculos con la mayor rapidez posible. Después pruebe hacer el recorrido brincando o saltando.</p>	<p>Después de lavarse las manos, practique la escritura de letras y números en "pudding" o una capa fina de puré de papas sobre una bandeja de galletas o tablero de cortar. ¡Se permite chuparse los dedos!</p>	<p>Juegue al juego del calcetín misterioso. Ponga un artículo doméstico común en un calcetín. Amarre la parte de arriba del calcetín. Pida a su hijo que lo palpe y adivine qué es lo que hay adentro. Túrnense para adivinar lo que hay adentro.</p>	<p>Haga rimas con colores. Túrnense para hacer rimar un color y una palabra: azul, baúl; rojo, antojo; amarillo, grillo. También pueden hacer rimas con nombres (María, mía; Enrique/meñique). Túrnense con las rimas.</p>	<p>Haga un cartel que diga "yo puedo leer". Corte nombres que su hijo pueda leer -- nombres de restaurantes de comidas rápidas, nombres de cartones de cereales u otros alimentos. Usted puede escribir el nombre de su hijo, nombres de parientes y nombres de amigos en pedazos de papel y ponerlos en el cartel. Ponga más nombres en el cartel a medida que su hijo pueda leer más nombres.</p>
<p>Juegue al juego de "¿qué es lo que no va aquí?". Deje que su hijo encuentre la palabra que no pertenece a una lista de seis o siete palabras habladas. La que no pertenezca a la lista puede ser la que no rime o la palabra que corresponda a una categoría diferente. Algunos ejemplos: 1) ir, decir, vivir, perro; 2) dar, parar, tomar, caballo; 3) azul, gris, rojo, verde, amarillo, trece; 4) casa, pared, alfombra, sillón, avión. Pida a su hijo que diga tres o cuatro palabras, de las cuales una no pertenezca a la categoría común.</p>	<p>Juegue al juego de la "memoria". Ponga cinco o seis objetos que resulten familiares sobre una mesa. Pida a su hijo que cierre los ojos. Quite un objeto y vuelva a ordenar el resto. Pregunte a su hijo cuál es el objeto que falta. Túrnense para descubrir cuál es el objeto que falta.</p>	<p>Haga títeres con palitos de helados, bolsas de papel, calcetines o cartones de huevos. Decore los títeres con lana de tejer, lápices, botones y papel de colores. Haga un escenario para los títeres volcando de lado una mesita de café o mesa de cartas y agáchese detrás del tablero de la mesa. Haga como si fuera la audiencia mientras su hijo presenta el espectáculo de títeres.</p>	<p>Juegue al "juego del objeto escondido en la taza". Saque cuatro tazas o vasos a través de los cuales no se pueda ver. Busque una pelota pequeña, objeto o artículo comestible como, por ejemplo una pasa o una galleta que quepa debajo de las tazas. Haga que su hijo mire mientras coloca el objeto debajo de una de las tazas y mueve todas las tazas alrededor. Pida a su hijo que intente recordar cuál es la taza que contiene el objeto. Túrnese con su hijo para que mueva los objetos mientras usted adivina dónde están.</p>	<p>Juegue al juego del "sonido misterioso". Seleccione artículos domésticos que hagan sonidos distintos como, por ejemplo, un reloj, una caja de cereales, una tapa de metal (colocada sobre una cacerola) y una bolsa de papas fritas. Cubra los ojos de su hijo con una venda y pídale que intente adivinar el objeto que ha escuchado. Túrnese con su hijo.</p>