

AYUNTAMIENTO DE MOSTOLES
CONCEJALIA DE EDUCACION



**Apoyo de los padres a las Tareas
Escolares de sus hijos**

INTRODUCCION

Los máximos responsables de la educación de los niños son los padres, aunque a partir de la edad escolar esta responsabilidad educativa la comparten con la Escuela.

Los niños en el Colegio aprenden las técnicas instrumentales básicas de lectura, escritura y cálculo, adquieren un conjunto de conocimientos acerca del mundo y a la vez van desarrollando su inteligencia y configurando su personalidad.

Pero el aprovechamiento escolar no sólo depende de aquello -- que ocurre dentro de la Escuela, los padres también pueden y deben ayudar a sus hijos a que éstos obtengan un mayor rendimiento.

La mayoría de los padres se plantean ayudar a sus hijos en -- las tareas escolares, aunque a veces no se sienten capacitados para ello, y otras no saben cual es la mejor forma de hacerlo. Sin embargo todos los padres pueden ayudar a sus hijos, y cuando lo hacen los resultados son notables.

Ayudar a los niños en la tareas escolares no significa:

- . Ponerse nerviosos, perder la paciencia y terminar gritándoles o pegándoles.
- . Pasarse horas con la cartilla tratando inútilmente de que el niño preste atención y repita las letras correctamente.
- . Someterles al martirio de rellenar páginas enteras de muestras y de cuentas de sumar, restar o multiplicar.

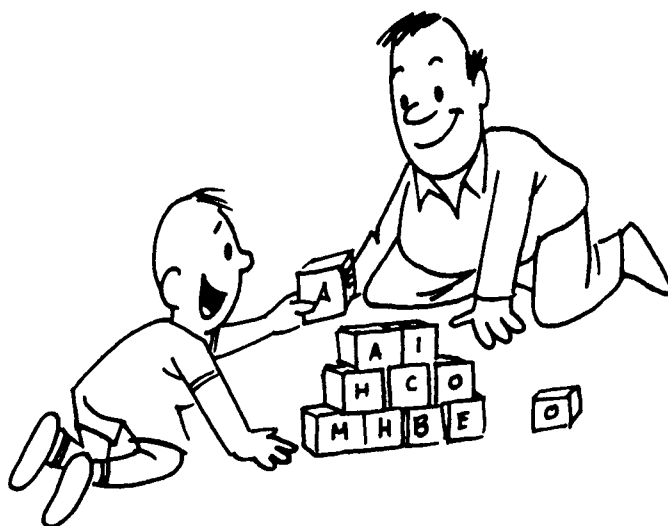


- . Privarles de las horas de juego, castigarles sin ver su programa favorito de T.V. para que estudie o haga sus "tareas"

En definitiva, ayudarles no tiene porqué resultar una tarea aburrida y desesperante.

Ayudar a los niños en las tareas escolares significa que:

- . Los padres han de divertirse con ellos.
- . Los niños han de aprender preferentemente jugando.
- . Existen otras formas de enseñar además de con lápiz y papel.
- . El niño tiene que aprender por sí mismo experimentando.
- . La vida cotidiana es una fuente rica de conocimiento.



- . Equivocarse es normal en el aprendizaje, el error es educativo.
- . Los niños aprenden cosas no solo de los libros y de los maestros, sino también de sus amigos, de sus hermanos, de sus padres e incluso de sus juegos solitarios.
- . Aprenden mejor cuando los padres les felicitan por sus progresos que cuando solo se les reprende por lo que hacen mal.
- . Cuando los padres se interesan por la marcha de los estudios de sus hijos, la motivación de los niños por aprender es mayor.

Los padres pueden ayudar a sus hijos en las tareas escolares de forma divertida, relajada y sin suplir el papel del maestro.

Los profesores en la Escuela tienen una función y los padres en el hogar otra distinta, que no entran en la contradicción, ni se suplantán, sino que son COMPLEMENTARIAS, se unen para ayudar a los niños mas y mejor.

A continuación vamos a aportar una serie de sugerencias de actividades que pueden hacerse en la vida cotidiana de la familia que sirven para apoyar la tarea escolar, y en definitiva para favorecer el mejor desarrollo de los niños.

SERVICIO PSICOPEDAGOGICO MUNICIPAL.

AREA DE EDUCACION CORPORAL

Durante el Ciclo Inicial - los niños tienen que tener un conocimiento de su propio cuerpo, obtener seguridad en sí mismos, autonomía y un buen nivel de autoestima. Es preciso también que lleguen a relacionarse con los demás y a orientarse en su entorno.



QUE SE PUEDE HACER

¿Donde están las orejas?, ¿Y esto como se llama?

Les podemos enseñar donde está - el estómago, la garganta, el corazón, el intestino.

Sacar la lengua dirigiéndola hacia la nariz o a la oreja derecha o izquierda.

¿Qué es mas largo, un dedo o una pierna, y mas corto?

¿Vamos a ver cuántas manos mide esta mesa, y cuantos pies de ancho tiene esta habitación

PARA QUE SIRVE

Conocer las partes del cuerpo y como se llaman.

Conocer donde están y para que sirve los órganos del cuerpo, - ayuda a conocerse mejor.

Aprender a diferenciar conceptos de largo y corto y conocer la longitud de su cuerpo.

Utilizar el cuerpo como unidad de medida, le permite aprender a medir.

QUE SE PUEDE HACER

¿Sabes qué cosas están delante - de tí, y detrás, y a un lado, y a otro?

¿Quién es mas alto, tu padre o - tú, y mas bajo, y quién es tan - alto como tú?

¿Esta mano cuál es, la izquierda o la derecha, y la otra, cual es tu pierna derecha?

Orientación espacial

Enseñarle a colocarse él. Delante, detrás, a un lado, a otro, - dentro, fuera, encima, debajo, y luego que él coloque alguna cosa en las distintas posiciones.

¿Qué está mas cerca, el dormitorio o el portal, y mas lejos?

Enseñándole el trayecto para ir al Colegio, le podemos orientar sobre cosas en las que puede fijarse para no perderse cuando ya aprende a ir solo

PARA QUE SIRVE

Conocer la relación espacial que hay entre el cuerpo y las cosas permite ir diferenciando las partes del cuerpo.

El niño está estableciendo su lateralidad, ya es momento de enseñarle a diferenciar su izquierda y su derecha.

Para saber donde están las cosas y la relación espacial que hay entre ellas.

Saber las distancias entre las cosas.

El niño debe aprender a recorrer lugares que le son comunes y orientarse en ellos, tomando los elementos mas significativos como puntos de referencia.

QUE SE PUEDE HACER

Enseñándole a dibujar (o dibujando con él) podemos ir comentando las cosas que hay en el dibujo, y qué relación hay entre si es--
tán arriba, a la derecha o a la izquierda.

Orientación temporal

Vamos a tirar dos coches (el azul y el rojo), y a ver cual --
llega antes y cual después.

Antes de que llegue el coche a --
la pared damos una palmada, y --
cuando haya llegado damos dos --
(o sea después).

Vamos a correr juntos, pero tenem
os que llegar a la meta "al mism
o tiempo" a la vez.

¿Ahora que es?, ¿por la mañana o
por la tarde?, por la tarde. ¿Y -
antes que fué?, por la mañana. -
¿Y después de la tarde que viene?
la noche

¿Qué has comido hoy? ¿Y ayer que
comiste? ¿Y mañana que harás o -
que quieres comer?

PARA QUE SIRVE

Dibujar las cosas que conoce, la casa por fuera, por dentro, etc. para que poco a poco sea capaz -
de dibujar planos.

El niño debe empezar a conocer -
las nociones temporales, al princi
pio se las debemos enseñar re-
lacionándolas con los objetos --
que se mueven.

Para comprender la noción de ma-
ñana, tarde y noche.

El niño tiene que aprender la noci
ón de hoy, ayer, mañana.

QUE SE PUEDE HACER

¿Quién nació antes, tu hermano - mayor o tú?

¿Qué hora es?, ¿A qué hora te -- acuestas?, ¿A qué hora te levantas?.

En qué se tarda mas en comer un caramelo o un plato de lentejas.

Que dura mas, un anuncio en la T.V., o una película.

En que se tarda mas, en bañarse o en vestirse.

¿Qué ocurre antes?, que las personas suban a un coche o que se sienten en él.

¿Qué hay que hacer antes, abrir la puerta o entrar en la casa?

Jugamos a recortar historietas - de tebeos y las colocaremos por orden (mirando solo los dibujos)

Conocimiento del medio

A través de las fotos familiares podemos enseñarle como era él de pequeño, y como es ahora o sus - hermanos o sus padres.

¿Antes eras mas pequeño que aho-

PARA QUE SIRVE

Conocer las horas y fechas mas - habituales.

Adquirir las nociones de dura--- ción.

El niño debe aprender las secuen- cias temporales y el ordenamien- to en el tiempo.

El paso del tiempo supone creci- miento en el niño, esto se debe conocer.

QUE SE PUEDE HACER

Enseñaremos quienes son sus abue-
los, sus primos, sus tíos, los -
hermanos de los padres.

Enseñarle su ciudad y que él co-
nozca el nombre de su ciudad o -
pueblo en el que vive.

Recorrer la calle donde vive, --
aprender como se llama, el núme-
ro de su casa, que cosas hay en
ella.

Conocer el número de teléfono de
su casa

Recorrer los alrededores de su -
pueblo, conocer los ríos, las --
montañas, etc.

Conocer dentro del pueblo las --
instituciones, las plazas, los -
mercados, los parques.

PARA QUE SIRVE

Conocer las relaciones familia-
res, permite al niño conocer su
medio

Conocer su entorno.

LENGUAJE ORAL

Al finalizar el Ciclo Inicial de la E.G.B., los niños -- tienen que comprender las exposiciones orales y poder reproducirlas con sus propias palabras, haber aprendido a leer, comprendiendo lo que leen y saber expresarse por escrito.



QUE SE PUEDE HACER

Hacer sonidos fuertes- el ruido del motor de un camión, un barco, -etc.

Imitar sonidos de los animales mas conocidos por los niños: gato, perro, caballo, oveja, etc.

Realizar sonidos onomatopéyicos: hacer el ahogado (glú, glú), el reloj (tic, tac), etc...

Decir palabras que tienen un determinado sonido exagerando la pronunciación

PARA QUE SIRVE

Para pronunciar fonemas aislados correctamente y construir sílabas directas e inversas.

Prevención de posibles dificultades de pronunciación.

QUE SE PUEDE HACER

Repetir algunas palabras de difícil pronunciación que empiecen - por tr, pr, cr, br. (tronco, --- tren, premio, cromó, brazo, etc).

Memorizar trabalenguas: "Tres -- tristes tigres", "El cielo está encapotado". y articularlos a -- distintas velocidades

Pronunciar palabras exagerando - la sílaba tónica: camión, potage actor, consideración, etc.

Pronunciar palabras diferencián- dolas por el acento: término, -- termino, terminó.

Utilizar el cassette con cuentos conocidos por los chicos y luego repetirlos copiando la entona--- ción de la grabación.

Repetir una frase cualquiera de las siguientes maneras: alto, bajo, rápido, lento, alegre, enfa- dado, interrogativo, admirativo.

Enseñarle al niño historias de - tebeos y cuentos, y que sea ca-- paz de inventar su propia histo- ria.

PARA QUE SIRVE

Pronunciar palabras del vocabu- lario básico de los niños.

Prevención de posibles dificul- tades de pronunciación.

Despertar la imaginación en los niños.

Pronunciar palabras y frases -- con entonación correcta.

Fomentar la creatividad del chi co.

QUE SE PUEDE HACER

Representar con toda la familia, si es posible, los cuentos inventados por el niño.

Enseñar al niño poesías, y que sea capaz de memorizarlas, intentando que lo haga con el mismo tono e intensidad que le hemos enseñado.

Jugar a decir una palabra y que el niño tenga que formar una frase con esa misma palabra.

Jugar a cambiar el sentido de -- una frase cambiando una sola palabra.

Jugar a buscar familias de palabras, por ejemplo todas las palabras relacionadas con casa (as--ensor, mesa, tubería, etc....).

Decir frases incompletas y que el niño las vaya completando.

Escenificar cuentos en que intervienen varios personajes.

Representar una escena de comida familiar inventando entre todos los diálogos.

Grabar sus diálogos y luego comentarlos.

PARA QUE SIRVE

Involucrar a toda la familia en el desarrollo oral del niño.

Aumentar el vocabulario con nuevas palabras.

Fomentar el lenguaje oral como un juego.

Hacer ver al niño las posibilidades que tiene el lenguaje -- oral.

QUE SE PUEDE HACER

Simular una conversación telefónica con los abuelos, tíos, etc.

Jugar a realizar un diálogo detrás de la cortina entre el padre y el hijo, y los demás miembros de la familia adivinar lo que está ocurriendo.

Leer al niño un cuento y realizar preguntas sobre el mismo,
¿Quiénes son los personajes?
¿Cuál es el más importante?
¿Quién es el más bueno y el más malo?

Dibujar los personajes y las escenas fundamentales del cuento.

Contar el cuento de otra manera y que el niño sea capaz de ver lo que hay de absurdo en la narración.

Realizar compras que le envíe a la madre.

PARA QUE SIRVE

Contestar y exponer con frases bien construidas.

Escuchar y comprender narraciones, descripciones y explicaciones sencillas.

Darle la posibilidad de aumentar el vocabulario con unas palabras

Introducirle el gusto por la lectura.

Hacerle ver que el lenguaje oral sirve también para jugar con él.

QUE SE PUEDE HACER

PARA QUE SIRVE

Resolver adivinanzas y acertijos por ejemplo, "Oro parece, plata no es"

"Una señora muy señoreada..."

"Alto alto como un pino....."

Contar chistes.

Contar al niño refranes, y explicarle su significado.

Procurar al niño una orden con tres o cuatro actos a realizar de manera sucesiva. "Levántate, ve a la estantería del cuarto de estar, coge el libro sobre Historia de España que está a la derecha, y traemelo al salón"

Dibujar con el niño objetos de la casa fácilmente reconocibles "un vaso, la televisión, el jarrón del centro, etc."

Jugar a repetir series de palabras con dificultades fonéticas (sobre todo insistir en las que presentan mas dificultades en cada niño)

Exagerar la pronunciación de esas mismas palabras.

Comprensión del sentido de una frase, narración, etc.

Aumento del vocabulario diario del niño.

Comprender y realizar mandatos orales.

Posibilidad de trabajar la orientación espacial.

Distinguir los sonidos de la lengua correctamente.

QUE SE PUEDE HACER

Grabar las palabras y oírlas --
despacio.

Procurar la mayor diversión po-
sible en esta actividad del ni-
ño.

Formar palabras derivadas de --
una palabra madre- "pan" - pana-
dería, panadero, etc.

Jugar a buscar sinónimos de una
palabra dada: burro - asno, po-
llino, etc.

Lo mismo se puede realizar con -
los contrarios: blanco-negro, --
dulce-salado, etc.

Utilizar en el vocabulario del -
niño palabras que dependan del -
mundo exterior de él: lo que ve,
oye, toca, etc.

PARA QUE SIRVE

Prevenir las dislalias o proble-
mas de pronunciación en fonemas
concretos.

Comprender y usar un vocabula--
rio básico.

Ampliar el número de palabras -
que el niño utiliza cotidiana--
mente.

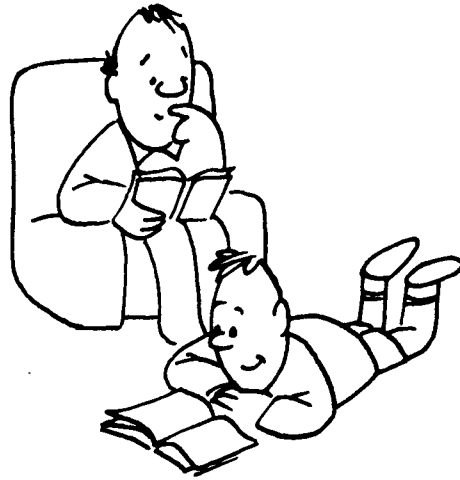
Utilizar el lenguaje como juego

Potenciar la conversación con -
los demás miembros de la fami--
lia.

LECTURA

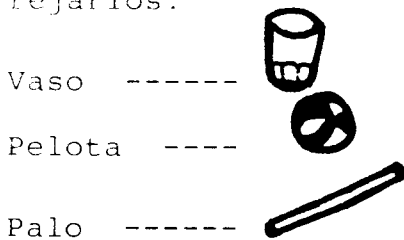
Al finalizar el Ciclo Inicial, el niño debe saber leer -- comprendiendo el significado. En su lectura debe respetar las pausas y la entonación.

En esta edad, se debe despertar el interés por la lectura y fomentar el hábito del lector.



QUE SE PUEDE HACER

Dibujar objetos y su etiqueta, y decir al niño que trate de emparejarlos.



Vaso -----

Pelota ----

Palo -----

Componer palabras con letras móviles; Tener recortado el abecedario y poder elaborarlas.

Jugar a poner encima de la mesa un texto sencillo escrito, y jugar a redondear la letra conocida.

PARA QUE SIRVE

Leer palabras y comprender su significado.

QUE SE PUEDE HACER

Utilizar cromos o cartas donde hay sílabas escritas asociadas al dibujo y agrupar dibujos de objetos que comiencen por una sílaba o letra determinada.

Leer frases cortas con dificultades.

Interpretar bien las pausas.

Grabar una lectura en cinta magnetofónica para que el propio -- chico pueda corregir sus errores

Interpretar una lectura a ritmo lento y ritmo rápido.

Marcar la lectura con golpes de mano encima de una mesa.

Leer cuentos en los que el niño vaya poniendo las distintas voces de cada personaje que salga en la narración.

Hacer resúmenes orales de ese -- mismo cuento.

PARA QUE SIRVE

Hacer ver al niño que los signos van asociados a objetos reales.

Conseguir la completa técnica -- lectora: Utilizar las pausas, la entonación, acentos, etc.

Conseguir una lectura expresiva y comprensiva.

QUE SE PUEDE HACER

Durante diez minutos realizar -- una lectura silenciosa para luego leerlo en público.

Leer el periódico con el niño.

Hacer con el niño una biblioteca que le interese con cuentos, tebeos y libros de lecturas atractivas.

Buscar información en libros que tengan en casa.

PARA QUE SIRVE

Dedicar voluntariamente parte del tiempo a la lectura.

Potenciar en los niños el gusto por la lectura.

Los niños aprenden por imitación si ven que sus padres leen, ellos mostrarán mas interés por la lectura.

AREA DE ESCRITURA

Durante el Ciclo Inicial el niño ha de lograr un control del acto gráfico y de la coordinación visomotora, al objeto de que su escritura sea legible y cómoda, es decir que el niño no se canse in necesariamente y escribir sea -- una actividad agradable.



QUE SE PUEDE HACER

Abrochar botones.
Abrochar cremalleras.
Partir la carne.
Pelar la fruta.
Doblar la ropa.
Abrochar los zapatos.
Abrir la puerta con llave.
Hacer nudos.
Enganchar broches.
Abrir botellas.
Llevar bandejas.
Peinarse.
Cepillarse los dientes.

PARA QUE SIRVE

Para desarrollar la habilidad manual que facilitará la escritura.

Para educar la aprensión.

QUE SE PUEDE HACER

Enhebrar agujas.

Enroscar hilo en carretes.

Recortar papel, tela, etc, con -
las manos, con tijeras, etc.

Modelar plastilina, arcilla, mi-
ga de pan, etc.

Trenzar lana, hilo, etc.

Calcar dibujos.

Bordar.

Coser.

Hacer punto.

Hacer ganchillo.

Trabajar con el punzón.

Hacer bolitas de papel y pegarlas
formando dibujos.

Enfilar bolas, sopa, legumbres,
etc.

Pintar con las manos, con pince-
les, pinturas, etc.

Seguir laberintos.

Repasar y colorear dibujos.

Jugar con tuercas, destornilladoo
res, etc.

PARA QUE SIRVE

Favorece la coordinación visomoo
tora.

Para regular la impulsividad --
del movimiento, y desarrollar -
la creatividad.

Desarrollar el control motor y
la atención.

Para aprender a realizar la pino
za antes de utilizar el lápiz.
Desarrolla la precisión y con--
trol de la motricidad fina.

Para aprender a manejar simultáo
neamente varios elementos.

Preparar para la escritura. Fa-
cilita el control de los movi--
mientos oculares y manuales.

QUE SE PUEDE HACER

Pulsar las teclas de una máquina de escribir.

Doblar alambre.

Tocar instrumentos musicales de teclas y cuerdas.

Pasar hilo de plástico por tablillas perforadas.

Completar figuras, hacer simetrías.

1. Imitar los siguientes gestos (después de hacerles el adulto -padre, madre, etc-.)

. coger - dejar

. abrir - cerrar

. llenar - vaciar

. enrollar - desenrollar

. enroscar - desenroscar

. doblar - desdoblar

. tapar - destapar

. apretar - aflojar

. sacudir

. golpear

PARA QUE SIRVE

Para que el niño mejore su escritura o aprenda a escribir.

Para mejorar la precisión en el empleo de la mano.

2. Hacer los ejercicios anteriores sin imitación, sino como respuesta a una orden verbal. Se pueden hacer con material o sin él.

QUE SE PUEDE HACER

PARA QUE SIRVE

3. Gestos con los dedos

- a) Abrir las manos y cerrarlas - extendiendo mucho los dedos.
- b) El telescopio. Poner los dedos en forma de cilindro sobre el pulgar, los niños miran los objetos que hay en la sala.
- c) La paloma que vuela. Enganchar los pulgares cruzados - abriendo y cerrando los dedos.
- d) Hacer carreras con los dedos índice y corazón de ambas manos.
- e) Separar y juntar al máximo -- los dedos.
- f) Tocar con el pulgar el resto de los dedos sucesivamente.
- g) Poner las palmas juntas, ir golpeando cada dedo con su pareja.
- h) Manos levantadas verticalmente con las palmas hacia adelante, flexionar los dedos -- uno tras otro, empezando por el índice y procurando mantener los demás extendidos.

Para perfeccionar la flexibilidad de los movimientos digitales.

Para adaptar los movimientos -- normales al ritmo.

QUE SE PUEDE HACER

PARA QUE SIRVE

i) Palmas de las manos sobre la mesa, ir levantando cada dedo sucesivamente.

4. Coger bolas con los dedos índice y pulgar.

5. Ensartar bolas con los dedos índice y pulgar.

6. Coger pinzas de la ropa con índice y pulgar y ponerlas en -- una cuerda, cartón, etc.

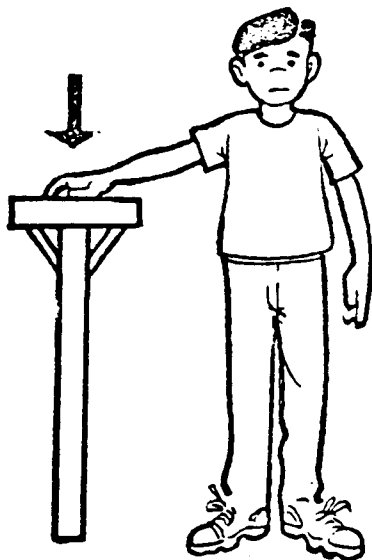
7. Hacer bolitas de papel y plastilina, utilizando pulgar e índice.

Favorecen la flexibilidad, control y habilidad de los dedos. Son especialmente útiles para aquellos niños que tienen problemas en la ejecución de la pinza escritora debido a problemas de incoordinación, rigidez, torpeza motora.

Ejercicios de diferenciación hombro-brazo.

Oponer un obstáculo bajo el brazo, mientras éste extendido intenta descender hacia el suelo.

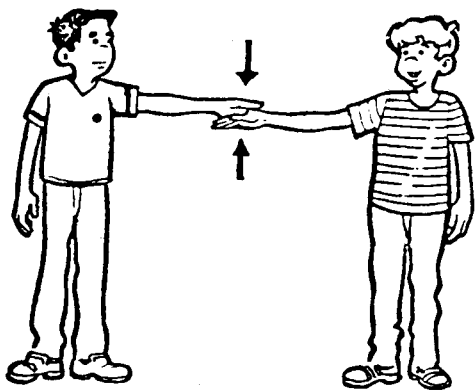
Para lograr una relajación -- muscular.



QUE SE PUEDE HACER

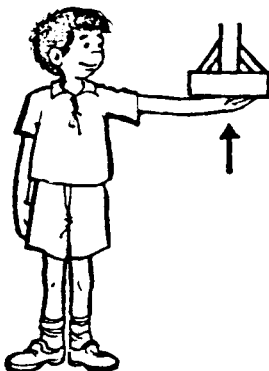
PARA QUE SIRVE

El mismo ejercicio realizado por dos niños: uno intenta levantar el brazo extendido mientras que el otro en la misma posición se lo impide.



Ejercer presión sobre un soporte fijo intentando elevar el brazo.

Ayuda a superar las dificultades escritoras.



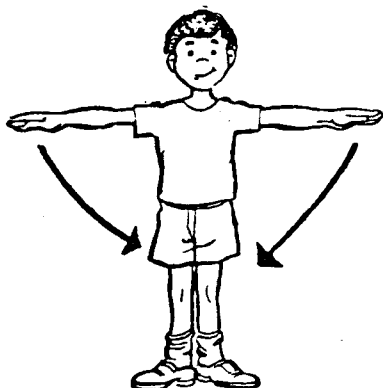
Con los brazos unidos al cuerpo intentar separarlos mientras el padre/madre u otro niño impide que el brazo se despegue del -- cuerpo.

QUE SE PUEDE HACER

PARA QUE SIRVE

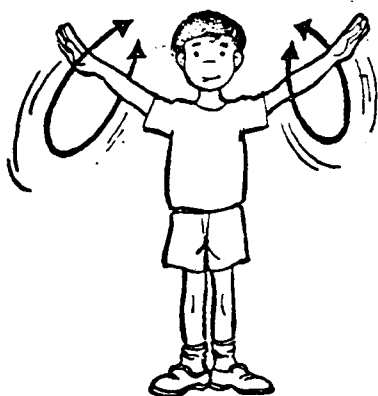


Con los brazos en cruz dejarlos caer "muertos" a una orden dada.



Para el mejor control del útil escritor.

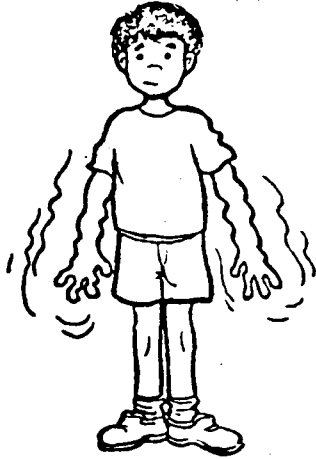
Rotar los brazos en posición circular sobre el hombro como las -
aspas de un molino.



QUE SE PUEDE HACER

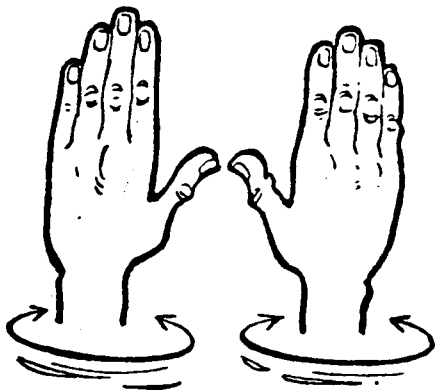
PARA QUE SIRVE

Aprender a dejar los brazos ---
"muertos", "como si fueran de -
goma". Para ello oscilar suave-
mente los brazos procurando no
ejercer control sobre ellos.



Rotar las manos sobre las muñecas

Para evitar el cansancio y el
dolor.



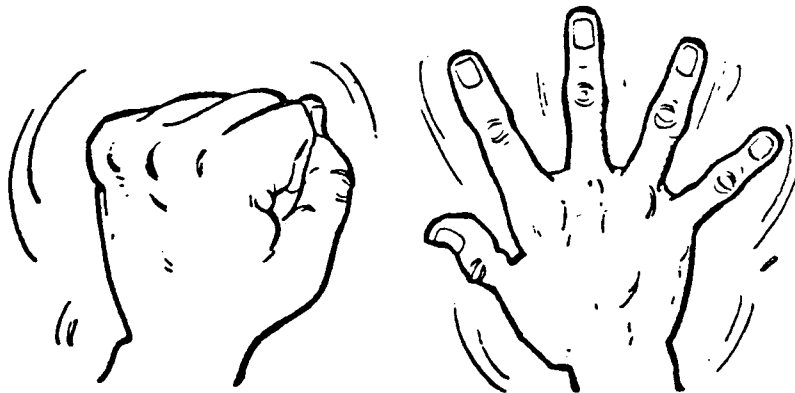
Sacudir ambas manos.



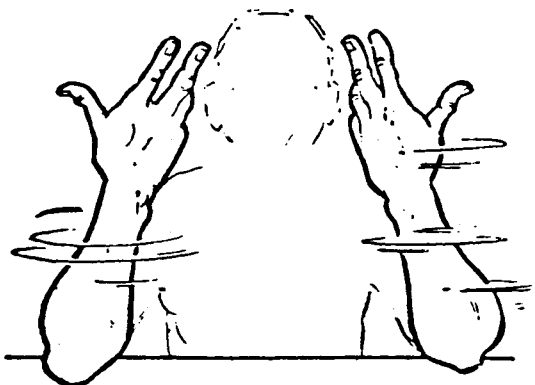
QUE SE PUEDE HACER

PARA QUE SIRVE

Abrir y cerrar las manos con fuer
za.

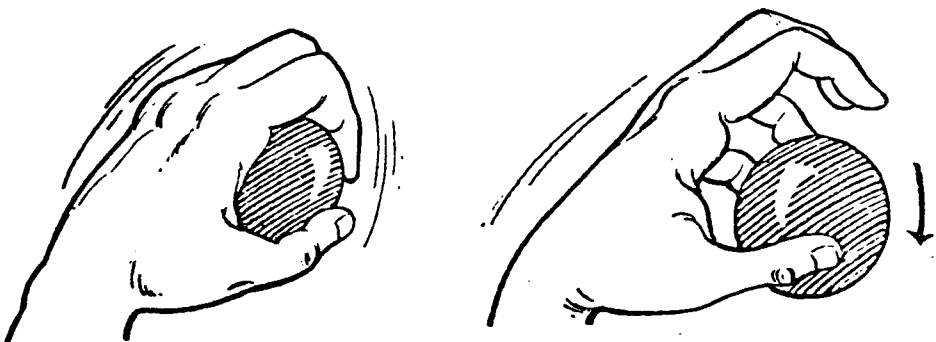


Rotar los brazos sobre los codos.



Con pelotas semimacizas, (aprox.
de un diámetro de 3-4 cmes.), --
oprimir y aflojar sucesivas veces

Para los niños que presionan de-
masiado sobre el papel, bien so-
bre el lápiz; su brazo está ten-
so, ésto les produce mayor can-
sancio y a veces dolor.



QUE SE PUEDE HACER

Juegos relacionados con pelotas y balones de diferentes tamaños y pesos.

. botar, con una mano, con las - dos, deprisa, despacio, etc.

. Lanzar y recoger

Utilizar folios en blanco. Solo - deberán usar hojas rayadas o cuadrículadas cuando al niño no le cueste ningún esfuerzo adaptarse a los pequeños espacios.

Utilizar el lápiz adecuado, ni de demasiado blando ni demasiado duro. Evitar bolígrafos y rotuladores.

Vigilar que el niño coja el lápiz correctamente, es más fácil enseñarle bien al principio que corregir posteriormente una postura -- inadecuada.

El niño ha de escribir siempre de izquierda a derecha y unir las letras dentro de una palabra, esto es muy importante para obtener -- una escritura legible, y para que la velocidad escritora sea correcta.

PARA QUE SIRVE

Ayudan al niño a coordinar la -- vista con los movimientos de la mano

Pone en juego la percepción y -- orientación espacial en el plano

Para que el niño aprenda a presionar adecuadamente.

Para que la escritura produzca - menos tensión muscular.

Se evitan las inversiones.

QUE SE PUEDE HACER

El niño debe tener una postura -
adecuada. Estar sentado correcta
y cómodamente facilitará la es--
critura, los pies deben tener a-
poyo en el suelo, la espalda es-
tará recta y el antebrazo apoya-
do sobre la mesa. También debe -
haber espacio suficiente en la -
mesa donde se escriba.

También hay actividades de papel
y lápiz que se pueden hacer en -
casa para mejorar la escritura.
Algunos ejemplos de ellas son --
las siguientes, que se pueden co-
piar o repasar por encima.

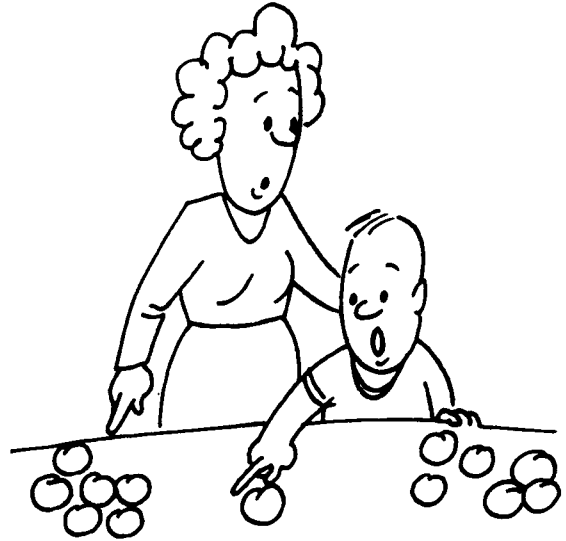
PARA QUE SIRVE

Para que la escritura sea cómoda
y agradable.

Para tener un control adecuado so-
bre el movimiento de su brazo.

AREA DE MATEMATICAS

Al finalizar el Ciclo Inicial de la Educación General Básica (E.G.B.), los niños tienen que haber aprendido las operaciones básicas de sumar y restar, y haberse iniciado la multiplicación y división, y tener las nociones básicas de medida.



Actividades

QUE SE PUEDE HACER

Comentar cuentos de imágenes preguntando ¿donde están?.
Utilizar en las respuestas y preguntas las palabras: arriba-abajo encima-debajo; delante-detrás; --cerca-lejos; dentro-fuera; al lado, a la derecha, a la izquierda.

Poner la mesa, teniendo en cuenta que la cuchara se ponga a la derecha, el vaso delante a la derecha del plato, el cuchillo a la izquierda, etc.

PARA QUE SIRVE

Aprender los conceptos espaciales.

QUE SE PUEDE HACER

Dar órdenes verbales con complementos de lugar, por ejemplo, -- traeme el bote que está encima - del armario, a la derecha de la caja verde. .

Jugar a "veo, veo", dando pistas de localización en el espacio, -- por ejemplo, ¿qué es una cosa -- que está encima de la mesa, debajo de la lámpara, a mi derecha y a la izquierda del frutero?

En un plato o caja juntar varias clases de legumbres (judías, lentejas y garbanzos), para que el niño las separe.

Jugar a las cartas de las familias.

Hacer colecciones de coches con recortes de revistas. Agruparlos por marcas o colores.

Animarles a hacer colecciones de cromos, chapas, o cualquier otra cosa de su interés.

PARA QUE SIRVE

Para que el niño sepa orientar - las cosas en el espacio y orientarse él mismo, a la vez enriquece el lenguaje.

Iniciarse en los conjuntos y -- clasificaciones.

QUE SE PUEDE HACER

Cuando vayan a comprar algo, que vayan a 2 o 3 tiendas diferentes y preguntar el precio, que calculen cual es el mas barato y cuanto se ahorra.

Calcular el precio de la gasolina, a cuánto cuesta llenar el tanque del coche de su padre, cuántos Km. puede hacer, a cómo sale el Km.

En los viajes, calcular las distancias en Kms.

Se puede calcular cuánto pesan y miden los miembros de la familia. Cada uno, todos juntos, ver las diferencias entre ellos.

Calcular los años que cada miembro de la familia tendrá en el año 2000.

Hacer juegos de aproximaciones al peso, longitud y capacidad, transvasando líquidos de unos recipientes a otros de diferente capacidad y forma.

Medir las cosas y las habitaciones en palmos, pasos, etc.

PARA QUE SIRVE

Las cuatro operaciones y sus aplicaciones prácticas.

Introducción a la medida.

QUE SE PUEDE HACER

Preguntar las edades de sus familiares de mayor a menor, y de menor a mayor, ordenarlas y escribirlas.

Ordenar sus libros, juguetes, armarios, estanterías, etc, utilizando distintos criterios de colocación, para que sepa que cada cosa tiene su sitio y que hay un sitio para cada cosa.

Aprovechar las situaciones cotidianas para contar, preparar una pieza de fruta para cada comensal, contar los huevos que quedan en el frigorífico, el dinero que tienen en la hucha, las páginas de un libro, los cuentos que tienen, etc.

Utilizar el calendario para saber los días y semanas que faltan para su cumpleaños, las vacaciones o cualquier otro acontecimiento.

Con el reloj, contar las horas que han pasado, o que faltan para una fecha señalada.

PARA QUE SIRVE

Aprender las relaciones de orden

Aplicar la numeración a problemas cotidianos.

QUE SE PUEDE HACER

PARA QUE SIRVE

Contar las letras que tienen dos letreros grandes que hay en las calles, o las marcas de los productos.

Jugar a contar de 2 en 2, de 3 - 3, hacia adelante y hacia atrás.

Jugar a los dados, al dominó, a las cartas, al parchís y a todos los juegos de mesa.

Enseñarles el valor del dinero y sus equivalencias, por ejemplo, un duro vale 5 pesetas.

Contar y conocer el sistema de numeración.

Encargarles recados en los que - tengan que devolverles dinero.

En los paseos por la calle aprovechar lo que nos rodea, por ejemplo, contar los pisos de un edificio, o las ventanas, ¿hay mas coches aparcados en la acera de la izquierda o de la derecha?, - ¿cuántas personas hay en la cola del autobús?

QUE SE PUEDE HACER

¿Cuántas escaleras hay en cada planta en todo el edificio? etc.

Repasar las cuentas del supermercado.

Jugar a sumar y restar de memoria muy deprisa con números menores a 100.

Repartir entre sus amigos y hermanos caramelos, hojas de papel, etc.

Saber el precio de las cosas, -- cuánto cuesta, cuánto entrego, -- cuánto me devuelven.

En época de rebajas ver la diferencia entre precio antiguo y -- nuevo, y ver lo que se ahorra en la compra.

Calcular cuanto se gasta en desayunar a la semana.

Que el niño calcule sus ingresos mensuales y como los distribuye, qué cosas compra y lo que le -- cuestan.

Durante cuánto tiempo tendría que ahorrar para poder ir al cine, al zoo, o comprar un juguete concreto.

PARA QUE SIRVE

Operaciones de suma y resta -- aplicadas a problemas reales.

QUE SE PUEDE HACER

PARA QUE SIRVE

Cortar láminas de calendarios,
fotos o cromos, y construir puzz-
les.

Conocer las formas.

Formar figuras geométricas con -
palillos o palos de helados.

JUEGOS PARA DESARROLLO LOGICO

- Puzzles
- Puzzles de números
- Tangram
- Bloques lógicos
- Abacos
- Lotos de números
- Lotos de cálculo
- Dominós
- Cartas
- Juegos reunidos
- Construcciones
- Juegos de encajes y tamaños
- Ensartado de bolas y anillas
- Juegos de pesas y medidas
- Números de lija
- Juegos de encajes de formas geométricas
- Juegos de asociaciones y atención
- Regletas de colores