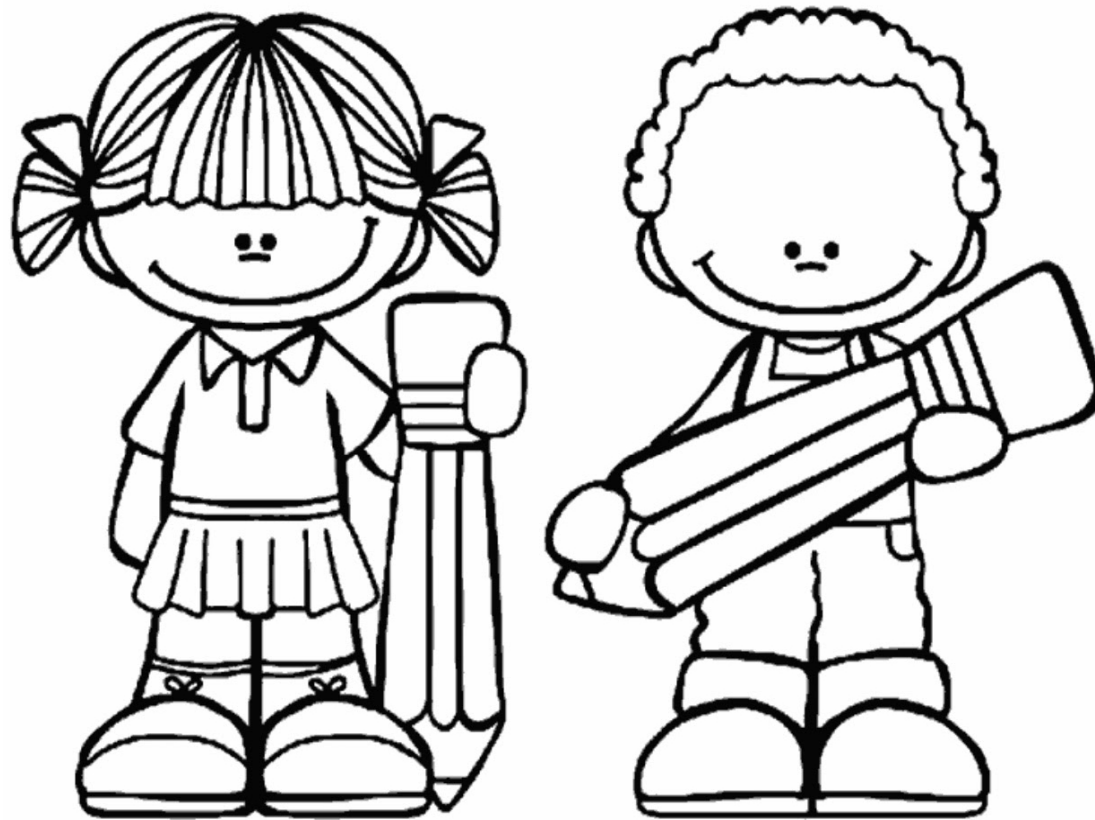




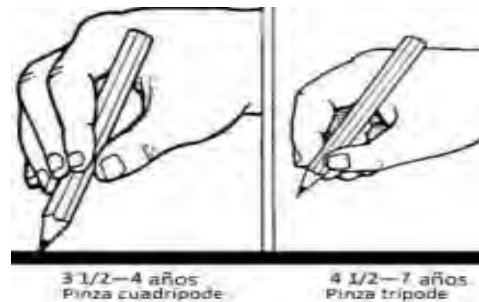
Folleto de grafomotricidad
Inicial II 3 años

Recomendaciones para el correcto manejo del folleto

El siguiente folleto tiene como finalidad reforzar el área grafomotora, favoreciendo el desarrollo motor fino con actividades previamente seleccionadas para niños entre 3 y 4 años.

Para poder realizar las actividades de la mejor manera, se deberá tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Primero se realizarán 1 o 2 ejercicios de calentamiento y luego se llevará a cabo ya sea 1 actividad lúdica o 1 hoja de trazos (o 2 dependiendo de la buena disposición, atención del niño y tipo de actividad que se elija hacer).
3. Realizarlo dos veces por semana.
4. Al momento de colorear, colocarle la mano de acuerdo al gráfico para que mantenga la postura correcta acorde a la edad y así haya una mejor producción.



5. El niño deberá llevar a cabo el trabajo en compañía de un adulto que lo supervise.
6. Se deberá leer al niño claramente la consigna, verificando que la haya comprendido.
7. Motivelo constantemente a efectuar el ejercicio.
8. Es necesario contar con un lugar adecuado, que le brinde buena iluminación, ventilación y que le permita mantener la atención necesaria, evitando distractores.

9. Al finalizar cada tarea, felicítelo por haberla cumplido.

Calentamiento:

- Exprimir toallas pequeñas o esponjas con agua.
- Tocar con el pulgar cada dedo de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.
- Tocar como un tambor o “teclear” con los dedos sobre la mesa, aumentando la velocidad.
- Hacer como araña, caminando hacia adelante.
- Jugar a los títeres para que mueva manos y dedos.
- Simular el sonido de la lluvia tocando los dedos de una mano en la palma de la otra, dedo por dedo.
- Pintar con los dedos utilizando témpera.
- Apretar una pelota pequeña, contar hasta 10 y pasarla de una mano a otra.
- Tocar, apretar, sacudir, golpear, pellizcar, agitar, agarrar y soltar, palmear, frotar palmas y objetos de diferentes texturas y tamaños.
- Mover las manos acorde a las letras de las canciones (infantiles). Por ejemplo, la canción: “había una vez una mano que si estaba contenta bailaba” y se mueve la mano como si estuviera bailando.
- Girar las manos, primero con los puños cerrados y después con los dedos extendidos.



Actividades lúdicas:

- Pegar y despegar gomets o stickers en un dibujo o lugar determinado.
- Enroscar y desenroscar las tapas de botellas.

- Llenar un gotero con agua y colorante y pasar el agua a otro recipiente.



- Usar juegos con velcro.

- Subir y bajar cierres.

- Colorear dibujos que sean de su agrado manteniendo siempre la postura correcta de los dedos y ayudando a respetar los límites usando diferentes colores.

- Colocar un elástico en los dedos, índice y pulgar, abrir y cerrarlos.



- Dibujar figuras grandes con tiza en el patio o sobre una cartulina negra.
- Lavar el carro o sus juguetes con esponja y luego secarlos con un trapo.
- Al jugar con plastilina, usar moldes y presionar fuertemente.
- Rasgar papel y hacer bolitas.



- Esconder frejoles dentro de la plastilina y luego abrirla para sacarlos.
- Pintar con témpera usando los dedos, presionando cada dedo en el papel.

- Abrir y cerrar pinzas de ropa.



- En un recipiente, con arena, gelatina o arroz, buscar objetos pequeños escondidos o realizar los trazos que están en las hojas.
- Con una cuchara pasar azúcar o arroz de un recipiente a otro.
- Hacer movimientos de pinza con los dedos índice y pulgar y luego pasar objetos pequeños como: lentejas, garbanzos, semillas, etc. de un plato a otro, sólo usando esos dedos.
- Pelar una fruta o un huevo con los dedos.
- Hacer “gusanitos” de plastilina.



- Ponerse goma en la mano, esperar a que se seque y retirarla con la otra mano.
- Abrir fundas de snacks y caramelos.

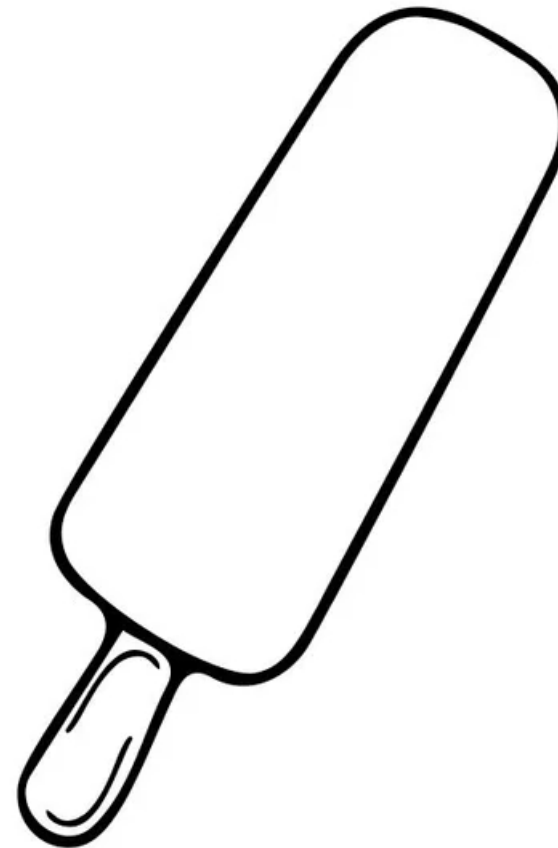


- Dibujar con marcador, en una pizarra acrílica, y luego borrarlo con el dedo.
- Aplastar con las dos manos una pelota de goma (como las anti-estres).
- Realizar acciones cotidianas que requieran el uso de la pinza o la mano, como por ejemplo: prender la luz, coger los cubiertos con la postura correcta de los dedos, intentar enjabonarse, poner la pasta al cepillo de dientes, ponerse y sacarse las medias, etc.
- Hacer masas de diferentes texturas y amasarlas.

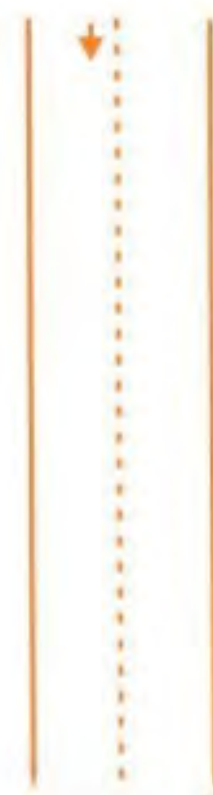
Troza papelitos y pégalos en los globos.



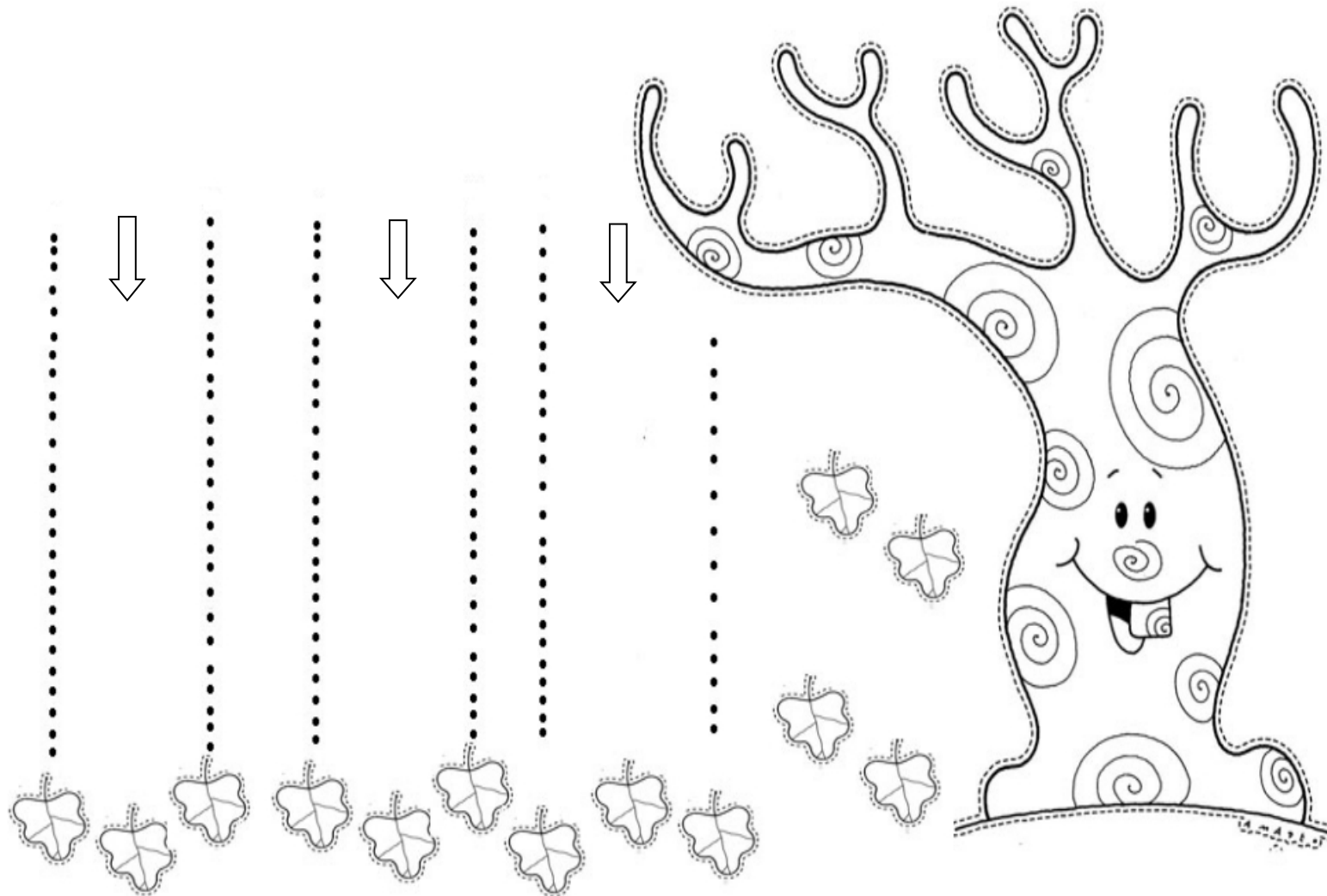
Arruga papelitos de colores y pégalos en los helados.



Realiza con lápiz de color de varios colores el trazo de la línea vertical.



Haz bolitas de papel y pégalas en el trazo de la línea vertical.



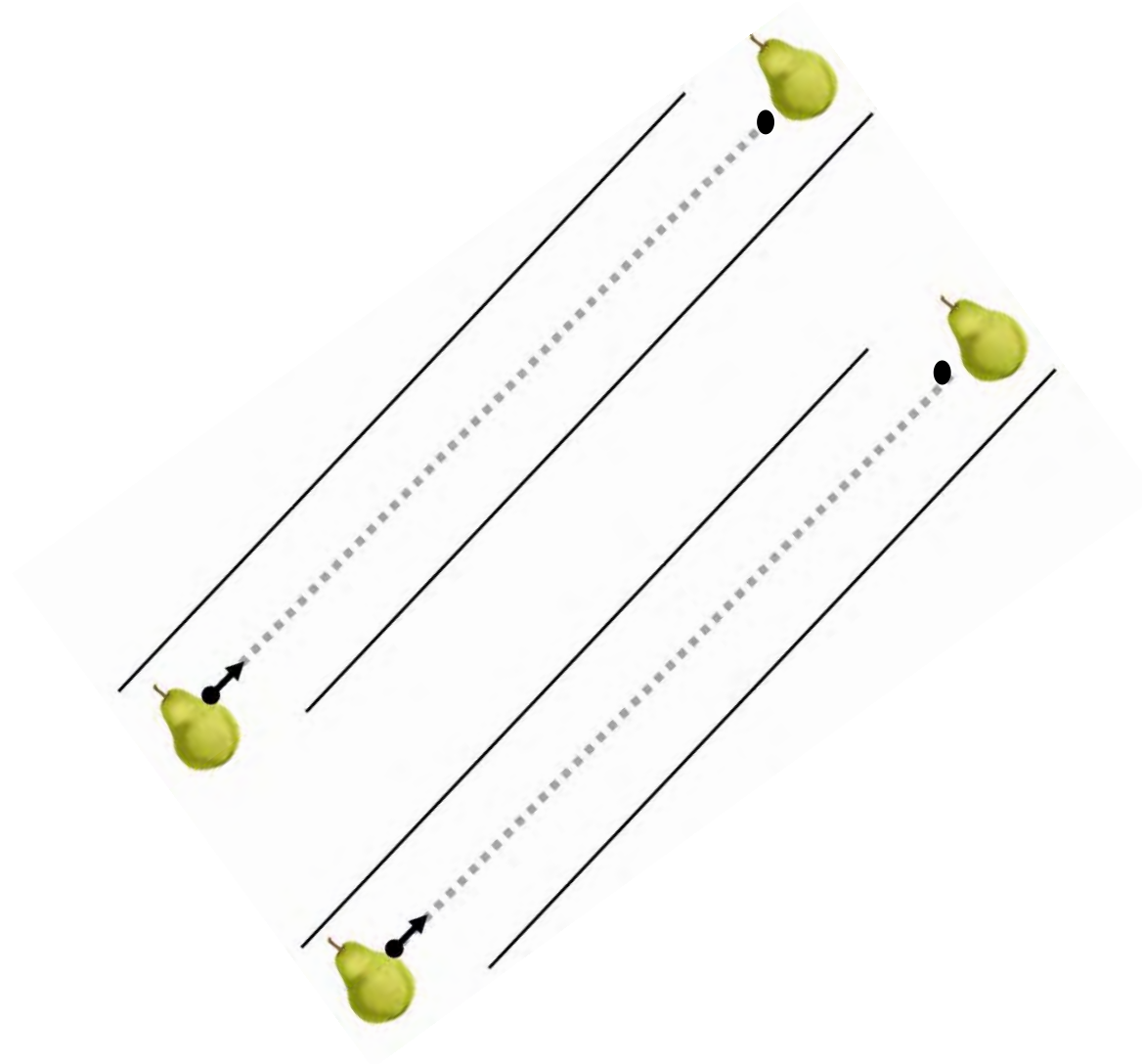
Pega stickers siguiendo el camino de la línea horizontal.



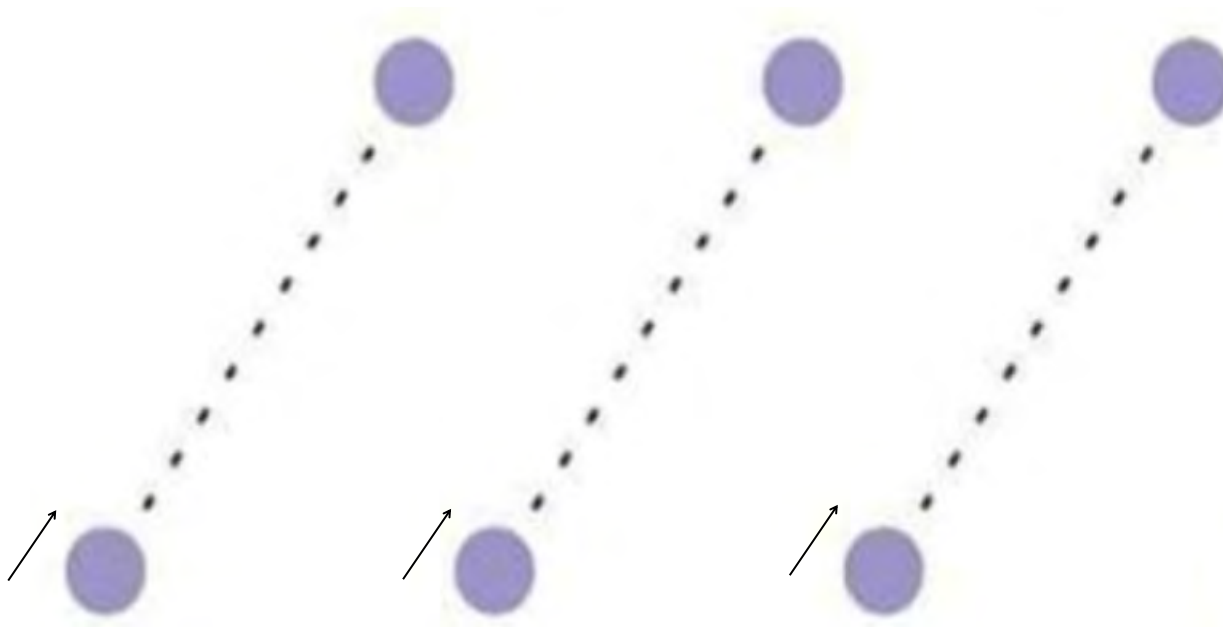
Realiza con pincel y pintura el trazo de la línea horizontal.



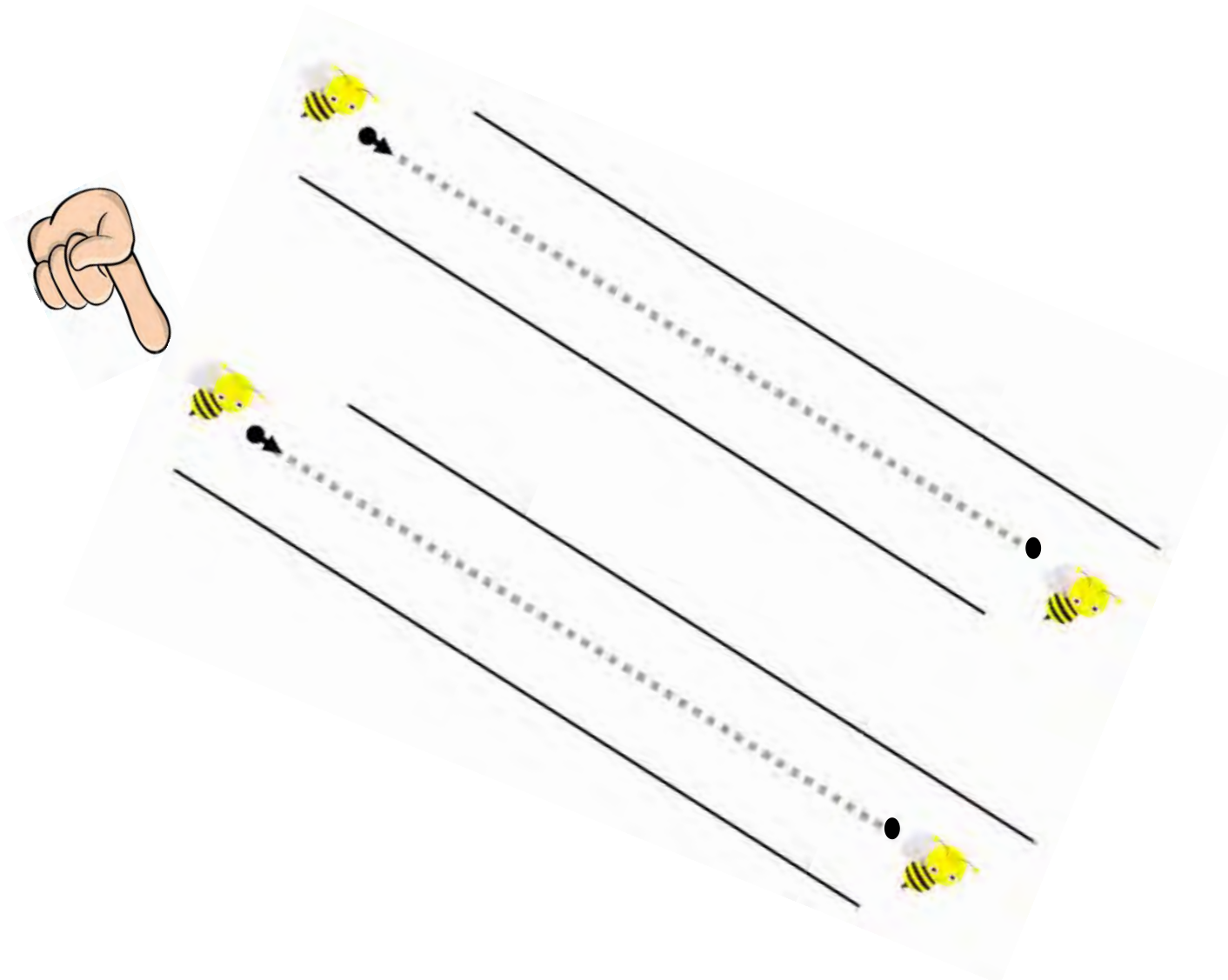
Realiza el trazo oblicuo superior pegando lentejas.



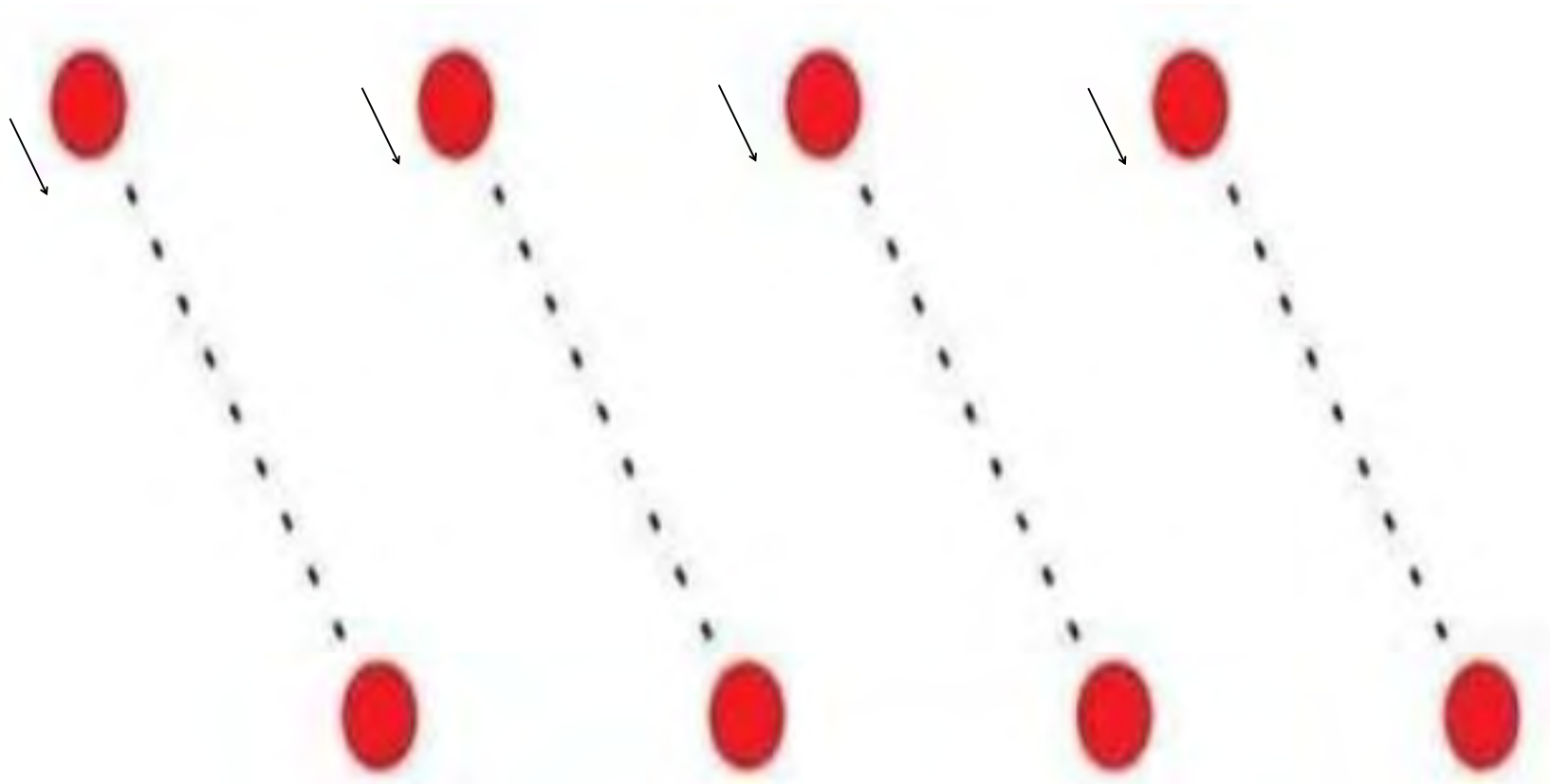
Haz el trazo con gusanitos de plastilina.



Realiza el trazo oblicuo inferior usando pintura en tu dedo índice.



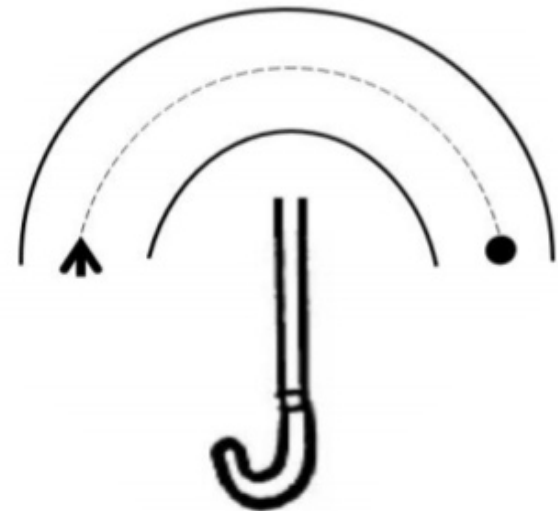
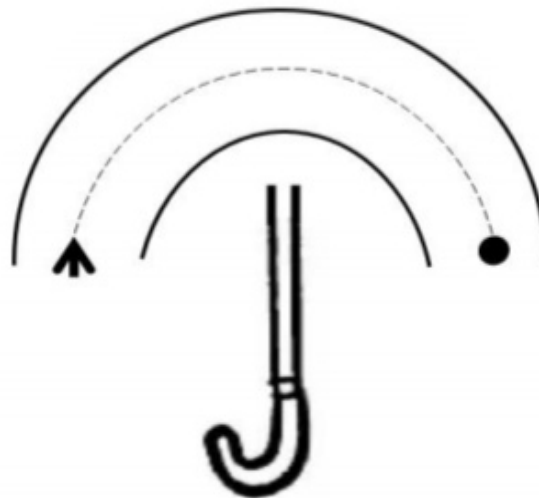
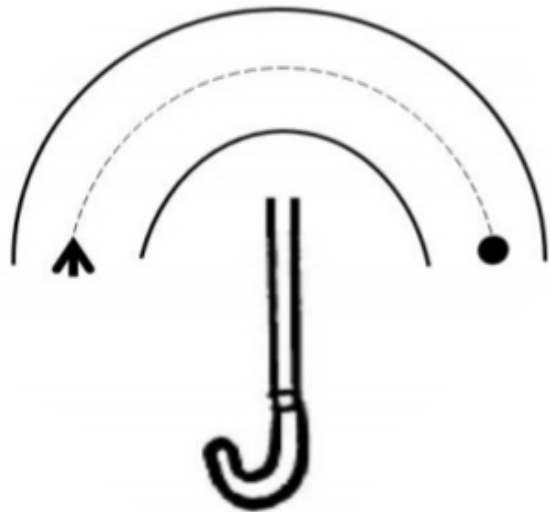
Pinta con huellitas por la línea oblicua hasta llegar al caracol.



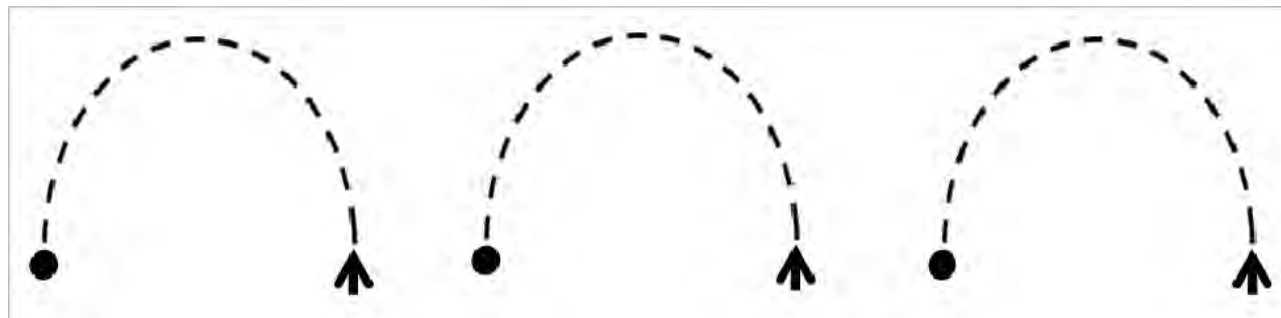
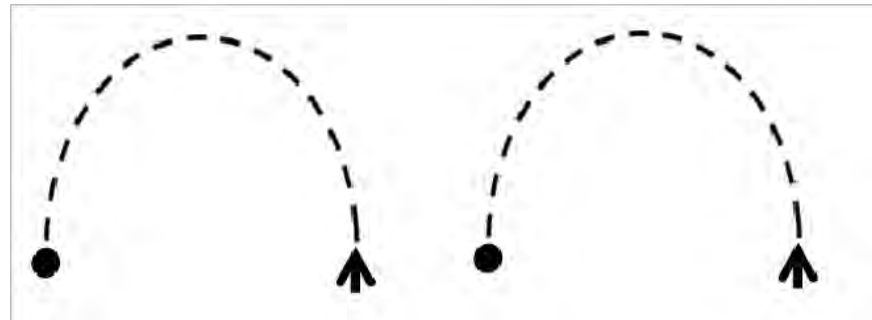
Rasga papeles y pégalos debajo de cada cohete.



Repasa con diferentes colores la línea curva abierta abajo.



Repasa el trazo con los colores del arco iris.



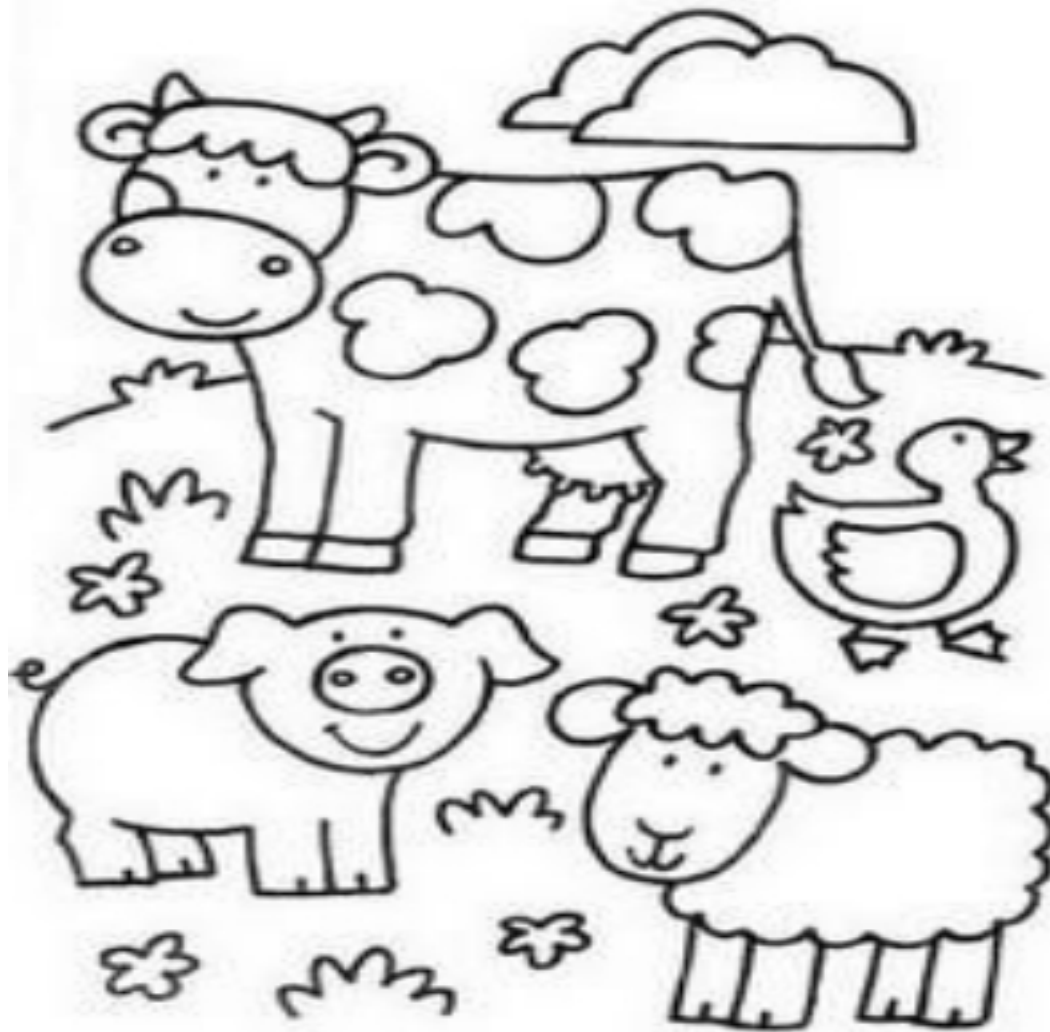
Traza el camino de la línea curva abierta abajo enlazada.



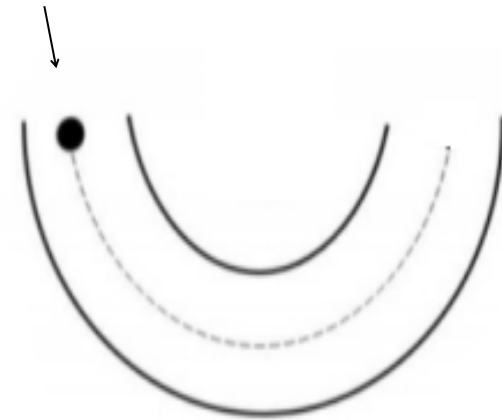
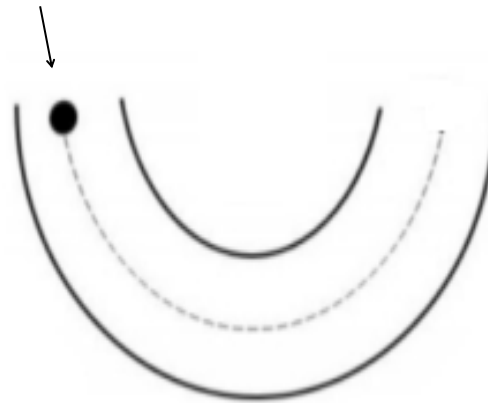
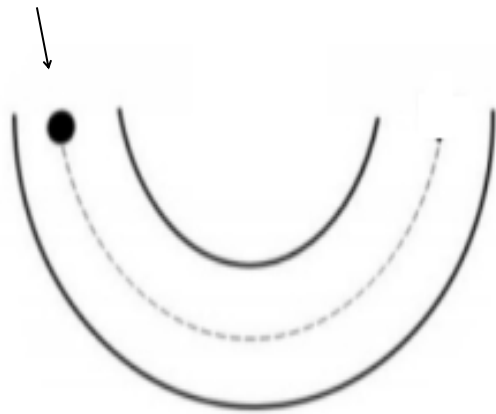
Realiza el trazo del camino del saltamontes.



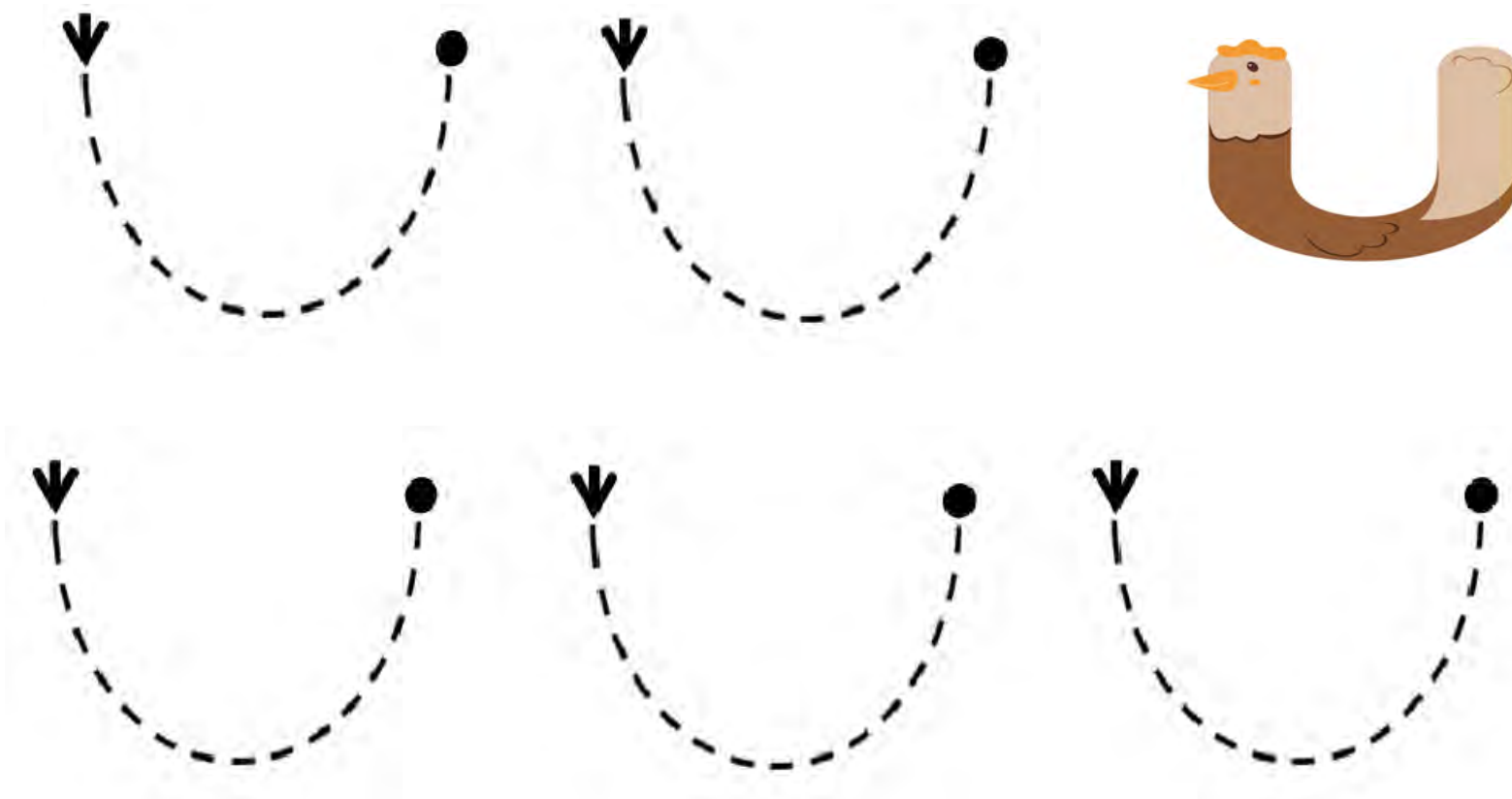
Colorea los animales.



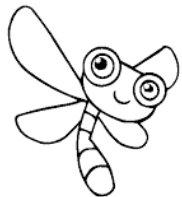
Repasa el trazo de la línea curva abierta arriba.



Repasa el trazo de la línea curva abierta arriba.



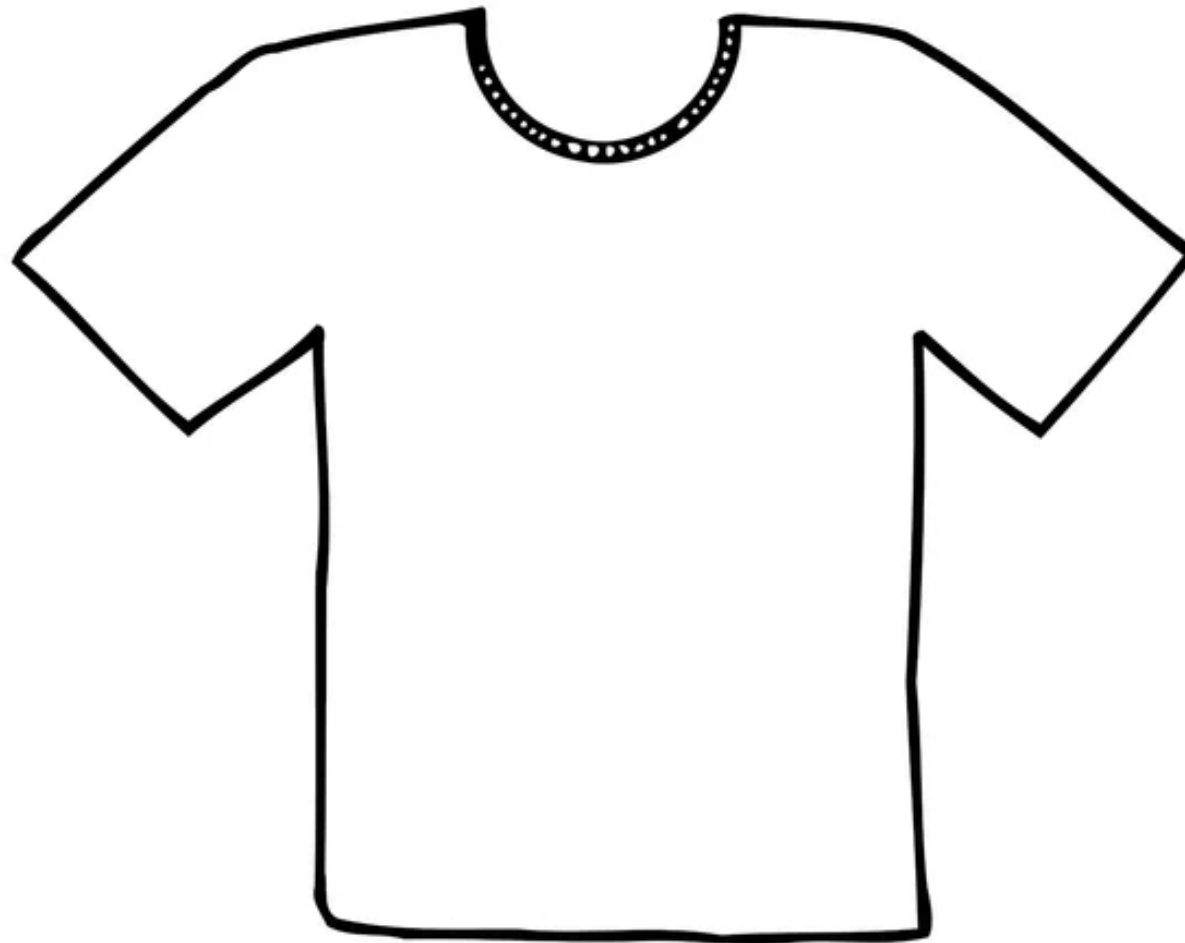
Pinta con pincel el trazo de la línea curva abierta arriba enlazada.



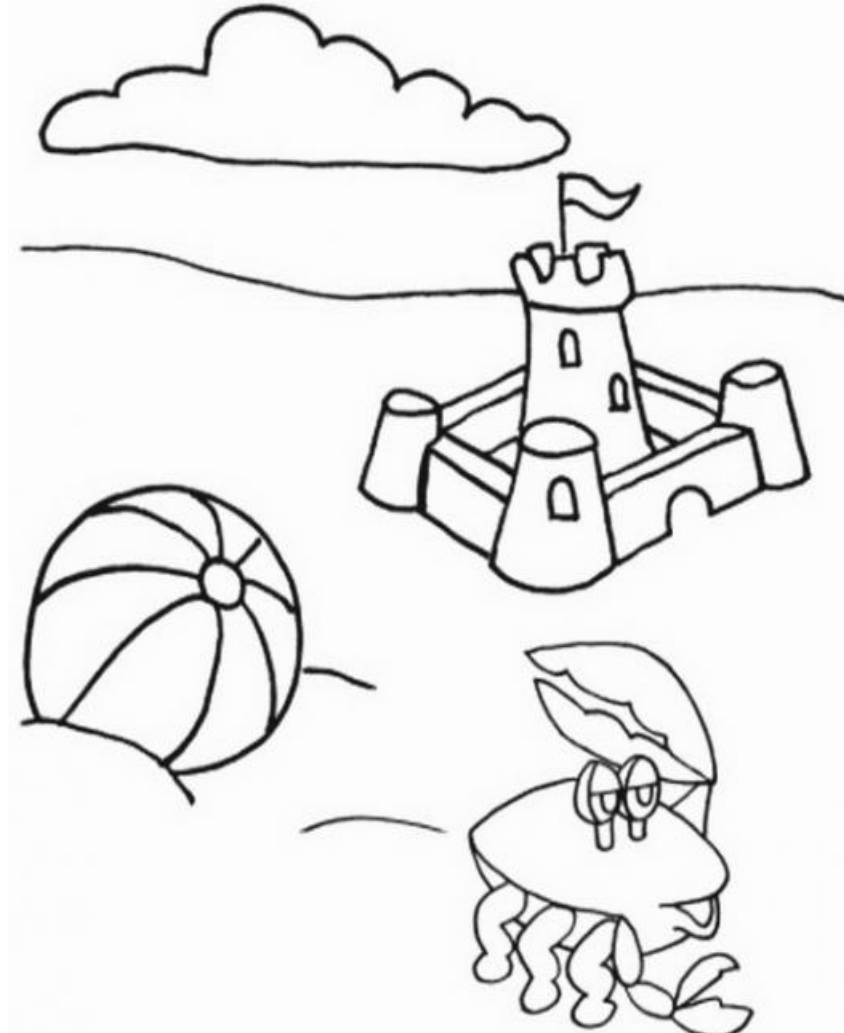
Realiza el siguiente trazo con crayola.



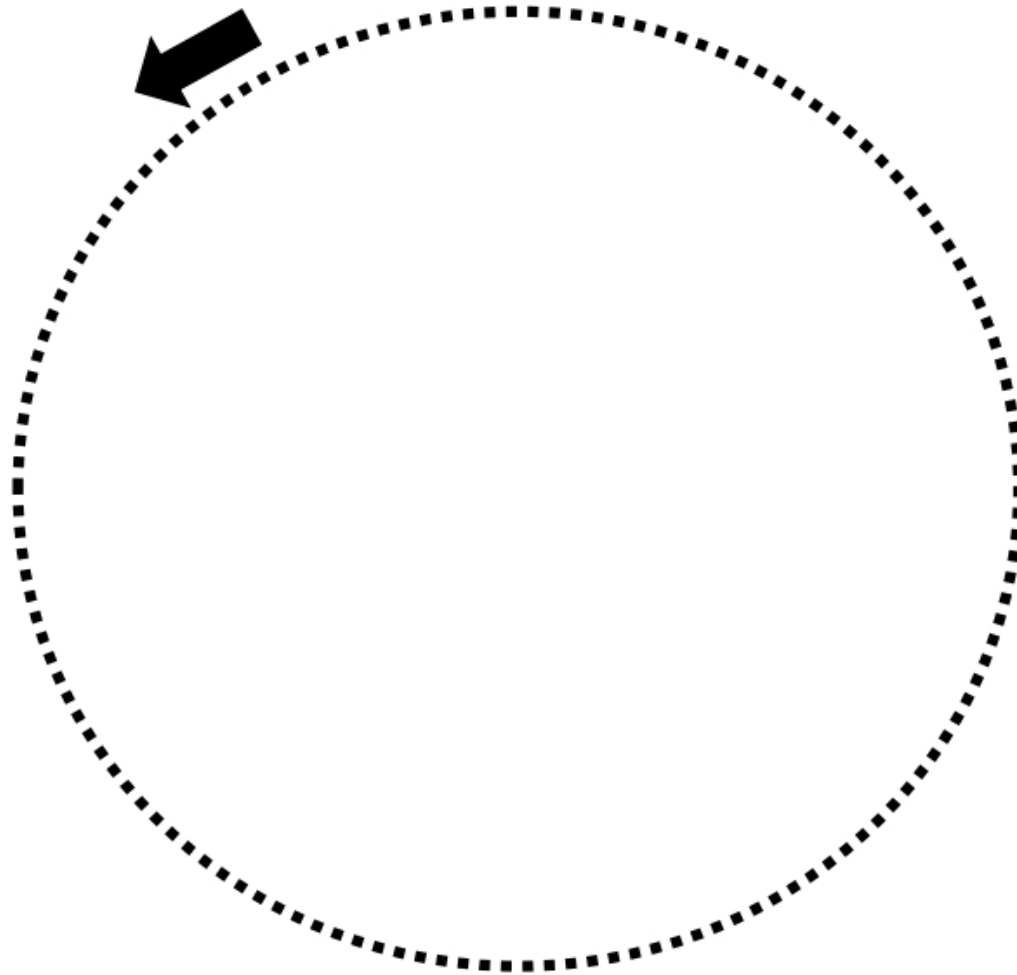
Troza papelitos y decora la camiseta.



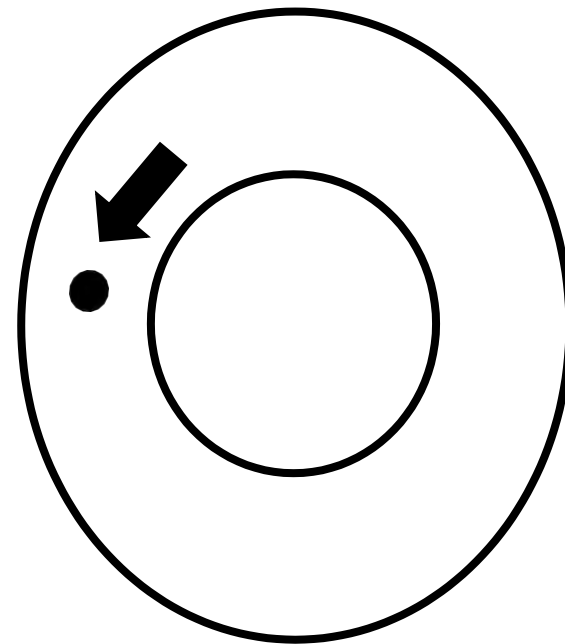
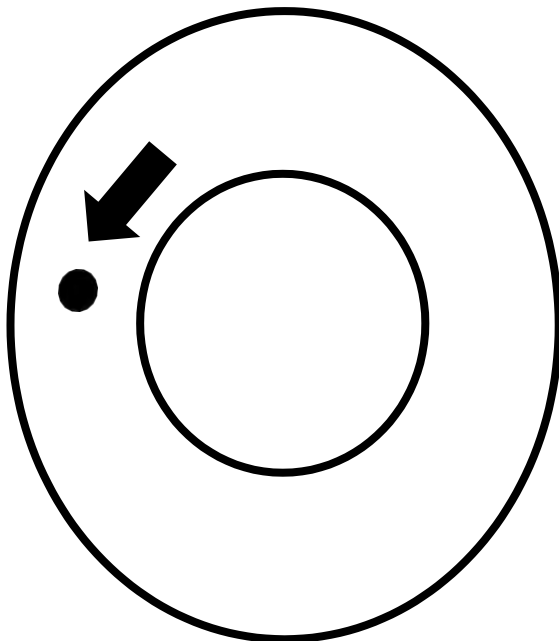
Colorea a tu gusto.



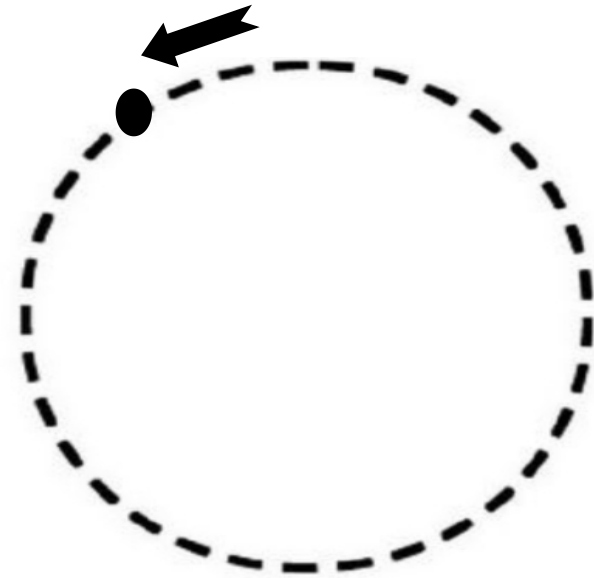
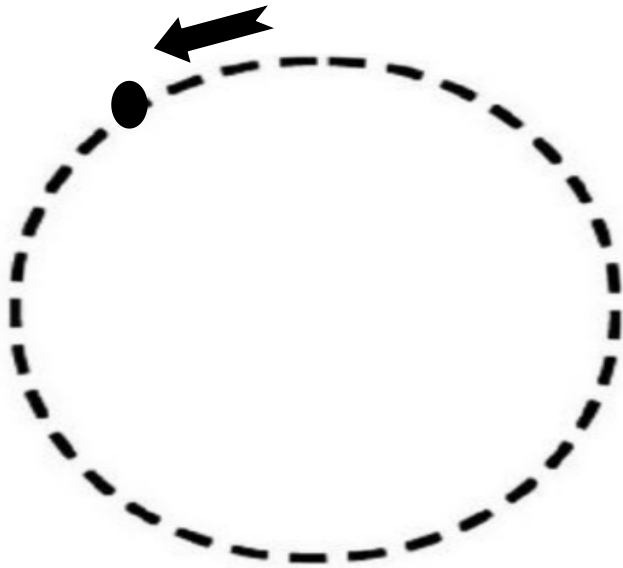
Pinta con esponja moteando el trazo de la curva cerrada a la derecha.



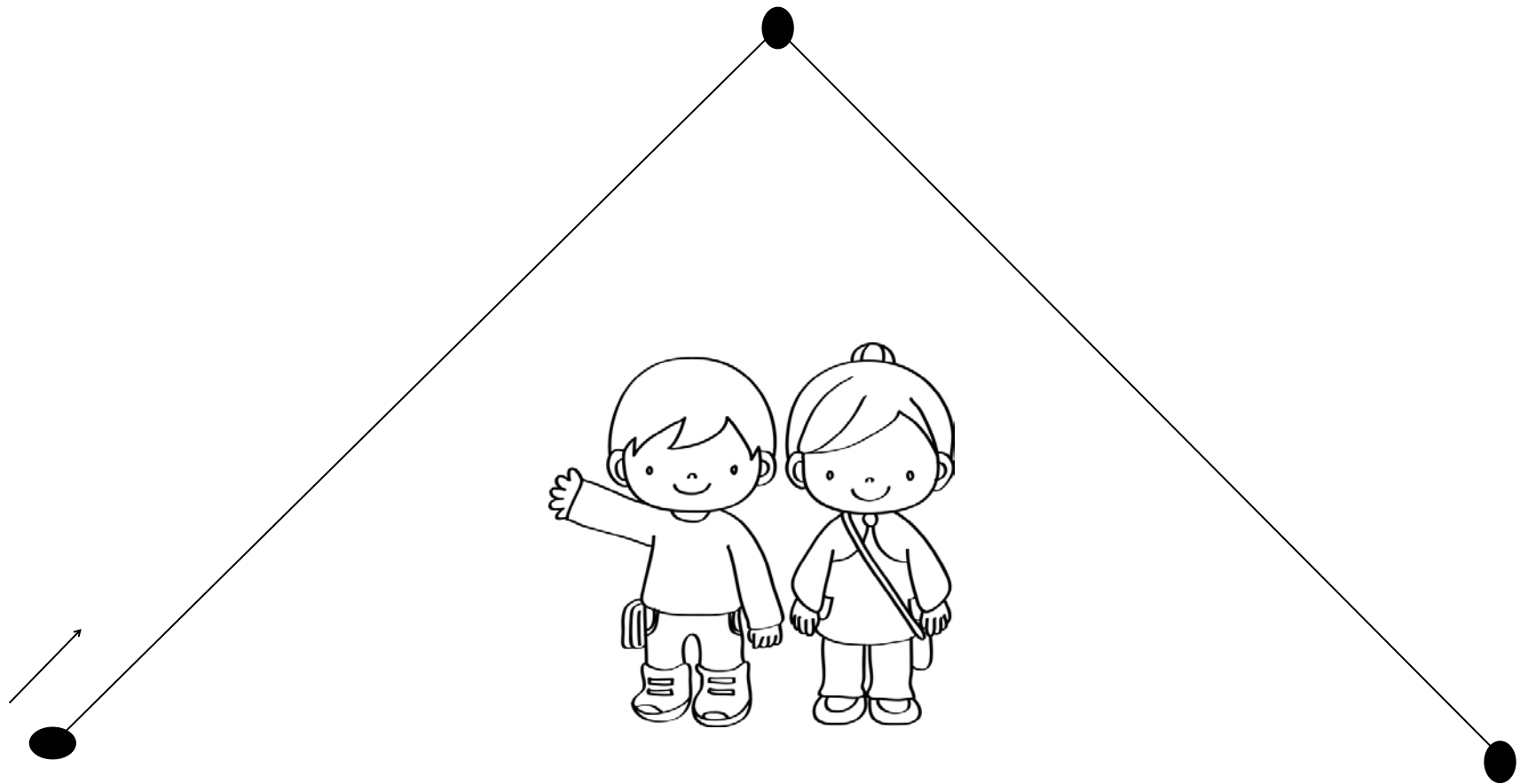
Repasa con marcador siguiendo el trazo de la curva cerrada circular.



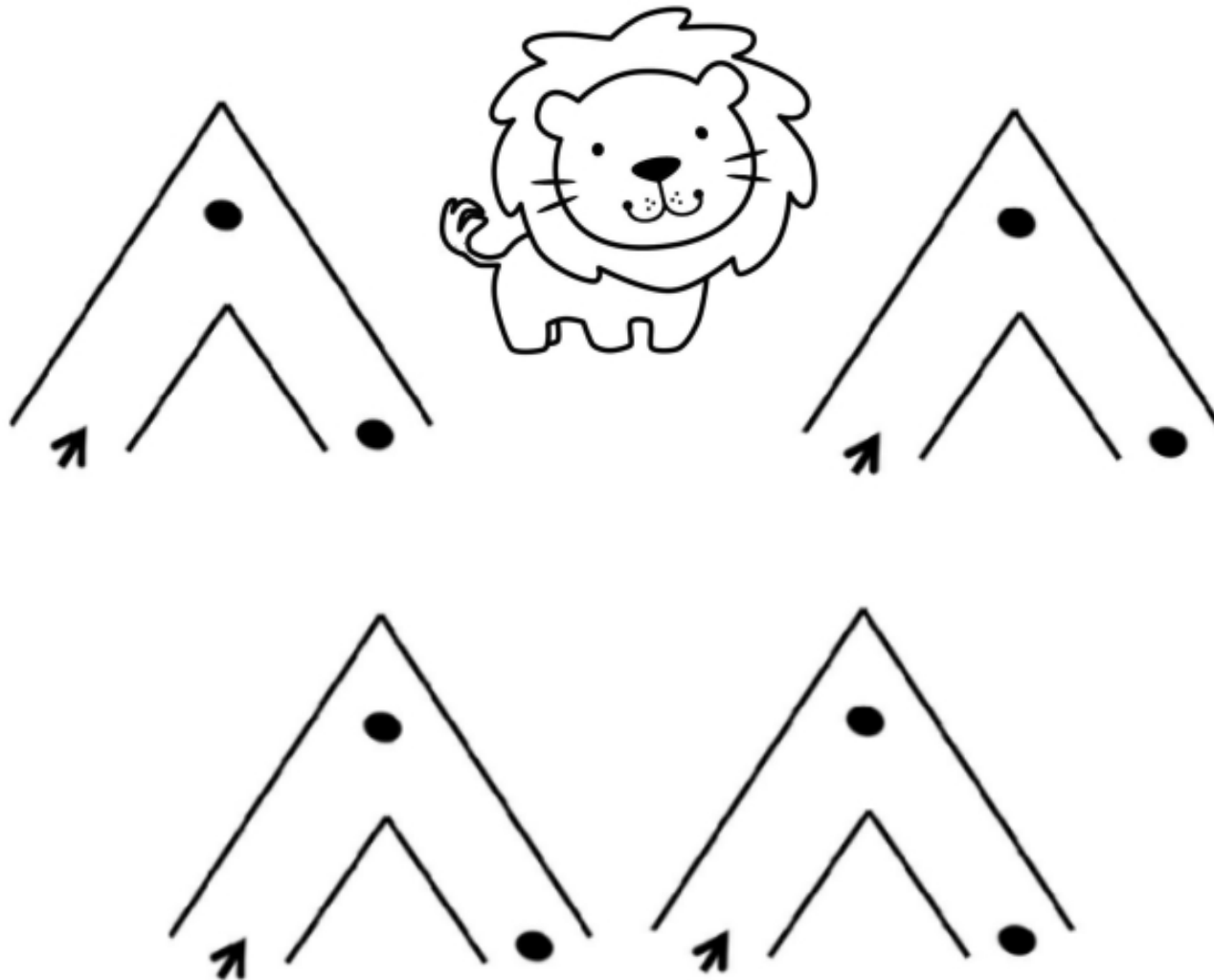
Pinta con hisopo el trazo de la curva cerrada.



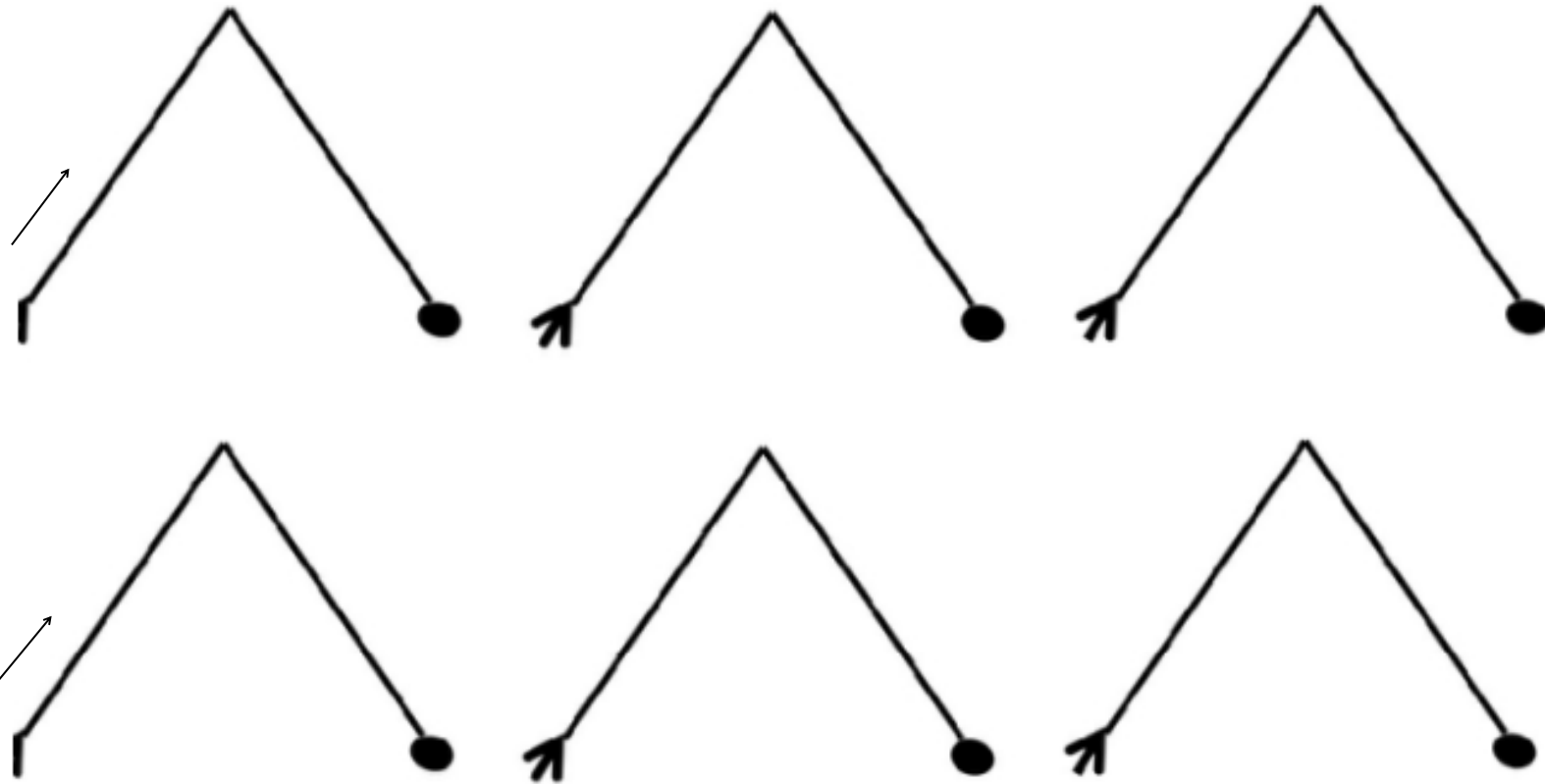
Pon huellitas sobre el trazo oblicuo mixto.



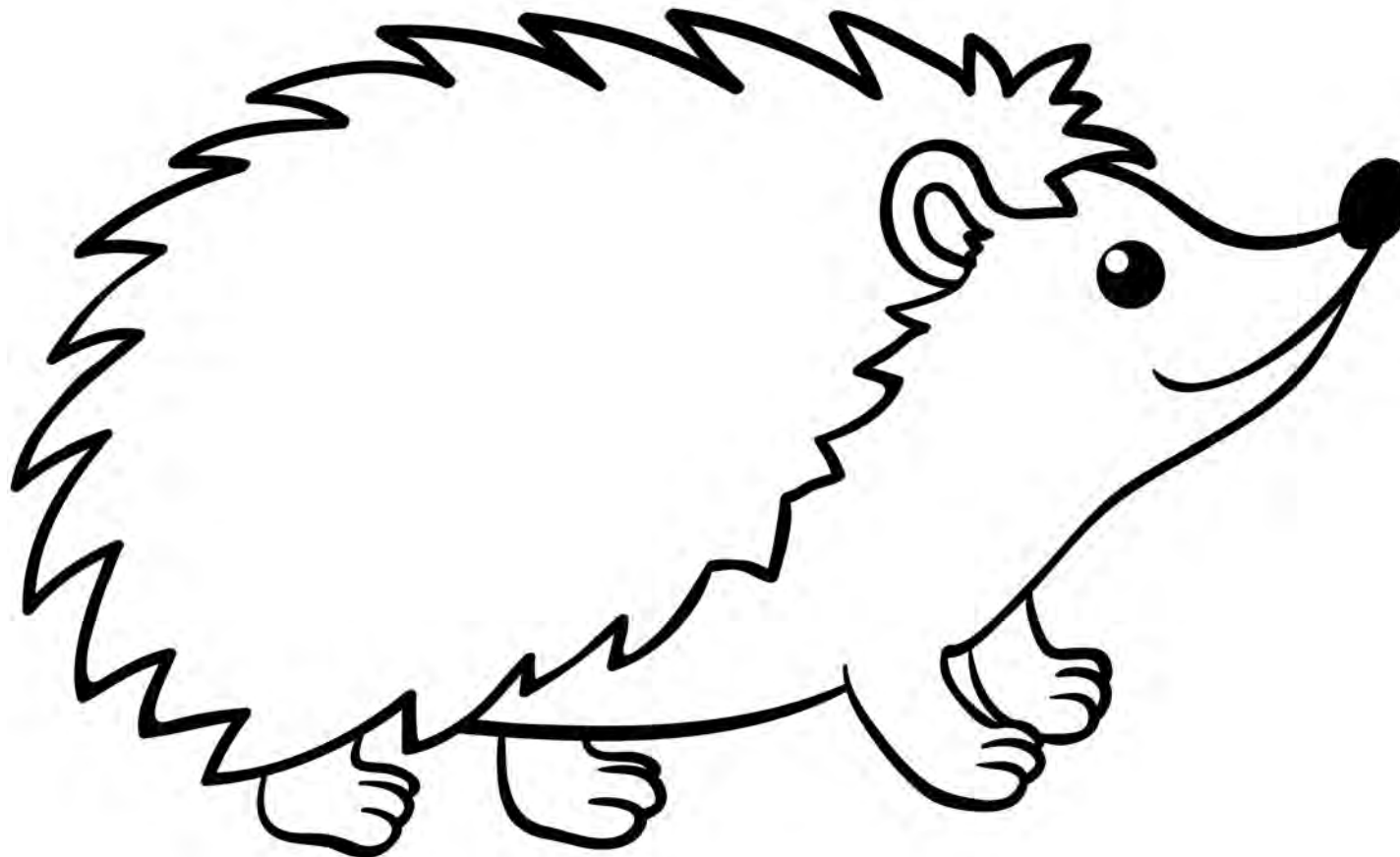
Repasa el trazo con crayolas.



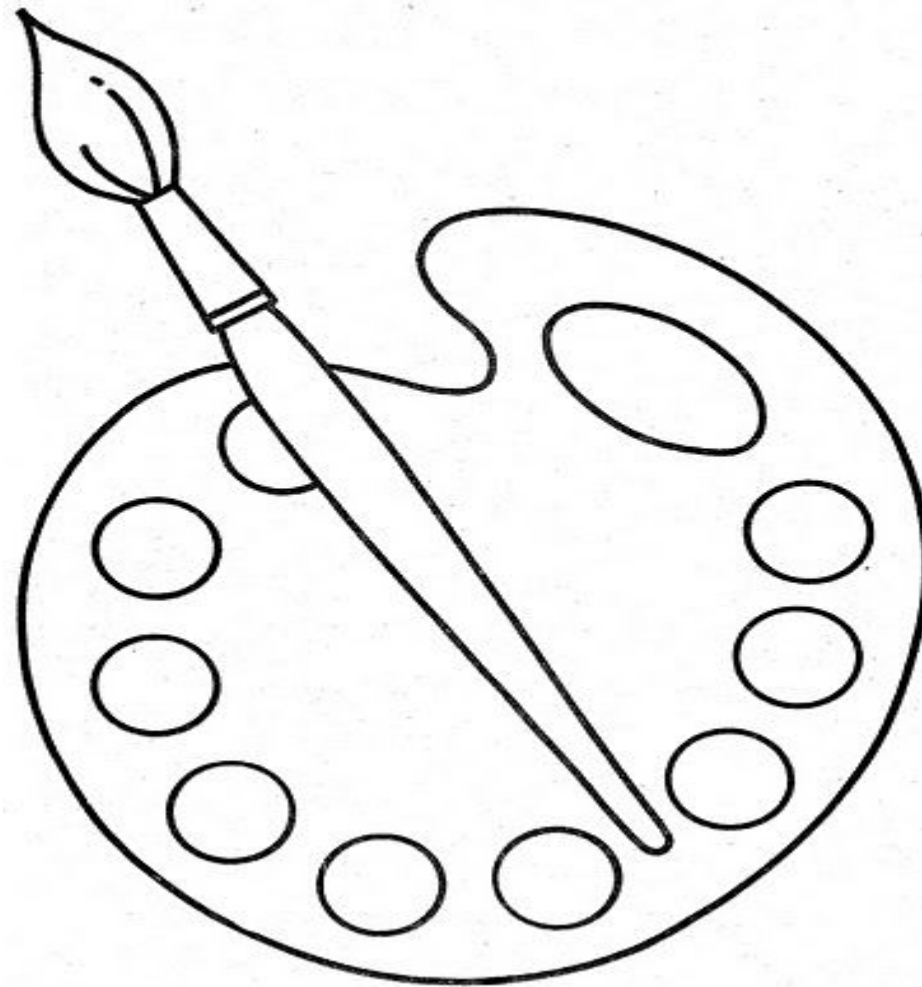
Haz saltar un muñeco, siguiendo el trazo oblicuo mixto.



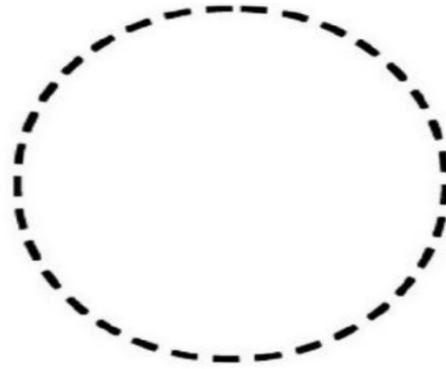
Puntea con marcador en el puerco espín.



Pon pintura con un gotero en la paleta.

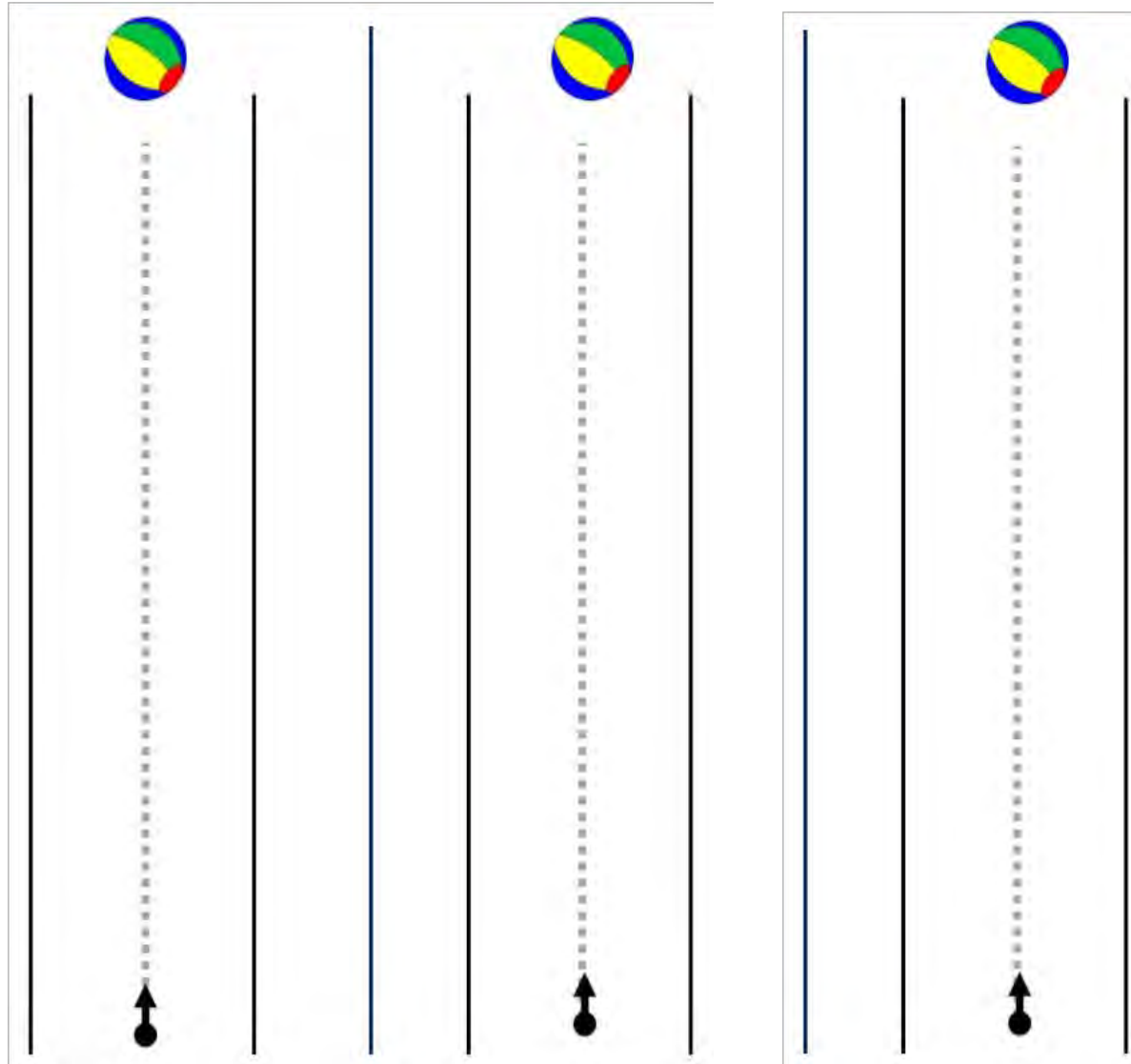


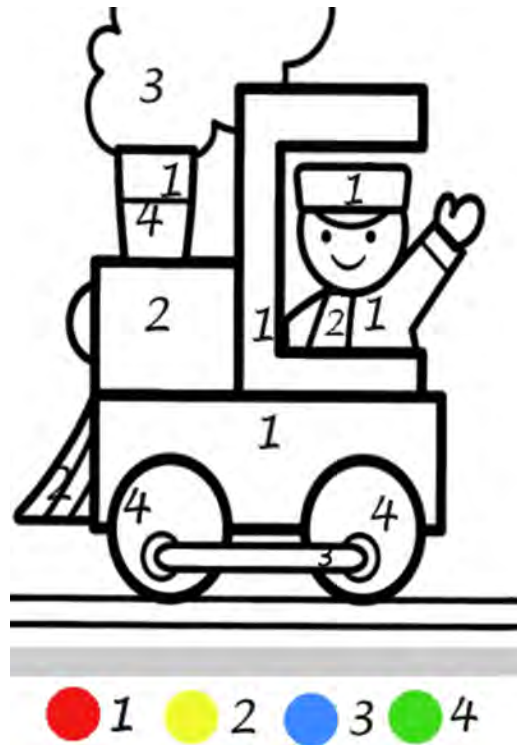
Haz el trazo y crea un dibujo.



Dibújate.

Recorta por la línea hasta llegar a la pelota.





Folleto de lógica - matemática
Inicial II 3 años

Recomendaciones para el correcto manejo del folleto

El siguiente folleto tiene como finalidad reforzar el área lógica - matemática, favoreciendo el desarrollo de la misma con actividades previamente seleccionadas para niños entre 3 y 4 años.

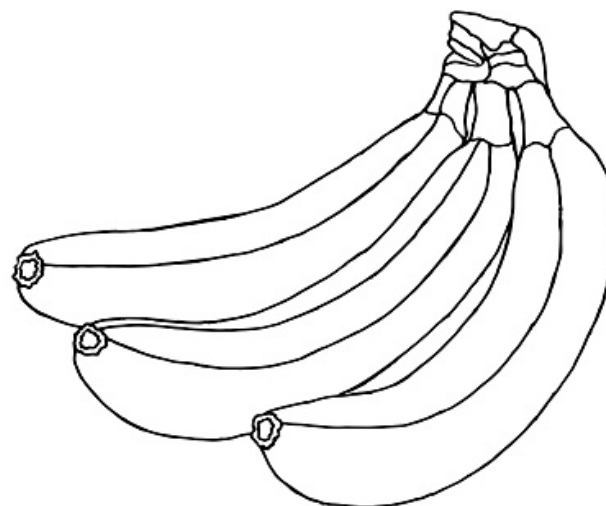
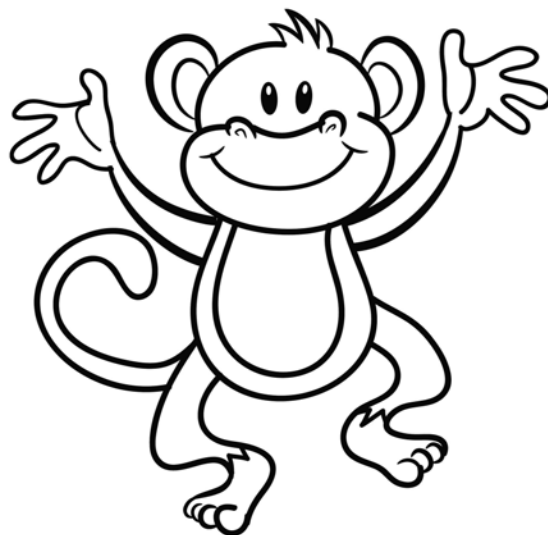
Para poder realizar las actividades de la mejor manera, se deberá tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Se realizará 1 actividad lúdica o 1 hoja (o 2 dependiendo de la buena disposición, atención del niño y tipo de actividad que se elija hacer).
2. Realizarlo dos veces por semana.
3. El niño deberá llevar a cabo el trabajo en compañía de un adulto que lo supervise.
4. Se deberá leer al niño claramente la consigna, verificando que la haya comprendido.
5. Motivarlo constantemente a efectuar el ejercicio.
6. Es necesario contar con un lugar adecuado, que le brinde buena iluminación, ventilación y que le permita mantener la atención necesaria, evitando distractores.
7. Al finalizar cada tarea, felicítelo por haberla cumplido.

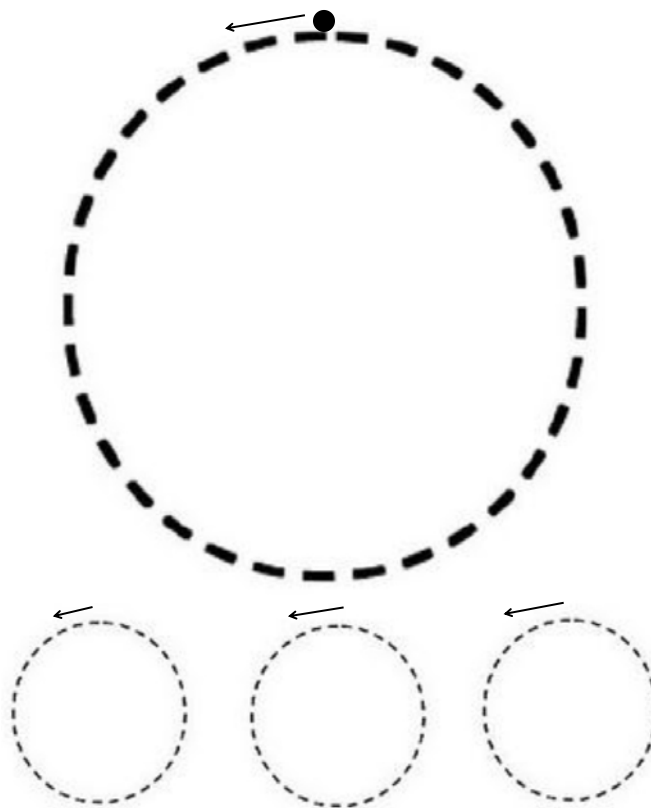
Actividades lúdicas y cotidianas

- Indicarle cuántos individuales se necesitan a la hora de comer para que los cuente y los ponga en la mesa.
- Clasificar los juguetes según diferentes atributos: color, tamaños, uso, etc.
- Buscar figuras geométricas en los adornos o cosas de la casa.
- Ver qué alimentos van dentro y fuera de la refrigeradora o qué juguetes van dentro o fuera del cajón.
- Armar rompecabezas.
- Hacer que reparta caramelos o las fichas de un juego.
- Jugar a encontrar objetos de un determinado color, forma o tamaño.
- A la hora del almuerzo, comparar la cantidad de comida en los platos y ver quién tiene mucho y quién tiene poco.
- Cuando vayan al supermercado, pedirle que traiga 3 frutas amarillas, 2 frutas rojas o cualquier alimento que se pueda describir en cuanto a color, forma, número y noción.
- Sobre espuma de afeitar, harina o avena, hacer la grafía de los números.
- Hacer un recuento de una actividad que hizo en el día: ¿Qué hicimos primero?, ¿Qué hicimos segundo y al final?
- Ordenar los zapatos y contarlos.

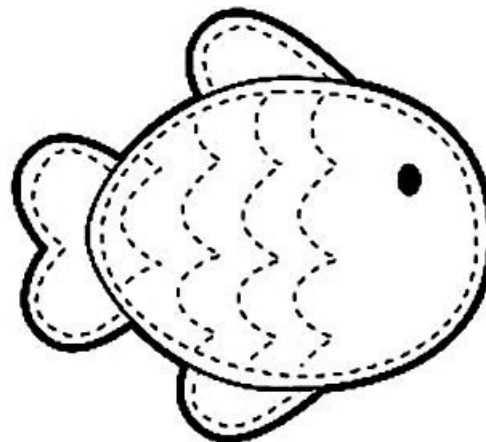
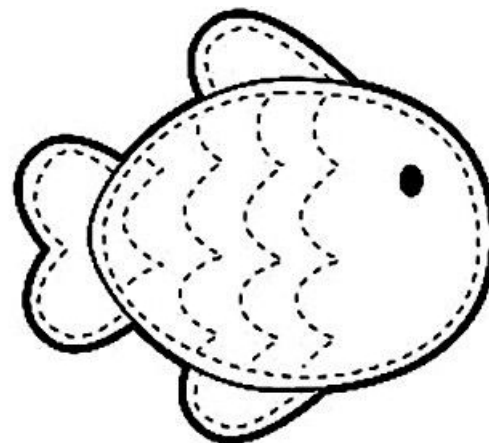
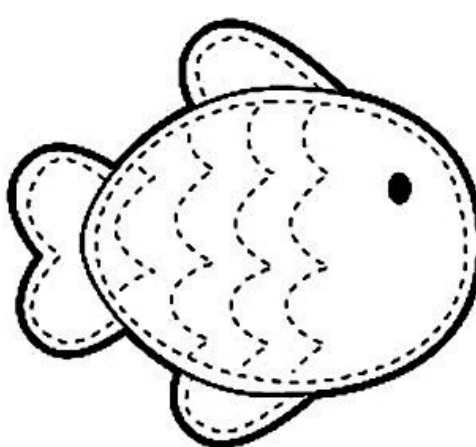
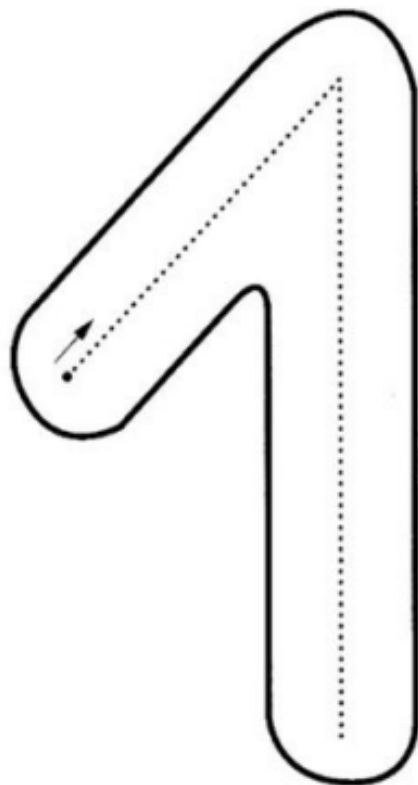
Colorea los objetos que son de color amarillo.



Pega papelitos en el círculo grande y repasa, con diferentes colores, los círculos de abajo.



Haz el trazo del número 1 con pincel y pinta un pez.



Colorea el objeto que se encuentra abajo de la mesa y encierra el que está arriba.



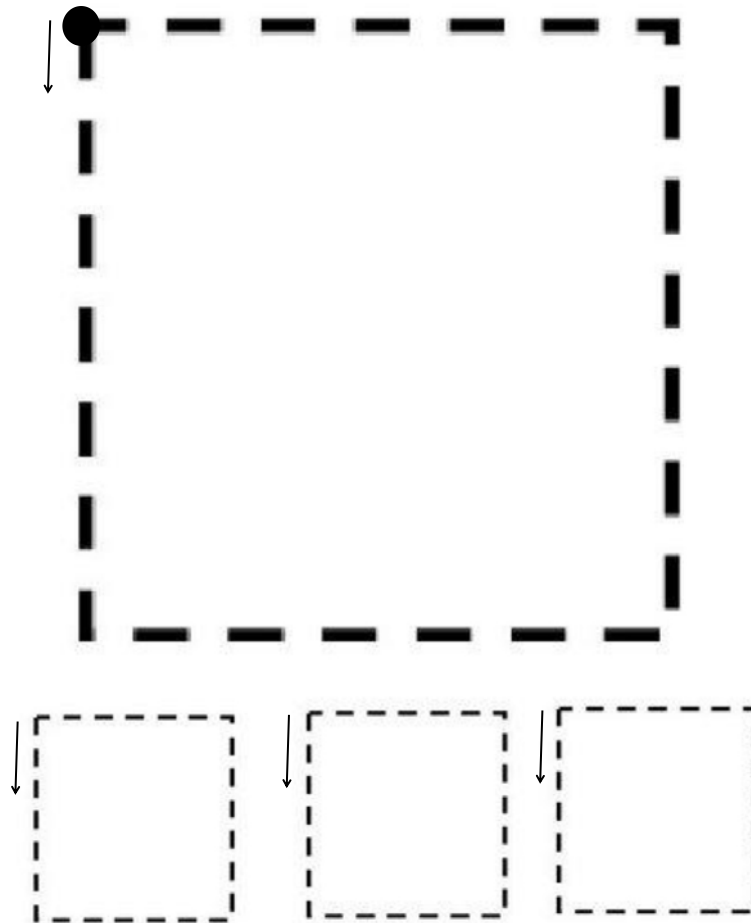
Encierra las cosas de color azul como la ballena.



Colorea el frasco que tiene todos los caramelos y encierra el frasco que no tiene ninguno.



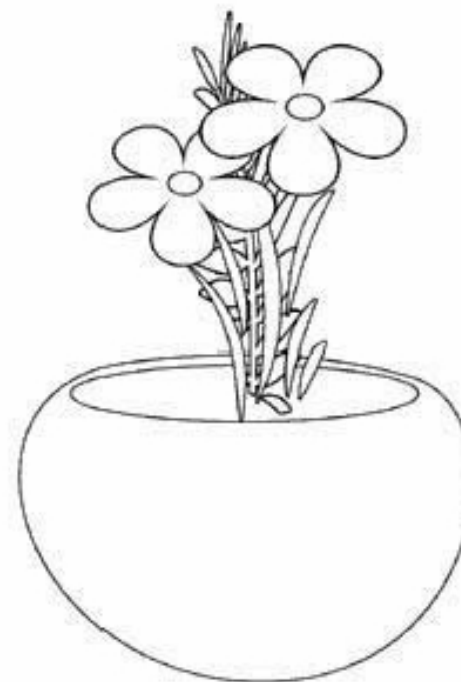
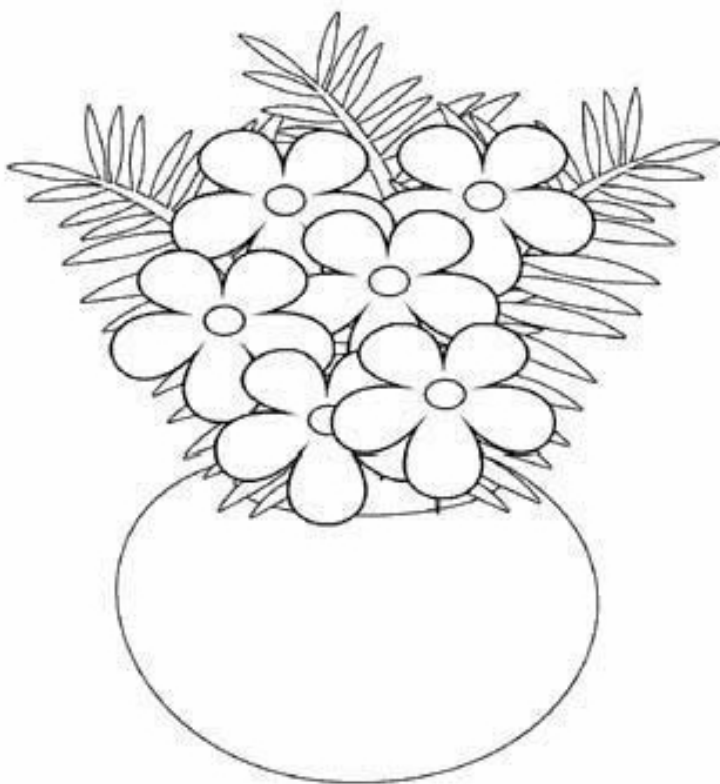
Pega frejoles en el cuadrado grande y realiza el trazo de los cuadrados pequeños con crayola.



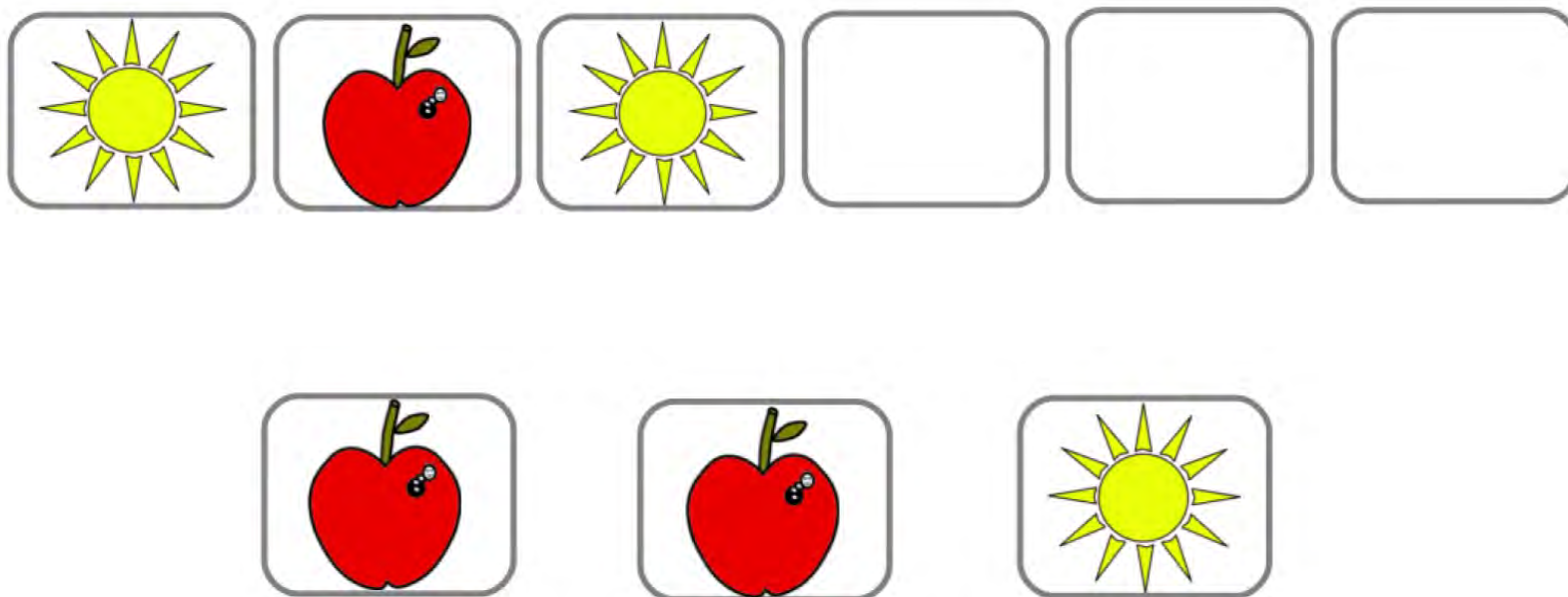
Realiza el trazo del número 2 con color azul varias veces. Luego, encierra 2 carros.



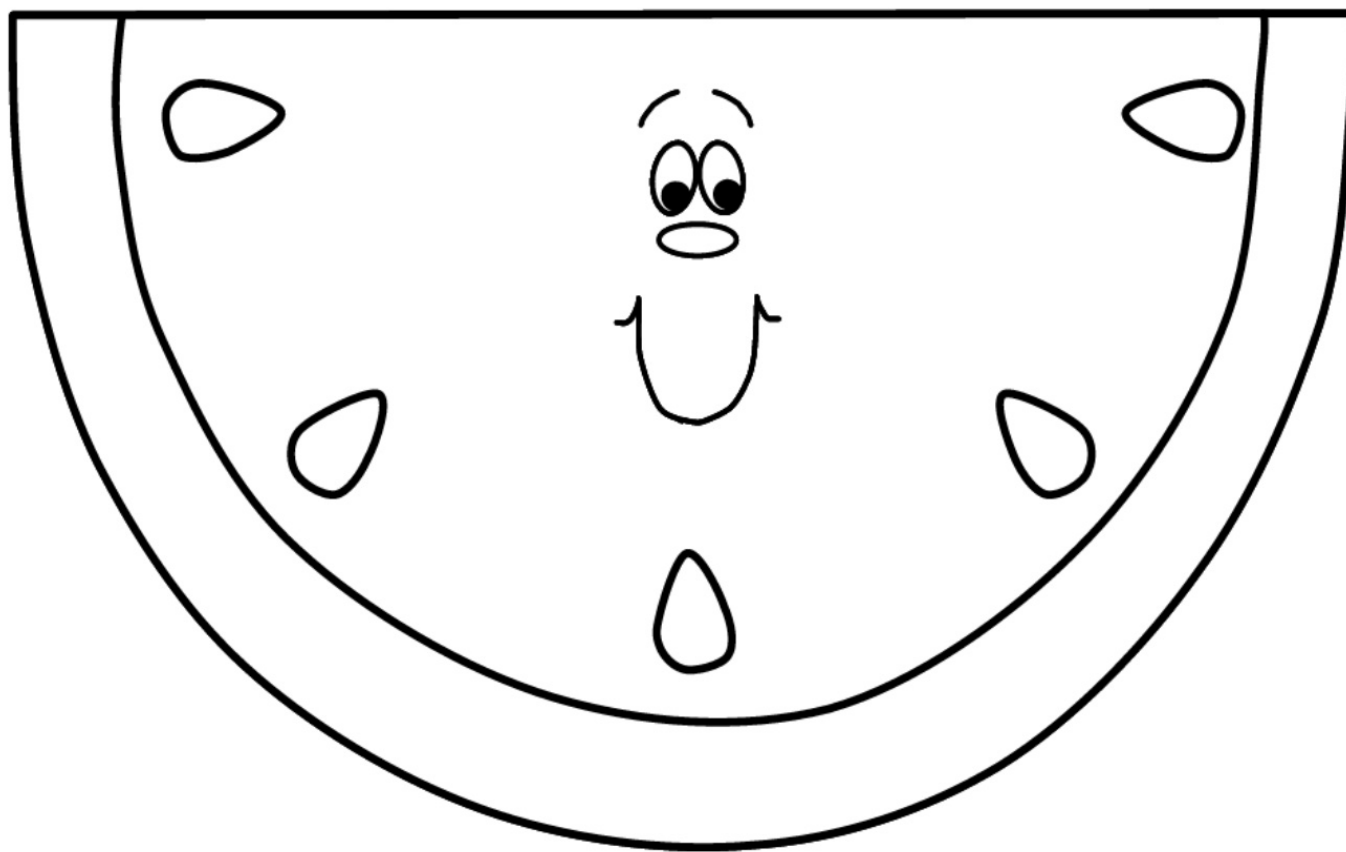
Encierra el dibujo que tiene muchas flores y pega hojitas en el que hay pocas.



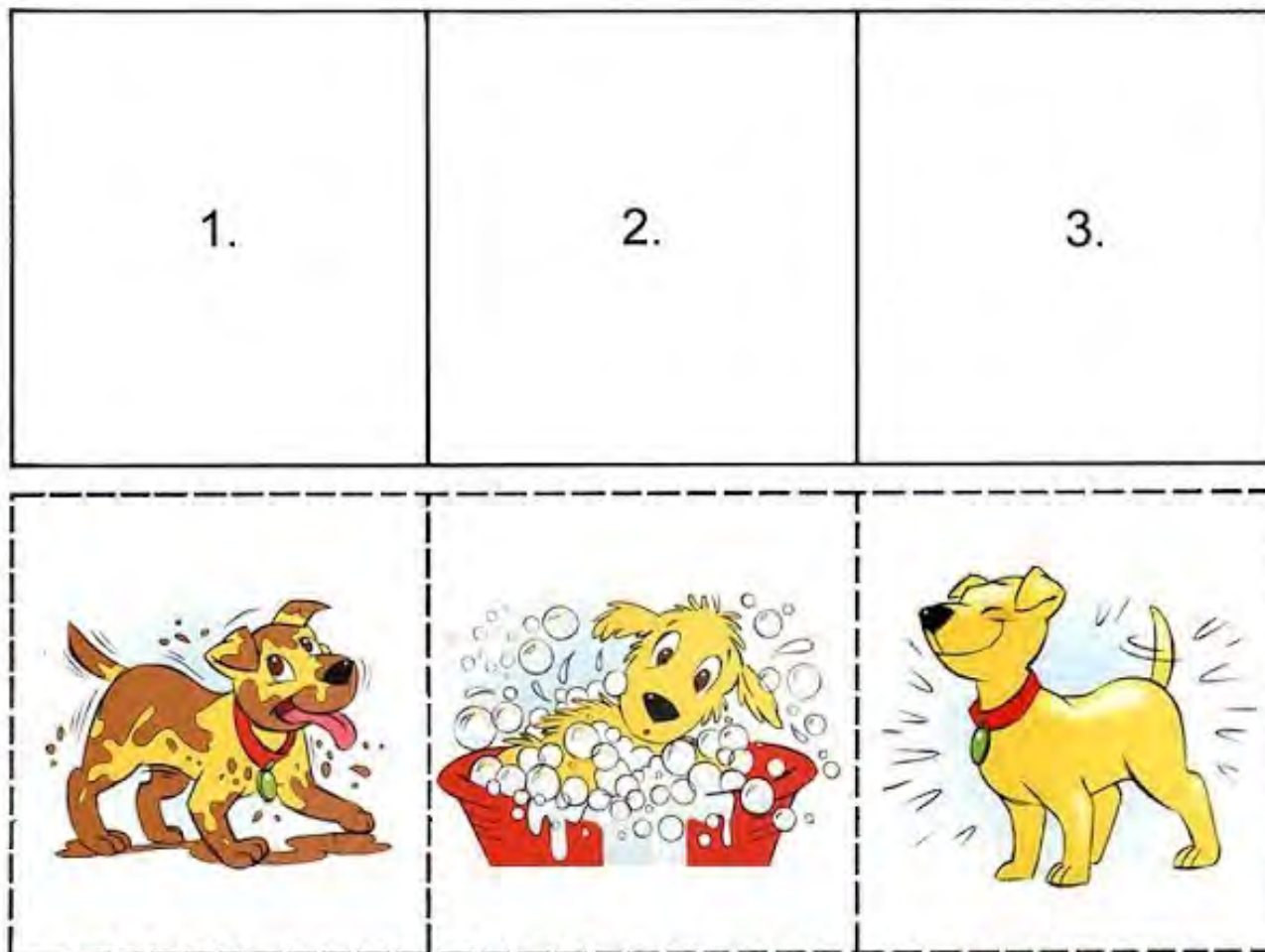
Une cada figura con el recuadro en blanco correspondiente y completa el patrón de acuerdo al modelo.



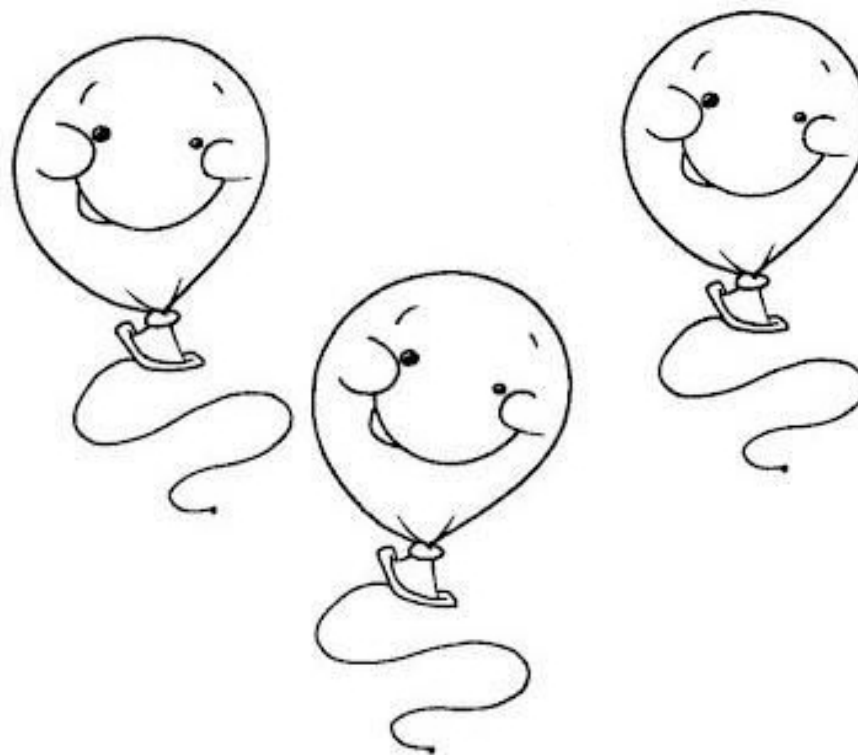
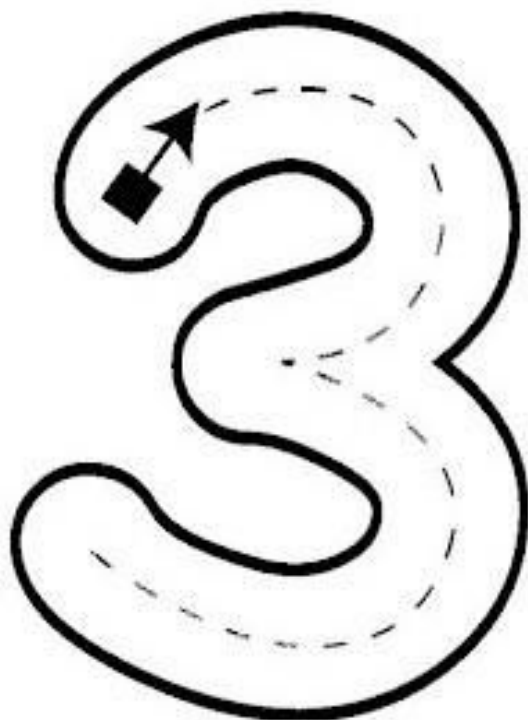
Pinta la sandía de color rojo con tu dedo índice y pintura.



Recorta y observa las imágenes. Luego, pégalas en el orden que corresponde.



Haz bolitas de papel y pégalas en el número 3 siguiendo la flecha y colorea 3 globos.



Observa las imágenes y únelas con el número que corresponda de acuerdo a la secuencia lógica.



1

2

3

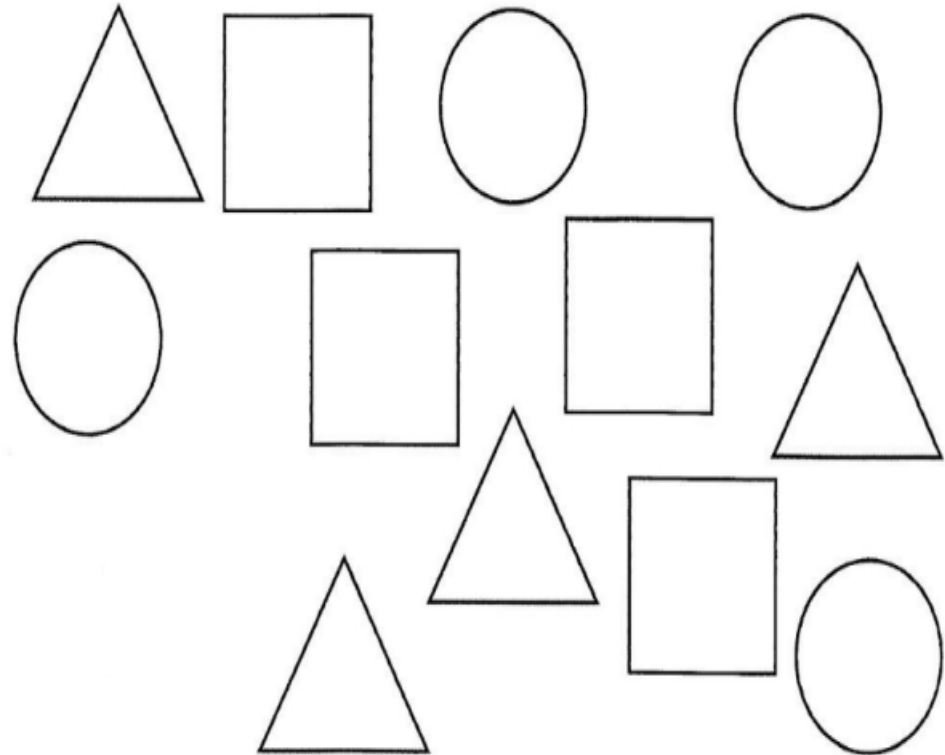
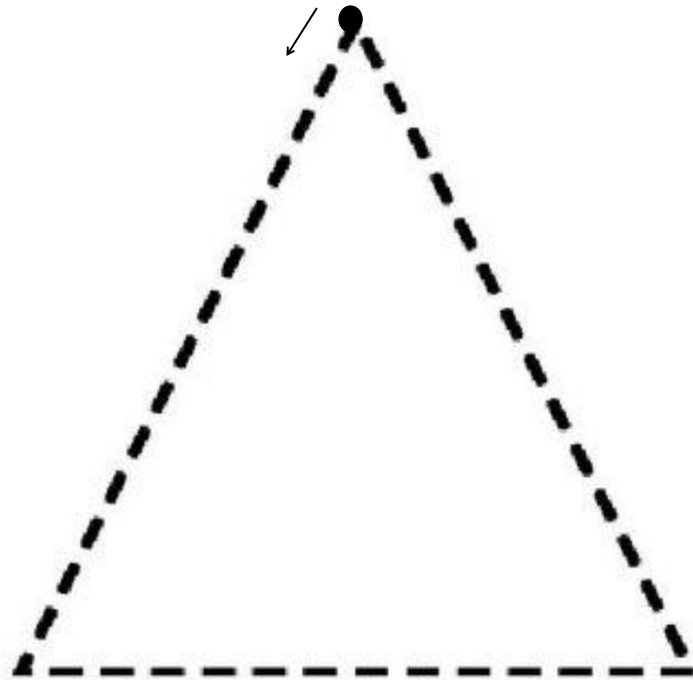
Tacha los objetos de color verde.



Tacha la taza que está llena. Luego, troza y pega papelitos en la taza que está vacía.



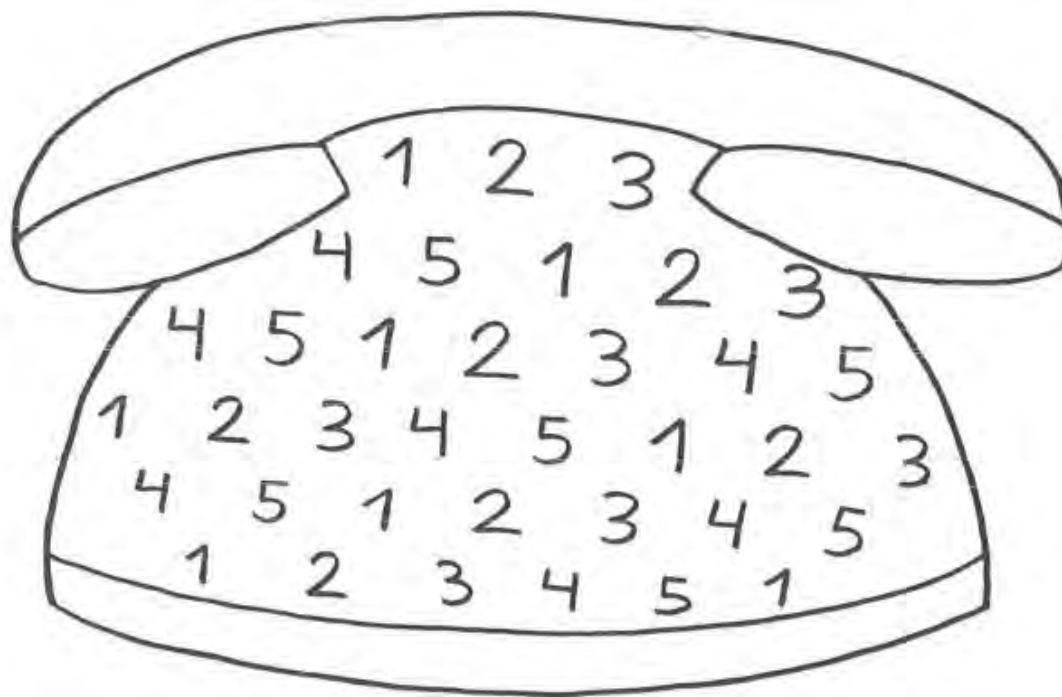
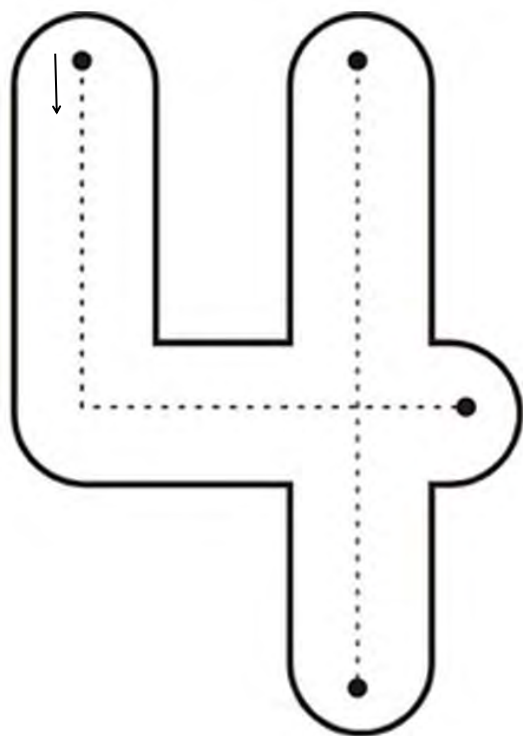
Troza un papel en 3 pedazos y pégalos en el triángulo grande. Luego, busca los triángulos pequeños y enciérralos.



¿Cuántas esferas ves en ésta imagen? Cuéntalas.



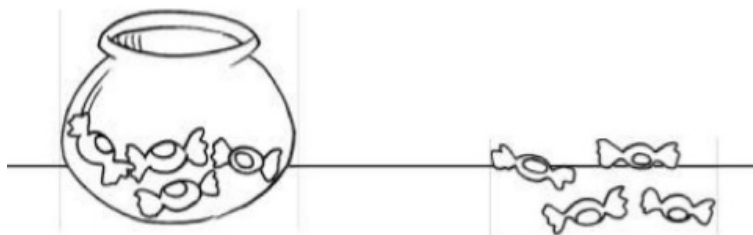
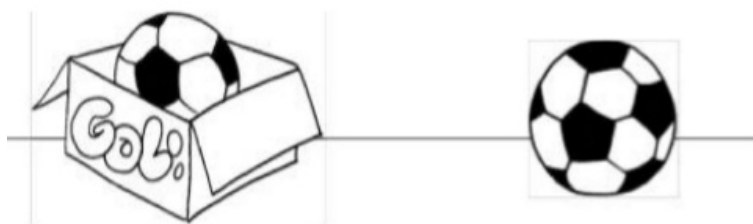
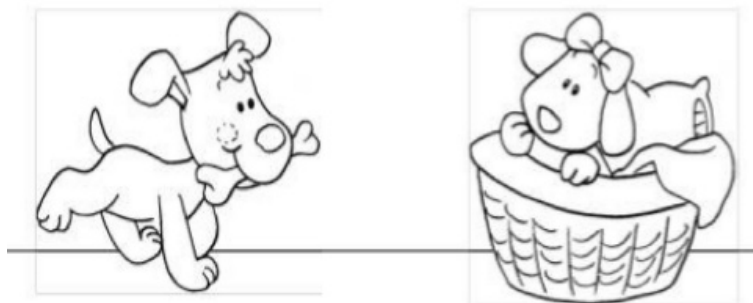
Repasa con tu dedo con pintura el número 4 y pon una huellita sobre los números 4 que encuentres en el teléfono.



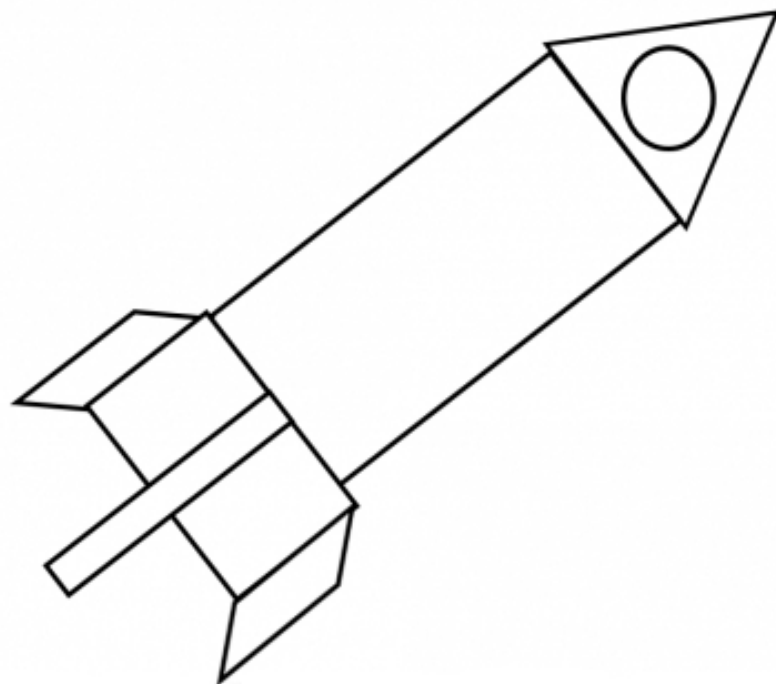
Une con una linea los objetos iguales, de color morado.



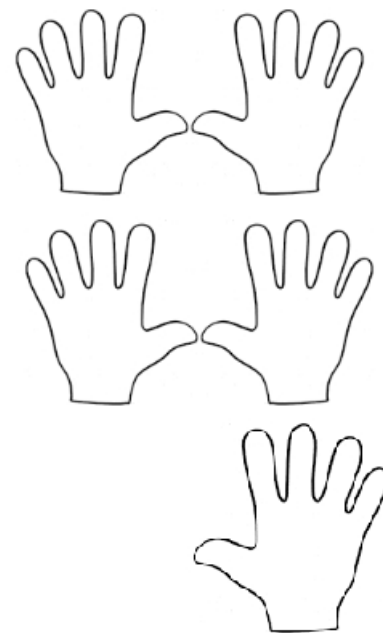
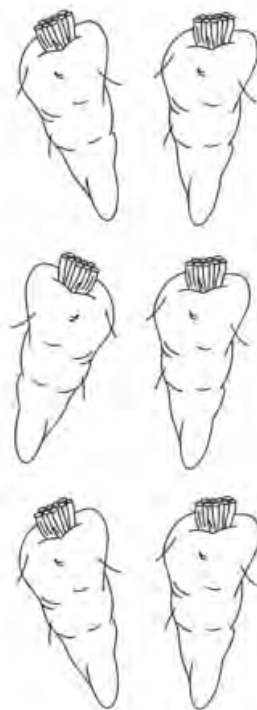
Encierra los objetos que están fuera y colorea los que están dentro.



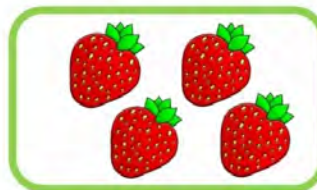
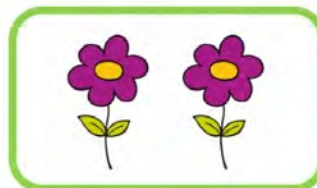
Repasa el trazo del rectángulo y colorea únicamente los rectángulos que encuentres en el cohete.



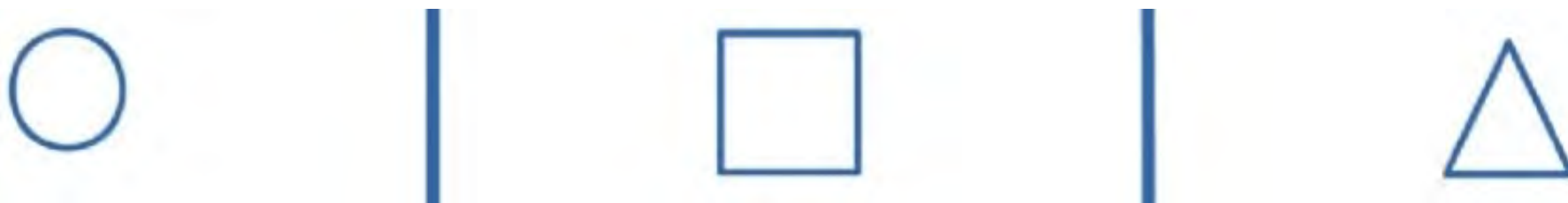
Pega stickers en el número 5 y encierra el conjunto que tiene 5 elementos.



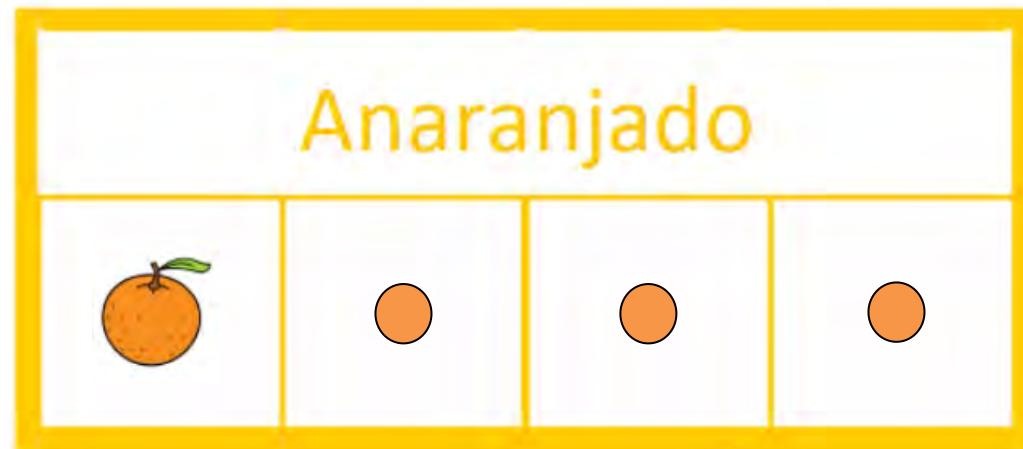
Une el número con la cantidad correcta.



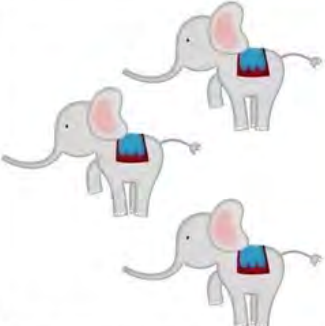
Une y clasifica de acuerdo a la forma.



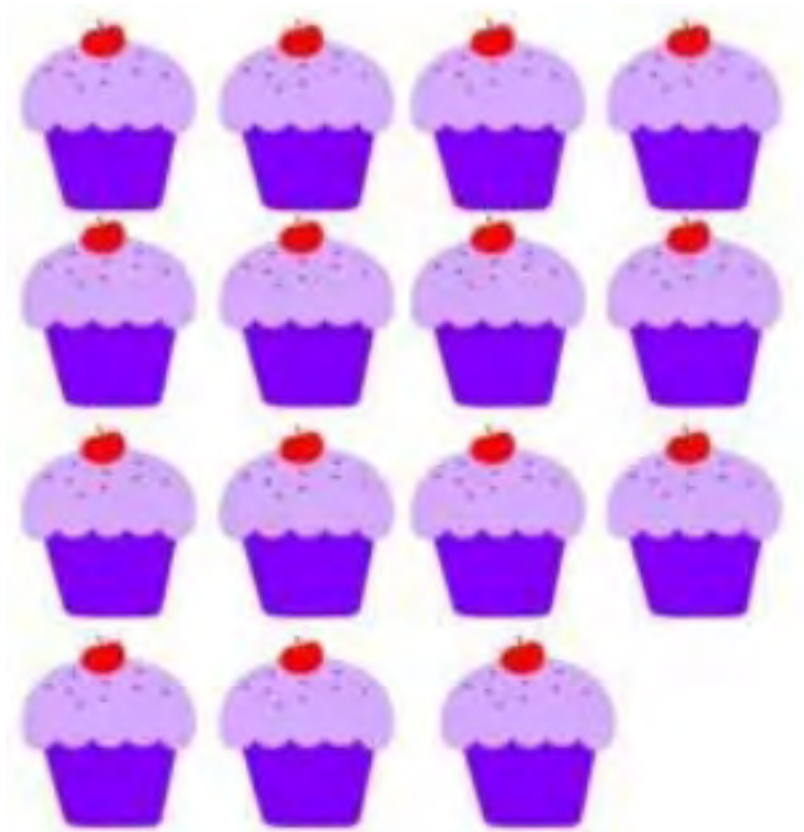
Busca los dibujos de color anaranjado y únelos con los puntos de arriba en el recuadro.



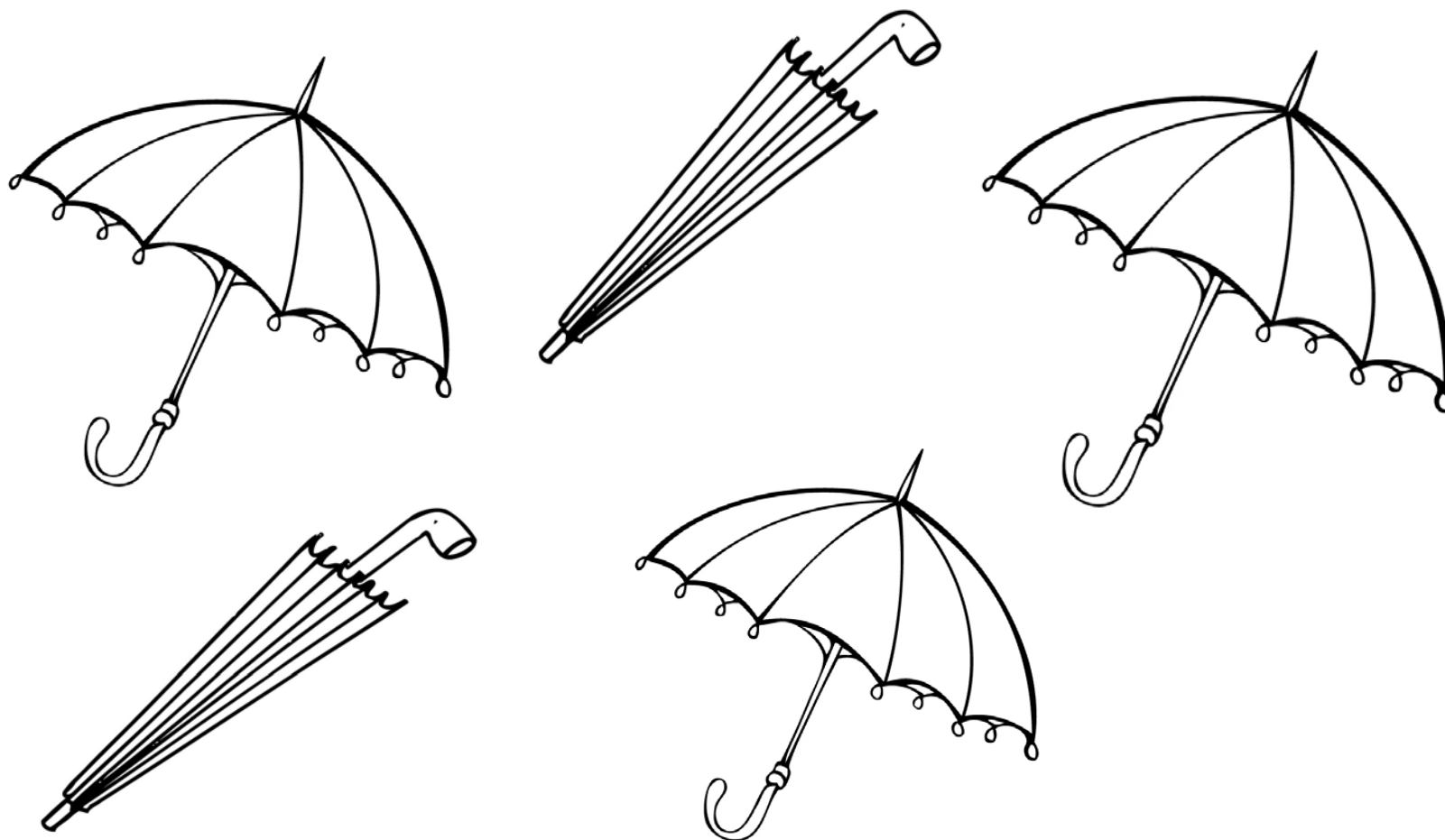
Cuenta cuántos animales hay en cada recuadro y encierra el número de acuerdo a la cantidad.

 <table border="1" data-bbox="770 810 1099 916"> <tr> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> </table>	3	2	1	 <table border="1" data-bbox="1146 810 1467 916"> <tr> <td>4</td> <td>3</td> <td>2</td> </tr> </table>	4	3	2
3	2	1					
4	3	2					
 <table border="1" data-bbox="779 1289 1099 1394"> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>4</td> </tr> </table>	3	5	4	 <table border="1" data-bbox="1153 1289 1467 1394"> <tr> <td>5</td> <td>4</td> <td>6</td> </tr> </table>	5	4	6
3	5	4					
5	4	6					

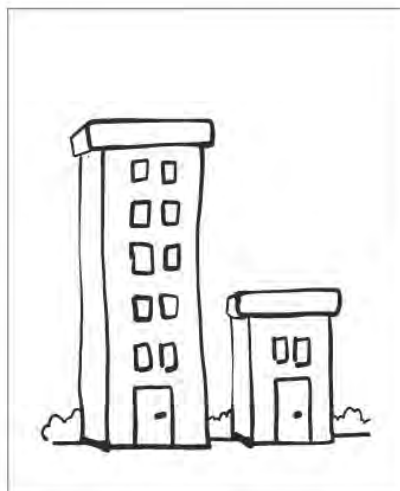
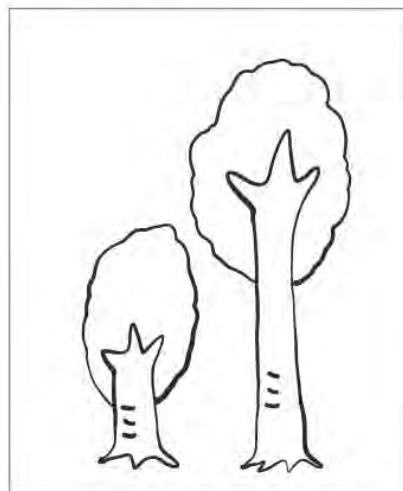
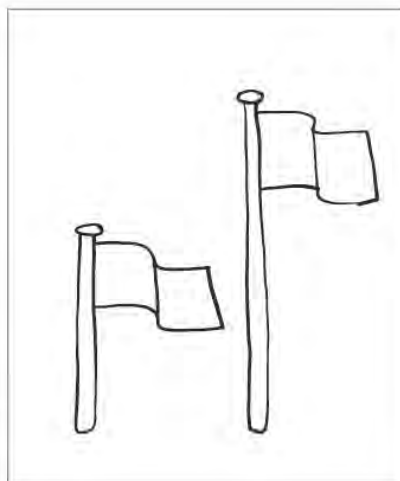
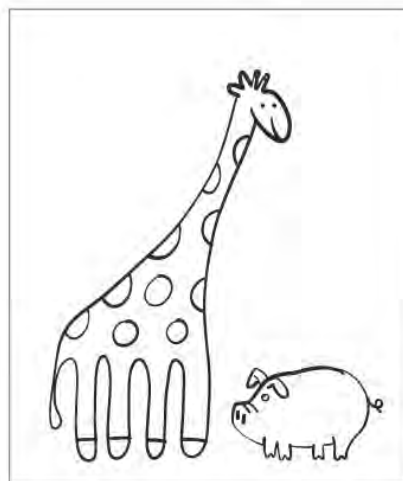
¿Cuántos cupcakes ves aquí? Cuéntalos.



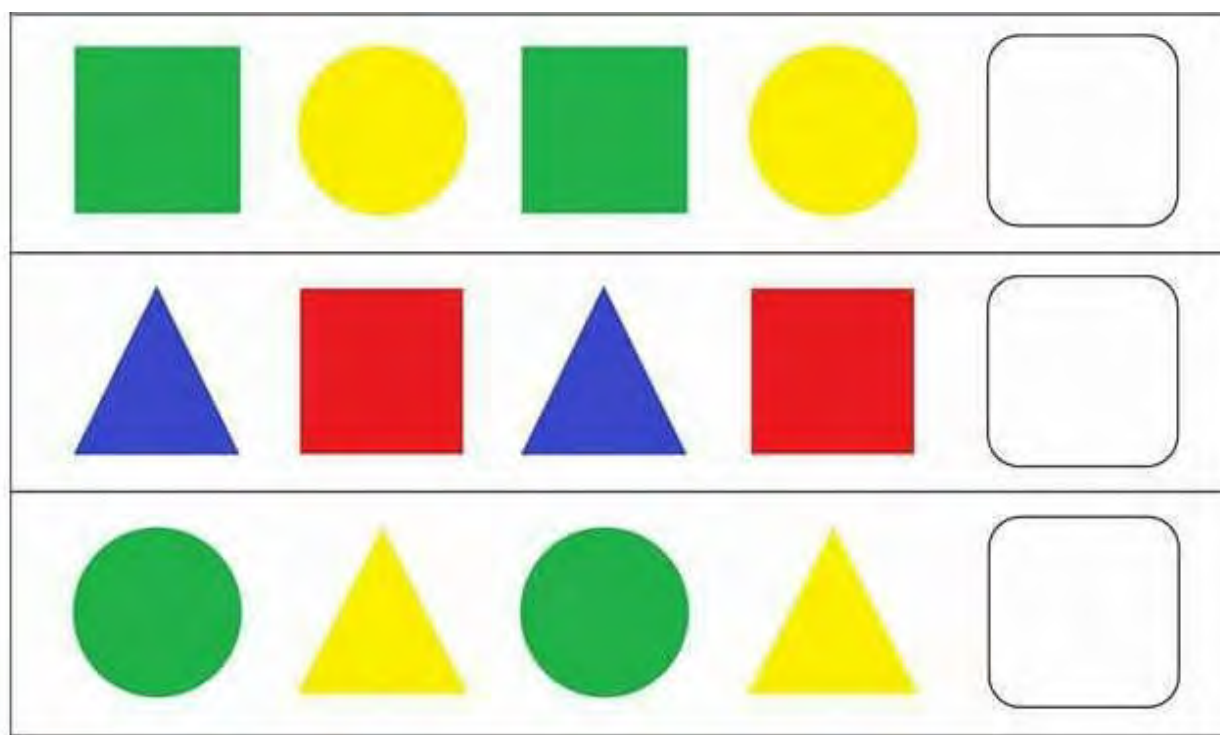
Con un hisopo y pintura azul, puntea sobre los paraguas abiertos.



Colorea los dibujos más altos y tacha los bajos.



Observa el siguiente patrón y une con una línea la figura que corresponde.

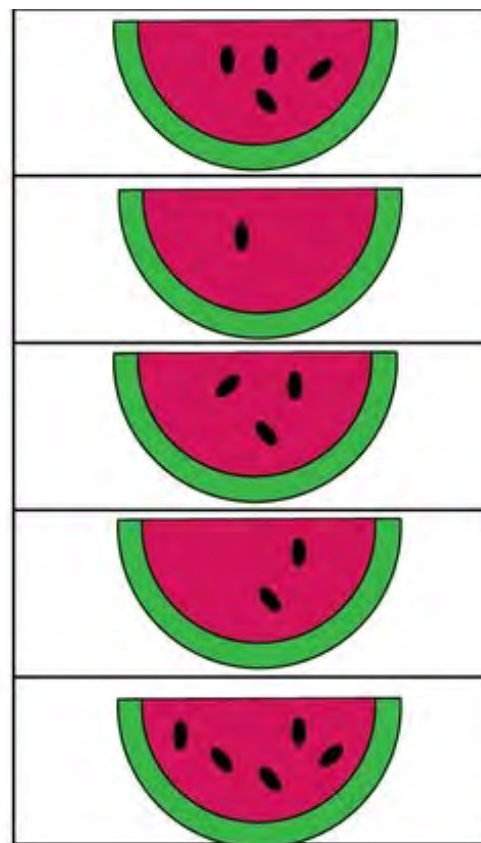


Forma un conjunto de 5 frutas y otro conjunto de 3 animales.

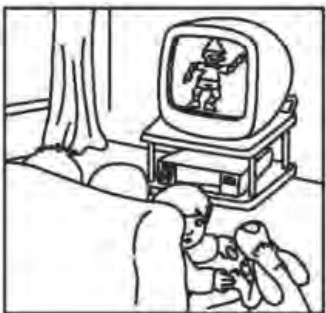


Cuenta las pepas de cada sandía y únala con el número correspondiente.

1
2
3
4
5



Observa cada una de las imágenes y une con el sol aquellas acciones que haces en el día y con la luna las que haces en la noche





Folleto de atención
Inicial II 3 años

Recomendaciones para el correcto manejo del folleto

El siguiente folleto tiene como finalidad reforzar la atención, favoreciendo el desarrollo de la misma con actividades previamente seleccionadas para niños entre 3 y 4 años.

Para poder realizar las actividades de la mejor manera, se deberá tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Se realizará 1 actividad lúdica o 1 hoja (o 2 dependiendo de la buena disposición, atención del niño y tipo de actividad que se elija hacer).
2. Realizarlo dos veces por semana.
3. El niño deberá llevar a cabo el trabajo en compañía de un adulto que lo supervise.
4. Se deberá leer al niño claramente la consigna, verificando que la haya comprendido.
5. Motivarlo constantemente a efectuar el ejercicio.
6. Es necesario contar con un lugar adecuado, que le brinde buena iluminación, ventilación y que le permita mantener la atención necesaria, evitando distractores.
7. Al finalizar cada tarea, felicítelo por haberla cumplido.

Tips

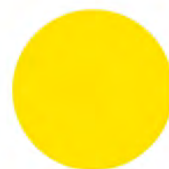
- Darle instrucciones, breves, claras y precisas de lo que se quiere que realice, por ejemplo: “Pásame el carrito morado que está sobre la mesa”; después que lo haya hecho, se le puede pedir que recoja los juguetes y los guarde en la canasta.
- Cuando se le de una consigna, asegurarse que esté atento a lo que se le dice.
- Realizar las actividades a modo de juego para captar su atención con mayor facilidad.
- Utilizar actividades variadas en cada momento para no permitir la fatiga y el aburrimiento.
- Conocer sus intereses y preferencias para apoyarse de ellos en la ejecución de ejercicios.
- Motivarlo constantemente y hacer que termine una actividad antes de empezar otra.

Actividades lúdicas

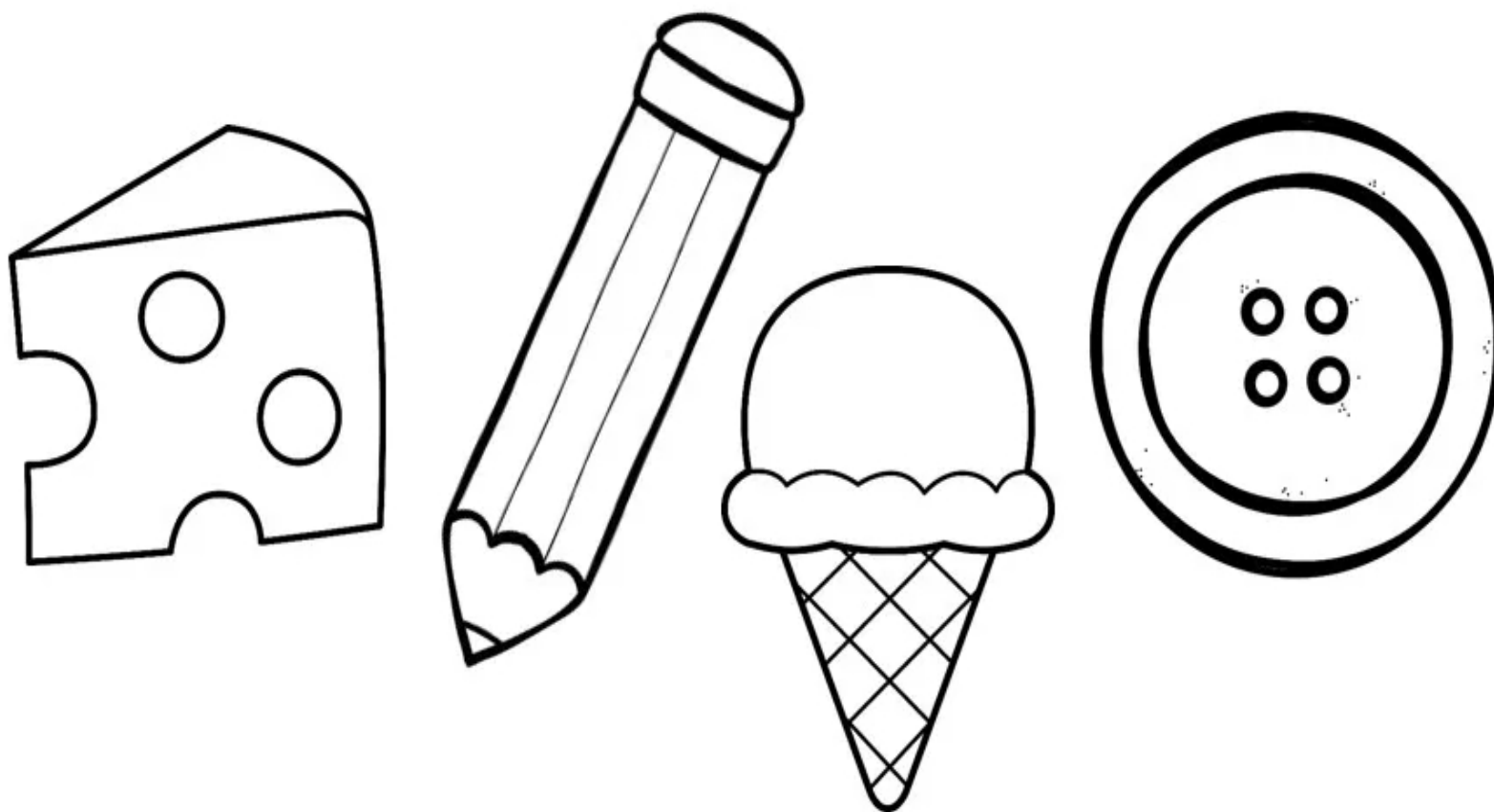
- Cuando vayan al supermercado, darle determinados encargos como por ejemplo: Coger 5 manzanas, ayudar a buscar en la percha el producto requerido, que compare si los dos artículos que se están eligiendo son iguales o no, etc.
- Al momento de guardar los juguetes, hacer que los clasifique por color o tamaño.
- Al jugar, presentarle 4 juguetes, luego esconderle uno y al volverlos a mostrar y preguntarle cuál desapareció.
- Colocar 3 - 4 objetos en un mismo orden y que los observe, luego se retirarán los objetos y se le pedirá que los nombre como estaban y se los irá colocando.

- Jugar a las adivinanzas.
- Contarle cuentos y luego pedirle que dibuje algo específico del mismo o lo que más le gustó.
- Realizar actividades manuales que sean de su agrado.
- Hacer una pequeña coreografía de una canción que le guste.
- Pedirle que busque, rápidamente, un objeto determinado que esté en otro lugar de la casa.
- Colocar un muñeco donde estén los demás, sin que lo vea, y luego pedirle que lo encuentre.

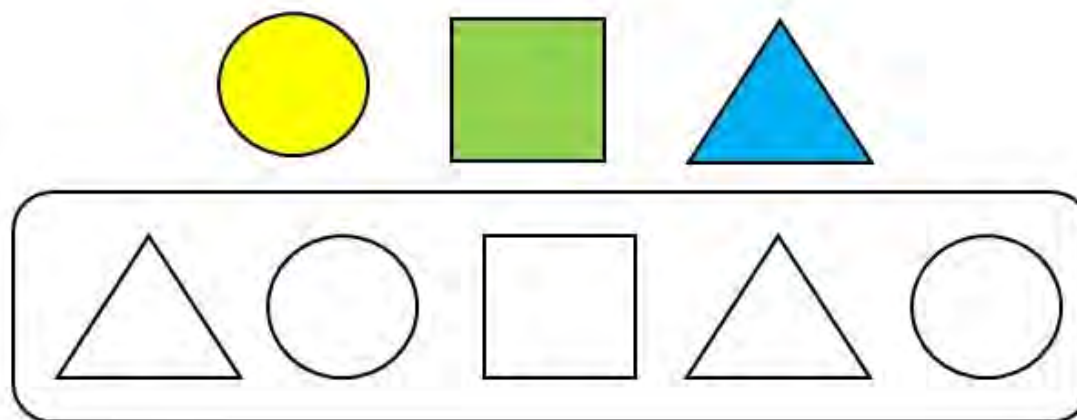
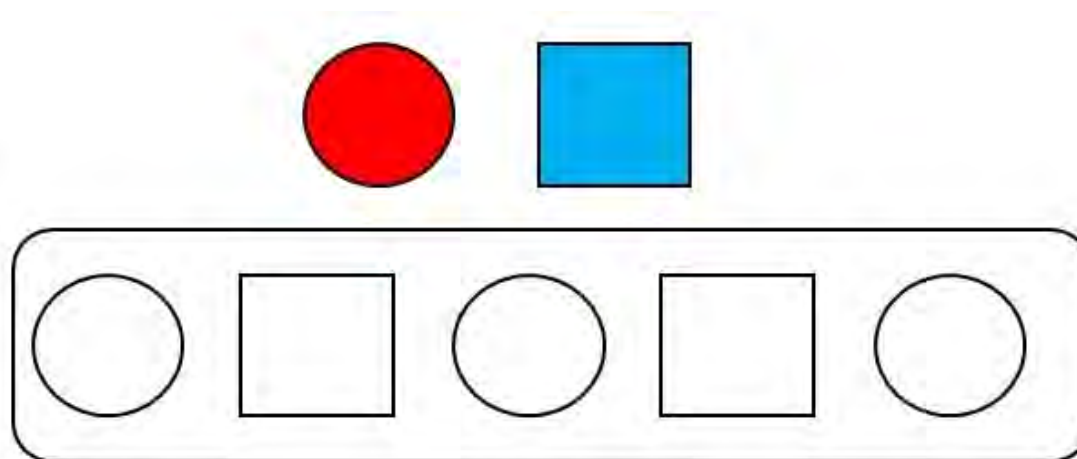
Une el animal con el círculo del mismo color.



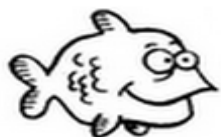
Colorea únicamente lo que se come.



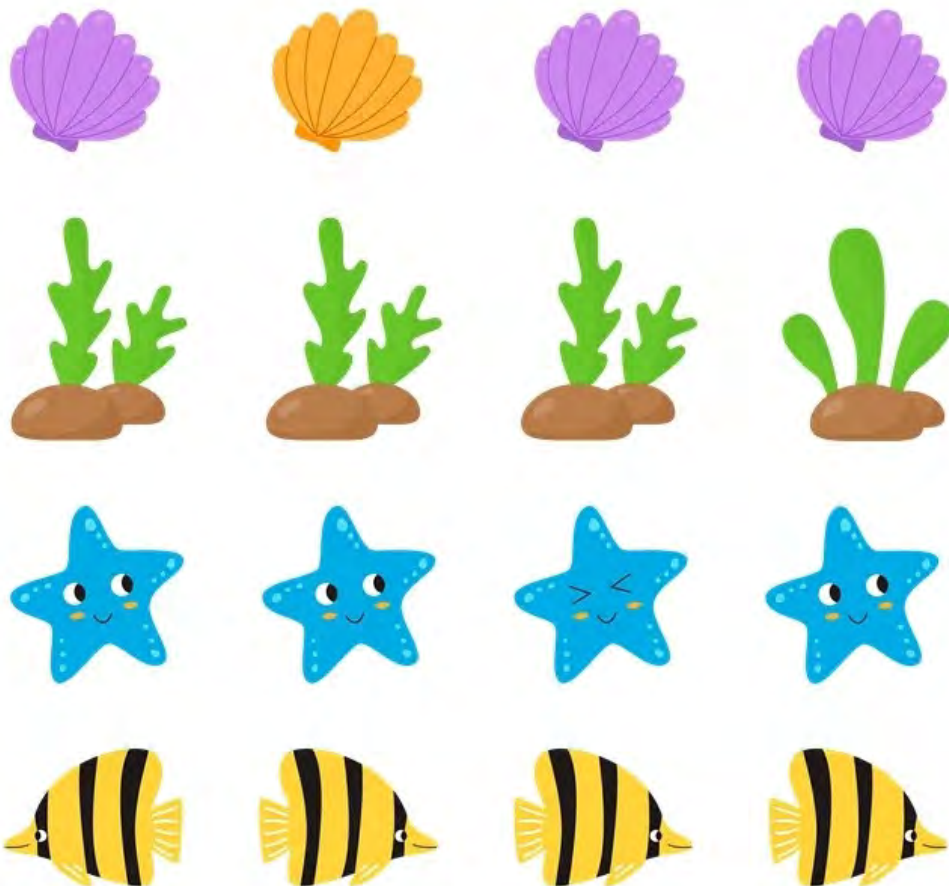
Colorea igual que el modelo y continúa el patrón.



Une el animal con la casa que le corresponde.



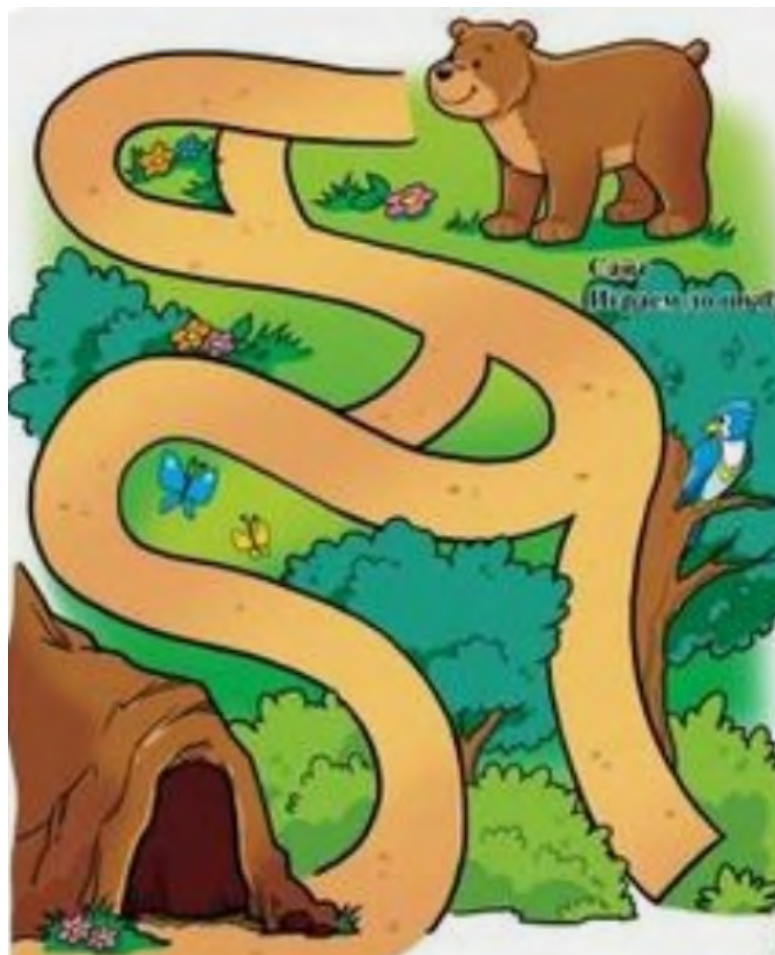
Tacha el dibujo que es diferente.



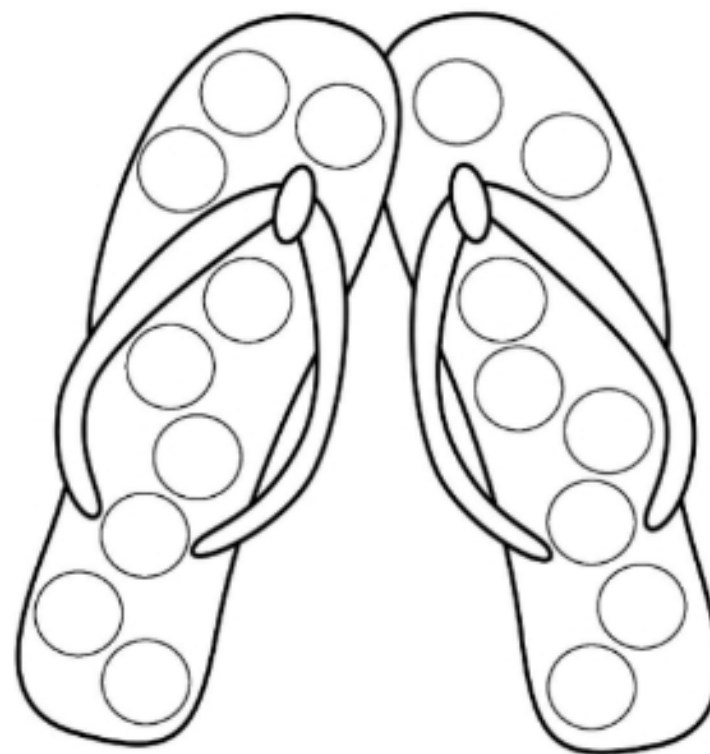
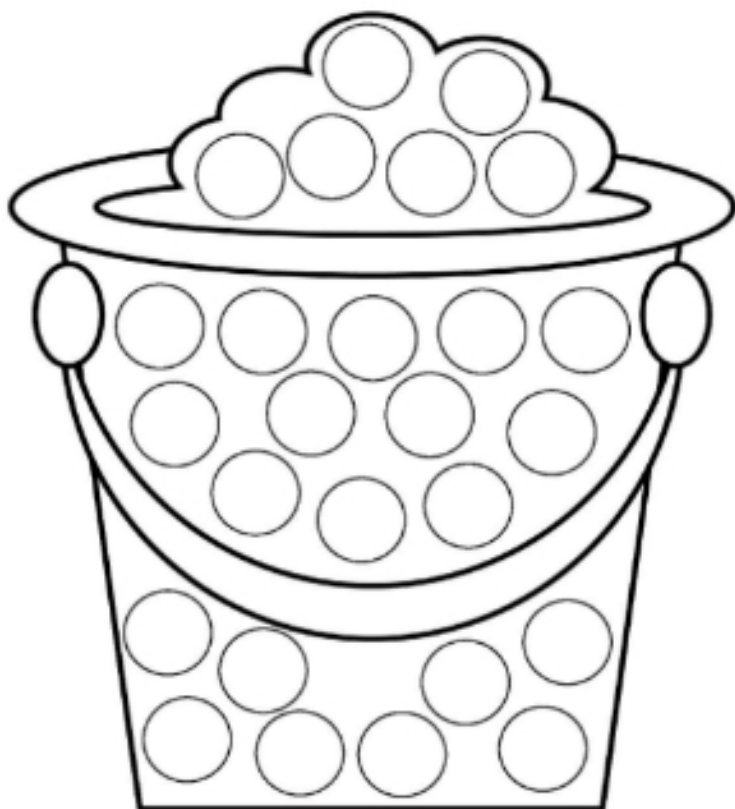
Colorea los dibujos de las frutas y luego únelos con sus sombras.



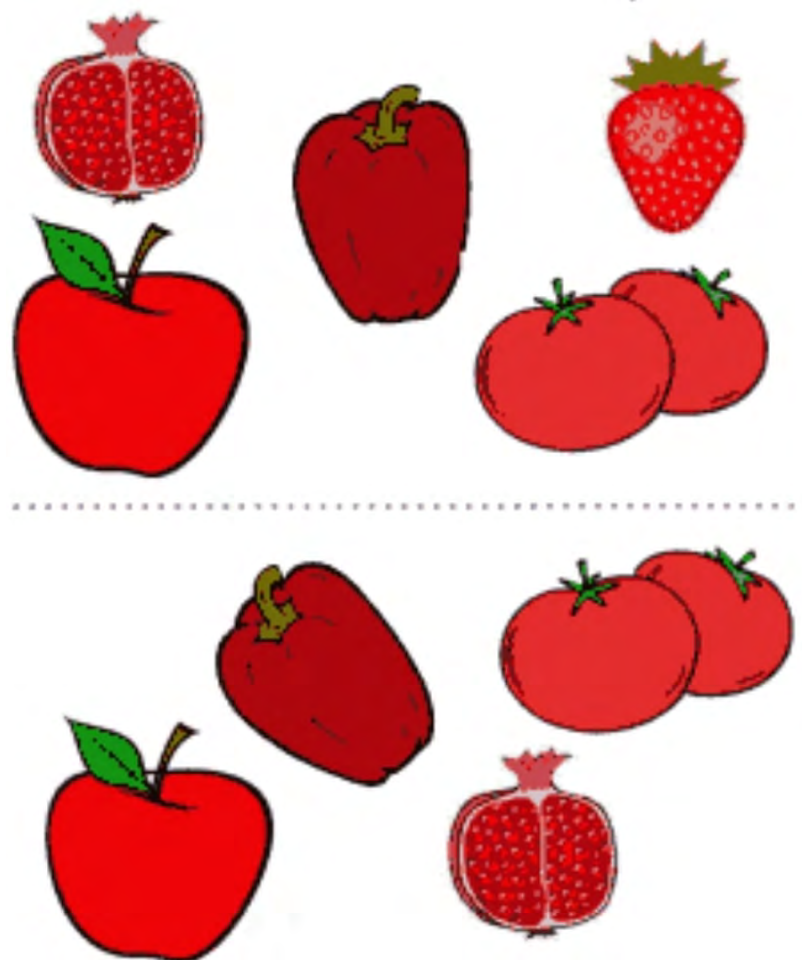
Ayuda al oso a encontrar su camino para llegar a la cueva.



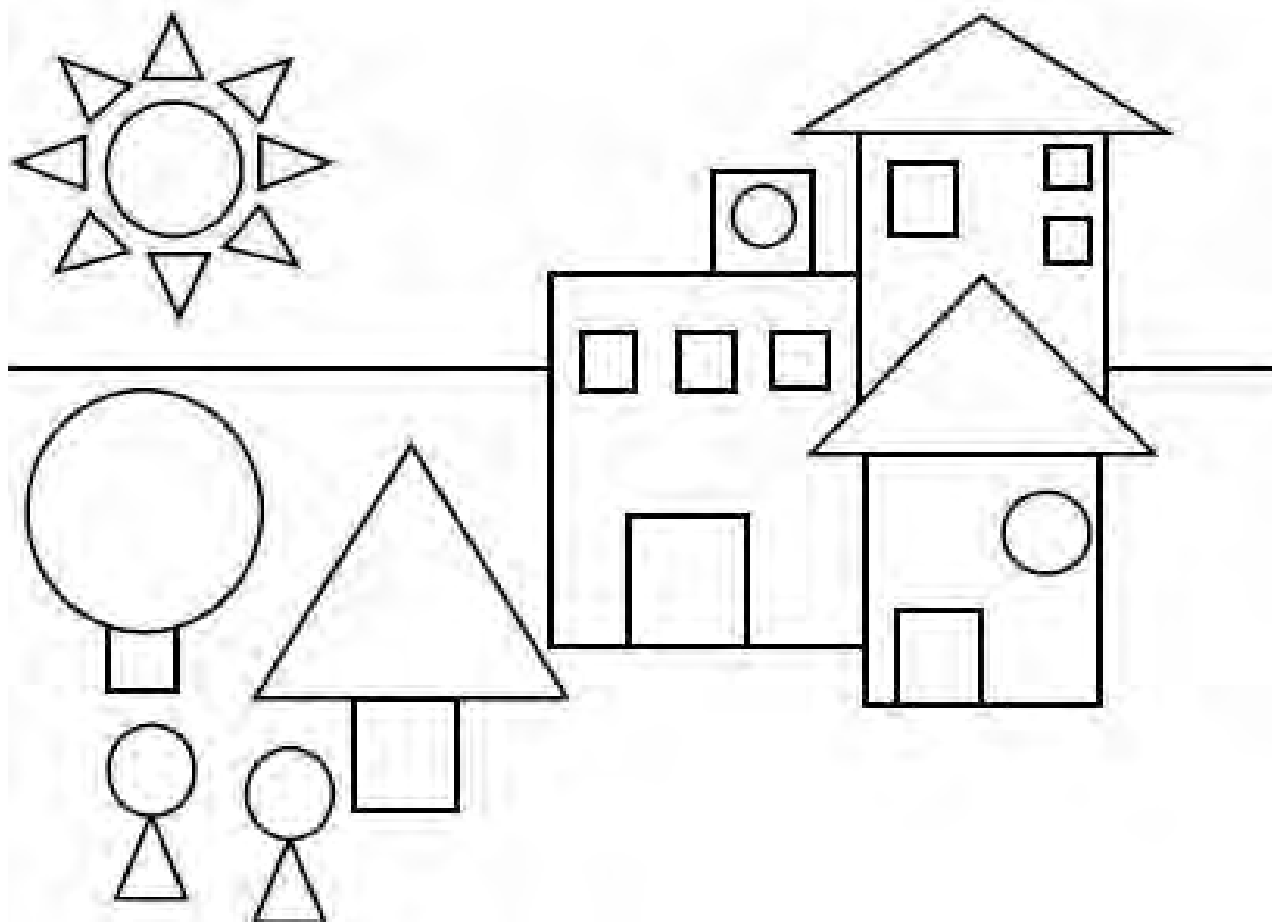
Pinta poniendo tu huellita en cada círculo.



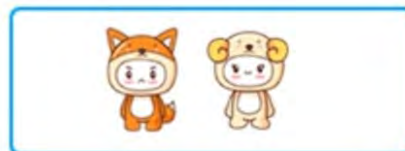
Compara los dibujos de arriba con los de abajo y descubre cuál no tiene pareja y enciérralo.



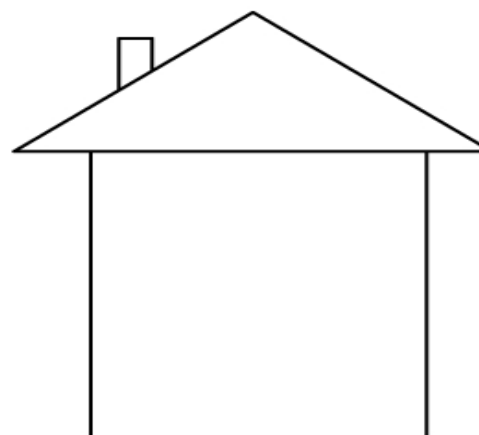
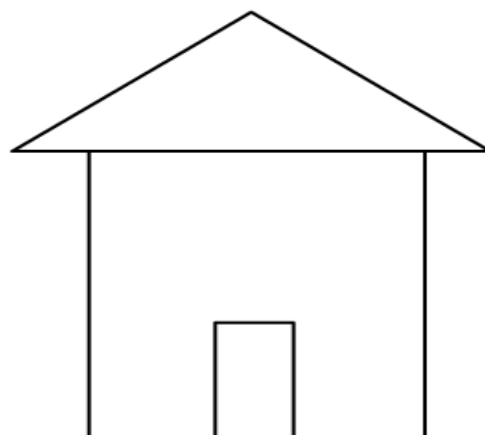
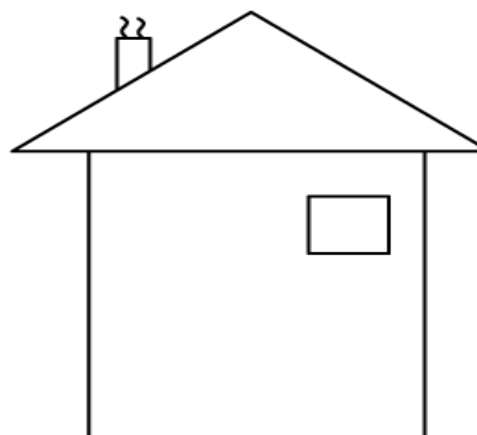
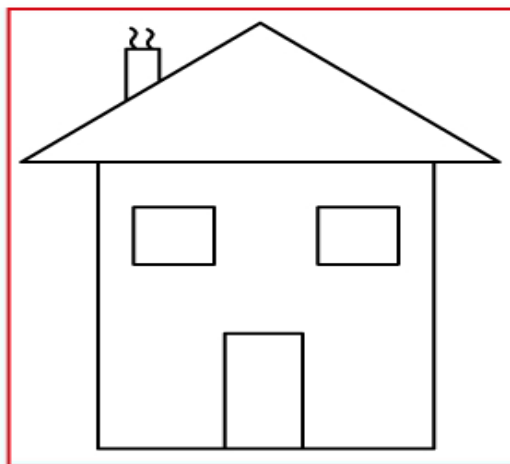
Observa el dibujo y cuenta cuántos círculos hay. Coloréalos.



Observa los dibujos de arriba que están en los recuadros. Luego une los de abajo de acuerdo a su pareja.



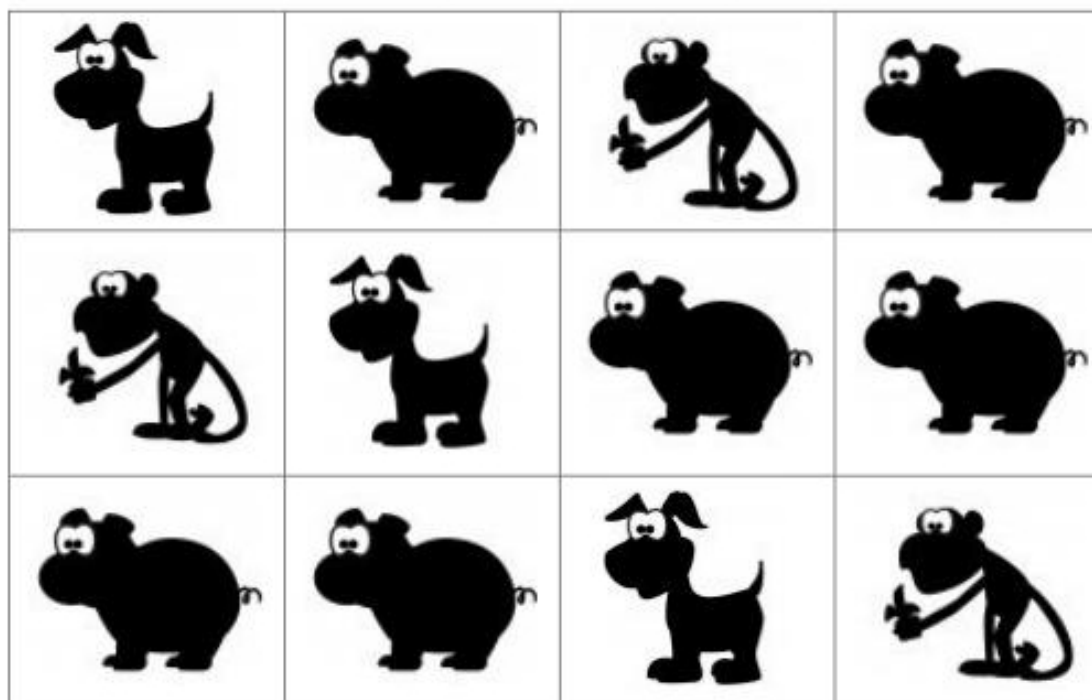
De acuerdo a la casa modelo que se encuentra en el recuadro, comenta qué parte le falta a cada una.



Observa las piezas que se encuentran a un costado y luego únelas con el recuadro en blanco correspondiente para completar el dibujo.



Encierra los dibujos iguales al modelo.



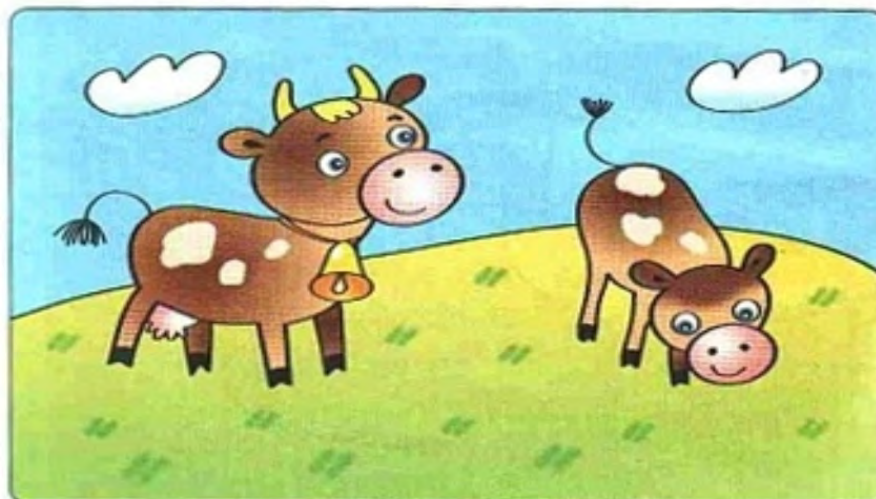
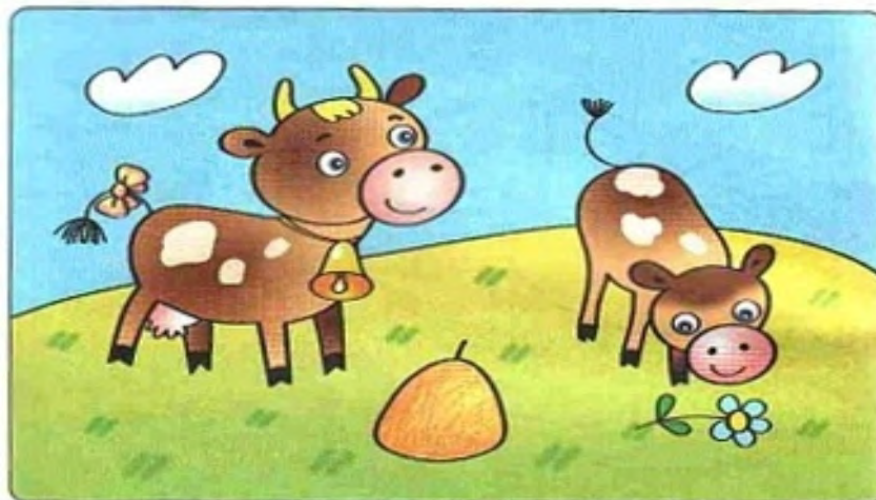
Observa los animales que están en el recuadro por un momento, luego tápalos y tacha únicamente los que recuerdes.



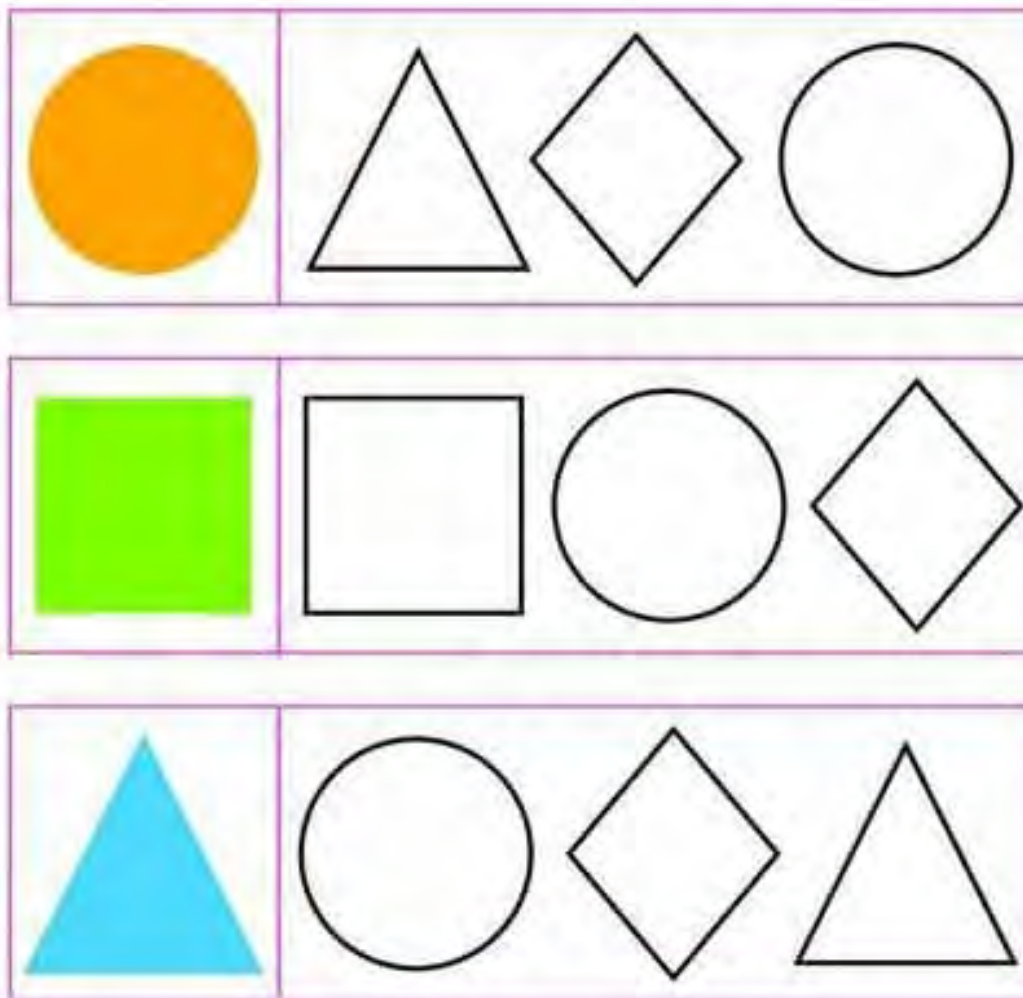
Encierra los dibujos pequeños y colorea los grandes.



Encuentra las 3 diferencias.



Colorea la figura igual al modelo.



Busca y encierra los monitos iguales al modelo.



Une cada animalito con su respectiva casa.



.



.



.



.



.



.



.



.

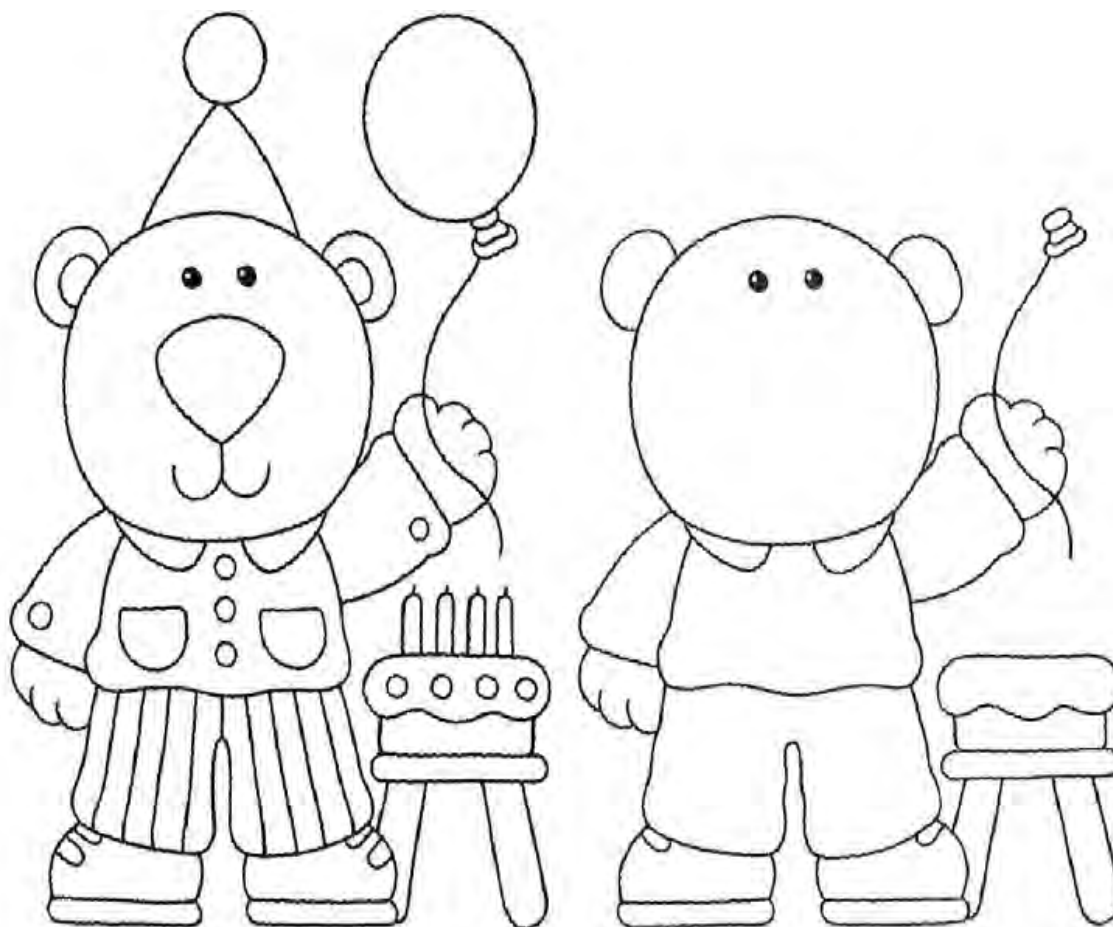


.



.

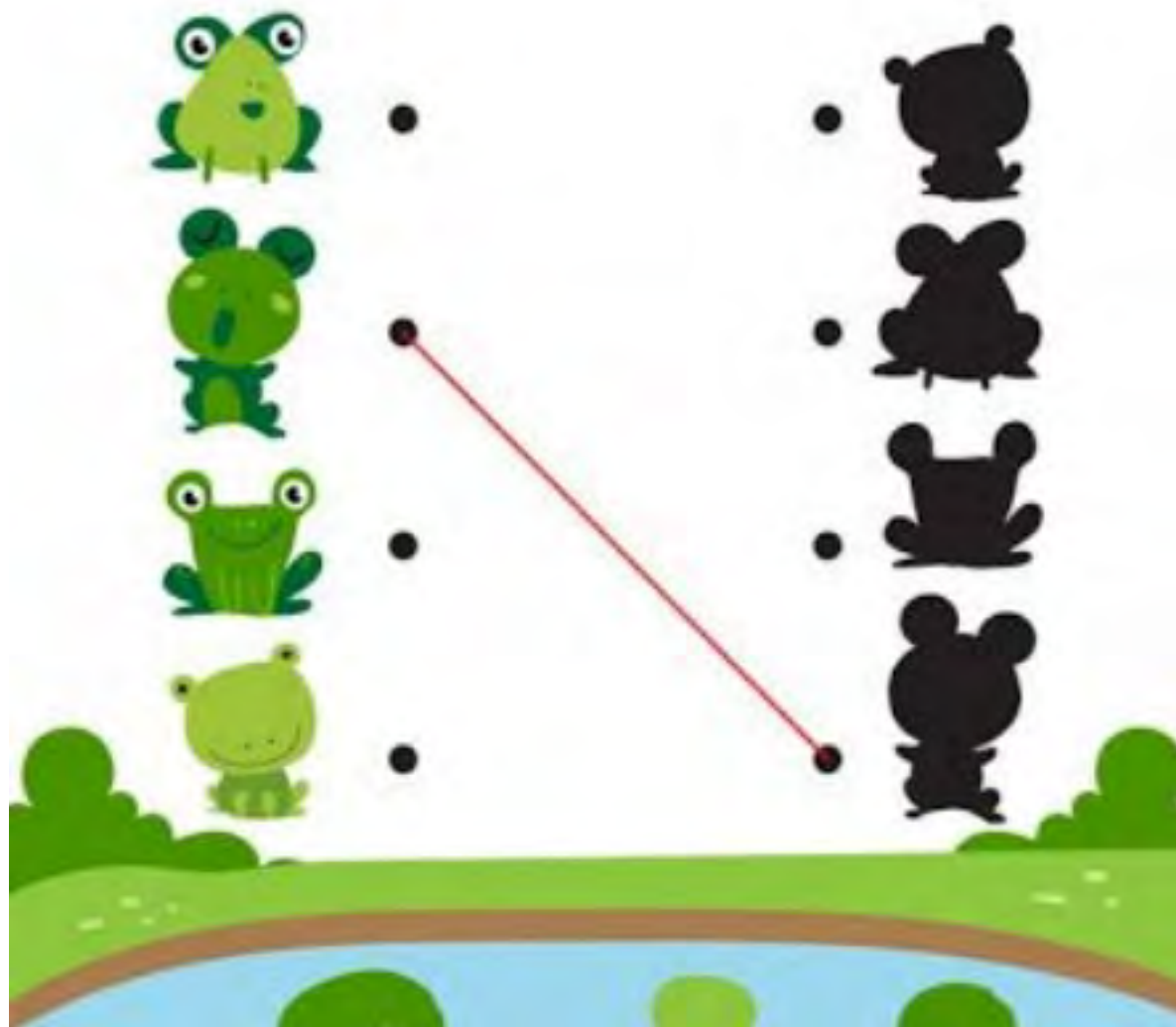
Observa las dos imágenes y menciona las partes que encuentres que le faltan a la segunda.



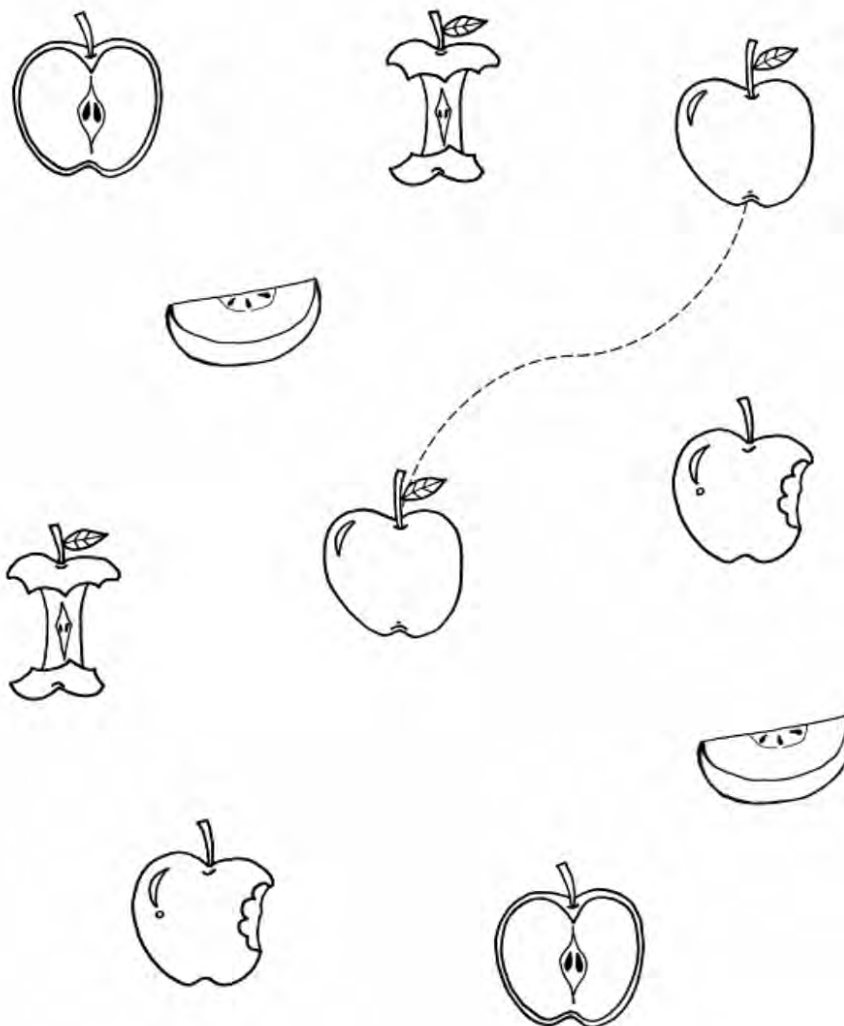
1

2

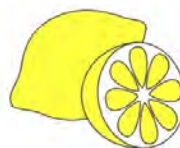
Una cada rana con su sombra.



Une las manzanas que son iguales.



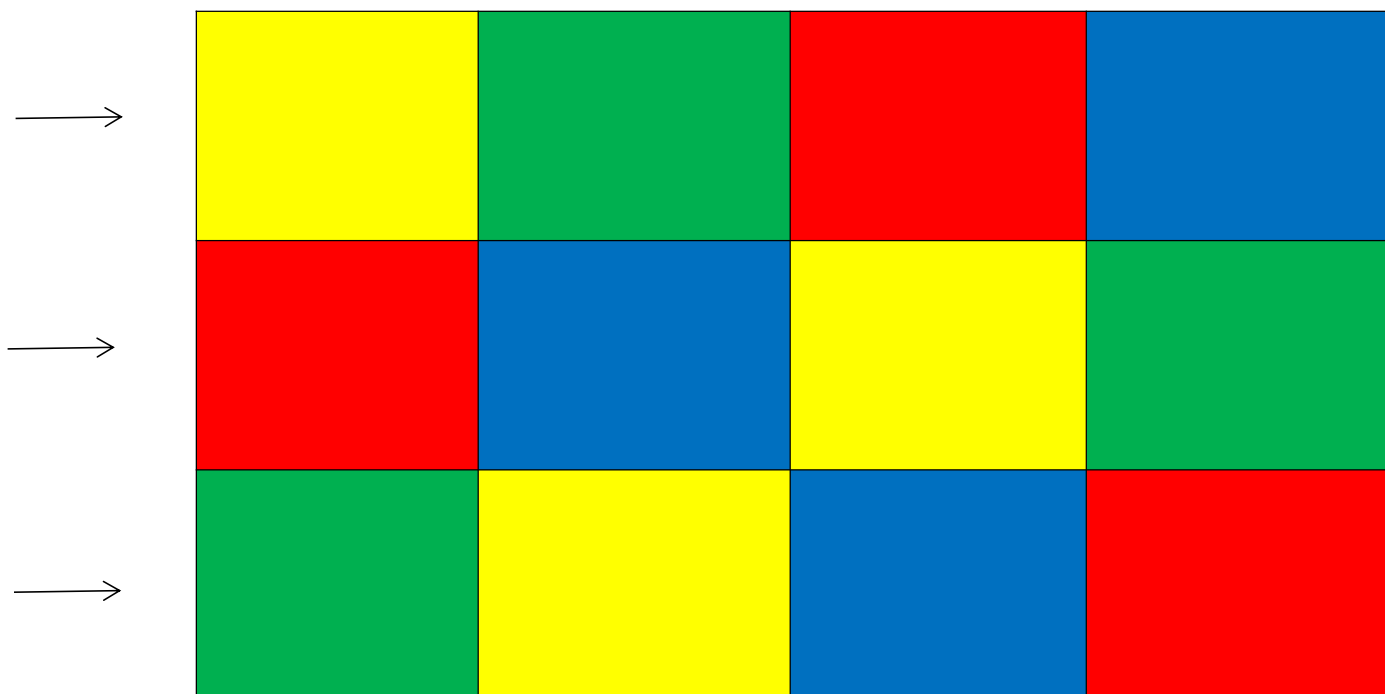
Une con el que corresponde.



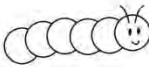
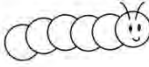
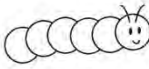
Une el elemento al conjunto que pertenece.



En el siguiente recuadro pon bolitas de plastilina de acuerdo al color y siguiendo el orden que te indica la flecha.

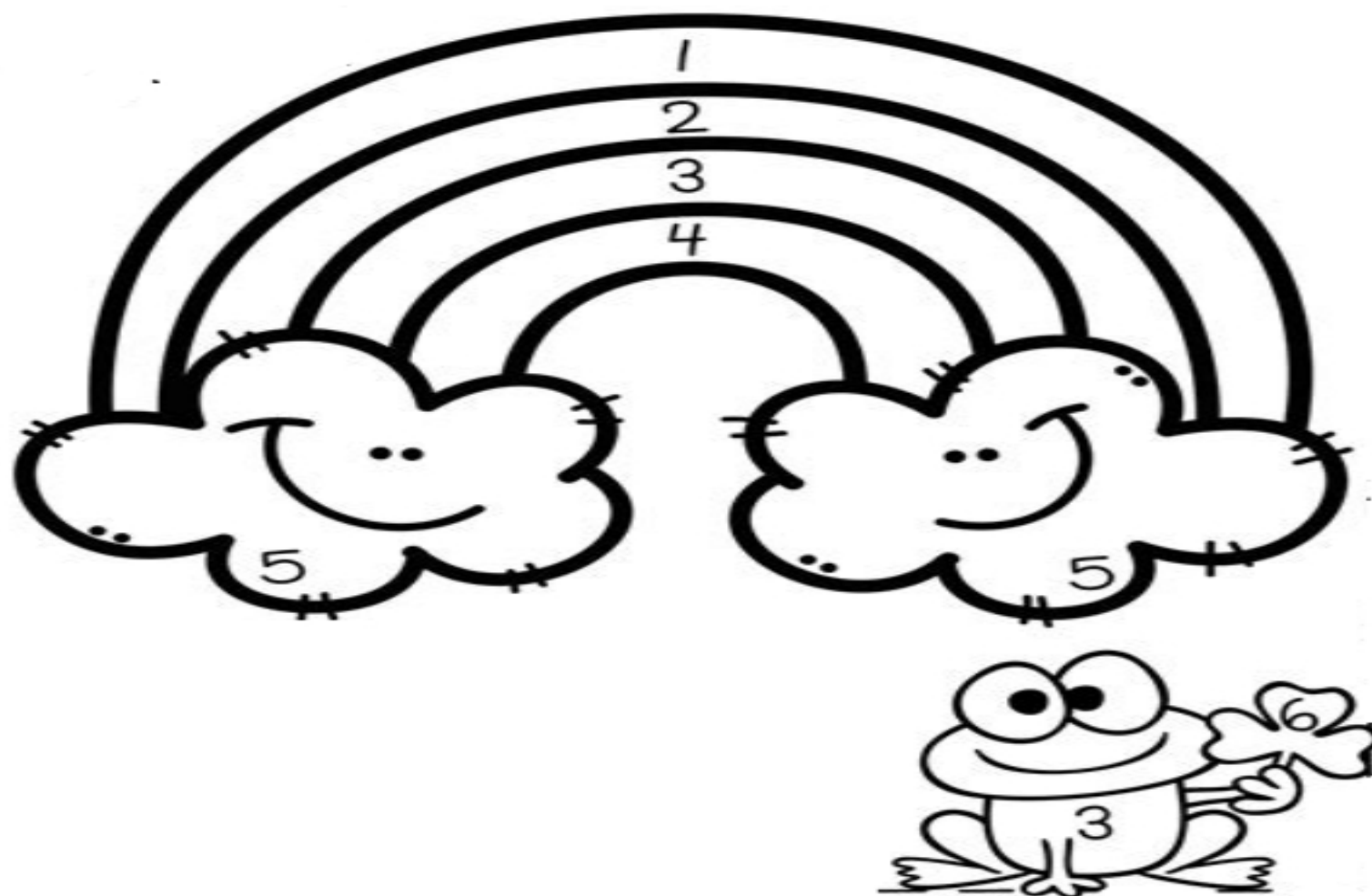


Encierra el dibujo que es igual al modelo.

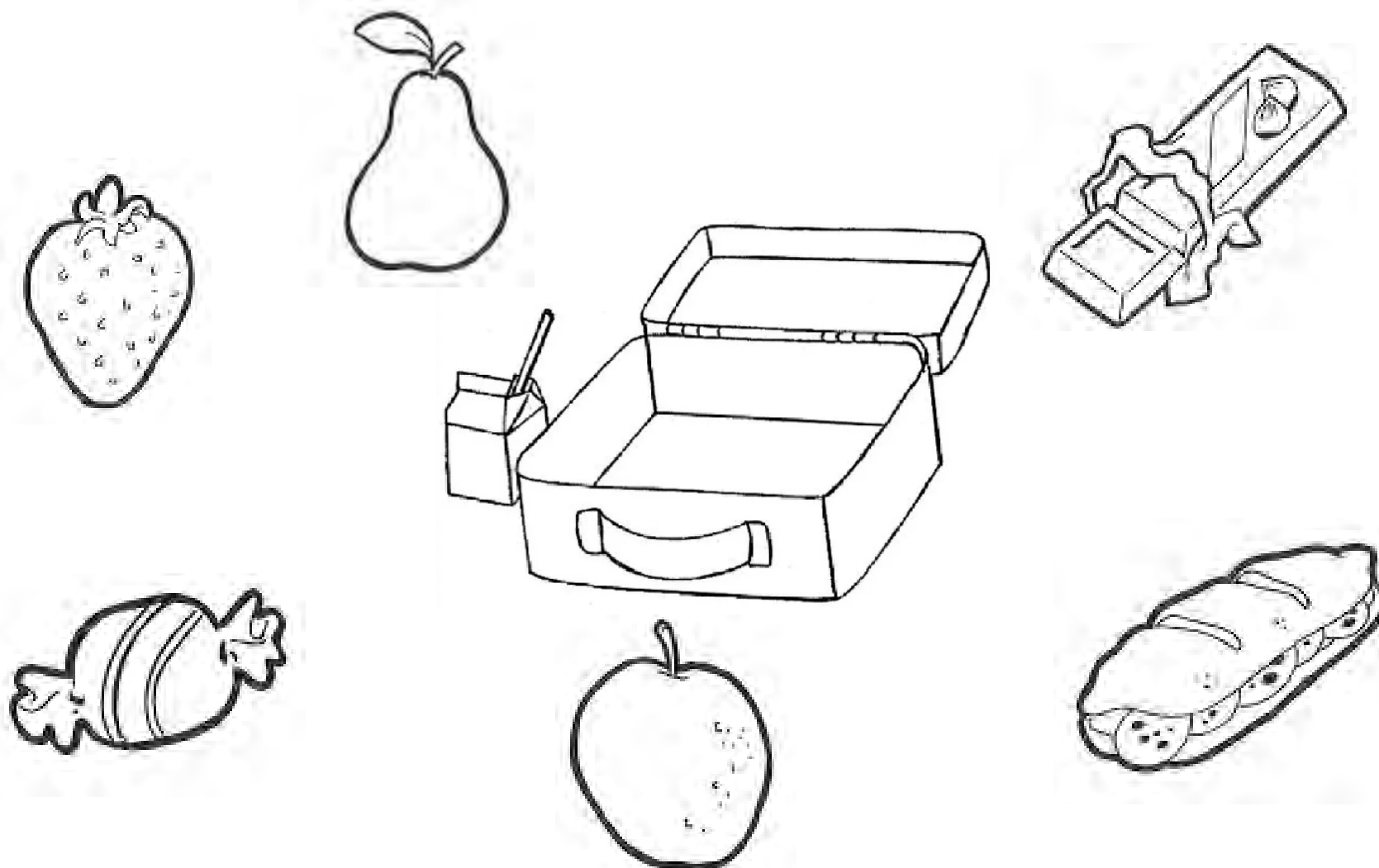
	   
	   
	   
	   
	   
	   

Colorea la imagen de acuerdo al color que indica el número.

- 1 
- 2 
- 3 
- 4 
- 5 
- 6 



Colorea la lonchera y los alimentos saludables.



Observa los siguientes dibujos y señala la respuesta de acuerdo a la pregunta.

Es salado



Tiene patas



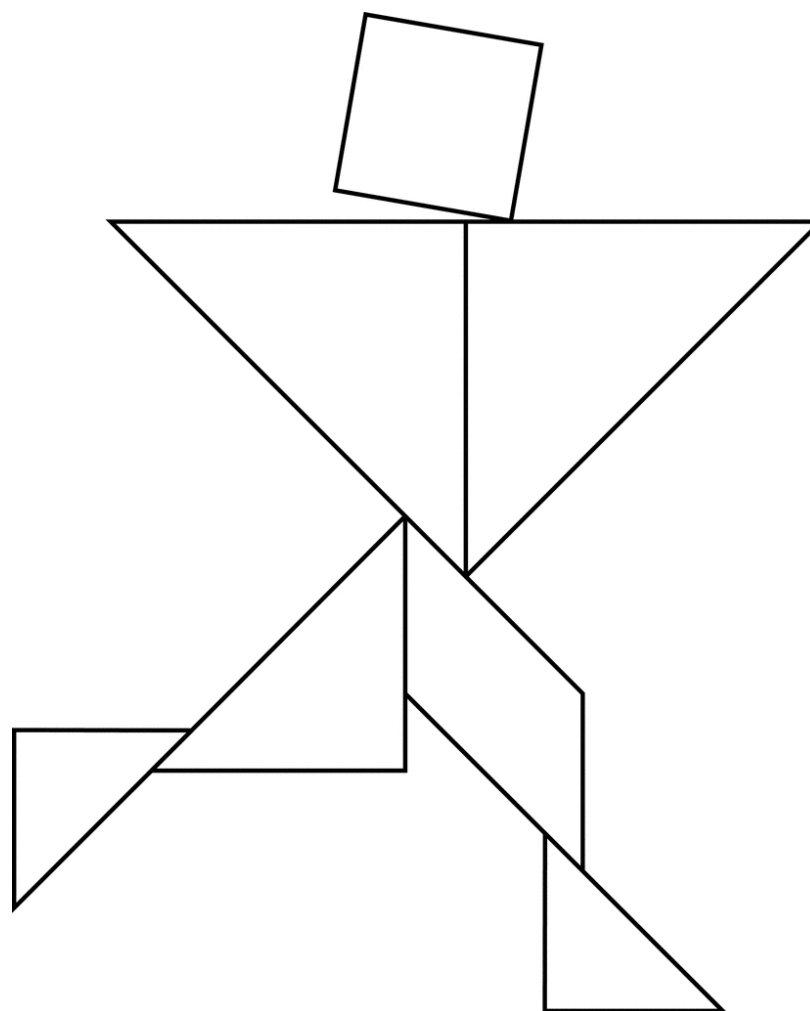
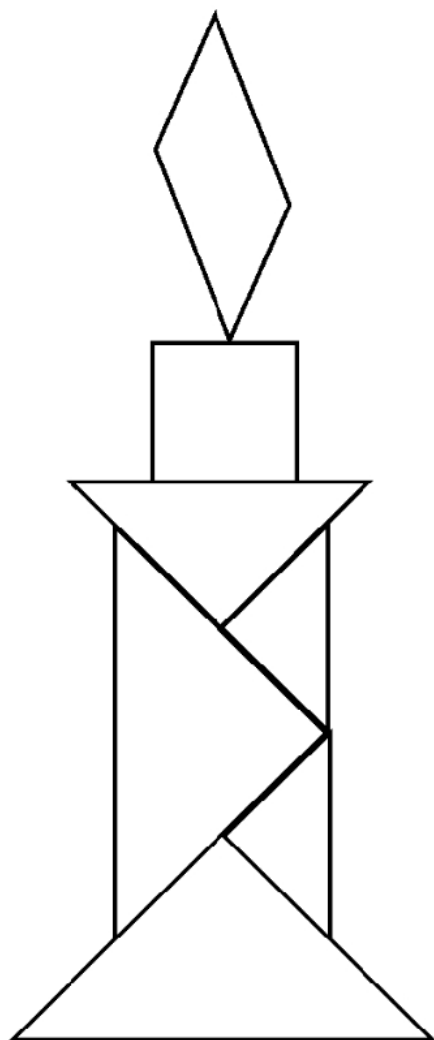
Sirve para pintar



Puede hablar



¿Qué objetos ves aquí? Coloréalos de acuerdo a lo que creas que es.



Encuentra los objetos escondidos en las sombras.

