



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL



# Manual de tarjetas de inteligencia y de estimulación

## *Educación temprana*

**CATEDRÁTICA:**

**Mg. Carmela Párraga Melgarejo**

**SEMESTRE:**

**VI**

**SECCIÓN:**

**"B"**

**2022**

# TARJETAS DE INTELIGENCIA "PRENDAS DE VESTIR NIÑA"



## 1

### ¿QUÉ ES?

Son tarjetas de estimulación de inteligencia sobre prendas de vestir de niña para adquirir nuevos conocimientos y ampliar el lenguaje.

## 2 FUNCIÓN/ BENEFICIO

- Mejora la atención y concentración de los niños(as) en las tareas.
- Responde a la curiosidad e iniciativa.
- Desarrolla y estimula la memoria.
- Desarrolla la vista.
- Contribuye al base de datos visuales, lingüísticos y matemáticos.

## 3

### CARACTERÍSTICAS

- En total hay 15 tarjetas metodológicas.
- 1 guía metodológica.
- Las imágenes de cada tarjeta es real.
- Son de material resistente.
- El material no es tóxico.



## 4

### TIPOS

- Objetos del entorno del bebé.
- Frutas
- Verduras
- Animales de la granja / domésticos
- Animales salvajes
- Artefactos del hogar
- Medios de transporte
- Prenda de vestir niña
- Prendas de vestir niño

## 5

### ¿CÓMO SE JUEGA?

#### ETAPA 1

1. Presentar al niño(a) por categorías, donde los estímulos tienen características similares
2. Cada estímulo o tarjeta se mostrará en un segundo aproximadamente
3. Cada categoría se enseñará 3 veces al día durante 5 días seguidos
4. Cada categoría y con ello cada tarjeta de estímulo debe enseñarse 15 veces.
5. Se recomienda trabajar 1 categoría por vez al inicio del programa e ir aumentando progresivamente; trabajar amigablemente con los niños, no presionarlos.

#### ETAPA 2

1. Se trabaja la memoria de 3 tarjetas en 5 segundos

## 6

### PROPUESTA METODOLÓGICA

Se propone estimular el cerebro, el aprendizaje y la memoria, especialmente a los niños de 0 a 6 años, ya que esta es considerada la etapa crucial del niño, considerando en ello que estas tarjetas ayudan a adquirir nuevos conocimientos

# TARJETAS DE INTELIGENCIA "PRENDAS DE VESTIR NIÑO"



## 1

### ¿QUÉ ES?

El doctor Glenn Doman es el creador de este método para estimular la inteligencia. Es por ello que las tarjetas de estimulación de inteligencia son muy útiles para estimular el cerebro, el aprendizaje y la memoria, del niño especialmente en el periodo de 0 a 6 años; ya que esta etapa es crucial en el desarrollo del niño.

## 2 FUNCIÓN/ BENEFICIO

- Mejora la atención y concentración de los niños y niñas en las tareas.
- Responde a la curiosidad e iniciativa de los niños y niñas.
- Desarrolla y estimula la memoria.
- Aprende más de prisa
- Contribuye al desarrollo visual y auditivo del niño o niña
- Consigue una adecuada base de datos visuales, lingüísticos y matemáticos.

## 3

### CARACTERÍSTICAS

- En total hay 15 tarjetas de prendas de vestir de niño.
- 1 guía didáctica.
- Son dinámicos.
- Coloridos.
- Prendas que los niños utilizan cotidianamente.
- Imágenes de la realidad.

## 4

### TIPOS

- Tarjetas de prendas de vestir de niña.
- Tarjetas de entorno del bebé
- Tarjetas de frutas
- Tarjetas de artefactos del hogar
- Tarjetas de medios de transporte y comunicación.

## 5

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se agrupan en categorías referentes a un tema y se muestran a los niños durante un segundo cada uno.

1. Presentárselo al niño(a) por categorías, donde los estímulos tienen características similares
2. Cada estímulo o tarjeta se mostrará en un segundo aproximadamente
3. Cada categoría se enseñará 3 veces al día durante 5 días seguidos
4. Cada categoría y con ello cada tarjeta de estímulo debe enseñarse 15 veces.
5. Se recomienda trabajar 1 categoría por vez al inicio del programa e ir aumentando progresivamente; trabajar amigablemente con los niños, no presionarlos.

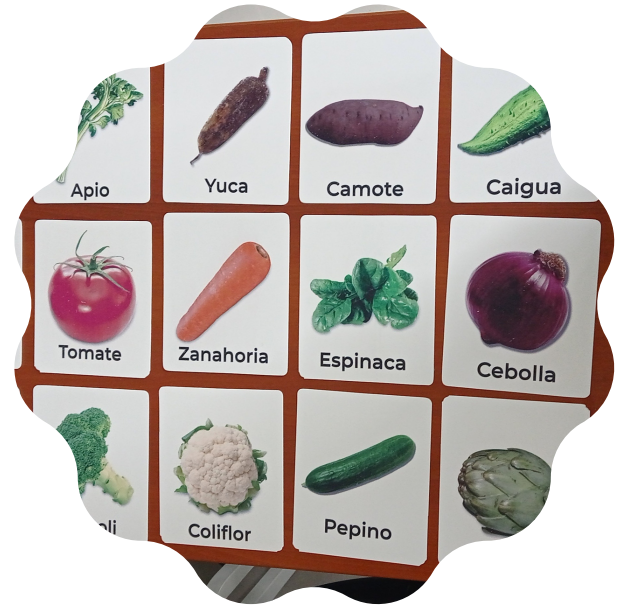
## 6

### PROPUESTA METODOLÓGICA

El programa funciona al divertirse uno mismo y el niño se quedará con ganas de continuar jugando, entonces se comprobará que el aprendizaje está asegurado pues el niño utilizará formas espontáneas y casuales en sus diálogos de estímulos visuales y auditivos aprendidos



# TARJETA DE INTELIGENCIA "LAS VERDURAS"



1

¿QUÉ ES?

Son tarjetas de inteligencia, las cuales cuentan con una parte grafica, que esta a modo de imagen y así mismo están acompañadas de la palabra que designa al objeto.

2 FUNCIÓN/ BENEFICIO

La función de estas tarjetas es reconocer y familiarizarse mas con estas.

Los beneficios que presenta son:

Mejorar la atención y concentración.

Estimula la memoria.

Ayuda al órgano visual.

3

CARACTERÍSTICAS

- En total son 15 tarjetas de verduras.
- Contiene una guía didáctica.
- Cada tarjeta mide 15.1 x 12.6
- Las imagen que tiene cada tarjeta es real.
- Son de un material resistente.

4

TIPOS

Las tarjetas inteligentes, son de las verduras las cuales se encuentran en su entorno, cuenta con 15 de ellas: coliflor, pepino, tomate, caigua, yuca, apio, espinaca, cebolla, brócoli, camote, alcachofa, zanahoria.

5

¿CÓMO SE JUEGA?

Se presenta el material al estudiante, y luego el niño o niña debe manipularlo según su intereses.

La docente presenta cada tarjeta con el nombre que tenga las verduras.

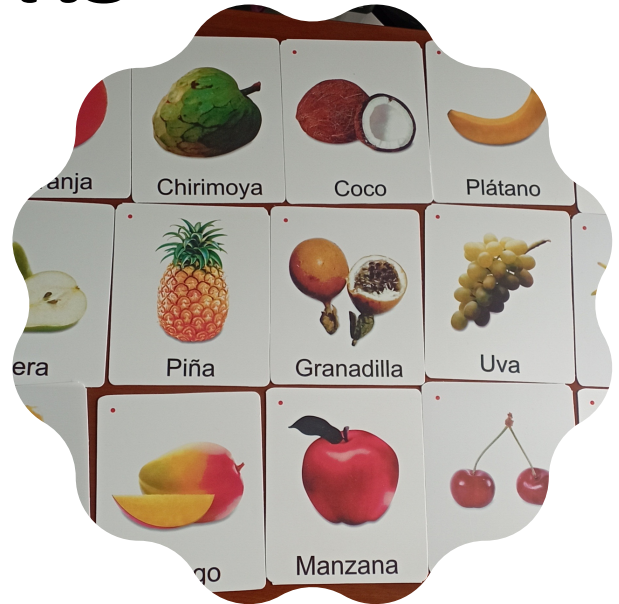
6

PROPUESTA  
METODOLÓGICA

Este material fue elaborado teniendo el cuenta el desarrollo intelectual del niño, puesto que estas tarjetas se presentaran al niño y este podrá reconocer y mencionar el nombre de las verduras respondiendo a las preguntas que le haga la cuidadora.



# TARJETAS DE INTELIGENCIA "LAS FRUTAS"



## 1

### ¿QUÉ ES?

Las tarjetas de estipulación de la inteligencia son muy útiles para estimular el cerebro, el aprendizaje y la memoria del niño, especialmente en el período de 0 a 6 años. Estas tarjetas ayudan a adquirir nuevos conocimientos, a desarrollar el hábito y la capacidad de atención, a desarrollar la memoria visual.

## 2

### FUNCIÓN/ BENEFICIO

- Mejora la atención y concentración de los niños y niñas en las tareas.
- Responde a la curiosidad e iniciativa de los niños y niñas.
- Desarrolla y estimula la memoria.
- Aprende más de prisa
- Contribuye al desarrollo visual y auditivo del niño(a).
- Consigue una adecuada base de datos visuales, lingüísticos y matemáticos.

## 3

### CARACTERÍSTICAS

- En total hay 15 tarjetas de estimulación visual y auditiva jumbo.
- 1 guía didáctica.
- Tamaño 15x12.5
- Son dinámicos.
- Sus colores son de acuerdo al color de cada fruta.
- Imágenes reales.

## 4

### TIPOS

- Las tarjetas son relacionadas al entorno del niño y niña, son imágenes reales de las frutas que están en el entorno del niño.

## 5

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Ubicar al niño o niña en una posición cómoda en donde tenga una visualización correcta de todas las tarjetas. Se colocará todas las tarjetas frente al niño o niña, seguidamente mostraremos la tarjeta una por una mencionando el nombre de la fruta, dejaremos que el niño o niña explore las tarjetas y mencione el nombre de las frutas que más le llamen la atención. Con el constante uso de las tarjetas, trabajaremos la memoria.

## 6

### PROPUESTA METODOLÓGICA

El material fue elaborado teniendo en consideración la teoría de Vygotsky donde sostiene que el desarrollo intelectual del niño ya que es contingente a la interacción social que contribuye al lenguaje en relación a su entorno, es por ello que se les presenta este juego de tarjetas donde el niño podrá reconocer y mencionar el nombre de las frutas respondiendo las preguntas de una tercera persona.

# TARJETAS DE INTELIGENCIA "ENTORNO AL BEBÉ"



## 1

### ¿QUÉ ES?

Las tarjetas de inteligencia son cartillas que muestran diversas imágenes reales, se agrupan en categorías referentes a un tema, en este caso son cartillas del entorno del bebé, y se muestran a los niños durante un segundo cada uno. Estas son muy útiles ya que van a estimular el cerebro, el aprendizaje y la memoria del niño.

## 2

### FUNCIÓN/ BENEFICIO

- Mejora la atención y concentración de los niños y niñas en las tareas.
- Responde a la curiosidad e iniciativa de los niños y niñas.
- Desarrolla y estimula la memoria.
- Aprende más de prisa
- Contribuye al desarrollo visual y auditivo del niño(a).
- Consigue una adecuada base de datos visuales, lingüísticos y matemáticos.

## 3

### CARACTERÍSTICAS

- En total hay 15 tarjetas de estimulación visual.
- 1 guía didáctica.
- 1 manual de mantenimiento
- Imágenes reales
- Son dinámicos
- Colores de acuerdo a cada imagen.

## 4

### TIPOS

- Tarjetas de prendas de vestir.
- Tarjeta de juguetes.
- Tarjetas de utensilios de comida para bebés.

## 5

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Ubicar al niño o niña en una posición cómoda. Posterior a ello, se mostrará cada tarjeta durante un segundo, como mínimo, y se le mencionará el nombre del objeto, prenda o utensilio de su entorno.

Dejaremos que el niño o niña explore las tarjetas y mencione el nombre el objeto, prenda o utensilio de su entorno que más le llamen la atención.

Se ha comprobado que con mostrar y nombrar el estímulo 15 veces, este se fijara en su memoria.

## 6

### PROPUESTA METODOLÓGICA

La presente propuesta metodológica es una gran estrategia pedagógica y didáctica que potencia diferentes habilidades, destrezas y competencias en el niño, tales como la atención, concentración, memoria, entre otros; es un referente que valora los procesos de aprendizaje y percepción visual de los niños y niñas, sobre todo en el periodo de 0 a 6 años.

# TARJETAS DE ESTIMULACIÓN VISUAL Y AUDITIVA JUMBO



1

¿QUÉ ES?

Son tarjetas de estimulación visual y auditiva lo cual cuenta con un total de 12 tarjetas y 1 guía didáctica, es ideal para desarrollar y fortalecer el control voluntario de los movimientos oculares a través de ejercicios de seguimiento visual.

2 FUNCIÓN/ BENEFICIO

- Estimula la conciencia del estímulo visual
- Provoca y potencia la atención visual
- Desarrolla y fortalece el control voluntario de los movimientos oculares a través de ejercicios de seguimiento visual
- Permite adquirir nuevos conocimientos

3 CARACTERÍSTICAS

- En total hay 12 tarjetas de estimulación visual y auditiva jumbo.
- 1 guía didáctica.
- Cada tarjeta mide 20 cm largo por 15 cm de ancho.
- Son dinámicos.
- Sus colores son rojo, negro y blanco.
- Imágenes animadas.

4

TIPOS

Las tarjetas son relacionadas al entorno del bebé. Se encuentran tarjetas las siguientes imágenes: pelota, oso, sonaja, zapato, biberón, helado, carro, avión, gato, pez, bebé.

5

¿CÓMO SE JUEGA?

Se coloca al bebé sobre una superficie plana mirando hacia el techo, posterior a ello se le muestran las tarjetas a unos 30 - 40 cm delante del rostro y cuando el niño preste atención se gira las tarjetas de manera horizontal, primero hacia el lado derecho y luego hacia el izquierdo; verticalmente, primero hacia arriba y luego abajo.

6

PROPUESTA METODOLÓGICA

Se propone colocar las tarjetas en un colgando circular y en el centro una esfera de color transparente, posterior a ello recostar al bebé sobre un lugar tranquilo mirando hacia arriba y colocar el colgante a 30 centímetros adelante de su rostro y dejar que el colgador gire en base al aire. A ello podemos añadir música clásica.



# TARJETAS DE ESTIMULACIÓN VISUAL Y AUDITIVA 3



## 1

### ¿QUÉ ES?

El material mostrado en esta sección es el 3er set de 12 tarjetas de estimulación visual y auditiva. Además, contiene 1 guía didáctica, el cual cuenta con: introducción, instrucciones de uso y sugerencias. Este material fue creado por la empresa latinoamericana "Hans Educa".

## 2 FUNCIÓN/ BENEFICIO

- Estimula la conciencia del estímulo visual.
- Provoca y potencia la atención visual.
- Desarrolla y fortalece el control voluntario de los movimientos oculares.
- Amplia el baraje de nuevos conocimientos, entre ellos la asociación libre.

## 3 CARACTERÍSTICAS

Las tarjetas de estimulación visual y auditiva en la cuál contiene:

- 1 guía didáctica.
- Se encuentran 12 tarjetas.
- Cada tarjeta mide 10 cm x 15 cm.
- Las tarjetas están diseñadas para ser asociadas entre sí (niño - niña).
- Las tarjetas tienen diferentes colores de fondo (rojo, verde, blanco y amarillo)

## 4

### TIPOS

- Tarjeta de utensilios de cocina.
- Tarjeta de personas.
- Tarjeta de muebles.
- Tarjetas de prendas de vestir.
- Tarjeta de animales.

## 5

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Colocar al niño en una posición cómoda, donde pueda observar las láminas. Se irá colocando cada lámina frente a él, luego levantar la lámina, se le muestra al niño y pronunciar de manera clara el nombre del objeto. Dejar que el niño agarre el que desee y pronunciar el nombre del objeto. Cuando el niño esté familiarizado hacerle preguntas como: ¿Dónde está la niña? También puede preguntarle por su complemento: ¿Dónde está el otro niño?.

Después de algunos días puede invitar al niño a escoger entre complementos, por ejemplo: ¿Dónde está el conejo? ¿Y qué come el conejo? De esta manera ayudará a relacionar objetos.

## 6

### PROPUESTA METODOLÓGICA

Mostrar y nombrar el nombre del objeto e inmediatamente voltear lo, luego pedir que pase la tarjeta indicada, por ejemplo: me puedes pasar la niña? De esta manera se trabajará la memoria a corto plazo. Otra manera puede ser colocar las tarjetas de manera visible frente al niño, pero a una distancia de tres metros, luego mencionar el nombre de cada objeto y pedir al niño que entregue la tarjeta que se indica, así se desplazará de un lado a otro. De esta manera se trabajará psicomotricidad.