



Manual de Materiales

Educación

Temprana

Índice

Material 01:

"Cubo de destreza para estimulación temprana"

Material 02: "Tarjetas de ejercicio visual 1"

Material 03: "Tarjeta de estimulación visual y auditiva 1"

Material 04: "Tarjeta de estimulación visual y auditiva 2"

Material 05: "Tarjeta de estimulación visual y auditiva 4"

Material 06: "Tarjetas de estimulación visual"

Material 07: "Tarjetas de estimulación temprana bilingüe"

Material 08: Tarjetas de inteligencia "Animales domésticos"

Material 09: Tarjetas de inteligencia "Animales salvajes"

Material 10:

Tarjetas de inteligencia "Artefactos del hogar"

Material 11:

Tarjetas de inteligencia "Entorno del bebé"

1

Cubo de destreza para Estimulación Temprana



¿QUÉ ES?

- Es un material educativo para niños y niñas de 3 a 5 años.
- Original juego que entrenará destrezas manuales muy importantes en la vida cotidiana de los niños. Este cubo se caracteriza por tener en cada lado un reto para las manitos de los pequeños.



BENEFICIOS

- Permite reforzar el aprendizaje en habilidades básicas del vestir, así como también desarrollar las destrezas manuales del pequeño favoreciendo su coordinación motora fina y viso motriz.
- Promueve el desarrollo de los sentidos como la vista y el tacto.



CARACTERÍSTICAS



PIEZAS

- **MATERIAL:** Lino pesado, espuma zebra, tela dril
- **MEDIDA :** Alto: 20 cm. Ancho: 20 cm. Largo: 20 cm.
- **COLORES:** amarillo, azul, anaranjado, rojo, verde.
- **PIEZA:** 1.

DISEÑOS

- El Cubo de destreza, se caracteriza por tener en cada lado un reto para las manitos de los pequeños.
- Accesorios en las 5 caras del cubo: botones, cierre, pega pega, broches, pasadores.
- Permite realizar actividades de 5 tipos.



UTILIDAD

Sirven para el desarrollo de la autonomía pudiendo aplicar las habilidades trabajadas en sus actividades cotidianas como vestirse.

TIPOS DE JUEGOS

Cada pieza de cubo tiene diferentes formas de jugar para el niño o niña.



A. Desatar la correa.

B. Amarrar el pasador de la zapatilla.

C. Se abre y cierra.

¿CÓMO SE JUEGA?

- El niño o niña coge el Cubito para múltiples actividades.
- Elije subir y bajar un cierre.
- Elije abotonar o desabotonar con botones.
- Elije abotonar o desabotonar con broches
- Elije amarrar o desamarrar con pasadores.
- El niño o niña va experimentando mediante diferentes formas de jugar que tiene el cubo de destrezas.

PROUESTA METODOLÓGICA



El Cubo de destreza para estimulación temprana, es un juego divertido y educativo, cada lado es una actividad para el niño, por ello la madre, padre o cuidador brindará al niño o niña el cubo para que el pequeño primero explore el material y piense que puede realizar y cómo hacerlo.

Luego le explicamos al niño o niña en que consiste la actividad: subir y bajar un cierre, abotonar o desabotonar con botones, abotonar o desabotonar con broches, amarrar o desamarrar con pasadores. Desarrollando así las destrezas y las habilidades motoras finas.

Por ello, proponemos realizar un libro sensorial con las mismas actividades, que involucre una gran diversidad, de tamaños, y texturas sobre todo en botones, cierres, para que la experiencia del niño o niña sea mucho mas completa. Asimismo podemos optar por realizar un cubo del tamaño que el niño pueda manipularlo con mayor facilidad.



Tarjetas de Ejercicio Visual 1



Las funciones ópticas. La estimulación visual a temprana edad es capaz de mejorar las funciones ópticas de enfoque, fijación y acomodación visual. La estimulación visual también es capaz de mejorar la agudeza visual, para ver de lejos.

Para usar el remanente visual, con la estimulación visual temprana se puede sacar el remanente visual al máximo. Los sentidos.

¿QUÉ ES?

Son tarjetas diseñadas para la estimulación visual de los bebés, ya que en el momento del nacimiento, los ojos de los bebés no están del todo desarrollados.



BENEFICIOS

- Desarrollo de funciones ópticas de enfoque, fijación, acomodación visual, etc.
- Agudeza visual para ver de cerca y también de lejos.
- Se aprende a usar el remanente visual



CARACTERÍSTICAS

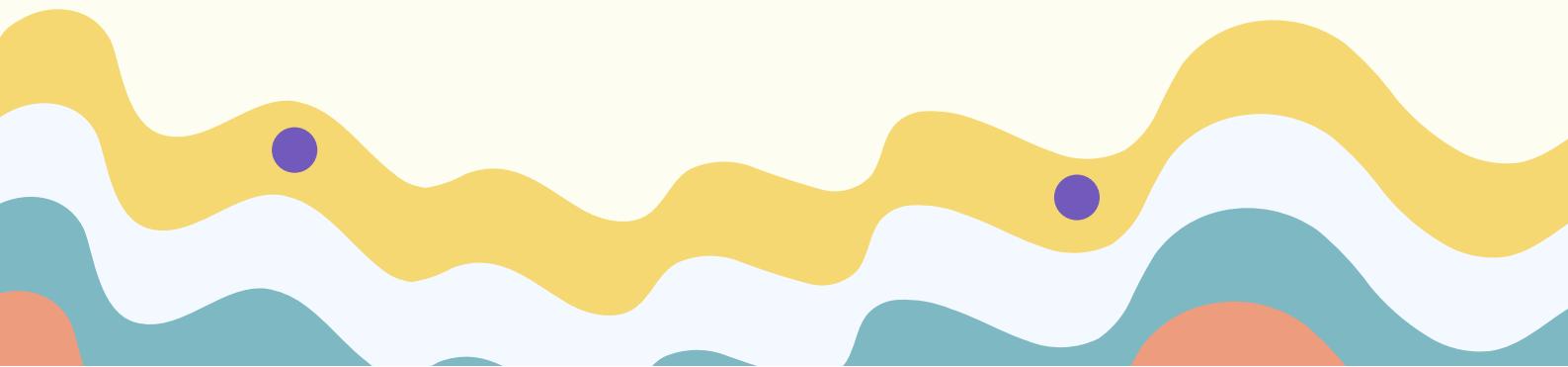


CONTENIDO DEL KIT

- Contiene 12 tarjetas elaboradas en plástico con imágenes en blanco y negro.
- Contiene una guía didáctica

CONTENIDO DE LAS TARJETAS

Tarjetas de : Luna, manzana, círculos con líneas convergentes, chupón, contornos con líneas diagonales, estrellas, líneas curvas, rostro de mujer y rostro de varón .



TIPOS DE JUEGOS



Otras tarjetas similares presentan el color blanco, negro y rojo con diversas imágenes

¿CÓMO SE JUEGA?

- **Seguimiento horizontal:** Se presenta la tarjeta delante de la cara, a unos 30-40 cm, sin moverlo. Cuando el bebé lo mire, comenzamos a mover la tarjeta lentamente en sentido horizontal, hacia el lado izquierdo y a continuación, hacia el lado derecho, hasta 2 veces, mientras hacemos un comentario y un gesto afectuoso.
- **Seguimiento vertical:** Se presenta la tarjeta delante de la cara a 30 cm o más. Cuando el bebé la mire, comenzaremos a moverlo lentamente: desde el centro, primero hacia arriba y a continuación hacia abajo, mientras hacemos un comentario y un gesto afectuoso.



PROPUESTA METODOLÓGICA



Tarjetas visuales móviles (en imagen o en 3D)

Podemos colocar estas tarjetas colgado encima de la cuna del bebe para que también pueda observarlo mientras esté acostado.

Las tarjetas al estar colgadas generarán movimiento y el bebe irá siguiendo con la mirada dichas tarjetas.



3

Tarjeta de Estimulación

Visual y Auditiva 1



¿QUÉ ES?

- Es un material de estimulación visual para bebés de 0 a 6 meses.
- Ideales para desarrollar las funciones ópticas. Asimismo, es una herramienta capaz de desarrollar la fijación y acomodación visual y la asociación imagen-palabra, de esta forma estimulamos también la audición.



BENEFICIOS



- 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 nuevas conocimientos, como conocer nuevos objetos.

CARACTERÍSTICAS



DISEÑO

- Las imágenes de las tarjetas son de color blanco, negro y rojo.
- El fondo:
 - De 4 tarjetas es blanco.
 - De 6 tarjetas es blanco y negro.
 - De 2 tarjetas es rojo y negro.
- Las imágenes son objetos familiarizados con los bebés.



CONTENIDO

- 12 tarjetas plásticas.
- Una guía didáctica



IMÁGENES

- Pelota con estrellas, oso con listón, sonaja, zapato, biberón, helado, carro, avión, bebé gateando, pez, gato con listón y perro con su comida.



TIPOS DE TARJETAS



Tarjetas en blanco y negro.



Tarjetas en blanco, negro y rojo. .



Tarjetas de colores primarios.



¿CÓMO SE JUEGA?

- Presentar los materiales al niño a una distancia de 25 a 30 cm, aproximadamente en los momentos que se encuentre más receptivo y dispuesto a recibir la información visual.
- Posteriormente se mueve la tarjeta en círculo alrededor de sus ojos, también se puede hacer una línea vertical paralelo a la nariz y otra horizontal paralelo a la boca.
- El bebé podrá seguir con su mirada el movimiento de la tarjeta.



PROUESTA METODOLÓGICA

Las tarjetas de estimulación visual y auditiva, pueden ser empleadas en tres maneras:



A) COMO MATERIAL DE "FIJACIÓN VISUAL"

- Siempre que sea posible el bebé debe de permanecer sentado, con los apoyos necesarios y los pies deben de estar bien apoyados, nunca en suspensión.
- Presente la tarjeta delante de la cara del niño o niña a unos 25-30cm, sin moverlo.
- Esperamos hasta 3 segundos.
- Si el niño dirige la mirada hacia el lugar, mantenemos las tarjetas unos 3 segundos y la retiramos, mientras hacemos un comentario y un gesto afectuoso (MUY BIEN). Es conveniente utilizar un refuerzo verbal, visual y táctil.

B) COMO MATERIAL DE "SEGUIMIENTO VISUAL"

- Una vez observada la conducta de fijación, se provocará el movimiento ocular: primero horizontal, más adelante vertical y por último diagonal y circular, en diferentes momentos del día, durante poco tiempo, aproximadamente un minuto.

C) COMO MATERIAL DE "APRESTAMIENTO"

- Muestre al niño las tarjetas uno por uno, a la vez diga el nombre de la figura que esté mostrando. Repita esto durante dos semanas seguidas y una vez al día las mismas tarjetas.
- Posteriormente muestre las tarjetas, mencionando y señalando características de cada objeto.

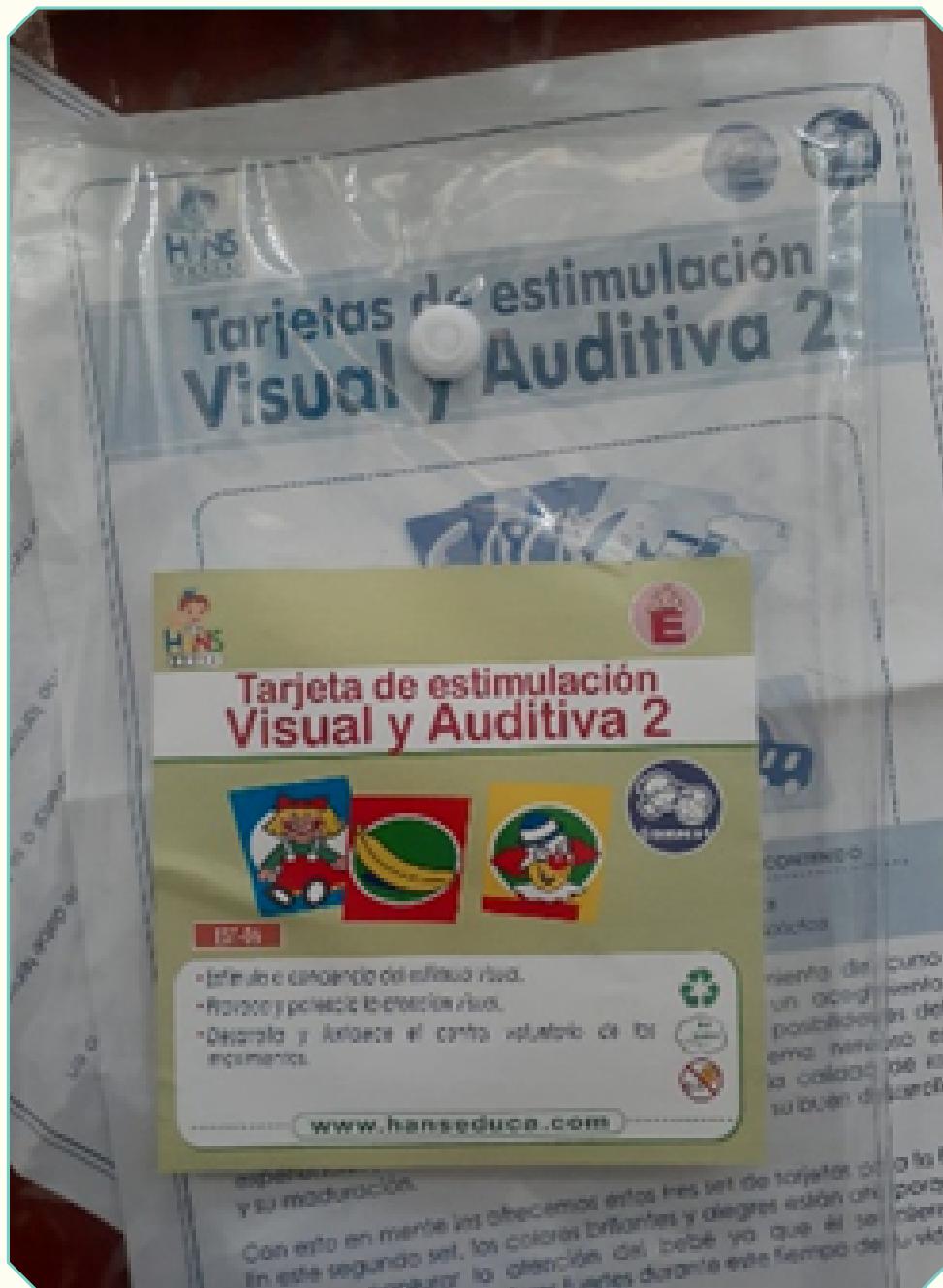
Umbrante Superficie
de Alto Contraste



4

Tarjeta de Estimulación

Visual y Auditiva 2



¿QUÉ ES?

Es un material de estimulación para desarrollar funciones ópticas para bebés de 0 a 6 meses.



BENEFICIOS

- Aumenta la concentración, la capacidad para fijar la atención y la habilidad para seguir con la vista aun objeto en movimiento.
- Incrementa su atención y curiosidad, proporcionándole una visión mas amplia del mundo que le rodea.
- Los bebes fijan la vista con mayor facilidad en los objetos que proporcionan una estimulación multisensorial.
- El desarrollo de la aproximación del bebe hacia su entorno, se acrecienta cuando este se ve estimulando al tratar de alcanzar algo que ve.

CARACTERÍSTICAS



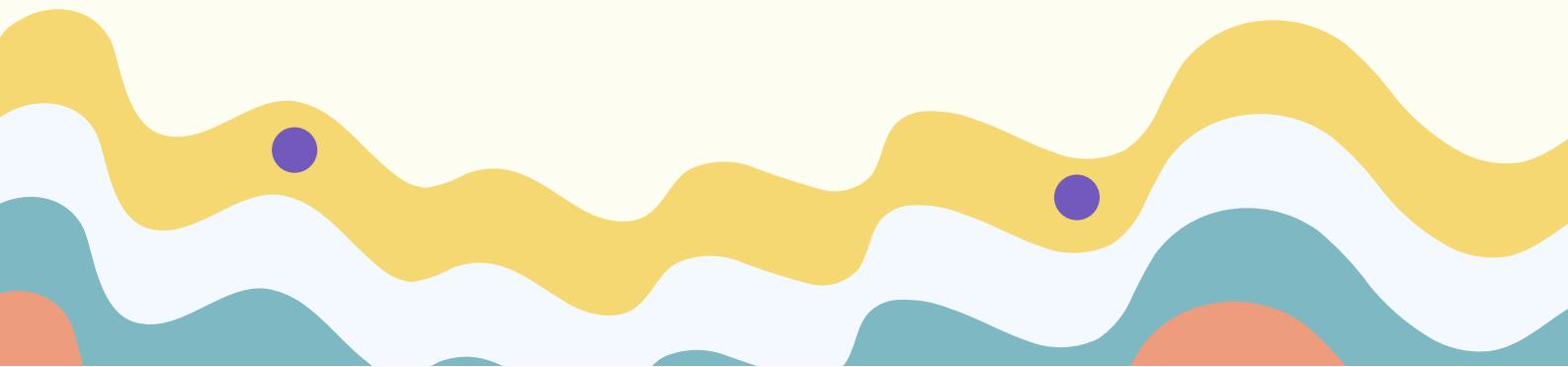
CONTENIDO DEL KIT

CONTIENE :

- 12 tarjetas.
- 1 Guía didáctica.

CONTENIDO DE LAS TARJETAS

Tarjetas con imágenes de: payaso, tren, mariposa, árbol, plátano, pollito, sapo, muñeca, sol, barco, manzana y paleta.



¿CÓMO SE JUEGA?



Colocar cómodamente al bebe en una posición en la que pueda observar las láminas y escuchar las expresiones de quien lo esta aprestando. A los 6 meses puede sentarse por si solo



Estas tarjetas no tienen una numeración puesto que se considera la posibilidad que el niño(a). Escoja las que quiera.



Luego levante lentamente la tarjeta y muévala de izquierda a derecha y viceversa en varias oportunidades mientras que menciona en voz alta el nombre de objeto: payaso, manzana, mariposa, etc.



Deje al niño(a). coja una tarjeta al hacerlo incremente el mensaje MANZANA.RICO UHMM...CAYÓ DEL ÁRBOL ¡QUE RICO! A mayor vocabulario que usted utilice mayor será el aprendizaje del bebé.



Utilice diariamente sus tarjetas de estimulación temprana.

PROUESTA METODOLÓGICA



Los colores utilizados tienen la finalidad de capturar la atención del bebé. Es por ello que realizaremos tarjetas grandes de diferentes objetos llamativos y coloridos que sean del interés del niño y niña de estas edades y que están en su entorno. Con las imágenes de cada tarjetas se crearán canciones



5

Tarjetas de Estimulación 4 Visual y Auditiva



¿QUÉ ES?

Son tarjetas con imágenes reales de frutas que diseñadas para la estimulación visual y auditivas de los bebés a partir de los 6 meses hasta 1 año.



BENEFICIOS

- Capturar la atención del bebé.
- Tranquilizar, pues a esta edad se interesa cada vez más en todo estímulo visual.

CARACTERÍSTICAS



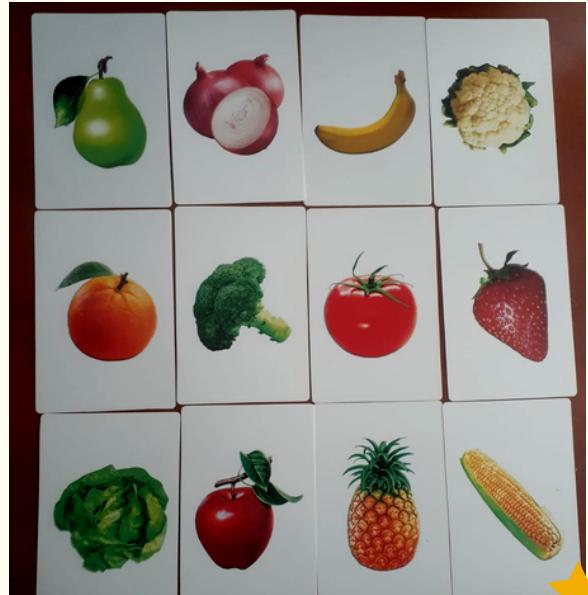
CONTENIDO DEL KIT

CONTIENE :

- 12 tarjetas.
- 1 Guía didáctica.

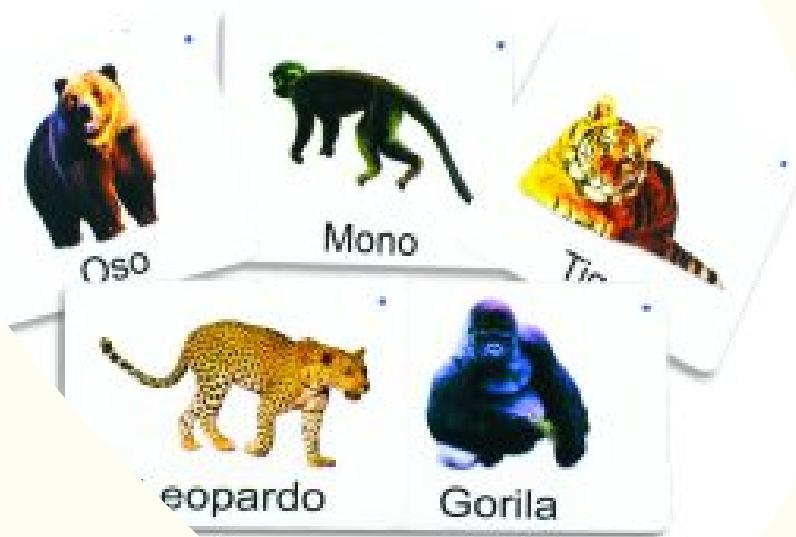
CONTENIDO DE LAS TARJETAS

Tarjetas de frutas : pera, cebolla, plátano, coliflor, mandarina, brócoli, tomate, fresa, lechuga, manzana, piña y choclo.





TIPOS DE JUEGOS



Existe otro tipo de tarjetas para los bebes entre ellas podemos encontrar las tarjetas de animales domésticos o salvajes.

¿CÓMO SE JUEGA?

Se le ubica al bebe en un lugar cómodo luego de ello se le muestra el kit de tarjetas de estimulación auditiva y visual y uno a uno va mencionando el nombre de las frutas.

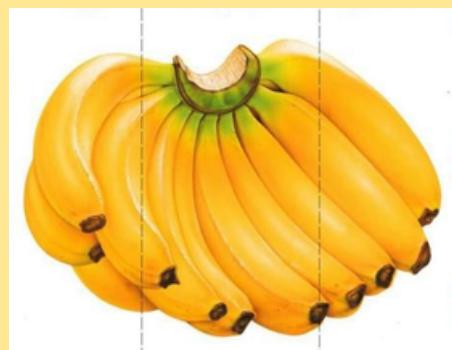


PROPUESTA METODOLÓGICA



Podemos utilizar estas tarjetas en distintas actividades de aprendizaje.

Por ejemplo : el poder realizar una rompecabeza solo de dos piezas de frutas y permitir que el bebe pueda diferenciar e identificar la otra mitad de la fruta .



6

Tarjetas de Estimulación Visual



¿QUÉ ES?

- Es un material de estimulación visual para bebés de 0 a 6 meses.
- Ideales para estimular la conciencia del estímulo visual, provoca y potencializa la atención visual, desarrolla y fortalece el control voluntario de los movimientos oculares a través de ejercicios de seguimiento visual.



BENEFICIOS

- Ubicar objetos en el espacio.
- Desarrollar una coordinación ojo-mano.
- Diferenciar luz de oscuridad.
- Enfocar la mirada en los objetos (fijación).
- Seguimientos de objetos en movimientos.
- Percibir contrastes de colores.

CARACTERÍSTICAS



PIEZAS

- Doce tarjetas plásticas, con imágenes en blanco, negro y rojo.
- Un guía didáctica.

DISEÑOS

- Diseños con círculos en blanco y negro.
- Diseños con figuras geométricas.
- Diseño con figuras de animales.



UTILIDAD

Sirven para los ejercicios visuales y tonificación de los músculos oculares y del cuello.



TIPOS DE JUEGOS

Las tarjetas de ejercicio visual ser empleadas de tres maneras:



A.
Cómo material de "Fijación visual". Se emplea de 1 a 2 tarjetas.



B.
Cómo material de "Seguimiento visual". Se emplea de 1 a 2 tarjetas.



C.
Cómo material de apresamiento. Se puede emplear todas las tarjetas o en dos grupos de 6.



¿CÓMO SE JUEGA?

- Muestra al bebé los dibujos a una distancia de unos 30-40 centímetros, ya que es la distancia a la que pueden enfocar mejor la vista, y deja que los mire durante unos segundos.
- Una vez tenga la vista fijada en la tarjeta, muévela hacia arriba y hacia abajo lentamente para que los ojos del bebé puedan seguirla.
- Empieza a hacer movimientos de izquierda a derecha y circulares.
- También puedes poner las tarjetas en una pared o al lado de la cuna para que el bebé pueda verlas cuando lo cambias o lo acuestas.
- Cambia a menudo las tarjetas para que pueda ver distintas formas.

PROUESTA METODOLÓGICA



La tarjeta de estimulación visual servirá para promover al niño o niña su conciencia atención y exploración visual con el propósito de recibir información visual y enseñara a aprender a ver mejor.

Es por ello, que se propone la realización de un libro de estimulación visual en el cual se tendrán imágenes en colores rojo, blanco y negro como las tarjetas y seguidamente se pondrán siluetas con mas colores de objetos que los pequeños puedan reconocer en su ambiente cotidiano, esto tomando en cuenta el contexto de los niños. Además de ello, este libro también tendrá imágenes con textura para que el bebe pueda hacer uso de más de un sentido estimulando su aprendizaje.



7

Tarjetas de Estimulación

Temprana Bilingüe



¿QUÉ ES?

Este material es un Kit de 17 tarjetas de estimulación temprana bilingüe. Nos muestran diversas imágenes acompañadas de sus nombres en inglés y español.



BENEFICIOS

- Son ideales para trabajar la estimulación temprana visual y la asociación imagen -palabra.
- Estimula el desarrollo del lenguaje en español e inglés.
- Practicamos la fonética.

CARACTERÍSTICAS



CONTENIDO DEL KIT

17 tarjetas elaboradas en plástico (15cm x 10cm) con imágenes y palabras en español-inglés.

CONTENIDO DE LAS TARJETAS

Tarjetas de: pera, fresa, piña, naranja, plátano, manzana, lápiz azul, lápiz verde, lápiz anaranjado, lápiz rosado, lápiz rojo, lápiz amarillo, óvalo, triangulo, círculo, rombo, cuadrado.





TIPOS DE JUEGOS



Otras tarjetas similares solo presentan los nombres de los objetos en inglés o solo en español. Este tipo de tarjeta , generalmente están elaboradas en plástico para su fácil mantenimiento y limpieza.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se recomienda proporcionarle a los niños y niñas las tarjetas para que realicen una actividad autónoma, sin embargo nosotras las profesoras tenemos el papel de realizar un acompañamiento que pueda potenciar el aprendizaje del niño o niña.



PROUESTA METODOLÓGICA



Podemos utilizar estas tarjetas en distintas actividades de aprendizaje. A continuación presentamos los posibles temas para las actividades:

- FRUTAS
- COLORES
- FORMAS GEOMETRICAS

En estas actividades nos enfocaremos en trabajar el lenguaje y vocabulario de las niñas y niños.

JUEGO LIBRE: Se les proporcionara a los niños y niñas las tarjetas para que ellos las exploren libremente.

Podemos realizar el acompañamiento preguntándoles que objeto ven en la tarjeta. Cuando mencionen el nombre del objeto en español, les leemos el nombre en inglés. Por ejemplo: Es una manzana-Is a apple.

Otras actividades:

SIMÓN DICE MUÉSTRAME

Esta es una simple y divertida variación del clásico juego de *Simón Dice*. Los niños estarán tan entusiasmados con correr para tocar la tarjeta que muestre la imagen. Podemos dar las indicaciones con los nombres en inglés.

Se recomienda para esta actividad duplicar la cantidad de tarjetas.



Tarjetas de Inteligencia "Animales Domésticos"



¿QUÉ ES?

Es un método de estimulación temprana empleado en los niños durante su primera infancia; propuesta por primera vez por el fisioterapeuta Glenn Doman; quien afirmaba que el niño más pequeño es el que tiene una mejor capacidad de incorporar nuevas palabras y crear nuevas relaciones.



BENEFICIOS



- Mejora la atención y concentración de los niños(as) en las tareas.
- Desarrolla y estimula la memoria.
- Contribuye al desarrollo visual y auditivo del niño(a).
- Favorece el crecimiento cerebral y su maduración neurológica.
- Aumenta sus posibilidades intelectuales, estimulando su curiosidad en una edad en la que el mayor deseo es aprender.



CARACTERÍSTICAS



CONTENIDO DEL JUEGO

- 15 tarjetas
- 1 guía didáctica

CONTENIDO DE LAS TARJETAS

Las tarjetas de inteligencia "Animales domésticos" cuenta con imágenes de: Gallo, Conejo, Pavo, Tortuga, Pez, Cerdo, Caballo, Cuy, Hamster, Oveja, Gato, Gallina, Perro, Pato y Canario.





¿CÓMO SE JUEGA?

Se le ubica al bebe en un lugar cómodo luego de ello se le presenta el kit de tarjetas de inteligencia de "Animales Domésticos" y se menciona el nombre de cada animal de acuerdo a lo mostrado.



PROPUESTA METODOLÓGICA



Mi cajita musical

Esta actividad consiste en presentarle al niño una cajita musical y de allí le diremos que cada vez que pongamos el disco en ella con la imagen de un animal doméstico imitaremos el sonido que realiza el animalito.

Por ejemplo: La mamá le dice a su pequeño mira aquí tengo un perro ahora le pondré en la cajita musical y de allí la mamá agarra y hace el sonido del perro que uah- uahh



Tarjetas de Inteligencia

"Animales Salvajes"



¿QUÉ ES?

Son tarjetas de animales que mejorarán la atención y concentración en las tareas desarrollando y estimulando la memoria construyendo el desarrollo visual y auditivo del niño y la niña.

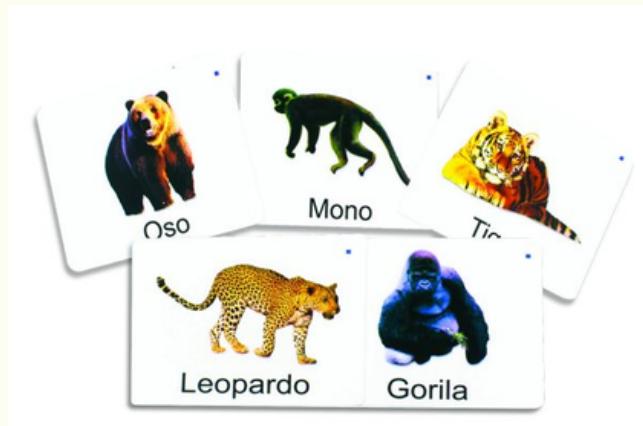


BENEFICIOS



- 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 su estimulación.
- Aprende más de prisa.
- Contribuye al desarrollo visual y auditivo del niño.
- Consigue una adecuada base de datos visuales, lingüísticas, matemáticas.

CARACTERÍSTICAS



CONTENIDO DEL JUEGO

- 15 Tarjetas
- 1 Guía didáctica

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Tamaños de igual forma
- Animales salvajes de la costa y Sierra y Selva.



FORMA DE USO

Estas tarjetas de inteligencia son unidades de información, como unidades coherentes y significativas que el niño y la niña podría memorizar, reconocer y utilizar en su diferentes contextos.

TIPOS DE JUEGOS

Hay tarjetas similares que presentan los nombres de los objetos en español. Este tipo de tarjeta, generalmente están elaboradas en plástico para su fácil mantenimiento y limpieza.



Tarjeta de estimulación temprana bilingüe



Tarjeta de inteligencia: "Las verduras"



Tarjeta de estimulación visual y auditiva 2

¿CÓMO SE JUEGA?

- En primer lugar muestra una tarjeta de los animales salvajes para que los niños y niñas identifiquen.
- Seguidamente entregar las tarjetas a cada niño o niña para que explore e identifique al compararlo.
- Finalmente preguntarle: ¿Qué animales observaste?, ¿Qué animal te gusto?, ¿Te gustaría conocer otros animales?

PROUESTA METODOLÓGICA



Se plantea lo siguiente:

Elaborar tarjetas de animales domésticos (vaca, gallina, cerdo, conejo, caballo, etc.) en un álbum, para realizar esta actividad se va utilizar los siguientes materiales que tenemos en casa:

1. Hojas de colores A4
2. Cartón cartulina
3. Plumón indeleble
4. Imágenes de los diversos animales domésticos
5. Papel contact

Esta propuesta metodológica se plantea con el objetivo, de que el niño y la niña observe y compare los animales salvajes y domésticos, así para conocer y diferenciar sobre dichos animales.



VACA



Tarjetas de Inteligencia "Artefactos del Hogar"



¿QUÉ ES?

Es una tarjeta educativa que contiene información específica que el cerebro puede procesar a través de la vista.

Es decir, constituyen un método de estimulación temprana, basado en la visualización.



BENEFICIOS

- Desarrolla y estimula la memoria.
- contribuye al desarrollo visual.
- Mejora la atención y concentración de los niños y niñas.
- Responde a la curiosidad e iniciativa de los niños y niñas.
- Consigue una adecuada base de datos visuales, lingüísticos y matemáticos.
- Aprende rápido.

CARACTERÍSTICAS



CONTENIDO DEL JUEGO

- 15 Tarjetas
- 1 Guía didáctica

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Tarjetas del mismo tamaño
- Imágenes de diferentes artefactos del hogar

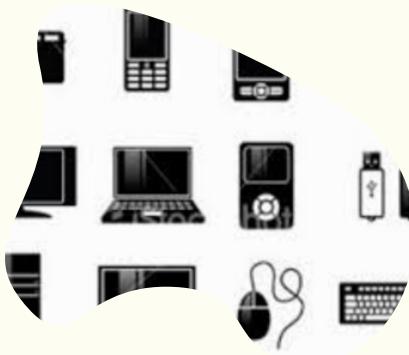
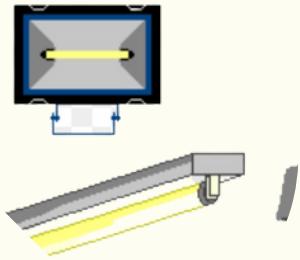


FORMA DE USO

El niño o niña podrá memorizar, reconocer y utilizar en sus diferentes contextos. Estas tarjetas siempre debe estar con estímulo visual siempre debe ir unido a otro estímulo auditivo.

TIPOS DE JUEGOS

Hay tarjetas similares que presentan los nombres de los objetos en español. Este tipo de tarjeta, generalmente están elaboradas en plástico para su fácil mantenimiento y limpieza.



Tarjeta de artefactos de iluminación

Tarjetas de artefactos tecnológicos

Tarjetas de artefactos eléctricos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se mostrará al niño tres fichas y se le pedirá que saque la ficha, según el sonido que escuche, esto se puede realizar tres veces al dia durante 5 días.

Para elevar el nivel de dificultad se mostrara las tarjetas solo durante 5 segundos y tendra que señalar cual es segun el sonido que escuche.

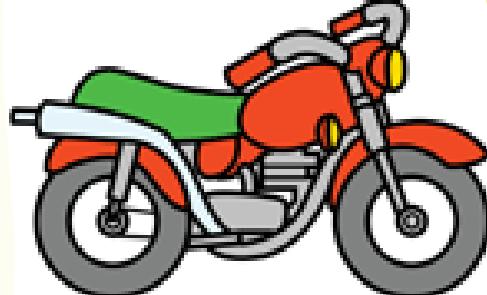
PROPUESTA METODOLÓGICA



La propuesta metodológica que se plantea es elaborar tarjetas grandes de cartulina sobre los medios de trasportes, para que puedan reconocer poco a poco los sonidos e ir asociando a la imágenes que observa.

Se iniciara elaborando pocas tarjetas para no confundir al niño y poco a poco se va aumentando la cantidad

Las tarjetas que se van elaborando van aumentando de nivel acorde al desarrollo del niño.



Tarjetas de Inteligencia "Entorno del Bebé"



¿QUÉ ES?

Son tarjetas diseñadas para la estimulación de la inteligencia en el cual cuenta con unidades de información coherentes y significativas, que podrá memorizar, reconocer y utilizar para familiarizarse con objetos del entorno del niño(a).



El doctor Glenn Doman es el creador de este método para estimular la inteligencia.



- Mejora la atención y concentración de los niños(as) en las tareas.
- Responde a la curiosidad e iniciativa de los niños(as).
- Desarrolla y estimula la memoria
- Aprende mas de prisa
- Contribuye al desarrollo visual y auditivo del niño(a).
- Potencia el nivel de desarrollo de su inteligencia
- Ayuda a identificar y conocer los los objetos de su entorno con los que constantemente se relaciona.

BENEFICIOS





CARACTERÍSTICAS



CONTENIDO DEL JUEGO

- 15 tarjetas
- 1 guía didáctica

CONTENIDO DE LAS TARJETAS

Las tarjetas de inteligencia "Entorno del bebé" cuenta con imágenes de: biberón, cepillo, cubiertos, coche, cuna, pelota, pañal, silla, muñeca, vaso, polo, sonaja, toalla, chupón, babero.





TIPOS DE JUEGOS



Tarjetas de inteligencia "Las verduras"



Tarjetas de inteligencia "Animales domesticas"



Tarjetas de inteligencia "Las frutas"



¿CÓMO SE JUEGA?

Se le ubica al bebé en un lugar cómodo luego de ello se le muestra el kit de tarjetas de estimulación de la inteligencia y uno a uno va mencionando el nombre de objetos de entorno del bebé.



PROPUESTA METODOLÓGICA



Se le presenta al niño las cartillas de imágenes cuando se encuentra usando cada los objetos de su entorno iguales a la cartilla. Después se ubicara en el piso diversas cartillas donde el niño tendrá que identificar la imagen pero se hará de una manera muy lúdica donde el tren ira parando en cada imagen y así el niño ira identificando.

