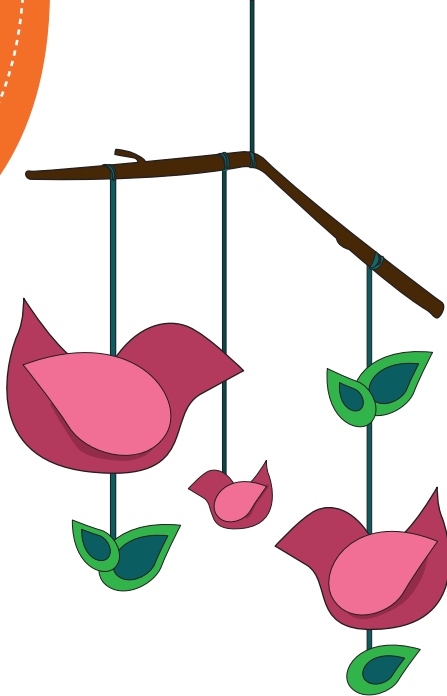


Manual Para Hacer Juguetes



Móvil colgante

Inspiración para bebés con colores
y formas
(Edades: de 0 a 6 meses)



Instrucciones

- Dibuje varias formas en el papel. (Por ejemplo, una forma circular en papel rojo, una forma triangular en papel azul, una forma cuadrada en papel amarillo, una forma rectangular en papel verde y quizá una forma de rombo en papel naranja).
- Recorte cada forma y luego haga un pequeño agujero en la parte superior de cada diseño.
- Pase una cuerda o una cinta de colores brillantes a través del agujero y ate las figuras con la cuerda a una percha o un palo liso. Cuelgue la estructura con firmeza sobre la cama del bebé o el área de juego para que pueda ver cómo se mueven.
- Alternativamente, cuelgue objetos del hogar que sean seguros, como botellas, cucharas y clavijas, del palo o la percha.



Bloques de cajas

(Edades: de 6 meses a 2 años)

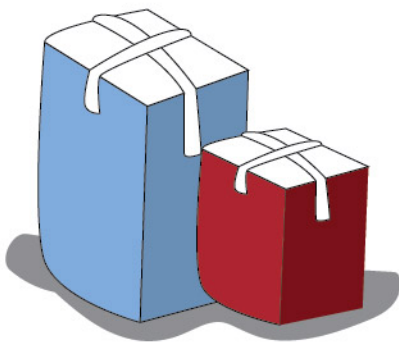


Preparación:

Junte varios envases vacíos de leche y jugo u otros productos de papel similares. Abra las tapas y asegúrese de que estén limpios.

Instrucciones

- Corte los bordes y rellene los envases con periódico desmenuzado.
- Pegue bien los extremos de la caja.
- Decore sus cajas con colores, dibujos o, incluso, puede envolverlas con papel de construcción de colores. Cuando haya terminado, muéstrelle al bebé cómo apilar las cajas como bloques de construcción.



Sonajero

Vamos a sacudir

(Edades: de 6 meses
a 2 años)



Instrucciones

- Limpie una botella de plástico y coloque algunos guijarros/frijoles o semillas dentro (asegúrese de que su botella tenga una tapa para que su bebé no acceda a los materiales del interior).
- Selle bien la botella. Decore la botella con papel o pintura de colores brillantes.

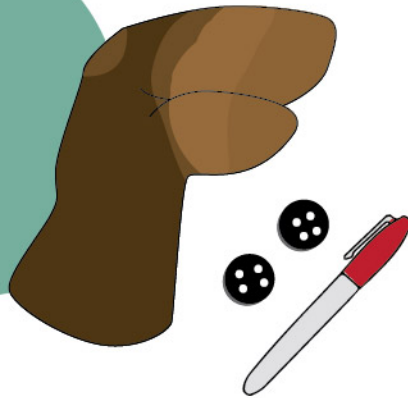


Juego de marionetas

(Edades: de 1 a 6 años)

Preparación:

Se necesita un calcetín grande y limpio, botones, aguja e hilo y marcadores de colores (preferiblemente rojo para la boca).



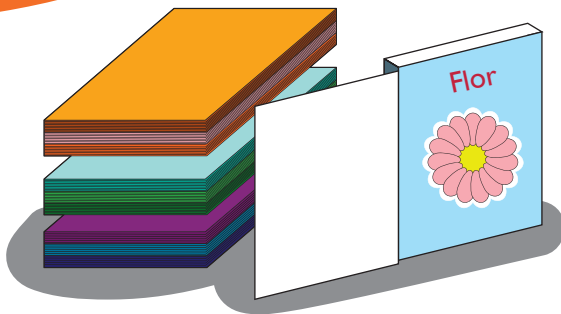
Instrucciones

- Primero, coloque la mano en el calcetín para ver dónde colocar los botones y luego cose 2 botones en el calcetín para que sean los ojos.
- Dibuje la boca y decore la marioneta como desee.
- Ponga la mano dentro de la marioneta para jugar con su niño o niña.
- Materiales alternativos: si no tiene calcetines disponibles, puede usar pequeñas bolsas de papel marrón, y dibujar los ojos y la boca en la bolsa con los marcadores.



Libro ilustrado

(Edades: de 0 a 6 años)



Instrucciones

- Recorte fotos, formas y papeles de colores de revistas viejas, periódicos o dibújelos usted mismo. Pegue los recortes con pegamento/cinta adhesiva en un cuaderno en blanco, o en hojas en blanco, y haga páginas para su libro, luego enganche o pegue las páginas para juntarlas.
- Comience con imágenes de cosas que el bebé conozca, como un biberón o un calcetín. Luego, puede hacer libros ilustrados de animales u otras cosas interesantes y agregar palabras. Mire el libro junto con el niño o la niña. Nombre los diferentes animales o imite los sonidos que hacen. Por ejemplo, cuando vea un cerdo, puede decir “oinc, oinc”.
- Para los niños o niñas mayores, puede incluir una historia que conozca bien o pueden inventar una historia juntos. El texto debe ser simple y repetitivo. Podría ser una canción sencilla, una rima o una historia que los niños o niñas conozcan.



Plastilina

(Edades: de 3 a 6 años)



Materiales:

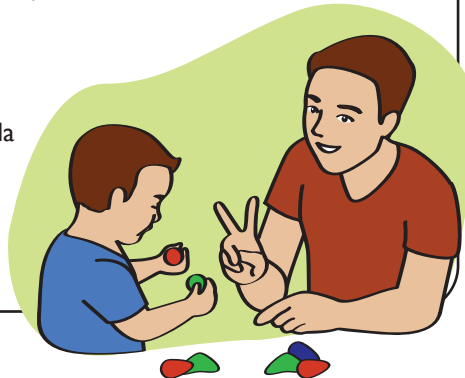
- 2 tazas de harina (1/4 kg)
- 1/2 taza de sal fina
- 2 cucharadas de aceite vegetal
- 1 o 1 1/2 taza de agua tibia
- (1 taza = 235 ml/1 taza de agua)
- Colorante para alimentos líquidos
- 1 tazón para mezclar + 1 cuchara para revolver
- Bolsa o contenedor de plástico hermético/ cualquier contenedor hermético

Instrucciones

- Mezcle la harina y la sal en un tazón.
- Agregue agua caliente, el colorante para alimentos y el aceite. Mezcle hasta que los ingredientes estén integrados.
- Amase bien.
- Si la consistencia está demasiado húmeda, agregue un poco de harina común. Si está demasiado seca, agregue agua y aceite.
- Guarde la plastilina en un recipiente hermético. Se puede almacenar hasta 6 meses.

Ejemplos de juegos:

Juego imaginativo/combinación de colores/mezcla de colores/clasificación/reconocimiento de formas/formación de letras/clasificación de grande-pequeño/clasificación de largo-corto/contar



Bolsa de matemáticas

(Edades: de 3 a 6 años)



Materiales:

- Un puñado de frijoles de, al menos, dos colores diferentes
- Una colección de piedras pequeñas de diferentes formas y tamaños
- Diez unidades de varios objetos pequeños como: ganchos para papel o pajitas de varios colores, palillos de dientes, tapas de botellas de agua, palitos o broches para la ropa
- Haga o encuentre una bolsa pequeña o una canasta para guardar los materiales. Agregue los materiales sugeridos u otros objetos pequeños que tenga a disposición.

Actividades de matemáticas

(Edades: de 3 a 6 años)

*** LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES SON EJEMPLOS CENTRADOS EN EL NÚMERO 6. TODAS LAS ACTIVIDADES PUEDEN SER SUSTITUIDAS POR NÚMEROS ENTRE 1 Y 10.**

Introduzca el n.º 6 usando estos pasos:

Materiales: pizarra humana

- Escriba el n.º 6 en la pizarra. Los niños o niñas escriben el número 6 en el aire y en la espalda de un miembros de familia.
- Invite a los niños o niñas a aplaudir, pisar el suelo, chasquear los dedos, etc. 6 veces cada uno.

Diseños con “6”

Materiales: palitos, cuaderno, lápiz

- Tome 6 palitos de la bolsa de matemáticas y haga un diseño de 6.
- Reproduzca el diseño en una hoja de papel y escriba el número 6.

Patrones

- Saque 6 de cada uno de los tres objetos, como piedras, conchas de mar y semillas.
- Haga un patrón con los materiales.



Reconocimiento de números y del orden

- El responsable escribe los números 1, 2, 3, 4, 5 y 6 en un papel.
- El niño o niña saca las tarjetas numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6 y las coloca en el orden correcto.
- El responsable verifica si el niño o niña tiene el orden correcto señalando cada número y diciéndolo en voz alta.
- Use objetos pequeños de su bolsa de matemáticas (conchas de mar/tapas/botones) para mostrar cuántos representa cada uno. Coloque el número correcto de objetos debajo de cada tarjeta.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Escalera de seis

- Seleccione las tarjetas de números del 1 al 6.
- Póngalas en orden.
- Encima de cada número, ponga frijoles o tapas de botellas para mostrar el número.
- Alinee los frijoles de manera que formen una escalera hasta el número seis.
- Pida a los niños o niñas que ahora formen la escalera con frijoles en orden descendiente, es decir, 5-4-3-2-1.

Trenes de suma y resta

- Tome 6 ganchos de papel y engánchelos juntos como un tren.
- Ahora, haga trenes de diferente longitud que sumen seis. Por ejemplo, un tren de 4 coches + un tren de 2 coches.
- Regístrelos en su cuaderno o en una pizarra. ¿Cuántos trenes diferentes se pueden formar?

Danza de revisión

- Los niños o niñas aplauden con ritmo contando hacia adelante 1, 2, 3, 4, 5, 6 y luego chasquean los dedos mientras cuentan hacia atrás 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- Después, los niños o niñas se levantan lentamente de su asiento contando hacia adelante de 1 a 6, y luego se sientan lentamente contando hacia atrás 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- Por último, intentan aumentar la velocidad del conteo con aplausos, chasquidos, levantarse y sentarse, sin perder el equilibrio mientras se paran y se sientan.
- La última actividad es como un baile. Los niños o niñas se ponen de pie con un miembro de familia, juntan las manos derechas en el aire y caminan lentamente en círculo y cuentan 1, 2, 3, 4, 5, 6. Cuando llegan a 5, se sueltan rápidamente las manos, giran hacia el otro lado, chocan las manos izquierdas juntas y caminan y cuentan hacia atrás, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Vea si pueden hacerlo hacia atrás y hacia adelante hasta que puedan hacerlo suavemente sin perder el ritmo.



Formas

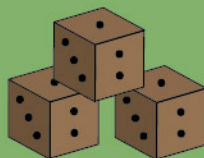
- Para números que son múltiplos de 3, los niños o niñas pueden formar triángulos de diferentes tamaños. Para múltiplos de 4, los niños o niñas pueden formar cuadrados.
- Saque seis palitos.
- ¿Cuántos triángulos puede hacer con sus seis palitos?
- ¿Puede usar los palitos para formar un triángulo grande?



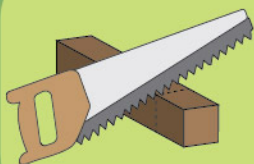
Carrera de conteo con “6”

Materiales: un dado

- Forme una línea de partida y una línea de llegada. Ya está listo para una carrera.
- El niño o niña y otros miembros de la familia se alinean en la línea de partida. El primer jugador tira el dado y da la cantidad de saltos hacia adelante que indique el dado mientras cuenta en voz alta. Por ejemplo, el niño o niña saca 4 y salta hacia adelante cuatro veces contando “1, 2, 3, 4”.
- Cada uno de los miembros de la familia tiene un turno.
- Repita el ciclo hasta que alguien llegue a la línea de llegada.
- El primero en llegar a la línea de llegada es el ganador.

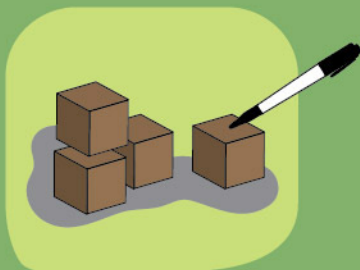


Cómo hacer dados:



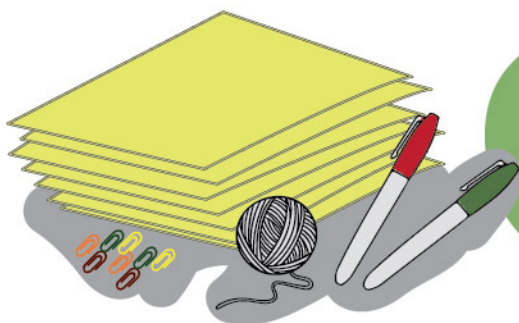
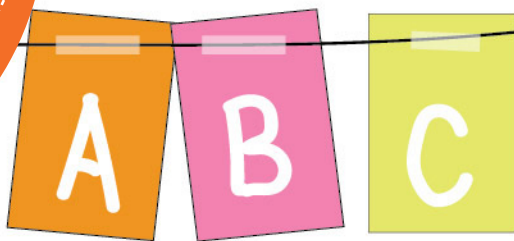
- Tome una barra gruesa y larga de madera y córtela en cubos pequeños (de unos 2 cm cuadrados).

- Use un marcador para dibujar los puntos del uno al seis en cada cara de los cubos. Si hay dos dados por niño o niña, haga un dado con puntos y otro con símbolos numéricos.



Bandera del abecedario

(Edades: de 3 a 6 años)



Preparación:

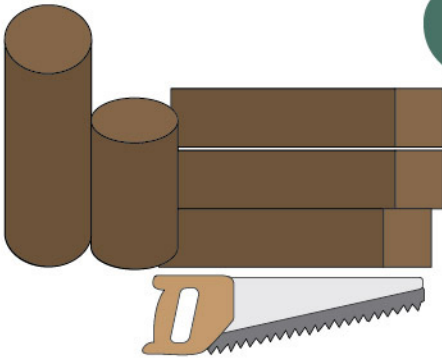
- Una sog a o una cuerda
- Trozos de papel A4 cortados a la mitad
- Ganchos de ropa, ganchos para papeles, pedazos cortos de cuerda, algo para adherir las letras a la cuerda larga
- Marcadores, lápices de colores o crayones

Instrucciones

- En cada hoja de papel, escriba una letra del abecedario, y asegúrese de incluir tanto la letra mayúscula como la letra minúscula en el mismo papel.
- Asegúrese de escribir letras lo suficientemente grandes como para que los niños o niñas las lean desde lejos.
- Después de hacer esto para todo el abecedario, sujete con firmeza su sog a o cuerda larga en un extremo de la habitación y extiéndala hacia el otro lado de la habitación para unirla de manera segura.
- Asegúrese de no atar la sog a o la cuerda demasiado alta para que los niños o niñas puedan leer las letras.
- Comenzando con la primera letra del abecedario, fije los pedazos pequeños de papel con las letras del abecedario a la sog a o cuerda larga.
- Haga esto para cada letra del abecedario y asegúrese de que el espacio sea igual entre cada hoja de papel.

Bloques de construcción con formas geométricas

(Edades: de 3 a 6 años)



Preparación:

- Palos gruesos o piezas de madera
- Sierra/herramientas para cortar y dar forma a la madera
- Lijadora/herramienta para alisar madera rugosa
- Pintura (opcional)

Instrucciones

- Corte la madera en pequeñas figuras geométricas - puede hacer cuantas pueda hasta que se acabe la madera.
- Lije o alise cada pieza para que no tengan bordes ásperos.
- Pinte cada pieza con colores diferentes (opcional).
- Guarde los bloques en una bolsa o caja cuando no se estén usando.



Cubos de madera

(Edades: de 3 a 6 años)



Preparación:

- Tablas de madera, madera sin usar, como patas de mesas, estanterías viejas, etcétera.
- Sierra/herramientas para cortar y dar forma a la madera
- Lijadora/herramienta para alisar madera rugosa
- Pintura o marcadores no tóxicos

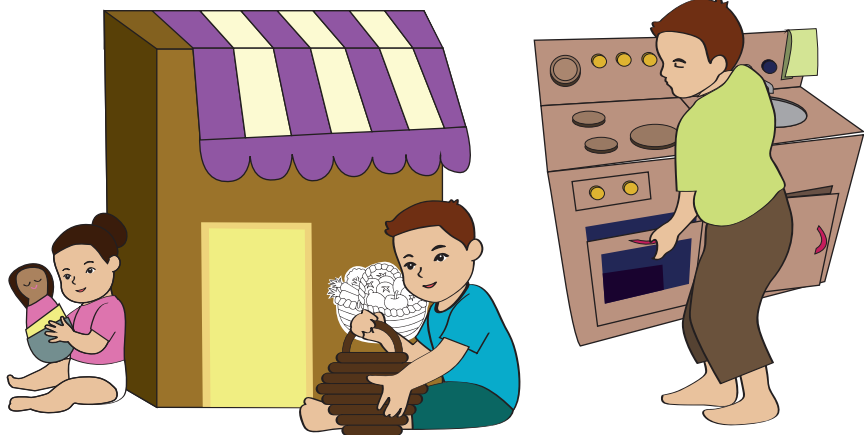
Instrucciones

- Mida los pedazos de madera para marcar 2,5 centímetros cuadrados.
- Corte la madera para que haya 60 piezas en total.
- Lije o alise los bordes para que no tengan partes ásperas.
- Divida estas 60 piezas en 6 grupos de 10 cuadrados cada uno.
- Pinte cada grupo con un color diferente: rojo, azul, amarillo, verde, violeta, naranja; asegúrese de que haya 10 bloques de cada color. Guarde los bloques en una bolsa o caja cuando no se estén usando.



Juegos teatrales

(Edades: de 3 a 6 años)



Instrucciones

- Recree una cocina para niños o niñas con los materiales que tenga a disposición. Use cajas de cartón para crear una mesa, una cocina, un refrigerador u otro tipo de artículos de cocina grandes.
- Fabrique estantes o armarios con cajas o estanterías y coloque artículos de juego sobre ellos.
- Dibuje en las cajas o sobre la tela para agregar detalles que hagan que la cocina parezca realista.

Instrucciones

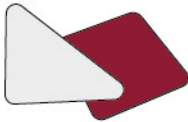
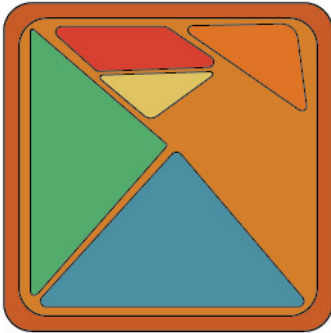
- Recree un mercado utilizando los materiales que tenga a disposición. Dibuje en las cajas y sobre la tela para crear detalles visuales.
- Coloque otros materiales en los estantes o en las mesas, según corresponda.

Instrucciones

- Provea ropa vieja, sombreros o tela para crear disfraces.
- Guarde toda la ropa en una caja grande, separada por tipo de objeto (sombreros en una caja, pedazos grandes de tela en otra, etc.).

Rompecabezas Tangram

(Edades: de 3 a 6 años)



Preparación:

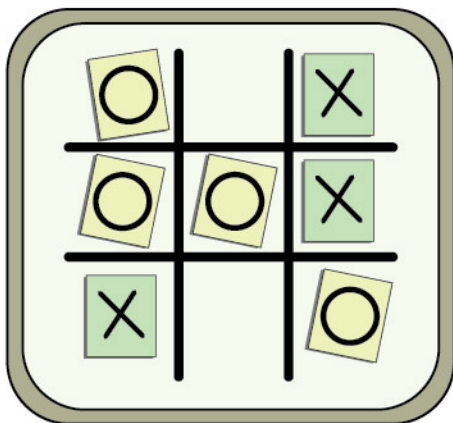
- Una pieza de cartón grande
- Un trozo de papel blanco grande
- Cartón
- Pintura o marcadores
- Regla, lápiz gris, borrador
- Tijeras/cortador
- Cinta adhesiva

Instrucciones

- En el pedazo de papel pegado al cartón, dibuje y colorea una forma de triángulo amarillo pequeño, una forma de triángulo azul oscuro de tamaño mediano, una forma de triángulo azul claro grande, una forma de triángulo verde claro de tamaño mediano, un cuadrado rojo de tamaño pequeño, un triángulo naranja claro de tamaño pequeño y un paralelogramo violeta claro de tamaño mediano.
- Aplique con cuidado una capa de cinta adhesiva en el borde del cartón para que sea resistente y duradero.
- Use las tijeras/el cortador para cortar todas las formas.
- Las piezas pueden ser usadas para crear rompecabezas o figuras (casa, carros, figuras de animales, etc.)

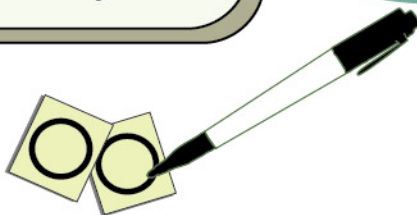
Tatetí

(Edades: de 3 a 6 años)



Preparación:

- 2 piezas medianas de cartón
- Bolígrafo/lápiz/marcador
- Regla u otro objeto recto
- Tijeras



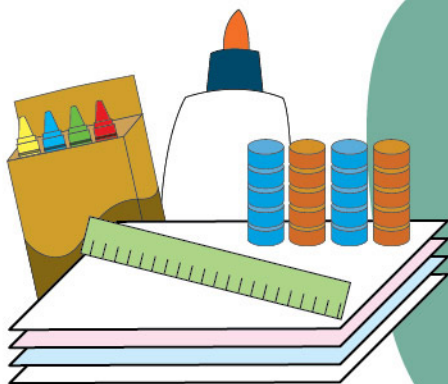
Instrucciones

- Tome una pieza de cartón, mídala y córtela para que sea un cuadrado de tamaño mediano, de aproximadamente 10 cm por 10 cm.
- Con la regla, dibuje dos líneas verticales y dos líneas horizontales para hacer una cuadrícula con 9 casilleros del mismo tamaño.
- Con el otro trozo de cartón, corte 18 cuadrados pequeños (los cuadrados deben poder caber en los casilleros del otro trozo de cartón).
- En nueve de los cuadrados pequeños que se acaban de cortar, dibuje una "X" grande y en los otros nueve dibuje una "O" grande.
- Para jugar, cada jugador (2 en total) se turnan para colocar una 'X' o una 'O' en los espacios vacíos en la cuadrícula.

Bingo de colores

(Edades: de 3 a 6 años)

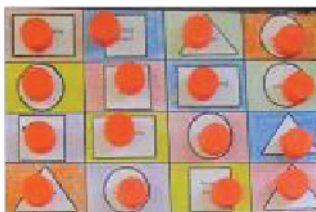
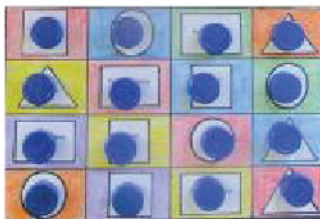
Preparación:



- Un pedazo grande de cartón
- Dos a cuatro hojas de papel
- Hojas de cartón
- Marcadores/crayones/lápices de colores
- Cinta adhesiva
- Regla, lápiz gris, borrador
- Tijeras/cortador
- Pegamento
- Tapas de botellas de plástico (16 azules y 16 naranjas)

Instrucciones

- Cada tablero de juego tiene 16 casilleros.
- Se dibuja una forma de color en cada casillero.
- Los dos tableros de juego deben ser diferentes de alguna manera.
- Debe haber un conjunto de tarjetas de colores para cada forma y color. (Puede haber un triángulo verde, un triángulo rojo, un triángulo amarillo, etc., o también un círculo naranja, un círculo rojo, etc.).
- Una persona debe ser la que anuncia. Se mezclan las tarjetas y se saca una de una bolsa especial. Se anuncia lo que aparece en la tarjeta.
- Los jugadores que tienen esta forma coloreada en sus tableros la cubren con una ficha.
- El primero que cubre su tablero grita “¡Bingo!” y gana el juego.
- Luego, el ganador será la persona que anuncia en el próximo juego.



Dominó

(Edades: de 3 a 6 años)

Preparación:

- Un pedazo grande de cartón
- Marcadores
- Regla, lápiz gris, borrador
- Tijeras/cortador
- Se pueden usar piedras como una alternativa al cartón



Instrucciones

- Dibuje una tabla en un pedazo de cartón y divídalo en pequeños rectángulos. Todos los rectángulos deben ser del mismo tamaño.
- Marque cada rectángulo por la mitad con un marcador.
- Complete cada mitad con una combinación de puntos (un punto en una mitad y dos puntos en la otra mitad, un punto en una mitad y tres puntos en la otra mitad, un punto en una mitad y cuatro puntos en la otra mitad, etc.).
- Las combinaciones se deben hacer de un punto a seis puntos.
- Aplique con cuidado una capa de cinta adhesiva en el borde del cartón para que sea resistente y duradero.
- Corte todas las piezas de dominó de cartón con unas tijeras o un cortador. Guarde todas las piezas de dominó en una bolsa pequeña cuando no se estén usando.
- Los dominó pueden ser usados para jugar muchos juegos. Por ejemplo, coincidiendo números que corresponden.

