

ESCUELAS PÚBLICAS DEL CONDADO DE MIAMI-DADE
PROGRAMA PREESCOLAR PARA NIÑOS CON DISCAPACIDADES

Actividades para el Receso Escolar

Destrezas Cognitivas

- Que veo desde...
 - Mi ventana. Cargue a su niño(a) para que pueda ver. Por ejemplo diga: " Yo veo un Árbol" y espere a que su niño(a) le diga que ve. Si él/ella le señala un objeto dele las palabras que necesita para comunicarse.
 - Mi puerta. Abra la puerta de su casa. Deje que su niño(a) mire hacia afuera y le diga que ve.

- A Pretender:

Haga que su niño(a) pretenda ser un oso, caballo, camello, conejo, ect. Haga que él/ella haga los sonidos y camine como el animal. Hable sobre el habitat de estos animales (zoologico, granja, etc.).

- Jugar a "Seguir al Líder":

Vaya de paseo con su niño(a) y juegue a "seguir al lider" camine rápido, despacio, salte, retroceda, marche, etc. Tome turnos con él/ella y siga sus movimientos.

- Leyendo Cuentos:

Cuando lea un cuento a su niño(a), pregúntele dónde, cuándo, qué y cómo de las parte del cuento. Tambien puede señalar los dibujos mientras lee para incrementar el vocabulario de su niño(a).

- Buscando Círculos en Revistas:

Vea revistas con su niño(a) y haga que encuentre dibujos con formas de círculos. Hágale trazar con sus dedos. Si es muy difícil, ayúdele agarrándole la mano suavemente alrededor del círculo.

- Buscando Cuadrados en la Casa:

Haga que su niño encuentre tres cosas que tengan forma cuadrada en su casa. Primero, enséñele la forma trazándola alrededor de los muebles que son de forma Cuadrada.

- Escriba una Carta:
Escriba una carta a un pariente con su niño(a). Haga que le dicte y firme la carta. Vaya con su niño(a) a la Oficina Postal y envíe la carta.

- Leyendo un Cuento:
Haga que su niño(a) le lea un cuento. Deje que pretenda leer y le enseñe los dibujos.

- Buscando mi Restaurante Favorito:
Vaya de paseo y busque un McDonald's, Burger King, y Kentucky Fried Chicken. Haga que su niño(a) los señale.

- Visitando la Biblioteca:
Visite la Biblioteca y hable con su niño(a) sobre qué libros le gusta leer. Háblele con la voz bien baja y explíquele que otras personas van a leer libros allí y que se necesita estar callado(a). Vaya a la section de libros de niños y deje que escoja su libro favorito y léale.

- Recogiendo el Correo:
Haga que su niño(a) cuente los pasos que se tome en llegar a la casilla del correo. Tiene que hacerlo divertido para su niño(a). Asegúrese de nombrar cada número cuando cuenten los pasos (Mientras le agarra la mano diga: "uno" y tome un paso, "dos" y tome otro paso, etc.).

- Escuchando Sonidos Ambientales:
Salga a la calle, haga que su niño(a) cierre los ojos y haga que le diga que sonidos oye. Si escucha un sonido de pronto, dígame: "Qué fué eso?" Haga que le responda y deje que abra los ojos para que vea que es.

- Buscando Palabras en la Calle:
Tome un paseo con su niño(a) en el Centro Comercial y haga que él/ella busque palabras escritas en la calle. Si tienen dibujos pregúntele a su niño(a) si sabe que lo que es.

- Jugando a "Simón Dice..":
Haga que su niño(a) copie sus movimientos con el juego de "Simón dice que.." (tóquese la cabeza, nariz, ojos, pies, etc.). Si su niño identifica las partes de su cuerpo diga: "Simón dice que pongas tu mano derecha en tu oreja izquierda."

- Encontrando un Juguete:

Esconda un juguete y haga que su niño(a) lo encuentre dándole señales de ayuda. Para hacerlo más fácil, juegue este juego en su dormitorio. Por ejemplo, "Esta debajo de la cama", "Esta detrás de la puerta del closet."

- Cantando la Canción "ABC":

Cante la canción del ABC's y no diga una letra a ver si su niño(a) se da cuenta.

- Empezando a Coleccionar:

Comience una colección de rocas, flores, u hojas con su niño(a). Hable de tamaños y formas. Haga que su niño(a) las guarde en una bolsa de ziplock o de papel.

- Jugando a Parear:

Juegue un juego de parear cosas del hogar (ej. Medias, zapatos, toallas, juguetes, etc.). Ponga dos juegos de medias, zapatos y juguetes en el piso. Primero, haga que su niño(a) le diga que es lo que son, haga que los paree.

- Reconociendo Monedas:

Enseñe a su niño(a) a identificar monedas (dime, nickel, penny, quarter). Háblele de las características de cada moneda. Comience con dos monedas y enséñele las similitudes y diferencias en color, tamaño, dibujos, etc.

- Jugando a Contar:

Haga que su niño(a) cuente cosas en la casa (platos, zapatos, ventanas). Empiece con sus juguetes favoritos primero y continúe con objetos en el resto de la casa. Si su niño(a) no sabe que número sigue, dígame y continúe contando. Haga que el juego sea informal y divertido.

- Clasificando Cosas en la Casa:

Haga que su niño(a) separe y clasifique objetos de la casa (tenedores, cucharas, platos, etc.). Primero hable de las cosas que pertenecen en la cocina (comida, cocina, refrigeradora, lavatorio, instrumentos para cocinar: ollas y sartenes; instrumentos para comer: tenedor, cuchara y cuchillo). Saque los tenedores, cuchillos y cucharas; haga que su niño los clasifique por lo que son y por tamaño.

- "Día de los Colores":

Hoy es el día de los colores. Hable con su niño(a) de colores de las cosas en la casa. Empiece en su dormitorio con su juguete favorito, el color de las paredes de su dormitorio, el color de los muebles en la casa.

- Tomando un Baño:

Antes de bañar a su niño(a), hable con él/ella sobre las cosas que se necesitan para bañarse. Haga que le diga dos cosas primero, y después tres. Algunas de las cosas son: toalla, jabón, juguete, bañera, agua, etc. Si su niño(a) no puede decirle, Ud. dígale las cosas diciendo: "Para tomar un baño necesitamos agua- toque el agua, jabón- enséñele el jabón, etc. Cuando esté en la bañera, dele envases de diferentes tamaños para que llene y vacíe, haga que cuente cuántos envases pequeños toma llenar uno grande.

- Preparando Pan con Mantequilla de Maní:

Dibuje los pasos que se necesitan seguir para preparar el sandwich con su niño(a). Ponga todos los ingredientes encima de los dibujos. Enséñele cada dibujo cuando Ud. y su niño(a) esten preparando el sandwich. Deje que su niño(a) lo haga solo(a). Ayude solamente cuando él/ella se lo pida. Si ve que su niño(a) se frustra, pregúntele que es lo que necesita y enséñele.

- Caminata por la Naturaleza:

Camine con su niño(a) por el parque, ayude a su niño(a) a recoger rocas, hojas. Hable con él/ella sobre los tamaños y formas. Haga que los cuente. Enséñele los árboles, pájaros y flores.

- Haciendo Sonidos:

Cuando vayan a algún lugar, hable con su niño(a) sobre los diferentes sonidos en el medio ambiente. Imite con su niño(a) los sonidos de los carros, camiones, animales, aviones, etc.

- Siguiendo Direcciones:

Mientras esté en la casa, haga que su niño(a) siga una dirección (ejemplo: "Pon este juguete en tu dormitorio"). Si él/ella la sigue, hágala más difícil ("Recoge tus zapatos que están en la cocina y ponlos en tu dormitorio").

- Haciendo una Tienda de Campaña:
Haga una carpa con su niño(a) usando sábanas, mantas. Hable de preposiciones: debajo, arriba, sobre, afuera, al lado, etc.

- Haciendo un Castillo de Arena:
Juegue con su niño(a) en la arena, lodo. Usando palas y baldes hable con su niño(a) sobre echar y vacear el agua y la arena. Hable sobre llenar los baldes. Dígale los nombres de los objetos que están usando: "¿Qué vas a hacer con la pala?" "Veo que estás llenando el balde con arena."

- "Fiesta de Lodo":
Lleve a su niño(a) al parque con un balde de agua y palas. Haga que ponga el agua en la tierra, pregúntele qué ha pasado. Hable de qué está hecho el lodo, deje que juegue en él.

- Hora de Bailar:
Baile con su niño y siga el ritmo de la canción. Haga que su niño(a) siga los movimientos que Ud. le indique (aplauda, salte, volteo y camine).

- Preparando Galletas:
Prepare galletas con su niño(a), lea la receta y haga que participe en la preparación. Siga paso por paso. Permita que él/ella le ayude a echar y mover los ingredientes en la preparación.

- Cantando con su Niño(a):
Cante canciones con su niño(a) y suprima algunas palabras para ver si él/ella se da cuenta.

- Juego de Memoria:
Juegue con su niño(a) un juego de memoria. Ponga cuatro cosas sobre la mesa, haga que cierre los ojos, esconda un objeto y pregúntele cuál no está.

- Escribiendo un Cuento:
Escriba un cuento pequeño con su niño(a), corten dibujos de revistas o del periódico.

- Juego "Yo Espío":

Vea un objeto en la habitación, nombre el objeto y haga que su niño(a) le diga donde está. Diga: "Yo espío una pelota"; "Yo espío un zapato rojo."

- Rimando con su Niño(a):

Haga una rima con su niño(a): "La fruta".

"Qué linda en la rama

la fruta se vé!

si lanzo una piedra,

tendrá que caer."

"No es mío éste árbol

no es mío lo sé;

mas, yo de esa fruta

quisiera comer."

- Identificando Objetos:

Colecte varios objetos y póngalos en una funda de almohada. Haga que su niño(a) meta la mano en la almohada y le diga qué cree que está tocando.

- Juego de Tomar:

Deje que su niño(a) se sirva el jugo solo. Haga que se dé cuenta quién tiene más. Si es difícil para él/ella tomar de el vaso, haga que practique cuando esté tomando un baño.

- Viendo la Hora:

Haga que su niño(a) señale o le enseñe y le diga los números en su reloj.

- Comiendo la Merienda:

Coma galletas con su niño(a). Hable con él sobre quién tiene más y quién menos.

Haga que cuente cuántas galletas tiene y deje que le pida más ("Necesitas más?")

Su niño(a) le tiene que decir algo antes de que Ud. le dé más galletas.

- Reunión de Té:

Haga que su niño(a) prepare una fiesta para sus muñecos(as). Deje que su niño(a) ponga la mesa para cada uno de sus invitados. Hable sobre las cosas que necesita (té, servilletas, tazas, platos, comida, etc.) y el número de invitados que asistirán.

- Comprando en el Mercado:

Ponga las cosas del mercado con su niño(a), haga que le ayude (gabinete, refrigerador, congelador). Hable de los cajones y que se guarda en ellos. "Pon el cereal en el almacén.

- Visitando el Museo de Ciencias:

Tome un paseo con su niño(a) al Museo de Ciencias tomando el Metrorail. En el transcurso del viaje hable sobre los diferentes medios de transporte (carros, aviones, helicópteros, botes, trenes). Cuando llegue, deje que su niño(a) explore.