ACTIVIDADES PARA NIÑOS DE ENTRE 60 Y 66 MESES DE EDAD

ASQ-3

Hagan un collage con objetos de la naturaleza. Vayan afuera a recoger hojas, piedritas, y palitos pequeños y péguenlos a una hoja de cartón o papel duro. También se puede usar una caja de cereal o de galletas para pegar los objetos del collage.	Para practicar la escritura con su niña, escriba los nombres de amigos, juguetes, o parientes en una hoja. Puede ser que al principio su niña necesite trazar las letras de los nombres por encima. Asegúrese de escribir usando letra de molde grande.	Incentive a su niño a hacer representaciones dramáticas. Ayúdelo a desempeñar los papeles de su rima infantil favorita, de un dibujo animado, o de un cuento. Para el vestuario puede usar prendas de vestir grandes y viejas.	Organice juegos sencillos de pelota como "kickból" (es como el béisbol, pero con una pelota grande que se patea) con su niña. Tome una pelota grande de 8 a 12 pulgadas (20 a 30 centímetros) y hágala rodar lentamente hacia ella. Vea si ella puede darle una patada y correr hasta "primera base".	Cuando le lea cuentos a su niño, deje que él se imagine el final, o pídale que recuente sus historias favoritas con nuevos finales chistosos que él invente.
Deje que su niña le ayude en la cocina haciendo tareas sencillas como machacar papas, hacer tortas (sándwiches) de queso, o servir cereal en un plato hondo. Después, pregúntele si le puede decir el orden de los pasos que usted siguió para cocinar y machacar las papas o para sacar el pan de la despensa y ponerle queso. Siempre vigile cuidadosamente a su niña cuando esté cerca de la estufa caliente.	Jueguen a "20 preguntas". Primero, piense usted en un animal sin decirle a su niño qué animal es. Deje que su niño le haga 20 preguntas, a las que usted tiene que responder "sí" o "no", para tratar de adivinar cuál es el animal. (Puede ser que usted le tenga que ayudar a formular este tipo de pregunta.) Después, deje que su niño piense en un animal y haga usted las 20 preguntas. Use también otras categorías tales como la comida, los juguetes, o las personas.	Hagan un juego de "contar hasta diez" usando los números de las placas que ven cuando están viajando en coche o en autobús. Busquen una placa cuyo número de matrícula contenga el número 1. Después, busquen el 2, el 3, el 4 y así sucesivamente hasta llegar al 10. Cuando su niña pueda encontrar los números en orden del 1 al 10, jueguen contando hacia atrás, comenzando con el número 9, luego el 8, 7, 6 y así sucesivamente hasta llegar al 1.	Juegue al juego de "Caras y gestos". Haga señas y gestos para representar situaciones imaginarias (pantomimas) y tome turnos con su niño adivinando qué acción es. Aquí hay algunas ideas para actuar: 1) comer una pizza caliente que tiene queso derritiéndose en hebras largas; 2) ganar una carrera; 3) encontrar una araña enorme; 4) caminar sobre barro espeso y pegajoso, y 5) dejar huellas al caminar descalzo sobre arena mojada.	Haga un juego sencillo de concentración con dos o tres pares de cartas iguales (dos reyes de corazones, por ejemplo) o haga sus propias cartas con fotografías o anuncios de revista idénticos. Empiece con dos o tres pares de cartas. Póngalas boca abajo y mézclelas. Deje que su niña voltee dos cartas para ver si hacen un par. Si no encuentra un par, vuelva a colocar las cartas boca abajo. Poco a poco puede ir aumentando el número de pares en el juego.
Haga una pequeña carrera de obstáculos dentro o fuera de la casa. Use cajas de cartón para trepar y saltar, ponga palos de escoba entre unas sillas para jugar al "limbo" (pasar por debajo de ellos), y use almohadas para bloquear el camino. Deje que su niño le ayude a diseñar la carrera de obstáculos. Después de que su niño la recorra dos o tres veces para ver cómo se hace, pídale que lo haga lo más rápido que pueda. Luego pueden intentar pasar por los obstáculos brincando o saltando.	Después de lavarse las manos, escriban letras y números con budín o en una capa fina de puré de papas extendida sobre una bandeja para hornear galletas o una tabla para cortar alimentos. ¡Se permite chuparse los dedos!	Jueguen al "calcetín misterioso". Ponga un artículo doméstico común adentro de un calcetín. Haga un nudo en la parte superior del calcetín. Pídale a su niña que lo palpe y que adivine lo que hay adentro. Después pídale a ella que ponga otro artículo dentro del calcetín y usted debe adivinar el contenido. Tome turnos con ella para adivinar lo que hay adentro.	Invente rimas con los nombres de los colores. Tomen turnos haciendo rimar un color y una palabra: *azul, baúl; rojo, flojo; amarillo, grillo.* También pueden hacer rimas con nombres (*María, mía; Enrique/meñique*). Tomen turnos para hacer las rimas.	Haga un cartel que diga "Yo puedo leer". Recorte algunos nombres que su niño sepa leer—los nombres de restaurantes de comida rápida o los nombres de las cajas de cereal u otros alimentos. Puede escribirlos en trozos de papel (por ejemplo, use el nombre de su niño, sus parientes, o los amigos) y pegarlos al cartel. Añada más nombres al cartel a medida que su niño vaya aprendiendo a leer más nombres.
Jueguen a "¿qué es lo que no pertenece aquí?" Deje que su niña encuentre la palabra que no debe estar en una lista de seis o siete palabras que Ud. diga. Podría ser que la palabra no rime, o que corresponda a una categoría diferente. Algunos ejemplos son: 1) ir, decir, vivir, *perro;* 2) dar, parar, tomar, *caballo;* 3) azul, gris, rojo, verde, amarillo, *trece;* 4) casa, pared, alfombra, sillón, *avión.* Pídale a su niña que diga tres o cuatro palabras, y que mencione una que no pertenezca a la categoría común.	Juegue al juego de "memoria" con su niño. Ponga cinco o seis objetos comunes que le sean familiares sobre una mesa. Pídale que cierre los ojos. Quite un objeto y revuelva los que quedan. Pregúntele a su niño cuál es el objeto que falta. Tomen turnos descubriendo cuál es el objeto que falta.	Haga unos títeres usando palos de paleta, bolsas de papel, calcetines o cartones de huevo. Puede decorarlos con estambre, lápices, botones y papel de colores. Haga un escenario para los títeres poniendo una mesita pequeña (una mesa de centro o una mesa para jugar a las cartas) sobre su costado. Después, dígale a su niño que se esconda detrás de la mesa y que dé la función de títeres mientras que usted actúa como si fuera el público.	Juegue a "¿dónde está el objeto escondido?". Tome cuatro tazas o vasos opacos (que no sean transparentes). Mientras su niña lo/la está mirando, coloque un objeto pequeño (como una pasa o una pelota) debajo de una de las tazas y mueva todas las tazas de su posición original. Pídale a su niña que intente recordar qué taza tiene el objeto debajo. Tome turnos con su niña para esconder el objeto y para decir dónde está.	Juegue al "sonido misterioso". Seleccione algunos artículos domésticos que produzcan sonidos distintos como, por ejemplo, un reloj, una caja de cereal, una tapadera de metal (colocada sobre una cacerola), y una bolsa de papas fritas. Tápele los ojos a su niño con un pañuelo o una venda y pídale que intente adivinar el objeto que produjo el sonido. Tome turnos con su niño para jugar a este juego.

Ages & Stages Questionnaires® in Spanish, Third Edition (ASQ-3™ Spanish), Squires & Bricker © 2009 Paul H. Brookes Publishing Co. All rights reserved. Todos los derechos reservados.