

3 a 4 años

Actividades para favorecer su desarrollo

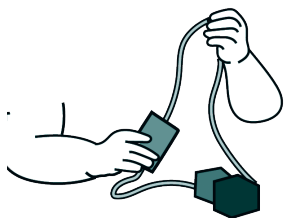
Matriz Gruesa

- Juega con el niño a lanzar y cachar una pelota grande, poco a poco ve cambiándola por una más pequeña.
- Ayúdale a bajar escaleras alternando los pies.
- Realiza un pequeño circuito que tenga aros, líneas rectas y curvas, un puente

(mesa para que pase por debajo de ella), y pídele que realizando diferentes movimientos haga el recorrido: caminando, corriendo, caminando en puntas, talones o saltando con uno o los dos pies. También puedes trabajar conceptos como: adelante, atrás, rápida, lento, etc.

Matriz Fina

- Da al niño materiales para que ensarte en un lazo o hilo. Pueden ser cuentas, cereales o pastas con un agujero grande o pequeño.



- Traza líneas verticales y horizontales en una hoja y pídele que las copie.
- Dile que dibuje a su familia, papá, mamá, hermanos, abuelitos, y a sí mismo.
- Enséñale a rasgar hojas de papel periódico verticalmente, utilizando el dedo índice y pulgar.
- Utilicen diferentes materiales para recortar como: fieltro, revistas, periódico, estambre, etc.

- Permítele que dibuje diferentes figuras en la tierra utilizando un palo pequeño.
- Hagan movimientos circulares en el aire con sus brazos.
- Dibuja el contorno de su cuerpo sobre papel y decórenlo con prendas de vestir u otros materiales de rehúso.

Observa si...

Matriz Gruesa

- ☐ Puede cachar una pelota.
- ☐ Salta en un solo pie.
- ☐ Sube y baja escaleras sin apoyarse de la pared o del barandal.

Matriz Fina

- ☐ Puede meter una agujeta o cordón por los agujeros de una cuenta.
- ☐ Copia una cruz y un círculo.
- ☐ Dibuja una cruz y un círculo.
- ☐ Dibuja una persona con dos o más partes del cuerpo.
- ☐ Recorta con tijeras.

Comunicación

Actividades para favorecer su desarrollo

- Muestra al niño la imagen de un cuento y pregúntale: "¿qué cree que está sucediendo con los personajes?"
- Busquen imágenes de revistas y péguenlas en una libreta para crear un cuento.
- Nárrale un cuento y hazle preguntas como: "¿qué pasó cuando...?", "¿cómo te sentiste cuando...?", etc.
- Pídele que busque objetos de acuerdo a sus características y que adivine de qué objeto se trata, por ejemplo: "es redondo, de colores y bota, ¿qué es?...pelota". "Es café, tiene agujetas y se usa en el pie, ¿qué es?...zapato".
- Pláticale sobre algo que realizaste un día anterior.

Observa si...

- ☐ Cuenta cuentos con ayuda de imágenes.
- ☐ Usa la mayor parte de las palabras que tú usas.
- ☐ Usa palabras que tengan relación con el tiempo aunque a veces no las emplee correctamente.

Cognitiva

Actividades para favorecer su desarrollo

- Platica con el niño sobre algún tema de su interés como: los medios de transporte que viajan por tierra y por aire. Muéstrale imágenes y motívalo a hacerte preguntas, comenten sus características como: "los carros tienen llantas, los aviones necesitan hélices", etc.
- Muéstrale diferentes imágenes y nárrole una historia, después pide que él arme el cuento con las imágenes en secuencia.
- Enséñale imágenes de cuentos u objetos de colores y pídele que te mencione de qué colores son.
- Coloca tres recipientes de diferente color, dale objetos de esos colores para que los clasifique dentro de los recipientes.
- Recórtale una imagen en forma de rompecabezas e invítalo a armarla.
- Arma con él rompecabezas de piezas grandes. Pídele que lo desarme y que intente armarlo solo.

Observa si...

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Presta atención durante tres o más minutos en una actividad. | <input type="checkbox"/> Reconoce algunos colores. |
| <input type="checkbox"/> Sigue una secuencia de color y tamaño con bloques o cuentas. | <input type="checkbox"/> Arma rompecabezas. |
| <input type="checkbox"/> Puede contarte partes de una historia o cuento que le hayas narrado. | <input type="checkbox"/> Escoge el par que corresponde a un círculo, a un cuadrado y a un triángulo. |

Afectivo – Social

Actividades para favorecer su desarrollo

- Enseña al niño a decir su nombre completo y edad.
- Ayúdalo a reconocer sus emociones, preguntándole cómo se siente ante los diferentes acontecimientos que vive, por ejemplo: "¿te sientes triste porque se perdió tu muñeco?", "¿estás contento porque vamos a la feria?", "¿estás molesto porque tienes sueño?"
- Permite que proponga las reglas del juego en compañía de los demás niños.
- En caso de no querer participar en algún juego, respeta su decisión y motívalo poco a poco a integrarse.
- Realicen juegos en los que tenga que esperar su turno para participar de nuevo.
- Platícale sobre las actividades que hacen distintos personajes: mamá, papá, policía, bombero, doctor, vendedor y jueguen a representarlos.



- Permitele elegir las prendas y los colores con los que quiera vestirse.
- Mantente cerca de él por si necesita ayuda para ir al baño.

Observa si...

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Dice su nombre, apellido y edad. | <input type="checkbox"/> Respeta reglas de convivencia, tiempos y turnos. |
| <input type="checkbox"/> Muestra temor, alegría, pena, rebeldía. | <input type="checkbox"/> Puede vestirse y desvestirse solo. |
| <input type="checkbox"/> Juega con otros niños al papá y a la mamá, al doctor y/o policías y ladrones. | <input type="checkbox"/> Va al baño solo, bajo tu supervisión y no utiliza pañal durante el día. |

