

CATÁLOGO
2023

Educación Inicial en Familia Comunitaria
Educación Primaria Comunitaria Vocacional

Síguenos por:



CÓDIGO 010

Aprender los colores.
 Contar y comparar hasta el número cinco.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 010

Aprender los colores.
 Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL POTEÍ

EDAD RECOMENDADA:
 Entre 2 y 3 años.
 OBJETIVO DEL JUEGO:
 Crear hábitos de independencia y desarrollar capacidades de concentración.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la lámina en un lugar plano.
2. Escoger de la bolsa 5 tapas de color amarillo.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de tapas que lleva.
4. Después colocar cada tapa en cada espacio que indica en el cuerpo del poteí.
5. Verificar a contar las tapas para ir metiendo a la bolsa contando de uno en uno.

APRENDIZAJE:

Percepción visual
 Aumentar el interés y tiempo de concentración.
 Reconocimiento lógico en el conteo de cantidad.
 Estrategias en identificación, relaciones, centro y memoria.

SUGERENCIAS:

Jugar varias veces, hasta lograr que tengan la mayor cantidad posible en el llenado de la lámina y en el conteo.

EL ABOIRIS

EDAD RECOMENDADA:
 Entre 2 y 3 años.
 OBJETIVO DEL JUEGO:
 Desarrollar habilidades en la discriminación visual clasificando color y cantidad.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la lámina sobre una superficie plana.
2. Seleccionar las tapas azules que hay dentro de la bolsa y colocadas sobre el lugar que se muestra en la imagen, las que sobran volverlas a colocar en la bolsa.
3. Luego sacar de la bolsa todas las tapas rojas, colocarlas en la imagen sobre el color que corresponde.
4. Contar las tapas que hay entre las tapas rojas y azules.
5. Sacar las tapas amarillas de la bolsa una a una y colocadas donde corresponde, lo mismo hacer con las tapas verdes.
6. Contar las tapas amarillas y verdes.

APRENDIZAJE:

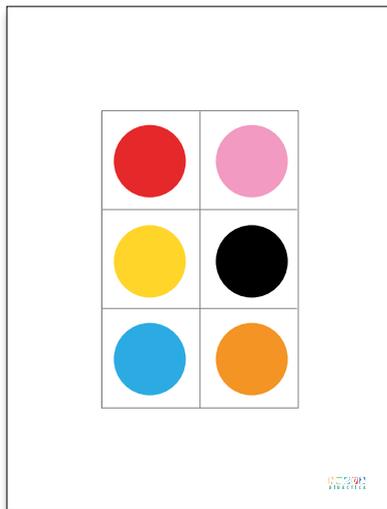
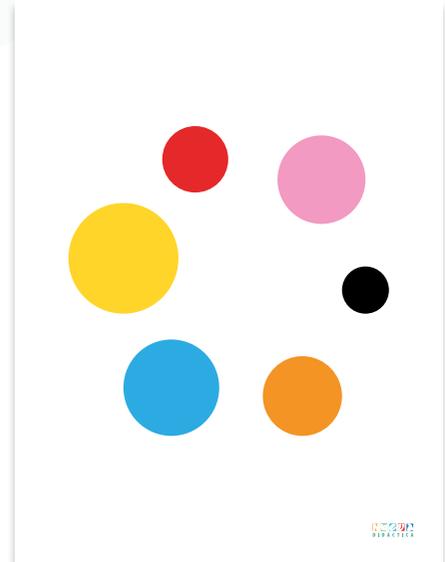
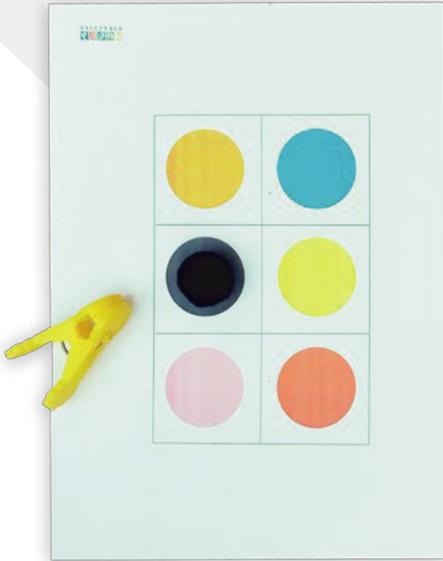
Percepción visual, discriminando color y cantidad.
 Habilidades cognitivas en el conteo hasta el cinco.

SUGERENCIAS:

Practicar el juego varias veces hasta lograr que los niños realicen conteos simples.
 Reforzar el conteo que se hizo en la anterior lámina.

CÓDIGO 011

Desarrollar hábitos de independencia y habilidades motoras.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 011

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PUEBLO

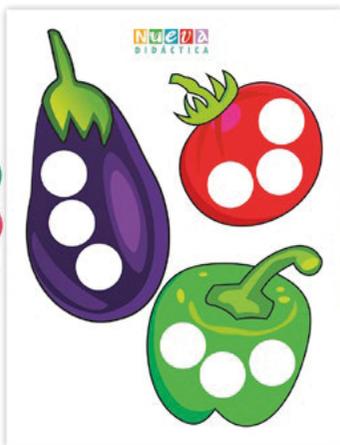
EDAD RECOMENDADA
Entre 2 y 3 años.
OBJETIVO DEL JUEGO
Crear hábitos de independencia y desarrollar capacidades de concentración.
CÓMO JUGAR:
1. Contar la limina en un lugar plano.
2. Elegir de la bolsa 5 tapas de color amarillo.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de tapas que tiene.
4. Después colocar cada tapa en cada espacio que indica en el cuerpo del pollito.
5. Irse a contar las tapas para ir moviendo a la bolsa controlado de una en una.
APRENDIZAJE:
- Percepción visual.
- Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
- Razonamiento lógico en el conteo de cantidad.
- Estrategias en: identificación, relaciones, con-
teo y memoria.
SUGERENCIAS:
Jugar varias veces, hasta lograr que tengan la mayor agilidad posible en el llamado de la limina y en el conteo.

EL ARCOIRIS

EDAD RECOMENDADA
Entre 2 y 3 años.
OBJETIVO DEL JUEGO
Desarrollar habilidades en la discriminación visual clasificando color y cantidad.
CÓMO JUGAR:
1. Colocar la limina sobre una superficie plana.
2. Seleccionar las tapas azules que hay dentro de la bolsa y colocarlas sobre el lugar que se observa en la imagen, las que sobran volverlas a colocar en la bolsa.
3. Luego sacar de la bolsa todas las tapas rojas, colocarlas en la imagen sobre el color que corresponde.
4. Contar las tapas que hay entre las tapas rojas y azules.
5. Sacar las tapas amarillas de la bolsa una a una y colocarlas donde corresponde, lo mismo hacer con las tapas verdes.
6. Contar las tapas amarillas y verdes.
APRENDIZAJE:
- Percepción visual, discriminando color y cantidad.
- Habilidades cognitivas en el conteo hasta el cinco.
SUGERENCIAS:
- Practicar el juego varias veces hasta lograr que los niños realicen conteos simples.
- Reforzar el conteo que se hizo en la anterior limina.

CÓDIGO 012

Desarrollar hábitos de independencia, buena salud - alimentación y habilidades motoras.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

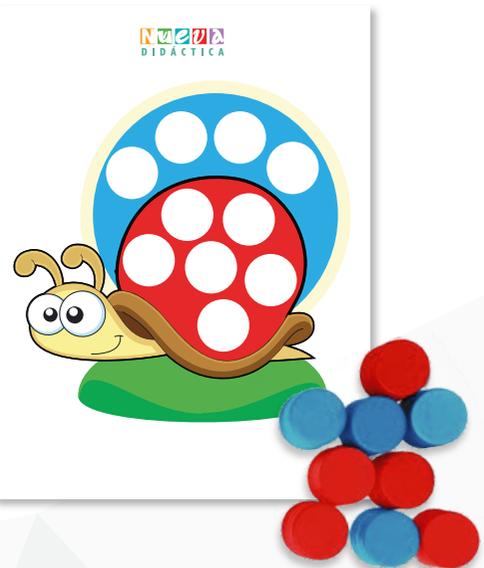
CÓDIGO 012

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

<p>LOS COLORES DEL PODER!</p> <p>EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años. OBJETIVO DEL JUEGO: Conocer los colores y observar las cantidades de tapas por colores.</p> <p>CÓMO JUGAR: 1. Colocar la tirilla en un lugar plano. 2. Colocar la tirilla a la parte de color correcto. 3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de tapas por colores. 4. Después colocar cada tapa en cada espacio correspondiente en el cuadro del juego. 5. Se puede contar las tapas para ir preparando a los niños para contar en voz alta. PREVENCIÓN: Atención al tiempo de concentración. Beneficios: Aprender los colores y contar. Estimula: la atención, la memoria, la concentración y la motricidad. SOCIALIZACIÓN: Aprender a jugar con otros. Nota: Este juego puede ser adaptado para niños con discapacidad intelectual o con problemas de aprendizaje.</p>	<p>EL ARBOLITO</p> <p>EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años. OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferencia color y cantidad).</p> <p>CÓMO JUGAR: 1. Colocar la tirilla sobre una superficie plana. 2. Colocar en el lugar correcto las tapas correspondientes y colocarlas sobre el lugar que se observa en la tirilla, las tapas deben colocarse a color y a la cantidad. 3. Luego contar de la tirilla todas las tapas que se colocaron. 4. Contar las tapas que hay en cada espacio y ponerlas en el lugar correcto de la tirilla. 5. Colocar las tapas correspondientes en el lugar correcto. 6. Contar las tapas correspondientes y ponerlas. PREVENCIÓN: Atención al tiempo de concentración. Beneficios: Aprender los colores y contar. Estimula: la atención, la memoria, la concentración y la motricidad. SOCIALIZACIÓN: Aprender a jugar con otros. Nota: Este juego puede ser adaptado para niños con discapacidad intelectual o con problemas de aprendizaje.</p>
--	--

CÓDIGO 0050

Desarrollar capacidades cognitivas a través de la discriminación visual, el conteo hasta el número 10 y la comparación de colores.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0050

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOSCOLORES DEL POKER

EDAD RECOMENDADA:
Entre 3 y 4 años.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
Crear hábitos de independencia y desarrollar capacidades de concentración.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta en un lugar plano.
2. Elegir la bolsa de tapas del color deseado.
3. Colocar el tapas sobre el color que se indica en la tarjeta.
4. Después de colocar cada tapa en su color respectivo se debe contar el número de tapas.
5. Meter a contar las tapas para ir metiendo a la bolsa correspondiente de cada color.

ATENCIÓN:
Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Aprender los colores. Hacer jugar que tengan la mayor edad posible en el momento de jugar en el colegio.

EL ANCHIS

EDAD RECOMENDADA:
Entre 3 y 4 años.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
Desarrollar habilidades en la discriminación visual de los colores y su cantidad.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Seleccionar un tapas sobre el color que se indica en la tarjeta y colocarlo sobre el lugar que se indica en la tarjeta.
3. Que sobre un tapas a colocar en la bolsa.
4. Después de colocar cada tapa en su color respectivo se debe contar el número de tapas.
5. Meter a contar las tapas para ir metiendo a la bolsa correspondiente de cada color.
6. Tener los tapas sobre el color que se indica en la tarjeta.
7. Tener los tapas sobre el color que se indica en la tarjeta.
8. Contar las tapas que hay sobre la tarjeta y ponerlas en la bolsa correspondiente.
9. Meter a contar las tapas que hay sobre la tarjeta y ponerlas en la bolsa correspondiente.
10. Tener los tapas sobre el color que se indica en la tarjeta.
11. Tener los tapas sobre el color que se indica en la tarjeta.
12. Tener los tapas sobre el color que se indica en la tarjeta.

ATENCIÓN:
Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Practicar el juego para aprender a contar hasta diez y a comparar los colores.

ATENCIÓN:
Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

CÓDIGO 0051

Desarrolla el pensamiento lógico – matemático contando, clasificando y comparando cantidades.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

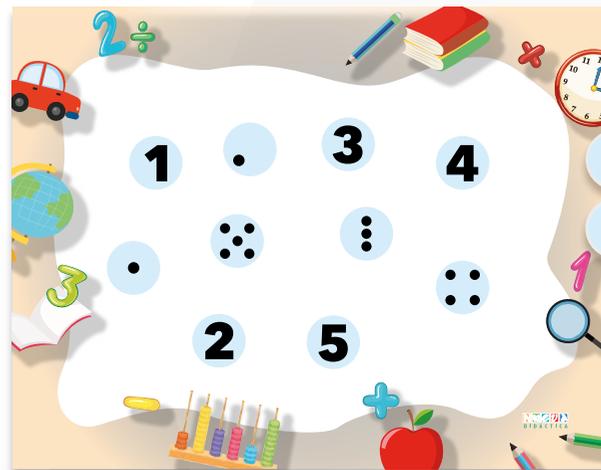
CÓDIGO 0051

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

<p>LOS COLORES DEL PAPERÍ</p> <p>EDAD RECOMENDADA: Entre 3 y 4 años. OBJETIVO DEL JUEGO: Contar, fabricar, de independencia y desarrollo responsable de concentración.</p> <p>CÓMO JUGAR:</p> <ol style="list-style-type: none"> Cortar la tirita en un lugar plano. Esoger la tirita a base de color amarillo. Que el jugador recorte en una tira amarilla de 10cm que tiene. Después colorear cada tira en cada espacio que indica en el cuerpo del paperí. Unir y cortar las tiras para el momento de solo contar el color en uno. <p>AVANZADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumentar el nivel y tiempo de concentración. Recomendar jugar en el orden de cantidad. Entrenar en: identificación, colores, colores avanzados. <p>SUGERENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar varias veces, hasta lograr que tengan lugar al menos posible en el tiempo de la tirita y en el conteo. 	<p>EL ABECERÍ</p> <p>EDAD RECOMENDADA: Entre 3 y 4 años. OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual clasificando colores y cantidad.</p> <p>CÓMO JUGAR:</p> <ol style="list-style-type: none"> Cortar la tirita sobre una superficie plana. Seleccionar las tapas que se han dentro de la tirita y colorear sobre el lugar que se observa en la tirita, las que están coloreadas a color de la tirita. Unir y cortar de la tirita sobre la tira para colorear en la tirita sobre el color que corresponde. Cortar las tapas que se están en la tirita y unir. Unir las tapas amarillas de la tira que a una y colorear, desde el momento, lo mismo hacer con las tapas verdes. Como las tapas amarillas y verdes. Recomendar jugar en el orden de cantidad. Entrenar en: identificación, colores y cantidad. <p>SUGERENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recomendar jugar varias veces hasta lograr que los niños puedan colorear y contar. Recomendar el color que se tienen la anterior tirita.
--	--

CÓDIGO 0052

Desarrollar el pensamiento lógico – matemático en situaciones de conteo y asociacion de número a cantidad de elementos hasta el 6.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0052

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

EL ALFABETO

LOS COLORES DEL PAPER

EDAD RECOMENDADA: Entre 3 y 4 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (color, color y cantidad).

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la ficha en un lugar plano.
2. Colocar la ficha y jugar de color amarillo.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de fichas en la ficha.
4. Después colocar cada ficha en cada espacio que indica en el centro del dibujo.
5. Tener en cuenta la ficha para ir restando a la información de una en una.

ATENCIÓN VISUAL: Aumentar el nivel de tiempo de concentración.

Atención: Jugar en el centro de la cartilla, el dibujo en la identificación, atención, concentración.

Atención: Jugar, tener, hacer, jugar, que siempre la mejor calidad posible en el fondo de la tarjeta en el centro.

EDAD RECOMENDADA: Entre 3 y 4 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (color, color y cantidad).

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la ficha sobre una superficie plana.
2. Colocar la ficha sobre el lugar que se indica en la ficha y colocar sobre el lugar que se indica en la ficha la que indica en la ficha en la ficha.
3. Luego sacar de la ficha todas las fichas que se indican en la ficha sobre el lugar que se indica.
4. Contar las fichas que hay entre las fichas que se indican.
5. Sacar las fichas que se indican de la ficha que se indica y colocarlas sobre el lugar que se indica.
6. Contar las fichas que se indican.

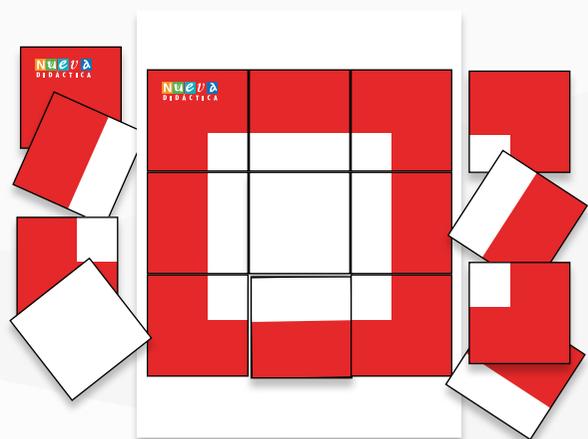
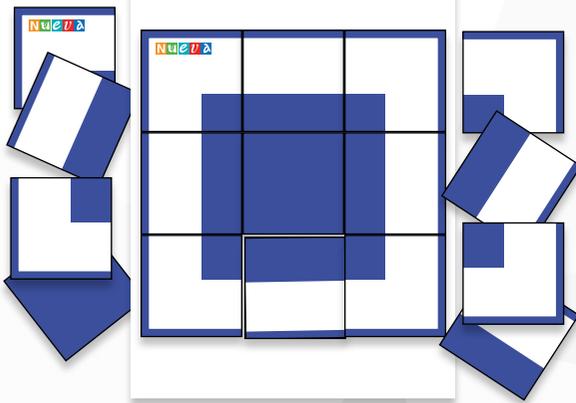
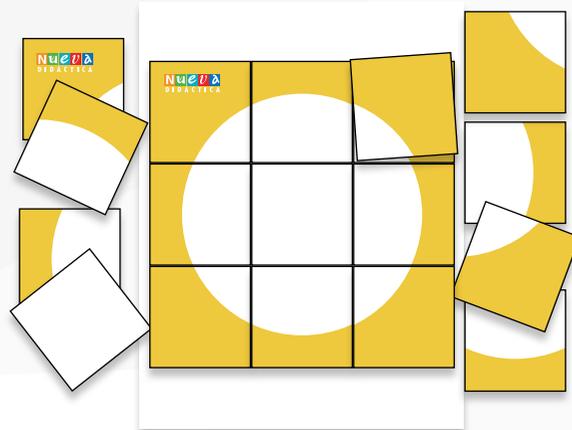
ATENCIÓN VISUAL: Aumentar el nivel de tiempo de concentración.

Atención: Jugar en el centro de la cartilla, el dibujo en la identificación, atención, concentración.

Atención: Jugar, tener, hacer, jugar, que siempre la mejor calidad posible en el fondo de la tarjeta en el centro.

CÓDIGO 0053

Ampliar el pensamiento lógico matemático observando, comparando y reconociendo formas geométricas.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CODIGO 0053

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PUEBLO

EL ARBOLIS

EDAD RECOMENDADA:
Desde 3 a 4 años.

OBJETIVO DEL JUEGO:
Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferencia color y cantidad).

OBJETIVO DEL JUEGO:
Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferencia color y cantidad).

CONTENIDO:

1. Colocar la tarjeta en el lugar pautado.
2. El jugador debe contar los pedacitos de un color.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de pedacitos de un color.
4. Después de contar cada jugador debe responder qué colores son el color del pueblo.
5. Se gana al contar los pedacitos de un color y el jugador se gana un punto.

RECOMENDACIONES:

Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Recomendamos jugar en el centro de la escuela.
Desarrollar en: identificación, relaciones, contar y comparar.

SUGERENCIAS:

Jugar, varias veces, hasta lograr que tengan la mayor habilidad posible en el formato de la tarjeta y en el cuento.

RECOMENDACIONES:

1. Colocar la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Distribuir los pedacitos de un color que haya dentro de la tarjeta y colocarlos sobre el lugar que se indica en la imagen. Los que sobran se colocan a un lado.
3. Luego contar de la tarjeta todos los pedacitos que sobran en la imagen, colocarlos en un lugar aparte y contarlos.
4. Contar los pedacitos de un color que haya dentro de la tarjeta.
5. Ganar los pedacitos de la tarjeta una y otra vez, colocando, donde corresponde, los pedacitos que sobran.

RECOMENDACIONES:

Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Recomendamos jugar en el centro de la escuela.
Desarrollar en: identificación, relaciones, contar y comparar.

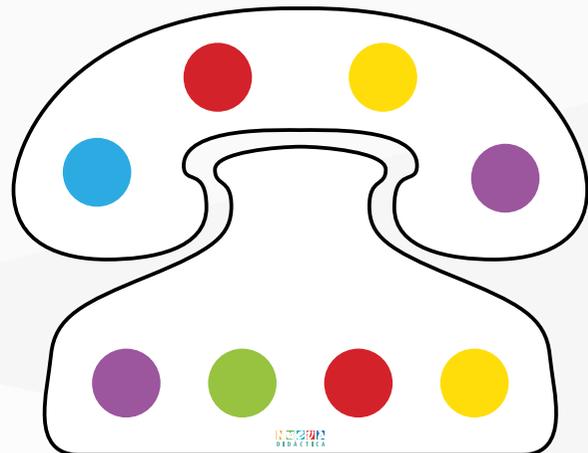
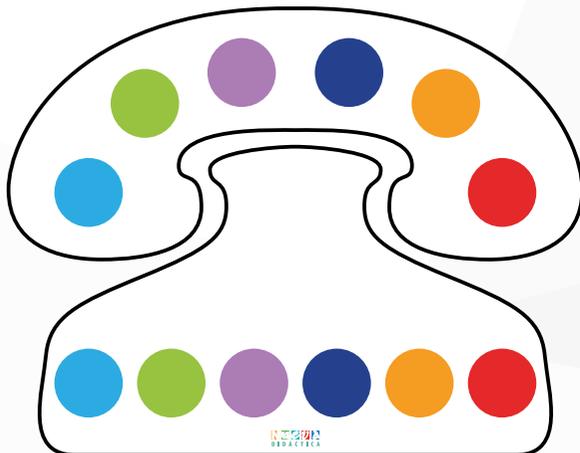
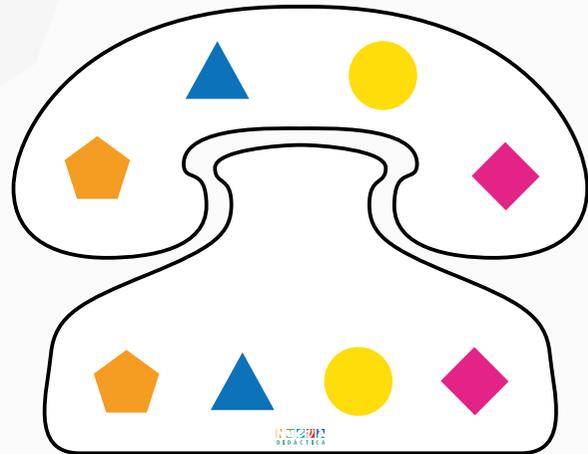
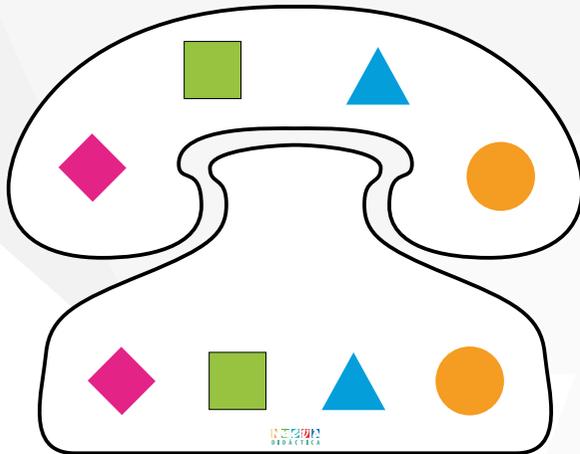
SUGERENCIAS:

Jugar, varias veces, hasta lograr que tengan la mayor habilidad posible en el formato de la tarjeta y en el cuento.

Recomendamos jugar en el centro de la escuela.

CÓDIGO 0054

Desarrollar la capacidad de retención en la memoria, apareando piezas de un aparato tecnológico utilizando diferentes lógicas.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0054

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PÓDRI

EL ABDRIS

EDAD RECOMENDADA: Entre 3 y 4 años.

OBJETIVO DEL JUEGO: Que niños de independencia y desarrollo responsable de concentración.

CONTENIDOS:

1. Colocar la botina en su lugar plano.
2. Sacar el pódri y ponerlo en su sitio la cantidad de veces que desee.
3. Que el jugador centre en sus ojos la cantidad que indica en el centro del pódri.
4. Que el jugador vaya sacando en cada respuesta que indica en el centro del pódri, colocando la botina en su lugar plano y tocando la bola con una de sus manos.
5. Que el jugador vaya sacando en cada respuesta que indica en el centro del pódri, colocando la botina en su lugar plano y tocando la bola con una de sus manos.

PREVENCIÓN:

1. Colocar la botina sobre una superficie plana.
2. Seleccionar los colores antes que se retiren de la botina y colocarla sobre el lugar que se observa en la imagen. Lo que indica en el centro del pódri.
3. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
4. Sacar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
5. Sacar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
6. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
7. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
8. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
9. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
10. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.

PREVENCIÓN:

1. Colocar la botina sobre una superficie plana.
2. Seleccionar los colores antes que se retiren de la botina y colocarla sobre el lugar que se observa en la imagen. Lo que indica en el centro del pódri.
3. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
4. Sacar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
5. Sacar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
6. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
7. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
8. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
9. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
10. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.

PREVENCIÓN:

1. Colocar la botina sobre una superficie plana.
2. Seleccionar los colores antes que se retiren de la botina y colocarla sobre el lugar que se observa en la imagen. Lo que indica en el centro del pódri.
3. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
4. Sacar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
5. Sacar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
6. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
7. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
8. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
9. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.
10. Colocar los colores que indica en la imagen sobre la botina.

CÓDIGO 0100

Estimular el pensamiento lógico mediante procesos mentales, discriminando y relacionando forma-color y cantidad en diferentes situaciones.

Reciclando puedes ayudar.
¡Lleva tus tapas!



Junta tus tapitas,
para brindar esperanza de vida



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

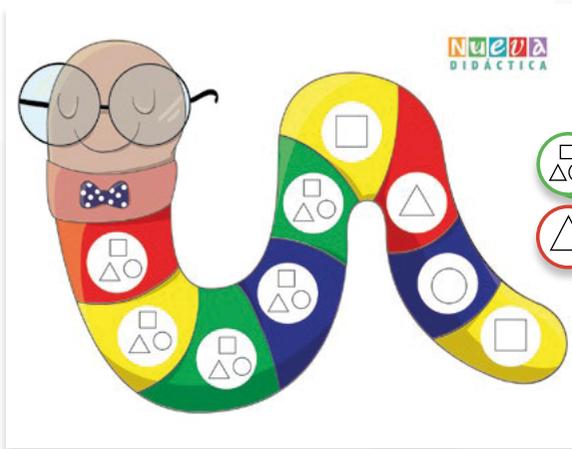
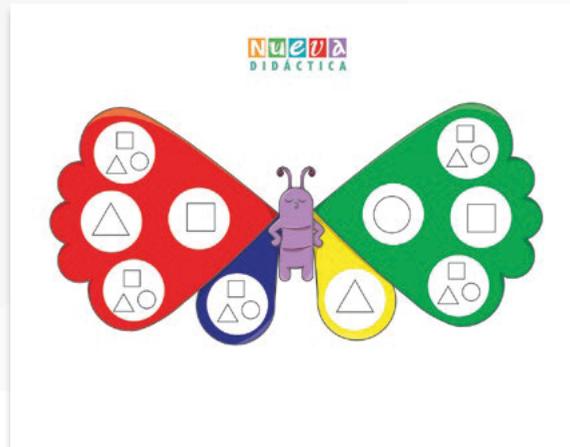
CÓDIGO 0100

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PUEBLO	EL AERÓDROMO
<p>EDAD RECOMENDADA: Entre 4 a 5 años.</p> <p>OBJETIVO DEL JUEGO: Contar, identificar, de independencia y desarrollar capacidades de concentración.</p> <p>CONTENIDO: 1. Colocar la línea en un lugar plano. 2. Recortar del fondo el papel de color amarillo. 3. Que el jugador pinte en sus días la cantidad de aviones que tiene. 4. Repetir el color de la tapa en cada espacio que queda en el cuerpo del avión. 5. Contar y contar los tapas para responder a la base contada de una forma.</p> <p>APRENDIZAJE: Aumentar el nivel y tiempo de concentración. Desarrollar habilidades en el control de cantidad. Entrenar en: identificación, relaciones, colores, memoria.</p> <p>SUGERENCIAS: Aprender a contar, hasta llegar que tengan la misma cantidad de aviones en el fondo de la tarjeta y el color.</p>	<p>EDAD RECOMENDADA: Entre 4 a 5 años.</p> <p>OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (color, cantidad y cantidad).</p> <p>CONTENIDO: 1. Colocar la línea sobre una superficie plana. 2. Recortar del fondo el papel de color amarillo y colorear color el lugar que se obtiene en la tarjeta, los que se obtienen al cortar el color de la línea. 3. Llegar que de la línea todos los tapas que colorear en la tarjeta para el color que se obtiene y pasar. 4. Contar y contar los tapas para responder a la base contada de una forma. 5. Contar de tapas, aviones de la línea una a una y comparar, desde comenzar, lo mismo hacer con la línea verde.</p> <p>APRENDIZAJE: Aprender a contar, discriminación color y cantidad. Habilidades cognitivas en el control de cantidad. SUGERENCIAS: Reservar el tiempo antes hasta llegar que los colores no sean con los mismos colores. Relacionar el color que se tiene en la tarjeta antes de contar.</p>

CÓDIGO 0103

Permite crecimiento intelectual utilizando habilidades cognitivas, desarrollando agilidad en el reconocimiento de patrones.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0103

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

EL ABECERÍ

LOS COLORES DEL PUEBLO

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 5 años.
OBJETIVOS: Desarrollar el lenguaje oral y escrito, la capacidad de concentración.
CONTENIDO: 1. Una ficha de colores en su lugar propio.
2. Describir la ficha de colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
3. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
4. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
5. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
6. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.

COMO JUGAR:

1. Colocar la ficha de colores en su lugar propio.
2. Describir la ficha de colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
3. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
4. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
5. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
6. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.

APRENDIZAJE:

Aprender el color y tiempo de concentración.
Desarrollar el lenguaje oral y escrito, la capacidad de concentración.
Contar y comparar hasta el cinco.
Identificar, reconocer, recordar, contar y memorizar.
Jugar varias veces. Hacer jugar que tenga la mejor habilidad posible en el juego de la ficha y el color.

EL ABECERÍ

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 5 años.
OBJETIVOS: Desarrollar el lenguaje oral y escrito, la capacidad de concentración.
CONTENIDO: 1. Una ficha de colores en su lugar propio.
2. Describir la ficha de colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
3. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
4. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
5. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
6. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.

COMO JUGAR:

1. Colocar la ficha de colores en su lugar propio.
2. Describir la ficha de colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
3. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
4. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
5. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
6. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.

APRENDIZAJE:

Aprender el color y tiempo de concentración.
Desarrollar el lenguaje oral y escrito, la capacidad de concentración.
Contar y comparar hasta el cinco.
Identificar, reconocer, recordar, contar y memorizar.
Jugar varias veces. Hacer jugar que tenga la mejor habilidad posible en el juego de la ficha y el color.

EL ABECERÍ

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 5 años.
OBJETIVOS: Desarrollar el lenguaje oral y escrito, la capacidad de concentración.
CONTENIDO: 1. Una ficha de colores en su lugar propio.
2. Describir la ficha de colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
3. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
4. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
5. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
6. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.

COMO JUGAR:

1. Colocar la ficha de colores en su lugar propio.
2. Describir la ficha de colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
3. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
4. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
5. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.
6. Contar los colores que hay dentro de la ficha y colorearla antes de jugar que se coloque en la imagen que se debe colorear a colorear la ficha.

APRENDIZAJE:

Aprender el color y tiempo de concentración.
Desarrollar el lenguaje oral y escrito, la capacidad de concentración.
Contar y comparar hasta el cinco.
Identificar, reconocer, recordar, contar y memorizar.
Jugar varias veces. Hacer jugar que tenga la mejor habilidad posible en el juego de la ficha y el color.

CÓDIGO 0104

Desarrolla el pensamiento lógico matemático siguiendo un patrón, incrementando habilidades cognitivas en seriación y clasificación.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0104

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PREDI

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.
OBJETIVOS: Desarrollar el hábito de independencia y desarrollar capacidades de concentración.
CÓMO JUGAR: 1. Colocar la botella en su lugar plano. 2. Despegar la botella 5 tapas de color amarillo. 3. Que el jugador encuentre en una sola cantidad de tapas de cada color. 4. Despegar una sola tapa en cada espacio que se indique en el dibujo. 5. Contar y comparar las tapas para ir metiendo a la botella correspondiente a su color.
APROFUNDIR: Asociar el color a objetos de su entorno. Representar lógicamente el color de la tarjeta. Clasificar los objetos por color y tamaño. Contar y comparar.

EL ARBOLIS

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.
OBJETIVOS: Desarrollar habilidades en la discriminación visual de los colores y contar.
CÓMO JUGAR: 1. Colocar la botella sobre una superficie plana. 2. Despegar las tapas amarillas que hay dentro de la botella y colocarlas sobre el lugar que se indica en la imagen, las que están señaladas a roturar en la botella. 3. Contar y comparar las tapas que se han despegado. 4. Contar las tapas que han entrado en la botella y contar. 5. Contar las tapas amarillas de la botella que se está colocando, donde corresponde, lo mismo hacer con las tapas verdes.
APROFUNDIR: Asociar el color a objetos de su entorno. Representar lógicamente el color de la tarjeta. Clasificar los objetos por color y tamaño. Contar y comparar.

CÓDIGO 0105

Desarrolla el pensamiento lógico matemático siguiendo un patrón, incrementando habilidades cognitivas en seriación y clasificación.

Dona tapitas y salva vidas

Junta tus tapitas, para brindar esperanza de vida

Juntos construyendo esperanza de vida. Donemos las tapas.

Junta tus tapitas, para brindar esperanza de vida

¡Pásame la tapita! ¡Dona tus tapas y ayudanos a salvar vidas!



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0105

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS CÍRCULOS DEL PAPER

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.
OBJETIVOS DEL JUEGO: Desarrollar habilidades de concentración y desarrollo de la coordinación.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta en un lugar plano.
2. Escoger de sí mismo 5 tapas de color amarillo.
3. Quedar a la espera de que el niño o niña comience a jugar.
4. Después de colocar cada tapa en cada espacio que queda en el cuadro de colores.
5. Mover y poner las tapas para ir intentando a la hora correspondiente de la actividad.

APRENDIZAJE:

Reconocimiento de los colores de concentración.
Reservar espacio lógico en el campo de colores.
Identificación, memoria, control y memoria.

ADAPTACIÓN:

Adaptar según sea necesario. Tapas de colores que tengan la mayor variedad posible en el tamaño de la mano y el color.

EL ARBOLITO

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.
OBJETIVOS DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferencia de cantidad).

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Seleccionar las tapas amarillas que hay dentro de la tarjeta y colocarlas sobre el árbol que se muestra en la tarjeta. Las que sobran volver a colocar en la bolsa.
3. Luego que se hayan puesto las tapas amarillas, colocar las otras tapas amarillas que se muestran.
4. Contar las tapas que hay en el árbol y contar las tapas amarillas que sobran.
5. Contar las tapas amarillas de la bolsa una a una y colocarlas donde corresponde, lo mismo hacer con las tapas amarillas.

APRENDIZAJE:

Reconocimiento de la diferencia de cantidad.
Memoria, discriminación visual y coordinación.
Memorización de los colores hasta el cinco.

ADAPTACIÓN:

Practicar el juego varias veces hasta lograr que los niños puedan reconocer los colores.

CÓDIGO 0106

Coordinar la destreza de las manos y de la vista en ejercicios de grafomotricidad para el desplazamiento adecuado (izquierda – derecha – arriba – abajo).



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0106

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PAPER

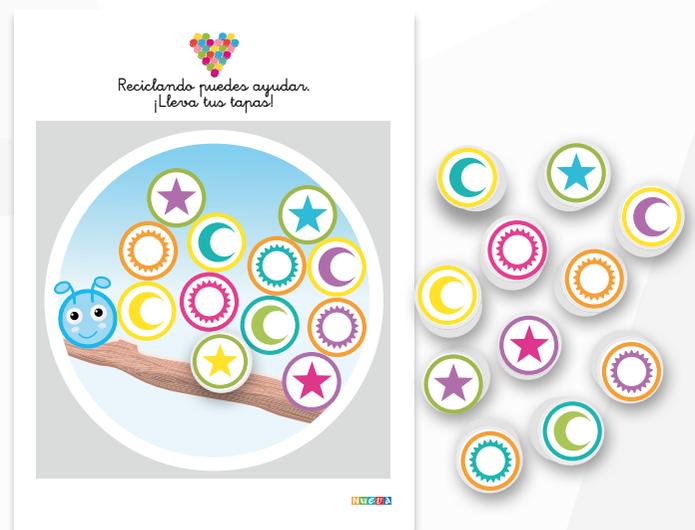
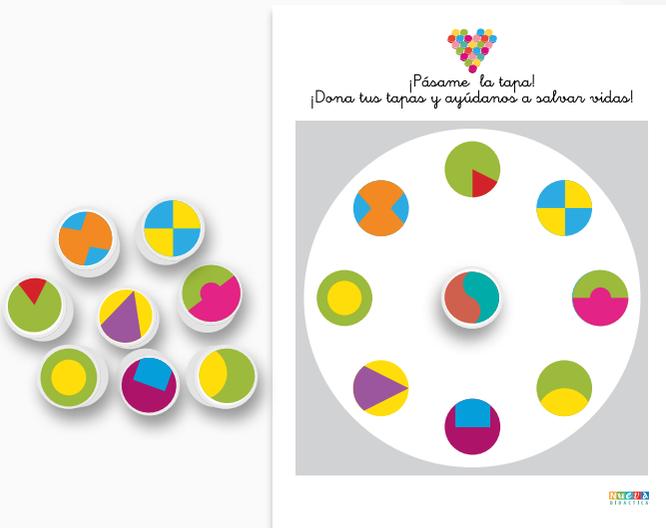
EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 5 años.
OBJETIVOS: Desarrollar la independencia y desarrollar habilidades de concentración.
CÓMO JUGAR: 1. Colorear la tarjeta en su lugar plano.
2. Engrapar el libro en 3 lugares de color amarillo.
3. Cuando el jugador encuentre una alta cantidad de tarjetas de colores.
4. Después colorear cada tarjeta en un color diferente.
5. Llevar a contar las tarjetas para el contenido de la tarjeta correspondiente.
ATENCIÓN: Aprender a leer, desarrollar la concentración. Respetar los límites y el turno de los demás. Desarrollar las habilidades motoras gruesas y finas.
SUGERENCIAS: Aprender a leer, hacer tarjetas que tengan la mejor calidad posible en el tamaño de la tarjeta y en el formato.

EL ABRIRIS

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 5 años.
OBJETIVOS: Desarrollar habilidades en la discriminación visual de los colores y la cantidad.
CÓMO JUGAR: 1. Colorear la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Separar las tarjetas según los colores de la tarjeta y colorear sobre el lugar que se coloreó en la tarjeta, los que sobresalen a colorear en la tarjeta.
3. Luego separar de la tarjeta en los lugares coloreados en la tarjeta sobre el color que corresponde.
4. Contar las tarjetas que hay en el lugar rojo y contar.
5. Contar las tarjetas amarillas de la tarjeta en su caso y colorear donde corresponde, lo mismo hacer con las tarjetas.
6. Contar las tarjetas amarillas y medir.
ATENCIÓN: Aprender a leer, desarrollar la concentración. Respetar los límites y el turno de los demás. Desarrollar las habilidades motoras gruesas y finas.
SUGERENCIAS: Aprender a leer, hacer tarjetas que tengan la mejor calidad posible en el tamaño de la tarjeta y en el formato.
Influencia al contar que se hizo en la tarjeta anterior.

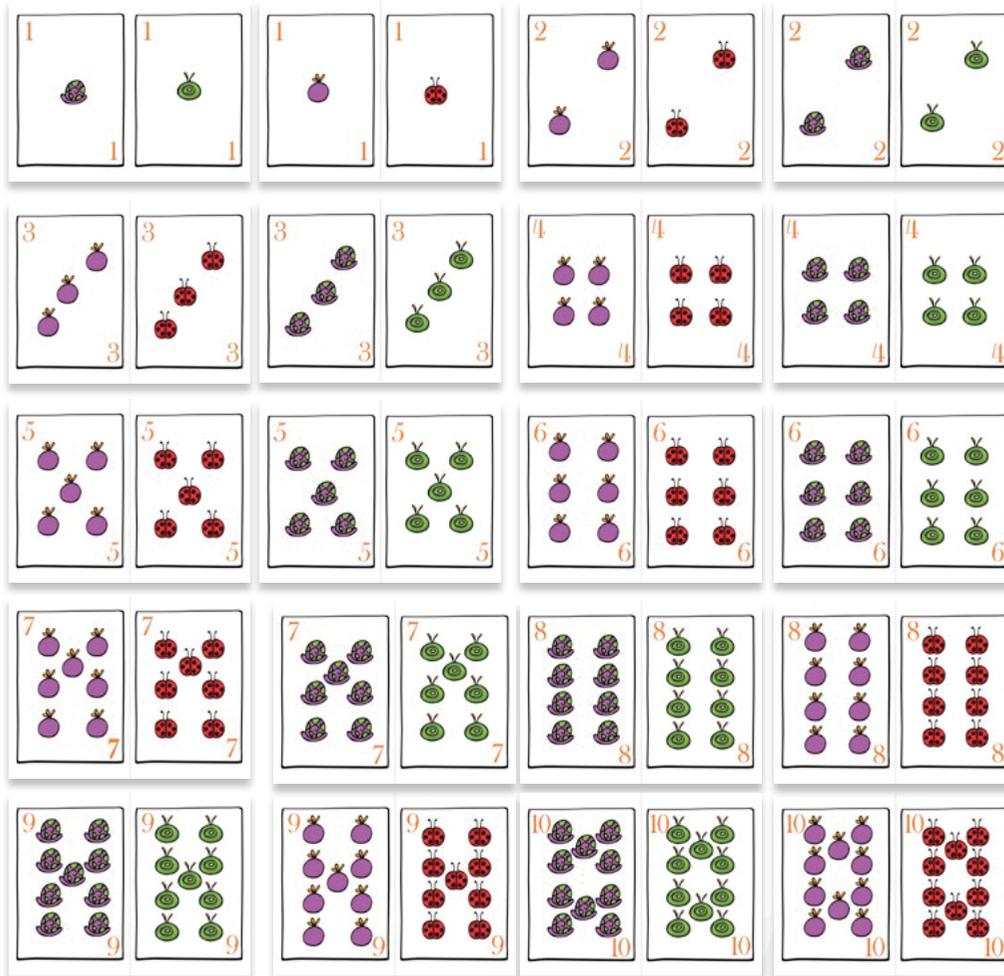
CÓDIGO 0108

Desarrolla el razonamiento lógico, incrementando la
concentración y la memoria visual.
Incrementa el ritmo de trabajo.



CÓDIGO 0151

Estudiar los números de forma lúdica en las regularidades:
entre - ascendente - descendente – mayor – menor.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0151

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PAPER

EDAD RECOMENDADA: Entre 3 y 5 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Como hábito de independencia y desarrollo capacidades de concentración.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta en un lugar plano.
2. Escoger una tarjeta y contar los colores.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de items que tiene.
4. Después colocar cada item en un cubo respectivo que indica en el cuerpo del paper.
5. Escoger la tarjeta que tiene el número más alto, balanceando de una en una.

APRENDIZAJE:

Percepción visual.
Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Desarrollar hábitos en el control de cantidad.
Fomentar en identificación, relaciones, conteo y memoria.

SUGERENCIAS:

Jugar, repetir, repetir, hasta lograr que tengan la mayor agilidad posible en el manejo de la tarjeta y el cubo.

EL ARDISIS

EDAD RECOMENDADA: Entre 3 y 5 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual cuando color y cantidad.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Escoger una tarjeta donde que los items de la tarjeta coincidan color y el tipo que se elige en el juego, lo que indica en el cuerpo del paper.
3. Luego sacar de la bolsa todos los items según colorar en la tarjeta color y el tipo que corresponde.
4. Contar los items que hay en la tarjeta según el tipo.
5. Sacar los items sencillos de la bolsa una a una y colocarlos donde corresponde, lo mismo hacer con los items sencillos.

APRENDIZAJE:

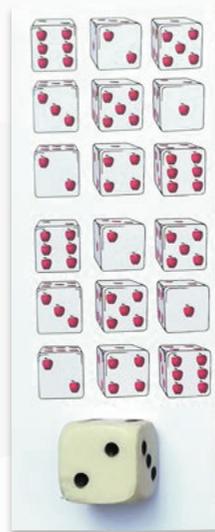
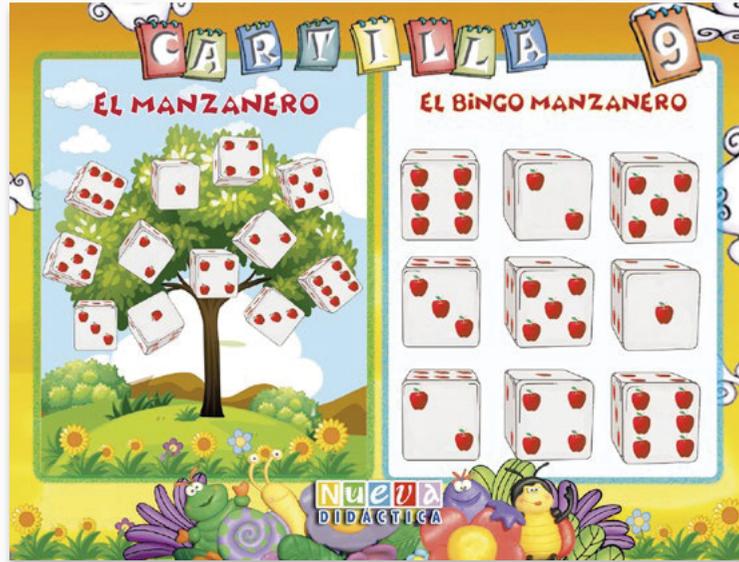
Atención visual discriminando color y cantidad.
Atención auditiva discriminando color y cantidad.
Memoria.
Percepción visual.
Fomentar el juego serio en un juego que los niños disfruten con sus amigos.

SUGERENCIAS:

Jugar, repetir, repetir, hasta lograr que tengan la mayor agilidad posible en el manejo de la tarjeta y el cubo.

CÓDIGO 0152

El dado como herramienta matemática para estudiar los números: correspondencia término a término, mayor – menor, ordenar cantidades.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.
CÓDIGO 0152

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PÓDIZ
EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 5 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Que el niño, de espontáneo y desinteresado, descubra los colores.
COMO JUGAR:
1. Colocar la tarjeta en un lugar plano.
2. Describir cada lámina y hacer el color en un vaso.
3. Dar el ejemplo coloreando en la cantidad de vasos que tiene.
4. Después colorear cada tipo en cada vaso que queda en el campo del pódiz.
5. Hacer un color en la tapa para el momento de la ANUNCIO.
6. Anunciar el color.
7. Aprender el uso y tiempo de concentración.
8. Responder a la pregunta de cuánto de cantidad.
9. Describir en identificación, relaciones, colores y cantidad.
SUGERENCIAS:
Usar vasos, vasos, tarta, agua que tenga la mayor aplicación posible en el desarrollo de la mano y en el color.

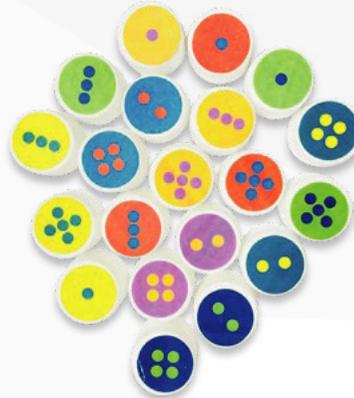
EL ABECERÍ
EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 5 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Que el niño descubra en la discriminación visual que el color es un sonido.
COMO JUGAR:
1. Colocar la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Señalar el color que quiere que el niño descubra y colorear.
3. Señalar el color que quiere que el niño descubra y colorear.
4. Señalar el color que quiere que el niño descubra y colorear.
5. Señalar el color que quiere que el niño descubra y colorear.
6. Señalar el color que quiere que el niño descubra y colorear.
7. Señalar el color que quiere que el niño descubra y colorear.
8. Señalar el color que quiere que el niño descubra y colorear.
9. Señalar el color que quiere que el niño descubra y colorear.
SUGERENCIAS:
Preparar un juego antes de hacer el juego que influya en el color y en el sonido.
Influencia el color que se hizo en la anterior lámina.

CÓDIGO 0200

Desarrollar el pensamiento lógico matemático identificando cantidades, por percepción global, correspondencia de término a término. Contar y descontar en voz alta los números del 1 al 10 y sumas dobles.

¡Pásame la tapa!
¡Dona tus tapas y ayúdanos a salvar vidas!

NEWA DIDÁCTICA



Dona tapitas y salva vidas

NEWA DIDÁCTICA



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.
CÓDIGO 0200

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOSCOLORES DEL POCEDI	EL ARBOVIS
EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.	EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Donar tapitas de correspondencia y desarrollar habilidades de concentración.	OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual dando cuenta color y cantidad.
CONTENIDO: 1. Colocar la tapa en su lugar plano. 2. Contar las tapitas y hacer doble cuenta. 3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de tapitas que tiene. 4. Después colocar cada tapa en cada espacio que quede en el campo de juego. 5. Si tiene un color diferente para el número o la bola colocada de una en una. Atención visual: Aumentar el nivel y tiempo de concentración. Desarrollar la capacidad de contar de cantidad. CONTENIDO: en: identificación, memoria, color y número.	CONTENIDO: 1. Colocar la tapa sobre una superficie plana. 2. Discriminar en tapas que tienen los mismos colores y colocadas sobre el lugar que se colocan en la imagen. Las tapas deben colocarse a la altura de la boca. 3. Luego sacar de la bolsa todas las tapas rojas, colocadas en el lugar correspondiente. 4. Contar las tapas que hay entre las tapas rojas y azules. 5. Sacar las tapas azules de la bolsa una a una y las tapas verdes. 6. Contar las tapas amarillas y verdes. ATENCIÓN: El desarrollo de color y cantidad. Atención: mejorar en el conteo hasta el cinco. SUGERENCIA: Realizar el juego en un espacio amplio y seguro. Puede ser un juego que se juega con los niños que tienen dificultades para contar. Reflexionar al contar que se hizo en la anterior tirada.

CÓDIGO 0201

Incrementar en agilidad mental el razonamiento y pensamiento lógico.
Manejo eficiente en tiempo y estrategia pertinentes.

Junta tus tapitas,
para brindar esperanza de vida

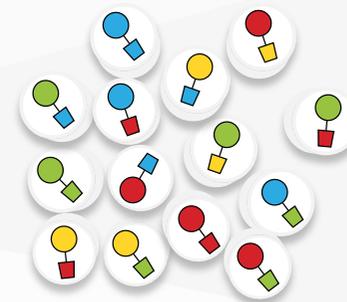
	●	●	●	●
■				
■		■		
■				
■				

Junta tus tapitas,
para brindar esperanza de vida

	▽	▽	▽	▽
●				
●				
●				
●				

Junta tus tapitas,
para brindar esperanza de vida

	●	●	●	●
■				
■				
■		■		■
■				



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES

CÓDIGO 0201

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco

LOS COLORES DEL PÓKER

EDAD RECOMENDADA: Entre 4 y 6 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades de independencia y desarrollo de habilidades de concentración.

COMO JUGAR:

- Coloca el tablero en un lugar plano.
- El jugador elige la ficha de color que desea.
- Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de fichas de colores.
- El jugador coloca cada ficha en el color respectivo que indica en el campo de juego.
- El jugador cuenta las fichas que le corresponden a la ficha correspondiente de una columna.

PREVENCIÓN:

Recepción visual.
Aumentar el nivel de tiempo de concentración.
Desarrollar el juego en el control de cantidad.
Desarrollar el juego en la identificación, relaciones, conteo y memoria.

SUGERENCIA:

Agrupar, contar, hacer, hacer lo que tenga la mayor agilidad posible en el tiempo de la memoria y el conteo.

EL ABOCIS

EDAD RECOMENDADA: Entre 4 y 6 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferencia de color y cantidad).

COMO JUGAR:

- Colocar la botina sobre una superficie plana.
- Colocar la botina sobre la superficie plana y colocar sobre el tapete que se coloca en la imagen, las que están en la imagen y colocarla sobre.
- Tomar una de las botas de la imagen, colocarlas en la imagen sobre el color que corresponde.
- Contar el número de botas que están sobre el color.
- Contar las botas de la imagen que están sobre el color que corresponde.
- Contar las botas que están sobre el color que corresponde.

PREVENCIÓN:

Discriminación visual, discriminando color y cantidad.
Discriminación visual, discriminando el color y la cantidad.

CÓDIGO 0203

Estudiar de forma lúdica las operaciones de suma y resta utilizando el dado como herramienta matemática.

JUEGO DE DADOS
Lanza 2 dados escribe los números y calcula.

1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

SUMAS

Pinta tanto cuadros como aciertos que hayas tenido y escribo la cantidad en el conejo.

JUEGO DE DADOS
Lanza 2 dados escribe los números y calcula.

1	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

RESTAS

Pinta tanto cuadros como aciertos que hayas tenido y escribo la cantidad en el gato.

JUEGO DE DADOS
Lanza 2 dados escribe los números y calcula.

1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

SUMAS Y RESTAS

Pinta tanto cuadros como aciertos que hayas tenido y escribo la cantidad en el mono.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.
CÓDIGO 0203
Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

EL ABECERÍ
DESCRIPCIÓN:
Entre 2 y 3 años.
DESCRIPCIÓN:
Desarrolla habilidades en la discriminación visual (diferencia y cantidad).

EL ABECERÍ
DESCRIPCIÓN:
Entre 2 y 3 años.
DESCRIPCIÓN:
Desarrolla habilidades en la discriminación visual (diferencia y cantidad).

EL ABECERÍ
DESCRIPCIÓN:
Entre 2 y 3 años.
DESCRIPCIÓN:
Desarrolla habilidades en la discriminación visual (diferencia y cantidad).



EDITORIAL NUEVA DIDÁCTICA

Celular: 75323789 - 78110669

Dirección:

Villa Primero de Mayo, Av. Juan José N° 23

Santa Cruz - Bolivia