

CATÁLOGO
2023

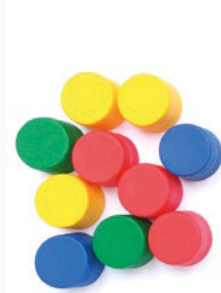
Educación Inicial en Familia Comunitaria
Educación Primaria Comunitaria Vocacional

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:

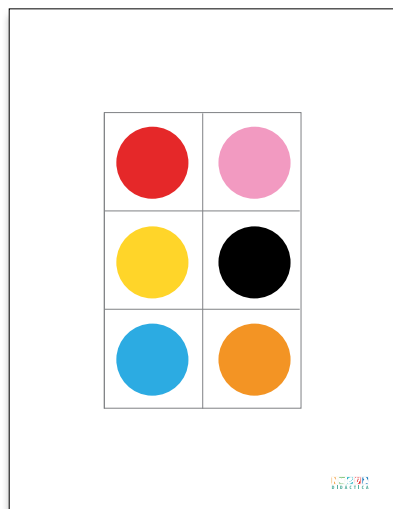
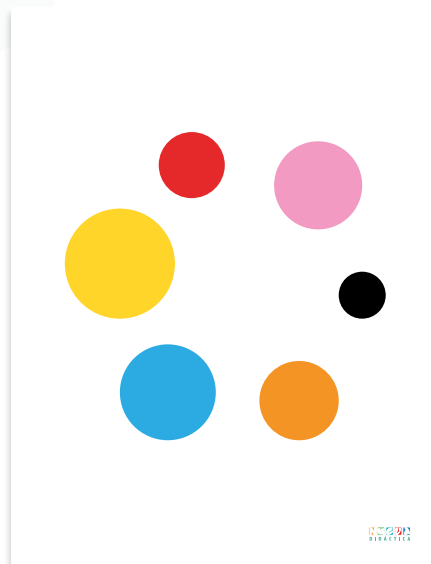
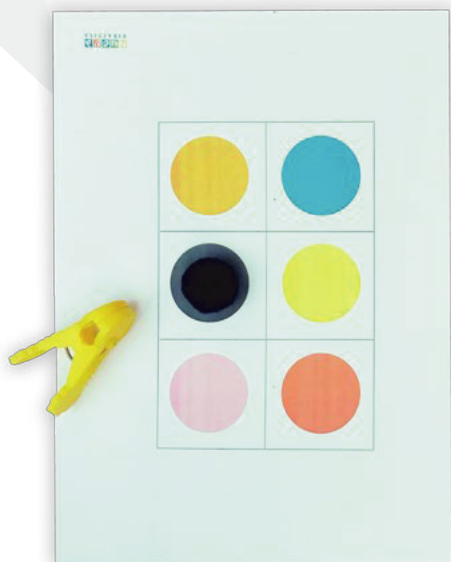
Percepción visual, discriminando color y cantidad.
 Habilidades cognitivas en el conteo hasta el cinco.

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 contenido 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 feo 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 colores 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 sobre volvieran 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 jugar 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.

LOS COLORES DEL PODER	EL ARBORIZ
EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.	EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Conocer los colores y observar las cantidades de tapitas.	OBJETIVO DEL JUEGO: Discriminar los colores en la discriminación visual (diferencia color y cantidad).
CÓMO JUGAR: 1. Colocar la tirilla en un lugar plano. 2. Colocar la tirilla y tapar de color correcto. 3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de tapas por fila. 4. Después colocar cada tapita en cada espacio correspondiente en el cuadro de colores. 5. Se repite el juego hasta que se haya terminado la tirilla correspondiente de una en una.	CÓMO JUGAR: 1. Colocar la tirilla sobre una superficie plana. 2. Colocar en el lugar donde las tapas deben ir y colocarlas sobre el lugar que se observa en la tirilla, las tapas deben colocarse y cubrirse en los lugares. 3. Luego mirar de la tirilla todas las tapas que se colocaron y contarlas. 4. Contar las tapas que hay en cada espacio y contar. 5. Que el jugador cuente de la tirilla una a una y colocar las tapas correspondientes en los lugares. 6. Contar las tapas por fila y contar.
DESCRIPCIÓN: Aprender los colores y contar las cantidades. Estrategias en: Identificación, atención, discriminación.	DESCRIPCIÓN: Aprender los colores y contar las cantidades. Estrategias en: Atención, discriminación.
SUGERENCIAS: Jugar varias veces. Pedir jugar que tengan la mayor cantidad posible en el llenado de la tirilla correspondiente.	SUGERENCIAS: Pedir al jugador que cuente las tapas que colocó y contarlas. Pedir al jugador que cuente las tapas que colocó y contarlas. Pedir al jugador que cuente las tapas que colocó y contarlas.

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.

LOS CILINDROS 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 lugar que se muestra en la tarjeta del día que se juega.
4. Después de colocar cada tapa en su lugar respectivo se debe contar el número de tapas.
5. Meter a contar las tapas para ir metiendo a la bolsa correspondiente de una en una.

ATENCIÓN:

Antes de usar el juego revise de concentración. Asegúrese de jugar en el orden de cantidad. Evitar el uso de tapas con identificación, marcas, colores y números.

SUGERENCIAS:

Apartar varias veces hasta lograr que tengan la mayor variedad posible en el tamaño de la tarjeta en el juego.

EL ANCHIS

EDAD RECOMENDADA: Entre 3 y 4 años.
OBJETIVOS DIDÁCTICOS: Desarrollar habilidades en la discriminación visual de color, contar y comparar.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Seleccionar un tapas azul que hay dentro de la bolsa y colocarlo sobre el lugar que se muestra en la tarjeta del día que se juega.
3. Después de colocar cada tapa en su lugar respectivo se debe contar el número de tapas.
4. Contar las tapas que hay sobre la tarjeta para saber si son las que se muestra en la tarjeta.
5. Si son las que se muestra en la tarjeta una a una y colocarlas donde corresponde. Si mismo hacer con las demás tarjetas.

ATENCIÓN:

Antes de usar el juego revise de concentración. Asegúrese de jugar en el orden de cantidad. Evitar el uso de tapas con identificación, marcas, colores y números.

SUGERENCIAS:

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

Reflexionar el conteo que se hace en la tarjeta de la tarjeta.

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.

LOS COLORES DEL PAPERÍ

EDAD RECOMENDADA: Entre 3 a 4 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Conocer los colores, el reconocimiento y desarrollo responsable de concentración.

CÓMO JUGAR:

1. Colorear la tarjeta en un lugar plano.
2. Escoger los colores y hacer el color amarillo.
3. Que el jugador encuentre en una tarjeta de color que tiene en el cuerpo del juego.
4. Después colorear cada tapa en cada tarjeta que está en el cuerpo del juego.
5. Buscar entre las tapas para encontrar a la tarjeta con el color en su tarjeta.

Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Desarrollar el juego en el cuerpo de cantidad.
Estrategias en identificación, selección, colores y espacio.

SUGERENCIAS:
Jugar varias veces, hasta lograr que tenga lugar el juego posible en el cuerpo de la tarjeta y en el color.

EL ABECERÍ

EDAD RECOMENDADA: Entre 3 a 4 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual clasificando por cantidad.

CÓMO JUGAR:

1. Colorear la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Seleccionar las tapas que se han dentro de la tarjeta y colorear sobre el lugar que se observa en la tarjeta, las que están coloreadas y colorear en la tarjeta.
3. Luego que de la tarjeta colorear en cada tarjeta con una tarjeta coloreada en el color que corresponde.
4. Colorear las tapas que se han dentro de la tarjeta y en cada tarjeta, desde correspondiente, lo mismo hacer con la tarjeta.
5. Buscar las tapas amarillas y verdes.
6. Colorear las tapas amarillas y verdes.

Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Desarrollar el juego en el cuerpo de cantidad.
Estrategias en identificación, selección, colores y espacio.

SUGERENCIAS:
Jugar varias veces hasta lograr que tenga lugar el juego posible en el cuerpo de la tarjeta y en el color.

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 JUGADOR

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

COMO JUGAR:

1. Colocar la ficha en su 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 de la ficha.
5. Tener en cuenta la ficha para ir restando a la información de una en una.

APRENDIZAJE:

Atención visual.
Aumentar el nivel de tiempo de concentración.
Aumentar el tiempo en el centro de cantidad.
Diferencia en: identificación, atención, discriminación.
Lógica, verbal, escrita, hasta jugar que siempre la mejor habilidad posible en el nivel de la ficha en el centro.

EL JUGADOR

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

COMO JUGAR:

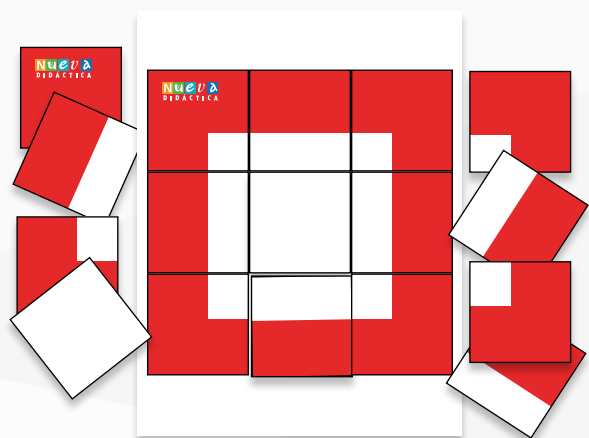
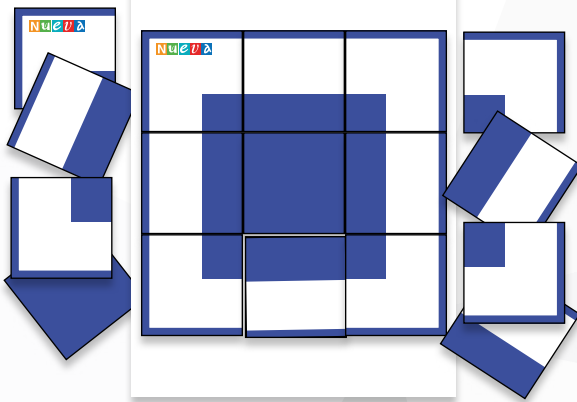
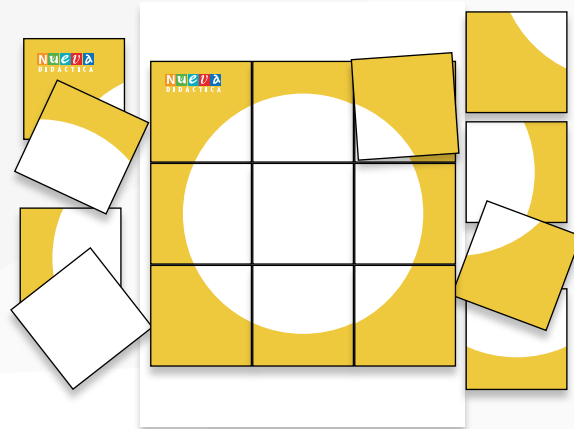
1. Colocar la ficha sobre una superficie plana.
2. Colocar la ficha sobre el lugar que se muestra en la ficha y colocar sobre el lugar que se muestra en la ficha la cantidad correcta de fichas en la ficha.
3. Luego sacar de la ficha todas las fichas que se muestran en la ficha sobre el lugar que se muestra.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

APRENDIZAJE:

Atención visual.
Aumentar el tiempo de concentración.
Aumentar el tiempo en el centro de cantidad.
Diferencia en: identificación, atención, discriminación.
Lógica, verbal, escrita, hasta jugar que siempre la mejor habilidad posible en el nivel de la ficha 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 ARBORIZ

EDAD RECOMENDADA:
Desde 3 a 5 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 colores.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de pedacitos de colores.
4. Después de contar cada jugador debe responder preguntas en el campo del pueblo.
5. Gana el jugador que tenga la mayor cantidad de pedacitos de un color.

RECOMENDACIONES:

Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Reservar los pedacitos en el campo de cantidad.
Desarrollar en: identificación, relaciones, contar y memoria.

SUGERENCIAS:

Jugar, varias veces, hasta lograr que tenga la mayor cantidad posible en el feriado de la tarjeta y en el campo.

RECOMENDACIONES:

Colocar la tarjeta sobre una superficie plana.
Distribuir los pedacitos en los pedacitos de colores y colocarlos sobre el lugar que se indica en la imagen, lo que deberá considerarse al jugar.
A lo largo de la tarjeta todos los pedacitos deben estar en su lugar, cobrarse en su lugar y contarlos con cuidado.
Contar los pedacitos de colores que están en su lugar.
Contar los pedacitos de la tarjeta una y otra vez, colocando, donde corresponde, lo mismo "hacer sus pedacitos".

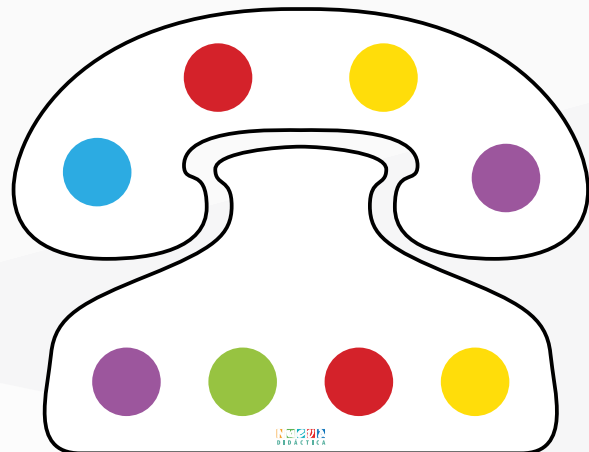
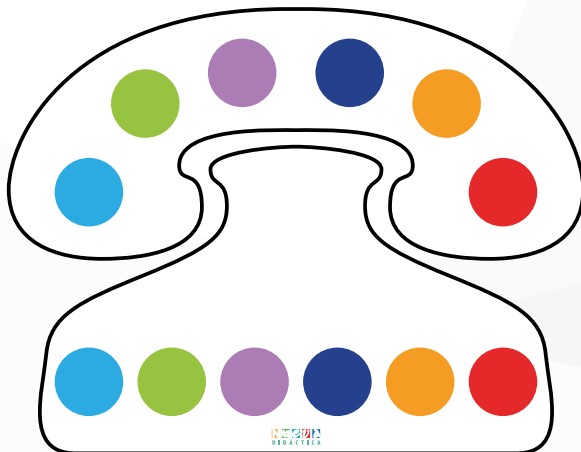
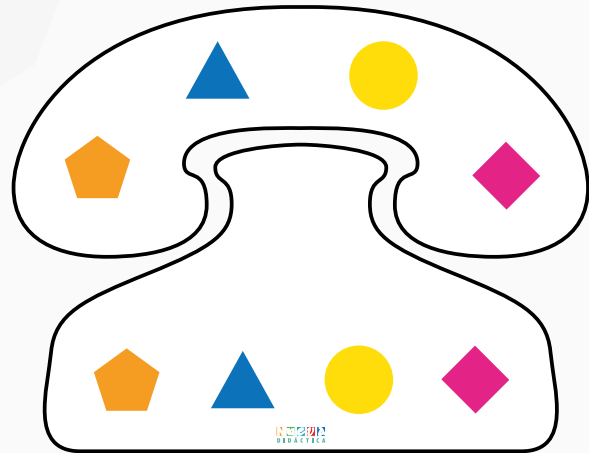
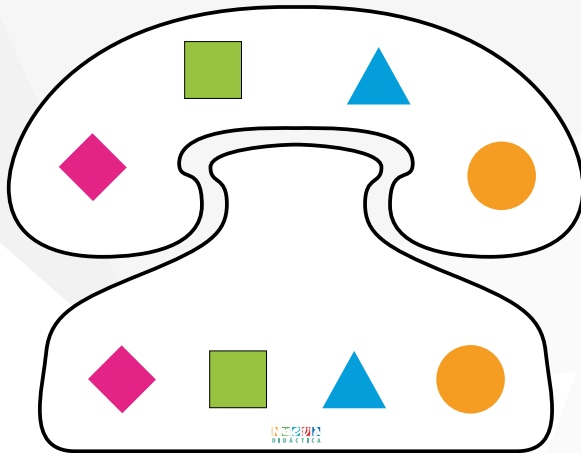
RECOMENDACIONES:

Atención visual, discriminando color y cantidad.
Habilidades perceptivas en el campo de cantidad.
SUGERENCIAS:

Realizar el juego varias veces hasta lograr que los pedacitos estén en su lugar.
Relacionar colores que se hizo en la anterior tarjeta.

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. Colocar el tapón en su lugar plano.
3. Que el jugador centre en sus 5 la cantidad de tapones que desea.
4. Que el jugador centre en sus 5 la cantidad de tapones que desea en el centro del podio.
5. Que el jugador centre en sus 5 la cantidad de tapones que desea en el centro del podio.
6. Que el jugador centre en sus 5 la cantidad de tapones que desea en el centro del podio.
7. Que el jugador centre en sus 5 la cantidad de tapones que desea en el centro del podio.
8. Que el jugador centre en sus 5 la cantidad de tapones que desea en el centro del podio.

PREVENCIÓN:

1. Colocar la botina sobre una superficie plana.
2. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
3. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
4. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
5. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
6. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
7. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
8. Colocar el tapón sobre la superficie plana.

PREVENCIÓN:

1. Colocar la botina sobre una superficie plana.
2. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
3. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
4. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
5. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
6. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
7. Colocar el tapón sobre la superficie plana.
8. Colocar el tapón sobre la superficie plana.

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

EDAD RECOMENDADA: Entre 4 a 5 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Contar, identificar, de independencia y desarrollar capacidades de concentración.

OBJETIVOS:

1. Colocar la ficha en un lugar plano.
2. Discriminar los colores de cada animal.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de animales que tiene.
4. Repetir el color que le toque en cada espacio que indica en el cuerpo del pueblo.
5. Contar y contar los tapas para relacionar a la base con el color de una ficha.

PREVENCIÓN:

Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Desarrollar habilidades en el control de la unidad.
Entrenar en: identificación, relaciones, colores, memoria.

SUGERENCIAS:

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

EL AZÚCARIS

EDAD RECOMENDADA: Entre 4 a 5 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (color, cantidad y cantidad).

OBJETIVOS:

1. Colocar la ficha sobre una superficie plana.
2. Discriminar los colores de cada animal y colocarlos sobre el lugar que se obtiene en la tarjeta, los que se relacionan con la cantidad.
3. Contar que de la ficha todos los tapas que colocaron en la tarjeta sobre el color que se relaciona con el color.
4. Contar y contar los tapas para relacionar a la base con el color de una ficha.
5. Contar los tapas, después de contar, se cuenta hasta que se logre contar.
6. Contar los tapas amarillos y verdes.

PREVENCIÓN:

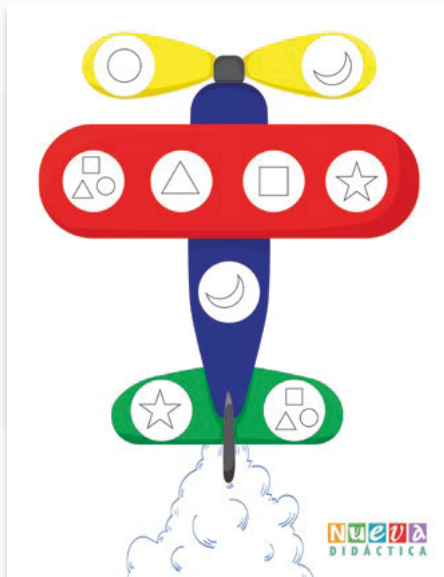
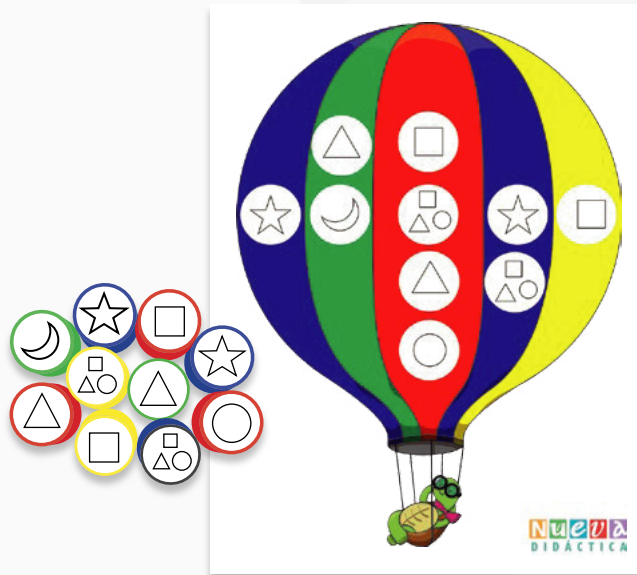
Aumentar el nivel de discriminación color y cantidad.
Desarrollar habilidades en el control de la unidad.

SUGERENCIAS:

Jugar varias veces hasta lograr que los niños relacionen con los colores.
Relacionar el color que se tiene en la tarjeta con la tarjeta.

CÓDIGO 0101

Desarrollar el pensamiento lógico matemático reconociendo códigos, para colocar la ficha de forma correcta.



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

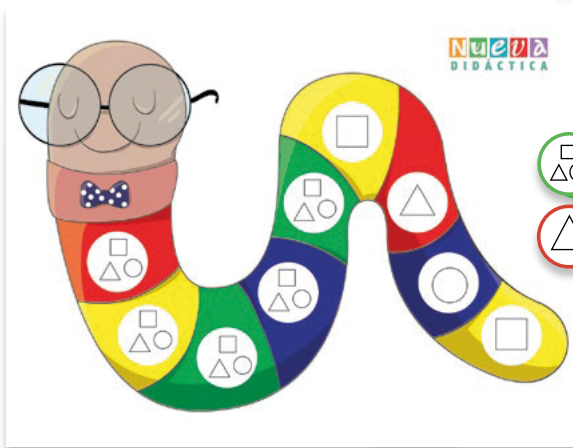
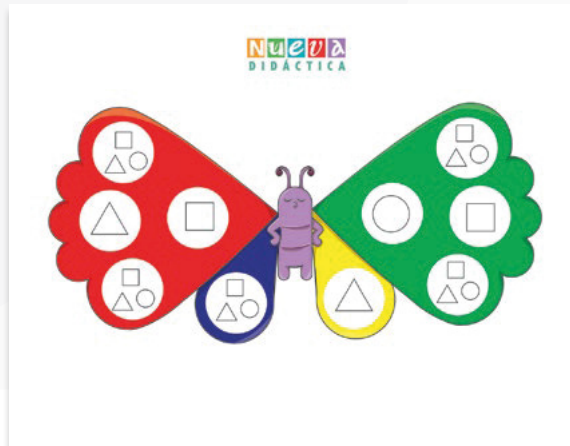
CÓDIGO 0101

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PUEBLO	EL ABCEDARIO
<p>EDAD RECOMENDADA: Entre 4 y 5 años.</p> <p>OBJETIVO DEL JUEGO: Una ficha de correspondencia y desarrollo habilidades de concentración.</p> <p>COMO JUGAR:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Colocar la ficha en su lugar plano. 2. Comparar la ficha a jugar desde su parte superior. 3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de la ficha que tiene. 4. Después colorear cada ficha en color respectivo señalado en el cuerpo del dibujo. 5. Se debe contar la ficha para ir intercalando a cada color de una en una. <p>ATENCIÓN:</p> <p>Atención visual.</p> <p>Reservados todos los derechos de comunicación.</p> <p>Aumentar el tiempo de concentración.</p> <p>Estimular en: Identificación, memoria.</p> <p>SUGERENCIA: Hacer, mirar, escuchar, tocar, jugar que tenga la mayor variedad posible en el tamaño de la ficha y en colores.</p>	<p>EDAD RECOMENDADA: Entre 4 y 5 años.</p> <p>OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual, contar, cambiar y comparar.</p> <p>COMO JUGAR:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Colocar la ficha sobre una superficie plana. 2. Observar en qué color que hay dentro de la ficha y colocarla sobre el lugar que se dibujó en la ficha, las fichas deben colocarse en su lugar. 3. Luego contar de la ficha todas las fichas que se colocaron en su lugar. 4. Contar las fichas que hay entre las fichas que están. 5. Que el jugador recuerde de la ficha que se usa y la ficha que se usa. 6. Contar las fichas que están y están. <p>ATENCIÓN:</p> <p>Reservados todos los derechos de comunicación.</p> <p>Aumentar el tiempo de concentración.</p> <p>Estimular en: Identificación, memoria.</p> <p>SUGERENCIA: Hacer, mirar, escuchar, tocar, jugar que tenga la mayor variedad posible en el tamaño de la ficha y en colores.</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.
DIFICULTAD: Bajo.
Este juego de independencia y desarrollo capacidades de concentración.

COMO JUGAR:

1. Coloca la ficha en su lugar blanco.
2. Desplaza la ficha 5 pasos de color amarillo.
3. Cuando el jugador cuente en voz alta la cantidad de pasos que le quedan.
4. Desplaza la ficha cada tipo en cada espacio que coincide en color con el dado.
5. Vuelve a contar los pasos para el siguiente a la ficha correspondiente en su espacio.

APRENDIZAJE:

Aprender el color y tiempo de concentración.
Aumentar el tiempo del control de los colores.
El color en: identificación, relaciones, sustos y memoria.
INDICACIONES:
Jugar varias veces. Hacer jugar que tenga la mayor habilidad posible en el traslado de la ficha y en el conteo.

EL ABECERÍ

EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 5 años.
DIFICULTAD: Bajo.
Desarrollar habilidades en la discriminación visual de los colores y cantidad.

COMO JUGAR:

1. Colocar la ficha sobre una casilla blanca.
2. Seleccionar la ficha sobre la que hay dentro de la ficha y colocarla sobre el lugar que se indica en la imagen. Las que sobre selecciona a colocar en la ficha.
3. Luego mover de la ficha sobre la ficha roja, colocarla en la imagen sobre el color que corresponde.
4. Contar los pasos que le quedan en los pasos que y dados.
5. Ser de nuevo anterior de la ficha de a cada a colocarla sobre el correspondiente, lo mismo hacer con las fichas verdes.
6. Contar los pasos amarillos y verdes.

APRENDIZAJE:

Percepción visual, discriminación color y cantidad.
Habilidades cognitivas en el control sobre el color.
INDICACIONES:
Practicar el juego varias veces hasta lograr que las fichas se muevan con mayor rapidez.
Referencia al conteo que se hizo en la anterior ficha.

CÓDIGO 0104

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

Juntos construyendo esperanza de vida.
Donémos las tapas.

TA-BO JUEGOS DIDÁCTICOS

Súmate a la campaña tapas X salud

TA-BO JUEGOS DIDÁCTICOS

Juntos construyendo esperanza de vida.
Donémos las tapas.

TA-BO JUEGOS DIDÁCTICOS

Súmate a la campaña tapas X salud

TA-BO JUEGOS DIDÁCTICOS



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 (predi).
2. Despegar las tapas y colocar cada una en su lugar.
3. Contar el número de tapas que hay en cada una de las botellas.
4. Decidir cuál es cada tipo en cada especie.
5. Contar y comparar las tapas para ir metiendo a la botella correspondiente en su sitio.

APRENDIZAJE: Aprender a contar, desarrollo de concentración, reconocimiento lógico del color de las tapas, desarrollo de la memoria, reconocimiento de la forma y el color.

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 en su lugar (predi).
2. Despegar las tapas y colocar cada una en su lugar.
3. Contar el número de tapas que hay en cada una de las botellas.
4. Decidir cuál es cada tipo en cada especie.
5. Contar y comparar las tapas para ir metiendo a la botella correspondiente en su sitio.

APRENDIZAJE: Aprender a contar, desarrollo de concentración, reconocimiento lógico del color de las tapas, desarrollo de la memoria, reconocimiento de la forma y el color.

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 PODER

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

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarasca en un lugar plano.
2. Escoger de sí mismo 3 tapas de color anaranjado.
3. Quedar el jugador con quien se va a jugar.
4. Distribuir colores: cada tapita en cada espacio que queda en el juego (ver imagen).
5. Mover y poner las tapitas para ir invitando a la tarasca a comerlas.

APRENDIZAJE:

Asociación visual.
Reconocimiento de los colores de concentración.
Reservar y jugar con el color de concentración.
Reservar y jugar con el color de concentración.
Reservar y jugar con el color de concentración.

EL ARREBIBIS

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

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarasca sobre una superficie plana.
2. Seleccionar las tapas anaranjadas que hay dentro de la tarasca y colocarlas sobre el lugar que se le indica en la imagen, las que sobran volverán a colocarse en la tarasca.
3. Luego que se haya movido las tapas negras, colocarlas una a una sobre la tarasca con sus respectivos colores.
4. Contar las tapas que hay en la tarasca negra y contar.
5. Contar las tapas anaranjadas de la tarasca otra vez y compararlas, donde corresponde, lo mismo hacer con las tapas verdes.
6. Contar las tapas amarillas y ponerlas.

APRENDIZAJE:

Percepción visual, discriminación de color y cantidad.
Manipulación de objetos en el conteo hasta el cinco.
Sustracción.

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 3 años.
OBJETIVOS DEL JUEGO: Desarrollar la independencia y desarrollar habilidades de concentración.

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta en un lugar plano.
2. Elegir un libro o 3 hojas de color amarillo.
3. Cortar el papel con un cutter una cantidad de hojas que desee.
4. Después colorear cada hoja en cada espacio que haya en el centro del juego.
5. Llevar a contar las hojas para ir rotando a la hoja correspondiente de un momento.

ATENCIÓN:

Atención a la edad, desarrollo de concentración. Respetar los límites y el turno de los jugadores. Evitar el uso de herramientas punzantes como el cutter y el cutter.

SUGERENCIAS:

Jugar varias veces, hacer jugar que tenga la mejor habilidad posible en el manejo de la tarjeta y en el turno.

EL ABRIRIS

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

CÓMO JUGAR:

1. Colocar la tarjeta sobre una superficie plana.
2. Seleccionar las tarjetas amarillas que hay dentro de la tarjeta y colocarla sobre el lugar que se muestra en la tarjeta, las que sobran volver a colocar en la bolsa.
3. Luego sacar de la bolsa todas las tarjetas amarillas y colocarlas 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 bolsa para ir rotando a la tarjeta correspondiente, lo mismo hacer con las tarjetas amarillas.
6. Contar las tarjetas amarillas y contar.

ATENCIÓN:

Atención a la edad, desarrollo de concentración. Respetar los límites y el turno de los jugadores. Evitar el uso de herramientas punzantes como el cutter y el cutter.

SUGERENCIAS:

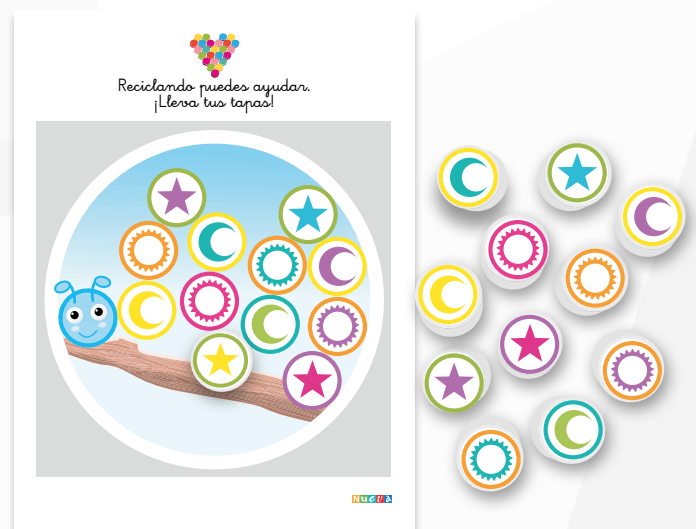
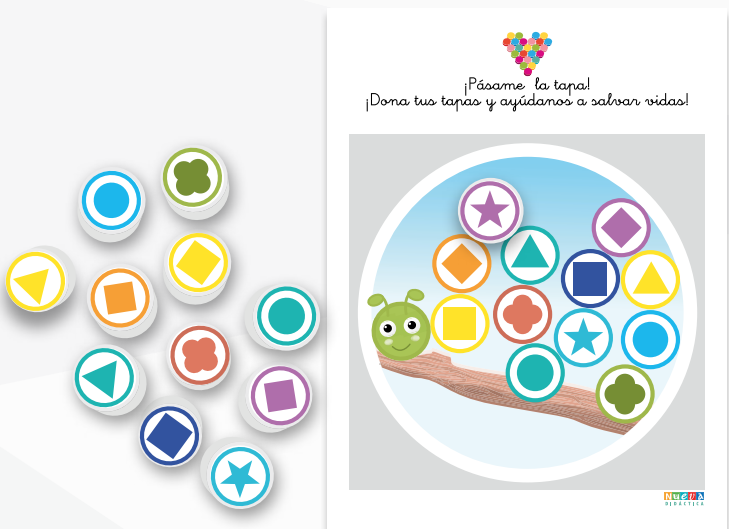
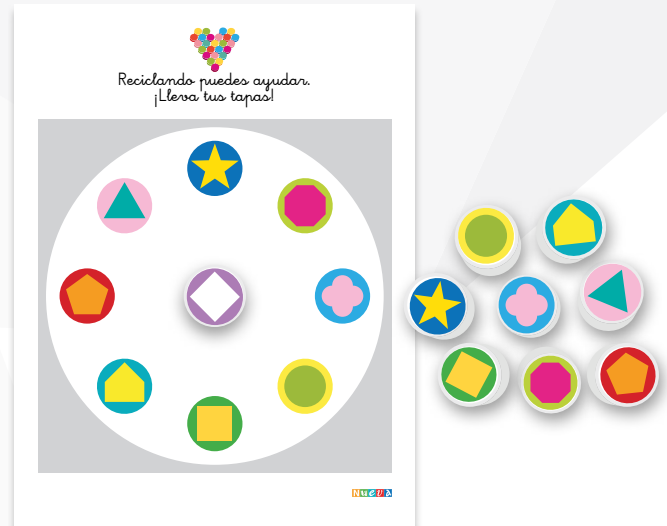
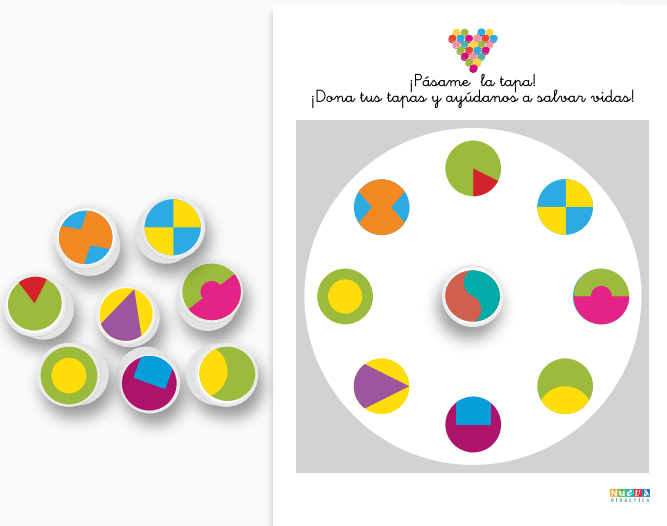
Jugar en el juego varias veces hasta lograr que los niños puedan jugar con confianza.

NOTAS:

Influencia al contar que se hizo en la tarjeta anterior.

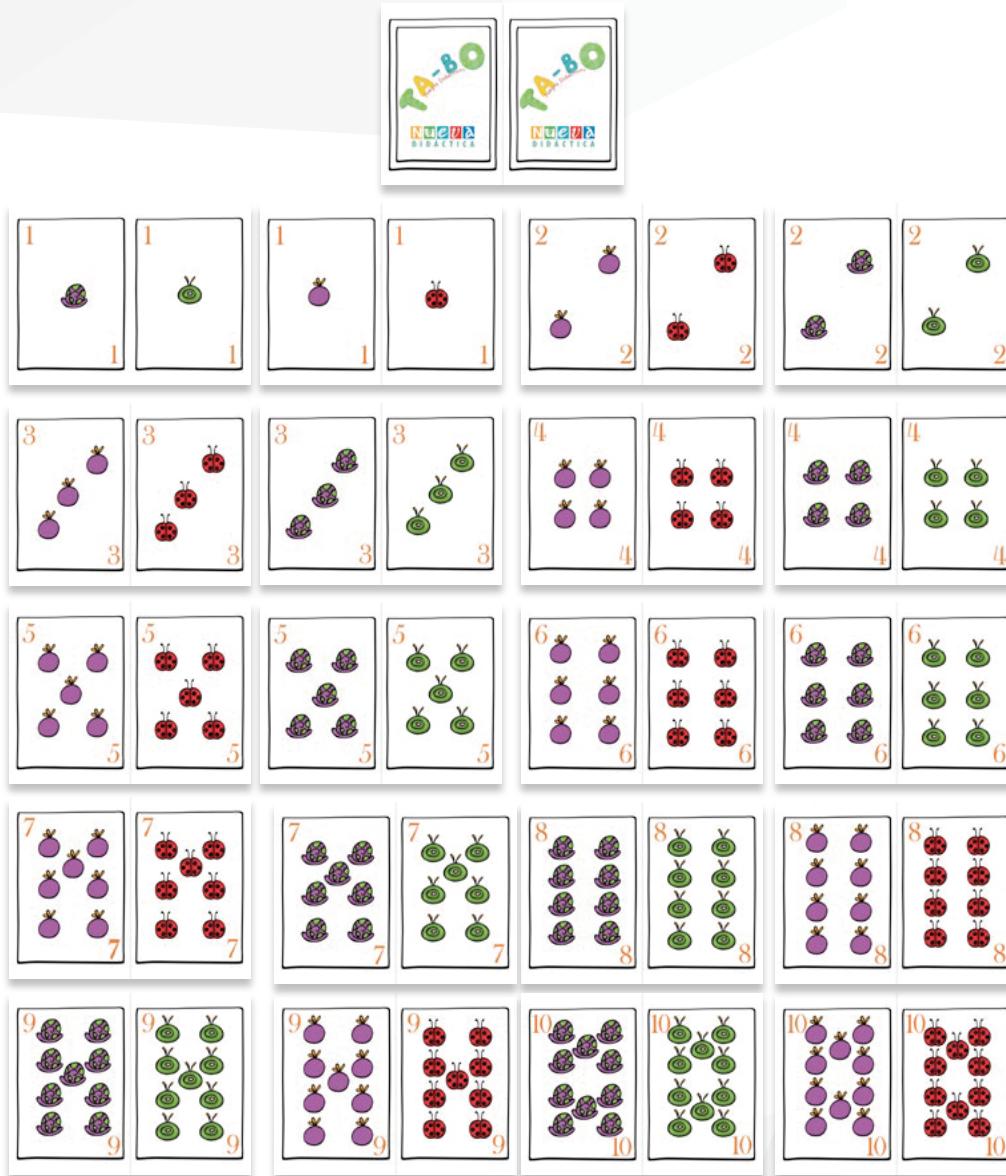
CÓDIGO 0108

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 objetos.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de objetos que tiene.

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, varias veces, hasta lograr que tengan la mayor agilidad posible en el traslado de la tarjeta y el conteo.

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 objetos de la tarjeta coincidan color y el tipo que se observan en la tarjeta, lo que observamos es color en la tarjeta.

APRENDIZAJE:

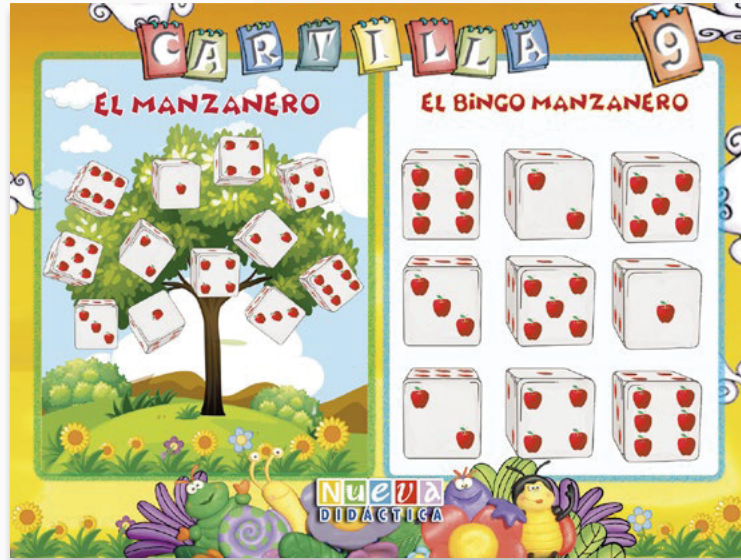
Percepción visual.
Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Desarrollar hábitos en el control de cantidad.
Fomentar en identificación, relaciones, conteo y memoria.

SUGERENCIAS:

Jugar el juego varias veces hasta lograr que los niños tengan mayor agilidad en el traslado de la tarjeta y el conteo.

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 PORCÍ
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 tarjeta y hacer que el niño señale, con el dedo, el color que le corresponde.
3. Después de colorear, cada tarjeta en cada tarjeta que está en el campo del juego.
4. Señalar el color de la tarjeta para el niño y hacerle la pregunta: ¿Qué color es este? ¿Qué color es este?
5. Señalar el color de la tarjeta para el niño y hacerle la pregunta: ¿Qué color es este? ¿Qué color es este?

EL ABEJERIS
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 sobre una superficie plana.
2. Describir cada tarjeta y hacer que el niño señale, con el dedo, el color que le corresponde.
3. Después de colorear, cada tarjeta en cada tarjeta que está en el campo del juego.
4. Señalar el color de la tarjeta para el niño y hacerle la pregunta: ¿Qué color es este? ¿Qué color es este?

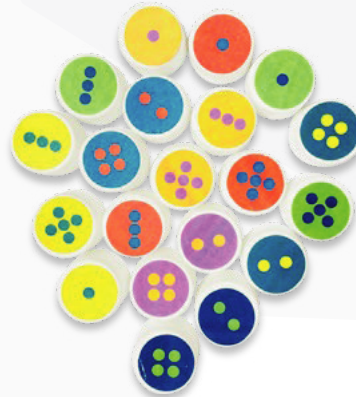
APRENDIZAJE:
1. Aprender el uso y tiempo de conservación.
2. Reconocer los colores y el nombre de cada uno.
3. Distinguir, en identificación, relaciones, colores y nombres.
4. Aprender a usar, hacer, jugar, que tenga la mayor aplicación posible en el desarrollo de la mano y en el cuerpo.

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 DIDACTICA



¡Dona tapitas y salva vidas!

NEWA DIDACTICA



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.
CÓDIGO 0200

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS JUEGOS DEL PÓDICI
EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades de independencia y aumentar la capacidad de concentración.
CONTENIDO:
1. Colocar la tarapa en su lugar plano.
2. Contar los fichas y tapas desde un punto.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de fichas que tiene.
4. Después colocar cada tapa en cada espacio que queda en el campo de fichas.
5. Si tiene un ficho para el número 4 o 5, borrar la cantidad de una en una.
Atención visual: Aumentar el nivel y tiempo de concentración.
Desarrollar la agilidad en el campo de cantidad.
CONTENIDO: en: identificación, memoria, color y memoria.
SUGERENCIA: Ayudar, enseñar, enseñar, hacer jugar que tenga la mayor agilidad posible en el traslado de la tarapa y en el conteo.

EL ARBOVIS
EDAD RECOMENDADA: Entre 2 y 3 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferencia color y cantidad).
CÓMO JUGAR:
1. Colocar la tarapa sobre una superficie plana.
2. Distribuir en un espacio que sea cómodo de fichas y colocarlas sobre el lugar que se elige en la tarapa. La tarapa debe cubrirse a la altura de la boca.
3. Luego sacar de la tarapa todas las tapas rojas, colocadas en el lugar cubierto por el correspondiente.
4. Contar las tapas que hay entre las tapas rojas y azules.
5. Sacar las tapas amarillas de la tarapa una a una y las tapas verdes.
6. Contar las tapas amarillas y verdes.
APRENDIZAJE: El desarrollo de color y cantidad.
RECOMENDACIONES: Desarrollar la agilidad en el conteo hasta el cinco.
SUGERENCIA: Realizar el juego en un espacio amplio y seguro para que los niños puedan jugar con seguridad.
Reflexionar al contar que se hizo en la tarapa blanca.

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

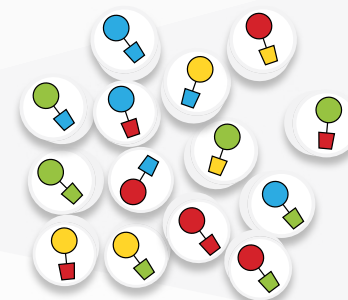
	●	●	●	●
■				
■		■		
■				
■				

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 PISOTE

EL ABORIS

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

COMO JUGAR:

1. Coloca el tablero en un lugar plano.
2. El jugador comienza jugando desde el centro.
3. Que el jugador cuente en voz alta la cantidad de tapitas colocadas.
4. Después de jugar cada jugador en su turno responde cuántas tapitas colocó en el espacio de juego.
5. El jugador gana si logra colocar 5 tapitas en la fila o columna de una arista.

PREVENCIÓN:

Recepción visual.
Aumentar el nivel de tiempo de concentración.
Desarrollar habilidades en el control de cantidad.
Asociación en identificación, relaciones, conteo y memoria.
SUGERENCIA: Usar colores vivos, hacer lugares que tengan la mayor agilidad posible en el traslado de la tapita al espacio.

PREVENCIÓN:

Desarrollar habilidades de concentración.
Desarrollar habilidades de independencia y desarrollo de habilidades de concentración.
Desarrollar habilidades de independencia y desarrollo de habilidades de concentración.
Desarrollar habilidades de independencia y desarrollo de habilidades de concentración.

CÓDIGO 0202

Razonamiento lógico de la numeración como base para estudiar operaciones (doble-mitad).

TIRA LOS DADOS (SUMAR) Y COLOREA

8	2	11	7	3	9	6
4	10	5	12	9	2	11
7	3	8	10	4	5	8
9	12	4	2	6	11	9
6	10	7	5	3	8	9
12	7	2	11	6	3	10

Identificar los números en los dados.
 2-4 jugadores
 2 dados
 Por turnos tiran los dados, tienen que contar los puntos de ambos dados y pintar del color escogido por cada uno, el número que corresponde a la suma de ambos dados, solo puede pintarse si la suma es correcta, si no pasa el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que más números haya podido pintar de su color. Si no quedan dados a pintar puede repetir la tirada.

Instrucciones:

TIRA LOS DADOS (RESTA) Y COLOREA

8	5	1	7	2	4	6
4	3	5	0	4	1	7
5	4	2	6	3	5	8
1	6	5	3	7	5	0
3	2	7	1	0	4	5
4	1	7	3	0	6	9

Identificar los números en los dados.
 2-4 jugadores
 1 o 2 dados
 Por turnos tiran los dados, tienen que contar los puntos y pintar del color escogido por cada uno, el número que corresponde a su dado, solo puede pintarse si lo identifica correctamente, si no pasa el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que más números haya podido pintar de su color. **Juvaración:** Tiran dos dados y efectuar la resta de ambos, el resultado de la resta será el número a colorear.

Instrucciones:

LA MITAD

4	6	10	12	14	8
16	18	20	3	2	24
4	12	10	20	6	18
16	4	20	12	22	12
16	18	14	8	6	10
14	12	10	10	12	24
6	8	22	4	6	20



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0202

Aprender los colores.
 Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL PIRREI

EL AMERIS

EDAD RECOMENDADA: Entre 6 y 7 años.
OBJETIVO DEL JUEGO: Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferenciar colores y cantidad).

COMO JUGAR:

1. Colorear la tirada en un lugar plano.
2. Después de colorear, se tiran los dados y se cuentan los puntos de cada uno.
3. Después de contar, cada jugador, en cada tirada, repite el número en el campo del juego.
4. Se gana cuando se ha pasado a un número a colorear.
5. Se gana cuando se ha pasado a un número a colorear.

EL AMERIS:

1. Colorear la tirada sobre una superficie plana.
2. Después de colorear, se tiran los dados y se cuentan los puntos de cada uno.
3. Después de contar, cada jugador, en cada tirada, repite el número en el campo del juego.
4. Se gana cuando se ha pasado a un número a colorear.
5. Se gana cuando se ha pasado a un número a colorear.

SUGERENCIAS:

- Ayudar a los niños a identificar los colores y la cantidad.
- Ayudar a los niños a contar y comparar hasta el cinco.
- Ayudar a los niños a identificar los colores y la cantidad.
- Ayudar a los niños a contar y comparar hasta el cinco.
- Ayudar a los niños a identificar los colores y la cantidad.
- Ayudar a los niños a contar y comparar hasta el cinco.

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

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

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


CÓDIGO 0204

Desarrollar conocimiento numérico en los niños/as resolviendo problemas sencillos.

nueva didáctica Para jugar con dos dados

Al número mágico

Al número mayor o menor

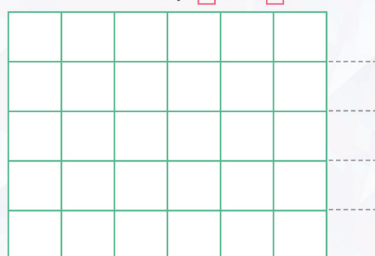


Para escribir después de jugar

nueva didáctica Para jugar con un dado

Al número mágico

Al número mayor o menor



Para escribir después de jugar

nueva didáctica Para contar y sobre contar con uno o dos dados

Jugadas	Contar	Sobre contar	Número que da
Primera			
Segunda			
Tercera			
Cuarta			
Quinta			

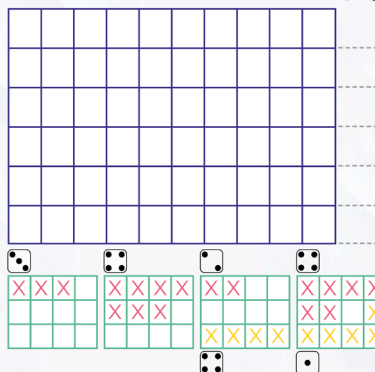
Para escribir después de jugar

nueva didáctica Para contar con uno y dos dados

	Nombre de cada jugador	
Jugadas		
Primera		
Segunda		
Tercera		
Cuarta		

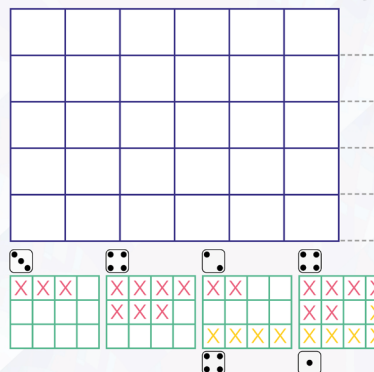
Para escribir después de jugar

nueva didáctica Para jugar con dos dados



Para escribir después de jugar

nueva didáctica Para jugar con un dado



Para escribir después de jugar



INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE 4 A MÁS VECES.

CÓDIGO 0204

Aprender los colores.
Contar y comparar hasta el cinco.

LOS COLORES DEL POREÍ

EL ABRIRIS

EDAD RECOMENDADA:
Entre 2 y 3 años.

OBJETIVOS DEL JUEGO:
Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferenciar colores y cantidad).

CÓMO JUGAR:
1. Colocar la ficha en su lugar.
2. Elegir de la ficha 5 tipos de color amarillo.
3. Contar el número de cada color.
4. Después colocar cada tipo en cada espacio.
5. Volver a elegir los tipos para el recuento de la ficha correspondiente.

APRENDIZAJE:
Aprender a contar y comparar de conocimiento.
Desarrollar habilidades en el control de cantidad, color y número.

DESCRIPCIÓN:
Jugar varias veces. Hacer jugar que tenga la mejor habilidad posible en el manejo de la ficha y el color.

EDAD RECOMENDADA:
Entre 2 y 3 años.

OBJETIVOS DEL JUEGO:
Desarrollar habilidades en la discriminación visual (diferenciar colores y cantidad).

CÓMO JUGAR:
1. Colocar la ficha en su lugar.
2. Seleccionar los tipos de color que hay dentro de la ficha y colocarlos en el lugar que se indica en la ficha. Los que sobran se colocan a un lado de la ficha.
3. Contar el número de cada color.
4. Después colocar cada tipo en cada espacio.
5. Volver a elegir los tipos para el recuento de la ficha correspondiente.

APRENDIZAJE:
Aprender a contar y comparar de conocimiento.
Desarrollar habilidades en el control de cantidad, color y número.

DESCRIPCIÓN:
Jugar varias veces. Hacer jugar que tenga la mejor habilidad posible en el manejo de la ficha y el color.



EDITORIAL NUEVA DIDÁCTICA

Celular: 75323789 - 78110669

Dirección:

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

Santa Cruz - Bolivia