



MUÑECA DE TRAPO



El juego simbólico: jugar con muñecas es fantástico para los niños. Ayuda al desarrollo de la imaginación, habilidad lingüística, desarrollo físico en su motricidad fina (comer y vestirse por sí solo) Este tipo de juego simulado juega un papel importante en el desarrollo cognitivo del niño y las habilidades socioemocionales.



ADIVINANZA

Tengo dos manos, tengo dos pies, me parezco mucho a ti, y siempre amigos podremos ser.



CANCIÓN

Tengo una muñeca vestida de azul, Zapatitos blancos, delantal de tul. La llevé a paseo y se me constipo, La tengo en la cama con mucho dolor, Esta mañana me dijo el doctor, Que le dé jarabe con un tenedor, Dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis, Seis y dos son 8 y ocho dieciséis.

[canción / música](#)

ACTIVIDADES QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO TEMPRANO DE LOS NIÑOS

Discriminación Auditiva	Discriminación Visual	Coordinación Ojo - Mano	Desarrollo de motricidad fina y gruesa	Funciones Ejecutivas
Imaginación pretender que la muñeca está llorando fuerte, invitar al niño a arrullar a la muñeca para que se calme y ahora nos cuenta que ya no se escucha llorar.	- Comparar detalles del cuerpo y de la cara de la muñeca con fotografías de personas que encuentre en revistas o libros. - Comparar los diferentes patrones y colores de la vestimenta.	Mostrar e invitar al niño que apunte las partes del cuerpo de la muñeca y en el mismo, nombrando cada una de ellas.	- Enseñar al niño cómo arrullar la muñeca y a mecerla, sosteniéndose primero en el brazo izquierdo y luego en el derecho. - Poner y quitar las prendas de vestir. - Pretender dar de comer con cuchara, tenedor.	Motivar al niño a la auto-independencia (vestirse solo). A mostrar empatía por otros cuando están tristes o lastimados (abrazar, arrullar, besar). Cuidar de la muñeca con delicadeza y amor.
Imaginación	Causa / Efecto Pregunta: ¿Qué pasa...	Concepto de sí mismo	Concepto Matemático	Alfabetización Temprana
- Modelar y pretender ser doctores y cuidar de la muñeca que está enferma. - Pretender bañar a la muñeca, sin mojarla.	... vemos a un niño que está llorando? Lo podemos abrazar. ...mamá ve que te sientes triste?	- Jugar simulando a dar de comer a la muñeca y luego el niño toma turno para alimentarse solo. - Ayudar a vestir a la muñeca, y que el niño se vista. - Ayudar a identificar las partes de su cara y cuerpo, mientras apunta a las de la muñeca.	- Contar el número de brazos y piernas, ojos, nariz, etc., hacer lo mismo con las partes del cuerpo del niño (a). - Nombrar las figuras geométricas que se observan en los patrones del vestuario.	Describir y clasificar la ropa según el clima, región y cultura.



GUÍA PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE Y COMPRENSIÓN

SUSTANTIVOS

Nombre de personas, países, animales o cosas.

- **Cara,** ojo, nariz, brazo, vestido, camisa, pantalón...

VERBOS

Acciones, terminan en -ar, -er, -ir

- **Tocar,** sostener, abrazar, besar, mirar, bailar, jugar, cantar, comer, beber, nombrar...

ADJETIVOS

Describen las características del sustantivo.

- **Colores:** Amarillo, Rojo, Azul, Blanco, Negro...
- **Figuras:** Círculo, Cuadrado, Triángulo, Rectángulo ..
- **Textura:** Suave, Liso, Duro, Aspero...

RELACIONES ESPACIALES

Describir el lugar que ocupa un objeto en relación a otro o al niño.

- **Encima de,** Debajo de, Dentro de, Fuera de, A lado de, Izquierda, Derecha, Enfrente de, Atras de, En medio de...

COMPRENSIÓN

Capacidad de seguir Instrucciones:

- Mueve el brazo derecho de la muñeca.
- Arrulla y abraza a la muñeca.
- Coloca la muñeca boca arriba / abajo.

Preguntas cerradas:

- ¿En dónde están los ojos de la muñeca?
- ¿De qué color es el cabello de la muñeca?

Preguntas abiertas:

- ¿Qué crees que pasa si tu y la muñeca no traen zapatos en el parque?

LOS 5 SENTIDOS:

