



## "Jugamos con nuestras manitas"

<b>Fecha</b>	1-2 de junio
<b>Objetivos generales de la actividad.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estimular los sentidos y el lenguaje.</li><li>• Experimentar por medio de manipulación.</li></ul>

### Actividades previas:

Esta actividad es fácil de preparar con elementos que tenéis en casa. Tenéis que llenar hasta la mitad una bolsa de congelación con arroz y a continuación introducir dos o tres elementos planos como por ejemplo: botones grandes de colores. Antes de cerrar la bolsa, es conveniente sacar todo el aire y sellar con cinta adhesiva. Ya estaría lista para que los peques pasen un rato divertido y desarrollen sus sentidos.

### "Bolsas sensoriales"





## Actividad:1

### "Buscar objetos"



<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Trabajar la coordinación óculo-manual.</li><li>- Favorecer el agarre de objetos.</li><li>- Descubrir nuevos elementos.</li></ul>
<b>Materiales necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bandeja o cubeta.</li><li>- Pan rallado o arena.</li><li>- Juguetes pequeños para enterrar en el pan rallado o la arena.</li></ul>



## Actividad:2

### "Envolver y desenvolver"



<b>Objetivos de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Estimular los sentidos</li><li>-Iniciar en el aprendizaje de la permanencia del objeto (esta aunque no se ve)</li><li>-Favorecer la motricidad fina.</li></ul>
<b>Materiales necesarios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Papel de regalo o revista.</li><li>-Juguetes de diferentes tamaños para envolverlos.</li></ul>



## ¿Qué tengo que hacer?

Tenéis que elegir un momento del día en que el niño o la niña tenga una actitud positiva.

Tras una breve demostración, realizar las diferentes acciones. Dejar al pequeño que manipule libremente para que pueda descubrir las posibilidades que le ofrece el juego. Podéis estimular su lenguaje nombrando los diferentes objetos que va a utilizar. Permanecer cerca de él por si necesita ayuda y así evitar que se frustre si no consigue su objetivo.

