

INDICE

Prefacio	7
Capítulo 1. Introduccion	9
Capítulo 2. Memorizacion ¿También tu? Visitas Recuerda los movimientos ¿Donde y que? ¿Como saltamos? Alrededor de los “árboles” Recuerda las letras Recuerda los obstáculos Sobre, debajo, detrás Actividades con pelota Animales Tiro al blanco ¿Cuáles son las fáciles de recordar? Repetición Interferencia Oír, decir y mostrar Al día siguiente Observación versus practica	17
Capítulo 3. Categorización Objetos triangulares Mira y escoge Arriba y abajo Objetos inclinados Objetos curvos Izquierda y arriba Intersecciones Líneas y círculos Huellas ¿En cuantas categorías? ¿Qué es un juego? La letra “A” es la letra “A” Tipos de letras	33
Capítulo 4. Comunicación del lenguaje Haz lo que digo Observa, escucha, relata El robot Componer y descomponer palabras Mayúsculas y minúsculas Izquierda y derecha Palabras y sonidos Observa, escribe y lee Añadir y decir Juegos de otros países Juegos en la historia Construye y comparte Baila y comparte	47

Capítulo 5. Evaluación ¿Hasta donde puedes? ¿Cuál es diferente? Diferencias entre mis compañeros Compañeros ¿De cuantas maneras corremos? Adivinar y ponerse a prueba Brazos y piernas Impulsa la pelota ¿Fácil o difícil? Los limites	57
Capítulo 6. Resolución de problemas ¿De cuantas maneras? ¿De cuantas formas puedes hacerlo con límites? Hay un solo camino Análisis y síntesis ¿Qué es un juego? ¡La reversa!! Los opuestos Cambio de código Repite Confusión Movimientos invertidos Ponerse en acción y detenerse Agrega otra cosa Aros y blancos Pista de obstáculos en reversa Elige las reglas Analiza y cambia Combina y cambia Lo nuevo con lo viejo Naciones Unidas	69
Capítulo 7. Reglas lógicas para juegos infantiles	85
Capítulo 8. Revisión y aplicaciones	91