

El Arca de Noé en sus Manos

REGALO • GUÍA 2 DE 3

Mi Escuelita del Arca

20 actividades de 10 minutos y un plan de 7 días para aprender jugando en casa, bajo la metodología Montessori.



ANTES DE EMPEZAR

Cómo montar tu **escuelita en casa**

No hace falta un salón: una alfombra, una bandeja y 10 minutos son suficientes.

1. Prepara el espacio

Un rincón tranquilo con una alfombra o una mesa baja, el libro y una bandeja (o una caja) con 2 o 3 materiales. Menos cosas a la vista ayuda a que escoja y se concentre.

2. Deja que explore

La idea Montessori es que el niño aprenda **haciendo con sus manos** y a su ritmo. Muéstrale una vez cómo se hace, despacio y sin hablar mucho, y déjalo intentar.

3. Sesiones cortas

Con 1 a 3 años, 10 minutos están bien. Si se distrae, no pasa nada: guarda todo y vuelve más tarde. Terminar con ganas de más es un buen final.

4. Observa y acompaña

Fíjate en qué le interesa y repítelo. Cada niño va a su ritmo: lo que hoy le cuesta mañana puede ser su juego favorito.

Seguridad: usa siempre materiales grandes y sin piezas que puedan tragarse, y no lo dejes solo con agua, objetos pequeños ni cuerdas. Las actividades son ideas de juego, no un tratamiento ni un programa terapéutico.

Para tener en cuenta: los hitos del desarrollo (CDC) son habilidades que la mayoría de los niños (75% o más) logra hacia cierta edad; no reemplazan una evaluación profesional. Si algo te preocupa, habla con el pediatra de tu hijo.

TU PLAN

7 días de 10 minutos

Una actividad por día. Los números (A1, A2...) son las actividades de las páginas siguientes.

Día 1

Conocemos el Arca. A12 "Pasa la página" + A20 "Cuéntame tú": abran el libro juntos y dejen que lo explore sin reglas.

Día 2

Los animales. A1 "Busca al león" + A6 "Sonidos del Arca": nombran y buscan animales del libro.

Día 3

De dos en dos. A3 "Dos por dos" + A15 "Mamá y bebé": parejas y familias de animales.

Día 4

Cuento con números. A4 "Cuenta con las manos" + A14 "¿Quién come qué?": del 1 al 5 con las frutas del libro.

Día 5

Colores y arcoíris. A5 "Colores del arcoíris" + A19 "Mi arcoíris": buscan colores en casa y garabatean.

Día 6

Cuerpo en movimiento. A7 "Camina como animal" + A9 "Construye el Arca": gatean, saltan y arman un barco con cojines.

Día 7

Calma y gratitud. A18 "Calma de lluvia" + A17 "Canción del Arca": respiran, cantan y dan gracias.

Si un día no hay tiempo, **salta la actividad, no el momento**: con abrir el libro y nombrar tres animales ya cuenta.

20 ACTIVIDADES • PARTE 1

Actividades 1 a 10

1 Busca al león

Materiales: un peluche o juguete, una tela.

Cómo: escóndelo bajo la tela. "¿Dónde está el león?" Que levante la tela y lo encuentre.

Dile: "¡Ahí está!"

2 Parejas del Arca

Materiales: las cartas de la hoja imprimible.

Cómo: pon 2 o 3 cartas boca arriba y pídele la pareja de cada animal.

Dile: "Estos dos son iguales."

3 Dos por dos

Materiales: piezas del libro o peluches, una caja.

Cómo: "El Arca" es la caja. Entran los animales de dos en dos.

Dile: "Uno, dos... ¡jentraron!"

4 Cuenta con las manos

Materiales: las piezas con números o frutas del libro.

Cómo: cuenta del 1 al 5 tocando cada pieza; que la mueva mientras cuentas.

Dile: "Uno, dos, tres..."

5 Colores del arcoíris

Materiales: objetos de la casa.

Cómo: "¡Busca algo rojo!" Caminen y toquen cosas de cada color.

Dile: "Rojo como la manzana."

6 Sonidos del Arca

Materiales: solo tu voz.

Cómo: haz el sonido de un animal y pídele que lo señale en el libro; luego cambien.

Dile: "¿Quién hace grrr?"

7 Camina como animal

Materiales: espacio libre.

Cómo: elefante de pasos lentos, mono que salta, jirafa en puntitas. Cada uno imita al otro.

Dile: "¡Eres un elefante!"

8 Llueve, llueve

Materiales: bandeja, taza, cuchara, un poco de agua.

Cómo: sobre la bandeja, que pase agua de una taza a otra con la cuchara. **Solo con adulto.**

Dile: "Cae la lluvia."

9 Construye el Arca

Materiales: cojines, una caja grande.

Cómo: armen un barco con cojines y suban los peluches "al Arca".

Dile: "Todos adentro."

10 La paloma lleva la ramita

Materiales: una hoja grande de papel o una hojita de verdad.

Cómo: que la lleve en la mano de un lugar a otro de la sala.

Dile: "¡Llegó la paloma!"

20 ACTIVIDADES • PARTE 2

Actividades 11 a 20

11 Abrir y cerrar

Materiales: 2 o 3 recipientes con tapa y un juguete grande.

Cómo: metan el juguete y tápenlo; que destape para encontrarlo.

Dile: "¿Está adentro?"

12 Pasa la página

Materiales: el libro.

Cómo: que pase las hojas y te muestre una escena; pregunta "¿qué hay aquí?"

Dile: "Muéstrame el elefante."

13 Formas del Arca

Materiales: el libro.

Cómo: busquen círculos, cuadrados y triángulos en las escenas.

Dile: "Esto es redondo."

14 ¿Quién come qué?

Materiales: las frutas del libro.

Cómo: "¿Quién come zanahoria?" Que lleve la fruta al animal.

Dile: "Ñam, ñam."

15 Mamá y bebé

Materiales: peluches o cartas.

Cómo: separen "grandes" y "pequeños" y júntenlos en familias.

Dile: "Este es el bebé."

16 Grande y pequeño

Materiales: dos peluches de distinto tamaño.

Cómo: "dame el grande", "dame el pequeño". Luego cambien de roles.

Dile: "El elefante es grande."

17 Canción del Arca

Letra (melodía libre): "Noé, Noé, el Arca construyó, / los animalitos adentro entró."

Cómo: canta y que mueva una pieza en cada verso.

18 Calma de lluvia

Materiales: tus manos.

Cómo: hagan "lluvia" con los dedos sobre su espalda o el libro; respiren juntos, despacito.

Dile: "Ya pasó la lluvia."

19 Mi arcoíris

Materiales: hoja y crayolas gruesas.

Cómo: que garabatee colores; tú nombra cada uno. No hace falta que dibuje algo "bonito".

Dile: "¡Qué colores!"

20 Cuéntame tú

Materiales: el libro.

Cómo: ahora él "cuenta" la historia con las piezas; tú escuchas y repites lo que dice.

Dile: "¿Y luego qué pasó?"

PARA IMPRIMIR Y RECORTAR

Parejas del Arca

Imprime esta hoja, recorta por las líneas punteadas y juega a encontrar las parejas (Actividad 2). Si quieres que duren más, pégalas sobre cartón.



León



Elefante



Jirafa



Cebra



León



Elefante



Jirafa



Cebra



Oveja



Mono



Oso



Paloma



Oveja



Mono



Oso



Paloma

Seguridad: las cartas de papel son para jugar con un adulto; guárdalas en un sobre al terminar y no las dejes al alcance si se las lleva a la boca.

PARA IMPRIMIR

Mi registro de la semana

Marca lo que hicieron y anota lo que más le gustó. Mañana sabrás qué repetir.

Día	Actividad	Lo que hizo	¿Le gustó?
1			☐ 😊 ☐ 😊
2			☐ 😊 ☐ 😊
3			☐ 😊 ☐ 😊
4			☐ 😊 ☐ 😊
5			☐ 😊 ☐ 😊
6			☐ 😊 ☐ 😊
7			☐ 😊 ☐ 😊

Lo que más le gustó

Lo que repetiremos

¡Felicitaciones! Cada rato con tu hijo cuenta. Sigue con la guía **"10 Historias, 10 Valores"** y la de **"Del Campo a tu Sala"**.