



Cubos Rompecabezas de Laberinto con Pelota de Madera de earlySTEM™

¡He aquí lo que recibirá!

- 8 Cubos Rompecabezas de Madera
- 1 Rampa
- 1 Pelota
- 5 Tarjetas de Actividades de Doble Cara

Introducción

A medida que los bebés se convierten en niños pequeños, ellos se involucran en acciones con propósito, exploran cómo las cosas encajan entre ellas, e intentan diferentes formas de resolver problemas. Su creciente capacidad de atención les permite observar, predecir y experimentar. Los Cubos Rompecabezas de Laberinto con Pelota de Madera de Environments® les proporciona oportunidades a los niños pequeños para hacer elecciones independientes mientras practican sus destrezas de resolución de problemas.

Utilice Los Cubos Rompecabezas de Laberinto con Pelota de Madera para abordar estos resultados del aprendizaje en la primera infancia de Head Start:

Objetivo IT-C 2 El niño/a utiliza la comprensión de relaciones causales para actuar en entornos sociales y físicos.

Objetivo IT- 6 El niño/a aprende a usar una variedad de estrategias para la resolución de problemas.

Objetivo IT- 7 El niño/a usa razonamiento y planificación por adelantado para resolver problemas.

Objetivo P-SCI 4 El niño/a hace una pregunta, reúne información, y hace predicciones.

Objetivo P-SCI 5 El niño/a planea y conduce investigaciones y experimentos.

Objetivo P-SCI 6 El niño/a analiza resultados, formula conclusiones y comunica resultados.

Objetivo P-MATH 10 El niño/a explora las posiciones de objetos en el espacio.

Actividades sugeridas

Sigue mi ejemplo

Seleccione los 8 Cubos Rompecabezas. Permita que el niño/a examine los trayectos rectos y curvos. Tome cuatro de los cubos y dispóngalos en una trayectoria recta. Anime al niño/a a arreglar los otros cuatro con la misma configuración. Sienta el trayecto con los dedos o ruede la pelota por el trayecto. Voltee los cubos y arrégelos para crear un círculo. Nuevamente anime al niño/a a hacer la misma configuración. Disponga los cuatro cubos en diferentes maneras, animando al niño/a cada vez a replicar su trayecto.

Añadir piezas

Invite al niño/a a explorar la Rampa, notando que un lado es más alto que el otro. ¿Qué sucede cuando se coloca la Pelota en la Rampa? Coloque un Cubo Rompecabezas recto en el extremo bajo de la Rampa y suelte la Pelota desde el extremo alto. Túrnese con el niño/a, añadiendo Cubos Rompecabezas rectos para crear una larga corrida de la pelota. Prediga y luego observe lo que ocurre con la Pelota cada

Cubos Rompecabezas de Laberinto con Pelota de Madera de earlySTEM™ (continuado)

vez que añade un Cubo. Dele un giro (¡literal!) a esta actividad agregando Cubos curvos. Fomente el desarrollo del vocabulario diciendo cuál cubo está añadiendo, o pídale al niño/a que seleccione un Cubo recto o curvo.

¡Resuelve esto!

Cuando el niño/a se sienta cómodo/a utilizando los Cubos rectos y curvos para crear trayectos, plantee desafíos sencillos y anímele a resolver cada uno. Por ejemplo, ¿Cómo puedes hacer que la pelota siga un curso recto? ¿Cómo puedes hacer que la pelota de vueltas y vueltas? ¿Qué puedes hacer para que la pelota se detenga?

Utilice las Tarjetas de Actividad para introducir diferentes desafíos. Trabajen juntos para replicar la configuración en las tarjetas. Los niños pequeños pueden ser más exitosos si Usted modela el proceso verbalmente. Por ejemplo, "Puedo ver que una pieza recta está cerca de la Rampa, y luego le sigue una pieza curva". Este modelo ayudará al niño/a a entender relaciones espaciales y a organizar su enfoque mientras intenta replicar todas las trayectorias que se muestran en las Tarjetas.

¡Experimenta!

Las actividades dirigidas y las ilustraciones replicadas en las tarjetas pueden atraer a ciertos niños. Otros niños estarán más contentos – y aprenderán igualmente – si se les invita a experimentar con la Rampa y los Cubos Rompecabezas por su cuenta. Anímeles a trabajar independientemente o en colaboración para crear un trayecto de su propio diseño.