

# ESTIMULACIÓN ADAI

nº 411  
4 años



- 1.- **“POLLITO”** (ÁREA MOTORA GRUESA). Le animamos a ponerse a “la pata coja” al tiempo que nos colocamos en esa posición para que nos imite. Tenemos que conseguir que el niño sea capaz de permanecer en dicha posición unos cinco segundos. Después enseñarles a saltar sobre un pie. Reforzándoles sus intentos.
- 2.- **“CAMARERO”**. (ÁREA MOTORA FINA). Se trata de un juego de equilibrio transportando en cada vuelta diferentes objetos de un restaurante, que harán que el niño dé mucha importancia al equilibrio que tenga, entre su vista, el pulso de su brazo y el peso bien distribuido en la bandeja que transporta.
- 3.- **“LA CARA HUMANA”** (ÁREA PERCEPTIVO-COGNITIVA). Le enseñamos a trazar un círculo (cabeza) y colocar correctamente los ojos, boca, pelo y nariz. Al principio, le ayudamos señalando sobre nosotros lo que ha de dibujar al tiempo que el niño lo va haciendo al lado del dibujo que hemos hecho.
- 4.- **“HABLAR”**. (ÁREA LENGUAJE). Vamos a jugar por parejas y vamos a representar diferentes situaciones. Por ejemplo: entramos a casa de nuestro amigo ¿qué le decimos?, “Hola, ¿qué haces?” etc. Queremos jugar con un amigo en el parque: “Hola, ¿Quieres jugar conmigo?” “¿A qué te gusta jugar?” “¿Quieres jugar con mis juguetes?” etc. Si nos expresamos correctamente nuestro amigo entenderá lo que le queremos decir y seguirá con nosotros.
- 5.- **“LA MÁQUINA”** (ÁREA SOCIAL). Vamos diseñar una máquina que construiremos con nuestros propios cuerpos. Esta máquina puede ser fija o móvil pero con movimiento propio. Podemos ayudarnos de movimiento de manos, brazos, pies y piernas, cuerpo y cabeza, etc. También deberemos explicar su función.

Recuerden: con pocos minutos repartidos a lo largo del día (cuando el niño se sienta dispuesto) serán suficientes.  
Es importante aplicar imaginación y fantasía cuando se plantean los juegos.