

EXPLORANDO LA GLOW, STACK & BUILD TEXTURE TOWER

1.8140

Presentación de la Glow Stack & Build Texture Tower

Un juego de 5 discos luminosos recargables de colores diferentes. Simplemente sacuda los discos para encenderlos y utilice la estación de carga para cargarlos. Las diferentes texturas de cada disco ayudan a que los niños puedan agarrarlos y manipularlos.

Pensar a lo grande

Los discos son perfectos para niños jóvenes con intereses modélicos, ya que pueden hacer rodar los discos y apilarlos en el soporte de madera para las piezas brillantes (se venden por separado).

Conexión con el aprendizaje

El uso de dichos discos ayuda a integrar las TIC en el juego de los niños. Agitar los discos para que se enciendan permite que los niños más jóvenes comprendan mejor la relación entre causa y efecto.

Características de la Glow, Stack & Build Texture Tower

- Bandas con textura en cada disco
- Discos sensibles al movimiento
- Tiempo de encendido de 1 minuto
- Estación de carga incluida

RECURSOS ADICIONALES PARA LA GLOW STACK & BUILD TEXTURE TOWER

Soporte de madera para las piezas brillantes



EDAD
De 10 meses
a 2 años

IDEAS QUE INSPIRAN

EXPLORANDO LA GLOW, STACK & BUILD TEXTURE TOWER



Objetivo principal

Explorar, experimentar y tomar sus propias decisiones.

Qué queremos conseguir

- Que los niños exploren y manipulen los discos, y que los enciendan, rueden, apilen y nivelen.

Preparación

Coloque los discos cargados en el suelo y ofrezca a los niños el espacio necesario para experimentar con el movimiento, lo que incluye mover sus propios cuerpos a medida que exploran y experimentan.

Actividad

Anime a los niños a que prueben a encender los discos manipulándolos.

Anime a los niños a experimentar con las texturas simulando que toca bandas con textura.

Simule que manipula los discos, por ejemplo, hágalos rodar, sacúdalos, apíelos, nivélelos uno encima del otro, etc.

Actividad de ampliación

Experimente moviendo los discos de formas diferentes para encenderlos. Para añadir un elemento de sorpresa y asombro, coloque un disco entre las palmas de sus manos y diga: "Este disco es mágico, mirad" y a continuación sople sobre el disco y muévelo suavemente.

El disco se encenderá dependiendo de la cantidad de movimiento que sienta.

Experimenten juntos sobre las diferentes posibilidades. Los niños quedarán fascinados cuando el disco se encienda inesperadamente con muy poco movimiento.



EDAD
De 10 meses
a 2 años

IDEAS QUE INSPIRAN

EXPLORANDO LA GLOW, STACK & BUILD TEXTURE TOWER



Objetivo principal

Desarrollar la coordinación visomotora mediante el apilamiento.

Qué queremos conseguir

- Reconocer e identificar los colores.
- Esperar a los turnos y tomar decisiones.



Preparación

Coloque en el suelo los discos cargados separados los unos de los otros o en una mesa baja a la que los niños puedan acceder. Puede situar el soporte junto a los discos si cuenta con él.

Actividad

Anime a los niños a que apilen los discos encima del soporte y los unos encima de los otros. Si tiene el soporte, utilícelo como actividad inicial para que los niños comiencen a jugar. A continuación, anime a los niños a que prueben a apilar los discos unos encima de otros sin utilizar el soporte. Esto requerirá que los niños nivelen los discos sin la ayuda del soporte.

Actividad de ampliación

Esta actividad de ampliación es ideal para niños con edades comprendidas entre los 2 y 3 años: Simúlelo primero y luego anime a los niños a que apilen los discos por orden de color: "¿Podéis colocar el azul en la parte inferior?" Puede hacer que se turnen para apilar los discos a medida que describe a cada niño qué color debe utilizar a continuación. También puede facilitar esta actividad a los niños organizándolos por parejas o en grupos. Anime a los niños a que se turnen para indicarse entre ellos qué color deben apilar.

EDAD
De 10 meses a
2 años

IDEAS QUE INSPIRAN

EXPLORANDO LA GLOW, STACK & BUILD TEXTURE TOWER

Objetivo principal

Fomentar la coordinación visomotora haciendo rodar los discos sobre o a través de un objetivo.



Qué queremos conseguir

- Que los niños utilicen su pensamiento crítico para identificar el objetivo y diseñar un plan.

Preparación

Coloque los discos cargados en el suelo con espacio suficiente para que rueden y los niños puedan moverse para recogerlos..

Actividad

Anime a los niños a que hagan rodar los discos, por ejemplo puede decir: "¿Puedes hacer que el disco ruede hasta mí?"

o "¿Puedes hacer que el disco ruede hasta (nombre del niño)?" También puede fijar un objetivo para los niños, por ejemplo: hacer rodar el disco hasta la casa de muñecas, a través del camino hecho con bloques de madera, etc. Esto requerirá que los niños identifiquen el objetivo y diseñen un plan para que el disco llegue a él.

Actividad de ampliación

Pida a los niños que hagan rodar un disco con un color específico, p. ej.: "¿Puedes hacer que el disco azul ruede hasta mí?" Pruebe esta actividad con un niño, simúlelo al principio. A continuación, puede animar a que una pareja de niños se indiquen el color del disco que tienen que hacer rodar. Esto hará que ambos niños tomen decisiones e identifiquen los colores.

EDAD
2-3

IDEAS QUE INSPIRAN

EXPLORANDO LA GLOW, STACK & BUILD TEXTURE TOWER



Objetivo principal

Emparejar e identificar colores.

Qué queremos conseguir

- Emparejar e identificar colores.
- Experimentar con la relación entre causa y efecto.
- Explorar con los efectos de los colores y los materiales.
- Esperar a los turnos y tomar decisiones.

Preparación

Coloque los discos cargados en el suelo o en una mesa a que los niños puedan acceder. Coloque diferentes gasas/materiales traslúcidos y/o de color cerca de los discos.

Actividad

levante los discos para encenderlos. Una vez encendidos cúbralos con los materiales elegidos. Anime a los niños a que los cubran también. Puede esperar hasta que los discos dejen de brillar para descubrirlos y encenderlos de nuevo o puede colocar un material de diferente color sobre ellos. Anime a los niños a experimentar colocando materiales de diferente color/tipo sobre los discos de color para ver los efectos.

A los niños que participen en esta actividad (tanto por parejas como en grupo) les encantará colocar varios discos encendidos bajo los materiales y tan pronto como vean que uno de ellos se ha apagado pueden comprobar quién es el más rápido en encenderlo de nuevo.

Actividad de ampliación

Para una actividad de emparejar colores anime a los niños a que emparejen los discos con materiales de dicho color.

Durante la actividad por parejas/en grupo, asigne a cada niño un color en particular. Esto les obligará a únicamente responder al color que se les ha asignado, así como a volver a encender el disco correcto. Esto supone un reto, ya que los niños deberán contenerse cuando vean que se apaga un disco puesto que primero deberán reconocer e identificar si es del color que se les ha asignado.