

CHILDREN'S HOME SOCIETY OF CALIFORNIA

Family Child Care Home Education Network (FCCHEN)
Parent and Provider Resource: Activities for Distance Learning

Building Cognitive Skills

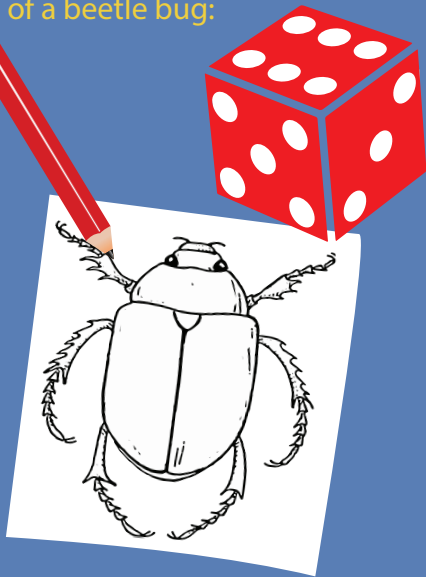
The following activity will support your child's learning while they are at home. Talk to your child and ask questions as you play. As your child listens to you, your child builds language and social skills, further reinforcing the concepts you are teaching. Match activities to your child's favorite books, songs, or toys to make them more meaningful learning experiences. Visit our website at www.chs-ca.org and click on the News and Events tab for more learning resources.

SCHOOL-AGE - Activity: Beetle Bug Game

What you need:

- One die
- Paper
- Pencils

Example drawing
of a beetle bug:



What to do:

- Sit at a table and give each child a piece of paper and pencil. Explain how the game is played
- Decide who will go first by rolling the die. The highest roller begins the game
- The object of the game is to roll the die and draw a beetle bug. To play the game, the numbers must be rolled in order from 1 to 6, and each player gets 1 roll per turn
- The first player rolls the die, trying to roll a 1. The player cannot begin the drawing until a 1 is rolled. Once a player gets a 1, he can begin to draw a beetle bug
- Then players try to roll a 2, and then 3, and so on until they reach 6
- A 1 is needed to start the drawing with an oval for the body
- A 2 is needed to draw the head
- A 3 is needed to draw three legs on one side of the bug's body
- A 4 is needed to draw the other three legs on the opposite side
- A 5 is needed to draw the antennae
- A 6 is needed to draw the eyes
- The player who completes their beetle bug first is the winner

What the activity does:

- Practices taking turns and following rules
- Experiments with the math concepts of probability and counting. Try asking, "What are your chances of rolling the number you want?"
- Explores the features or characteristics of bugs
- Invites children to reflect on math processes such as identifying other objects with 6 parts. Try asking, "What else could we draw with 6 rolls?"



CHILDREN'S
HOME
SOCIETY OF
CALIFORNIA
www.chs-ca.org



CHILDREN'S HOME SOCIETY OF CALIFORNIA

Programa de la red de cuidado infantil (FCCHEN, por sus siglas en inglés) Recurso para padres y proveedores:
actividades para el aprendizaje a distancia

Construyendo habilidades cognitivas

Las siguientes actividades apoyarán el aprendizaje de su hijo mientras están en casa. Hable con su hijo y haga preguntas mientras juega. A medida que su hijo lo escucha, su hijo desarrolla el lenguaje y las habilidades sociales, reforzando aún más los conceptos que está enseñando. Haga coincidir las actividades con los libros, canciones o juguetes favoritos de su hijo para que sean experiencias de aprendizaje más significativas. Visite nuestro sitio web en www.chs-ca.org y haga clic en la pestaña Noticias y Eventos para obtener más recursos de aprendizaje.

EDAD DE LA ESCUELA - Actividad: Juego del escarabajo

Lo que necesita:

- Un dado
- Papel
- Lápices

Ejemplo de dibujo de un insecto escarabajo:



Qué hacer:

- Siéntese en una mesa y dele a cada niño un pedazo de papel y lápiz. Explica cómo se juega el juego
- Decide quién irá primero tirando el dado. La persona con el número más alto comienza el juego
- El objetivo del juego es tirar el dado y dibujar un escarabajo. Para jugar, los números deben ser ordenados del 1 al 6, y cada jugador tira el dado una vez por turno
- El primer jugador tira el dado, tratando de sacar un 1. El jugador no puede comenzar el dibujo hasta que salga un 1. Una vez que un jugador obtiene un 1, puede comenzar a dibujar un escarabajo
- Luego, los jugadores intentan sacar un 2, y luego un 3, y así sucesivamente hasta llegar a 6
- Se necesita un 1 para comenzar el dibujo con un óvalo para el cuerpo
- Se necesita un 2 para dibujar la cabeza
- Se necesita un 3 para dibujar tres patas en un lado del cuerpo del insecto
- Se necesita un 4 para dibujar las otras tres patas en el lado opuesto
- Se necesita un 5 para dibujar las antenas
- Se necesita un 6 para dibujar los ojos
- El jugador que completa su escarabajo primero es el ganador

Qué hace la actividad:

- Práctica tomar turnos y seguir reglas
- Experimenta con los conceptos matemáticos de probabilidad y conteo. Puede preguntar: "¿Cuál la posibilidad de obtener el número que desea?"
- Explora las características o de escarabajo
- Invita a los niños a reflexionar sobre los procesos matemáticos, como identificar otros objetos con 6 partes. Puede preguntar: "¿Qué más podríamos dibujar con 6 rollos?"