



Actividad de los niños **ESTIMADAS FAMILIAS**. El juego es la principal actividad de los niños, les permite desarrollar habilidades cognitivas, motrices, afectivas, sociales y de lenguaje. Los invitamos a que realicen **al menos una de estas actividades al día**, como un juego, guíense por los ejemplos. Recuerde motívelo positivamente y felicítelo.

SEMANA 1

DÍA 1. ADIVINANZAS.

1. Busque o invente adivinanzas sencillas. (ideal, tres cada día)
2. Si lo considera necesario, muéstrelle dibujos u objetos reales.
3. Realice adivinanzas de objetos comunes como frutas, verduras, animales, objetos de la cocina, etc.
4. Si lo considera necesario, muéstrelle dibujos u objetos reales

Se encuentra en el baño, sirve para secar. Puedes secarte las manos, es una...



Se encuentra en el dormitorio, sirve para guardar cosas. Puedes guardar un abrigo, es un...



Se guarda en la cocina. Es amarillo por fuera, blanco por dentro, se come, y es una deliciosa fruta, es un



DÍA 2. ARMAR GRUPOS DE ELEMENTOS.

1. Prepare una bolsa con diferentes objetos (útiles escolares, objetos de cocina, objetos del baño, prendas de vestir)
2. Dígale al niño que harán una carrera y debe hacerlo todo lo más rápido posible.
3. El niño debe sacar objetos y colocarlos en cajas, tratando de agruparlos por categoría (por ejemplo, polera, pantalón, guantes, son de la categoría prendas de vestir).
4. Luego, cuando los agrupe, usted le pregunta ¿En que se parecen?, ¿En que se diferencian?
5. Finalmente, le pide que juntos lo lleven a la habitación que corresponde para que quede ordenado.

DÍA 3. CUENTOS.

1. Busque o invente, cuentos breves (uno cada día).
2. El adulto lee, realizando cambios de su voz (distintos personajes, exclamaciones, etc.)
3. Muéstrelle las imágenes del cuento. Sino tiene, usted podría dibujarlas.
4. Responda las preguntas, que el niño le haga, sobre el cuento.
5. Realice preguntas, durante el cuento: ¿quién es?, ¿qué hacía?, ¿por qué?, ¿A dónde iba?, ¿qué le pasó?, ¿Cómo se solucionó todo?, ¿tú que hubieras hecho?, ¿qué pasó al final?
6. Pídale que le cuente la historia a usted "Ahora, intenta contarme el cuento tú" (apóyelo mostrándole las imágenes del cuento).
- 7.



Las cosas de la casa

Había una vez una familia  que vivía en una casa. . Un día salieron de la casa y la cerraron bien. Entonces, los muebles se pusieron a conversar.


Recuerda que es un cuento. ¿Los muebles conversan? No, porque no son personas.



El refrigerador dijo: estoy todo el día enfriando comida, quiero hacer otra cosa. ¡Ya sé! quiero hacer el trabajo suyo señor televisor. Y así decidieron cambiar de puesto.

*¿Para qué sirve el televisor?
¿Qué trabajo debía hacer ahora el televisor?
¿Cómo crees que les fue en sus nuevos trabajos?*






El refrigerador, no sabía como ser un televisor. Intentó ponerse en un pie, pero no tenía . Luego, abrió su puerta, pero no se veía imagen. Entonces recordó que el televisor se ubica sobre un mueble.

¿Qué crees que pasó?



El mueble no resistió el peso del refrigerador y ¡pum se rompió!

El televisor  no paraba de reír , y dijo: seguro yo lo hago mejor. Se conectó a la electricidad  para mantener fría la comida.

¿Qué pasó con la comida, si el televisor no enfría?

El televisor trató de guardar la comida. Pero, ¡el televisor no tenía puerta! Señor refrigerador, se está derritiendo el helado, ¿qué hago?



¿Crees que la familia notó algo extraño al volver a la casa?

Entonces, se abrió la puerta de calle, entró primero el abuelo.

La familia entró a la casa. En el living había un mueble roto y un refrigerador. En la cocina, había un televisor, estaba la comida por todos lados. ¡Entraron los ladrones! Exclamó el abuelito.

¿Cómo crees que termina esta historia?

El abuelo miró al refrigerador y al televisor, estaban tan avergonzados. Ellos le prometieron al abuelo ordenar todo. **FIN.**



DÍA 4. CANTAR Y BAILAR.

1. **Canten canciones con letra adecuada para niños, puede buscarlas en YouTube. (Cantando aprendo a hablar canción “Figuras geométricas”).**
2. **Coloque las canciones durante varios minutos, repítalas y motive pasivamente su aprendizaje.**
3. **Es importante que usted esté presente cuando le ponga la música, para estimular y reforzar el lenguaje.**

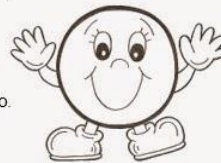
Cantarla a diferentes velocidades

Pedirle que muestre cosas con alguna de las formas de la canción

CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO

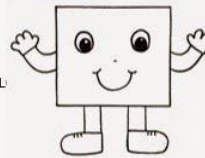
CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, (3 VECES)
SON LAS FORMAS QUE MAS HE VISTO YO.

EL CÍRCULO ES COMO UN DISCO COMPACTO
COMO LAS TAPAS DE LAS RUEDAS DE ALGUN AUTO.
CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO,
LAS TAPAS DE LAS RUEDAS SON UN CÍRCULO.



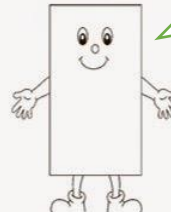
CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, (3 VECES)
SON LAS FORMAS QUE MAS HE VISTO YO.

UN CUADRADO ES COMO UN PANUELO,
COMO UN DISQUETTE O LAS CERAMICAS DEL SUELO.
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO,
UN DISQUETTE TIENE FORMA DE CUADRADO.



CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, (3 VECES)
SON LAS FORMAS QUE MAS HE VISTO YO.

UN RECTÁNGULO ES COMO UNA PUERTA,
UNA CARTA, ESTE CERRADA O ESTE ABIERTA.
RECTÁNGULO, RECTÁNGULO, RECTÁNGULO,
UNA PUERTA TIENE FORMA DE RECTÁNGULO



CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, (3 VECES)
SON LAS FORMAS QUE MAS HE VISTO YO.

Con esta canción, puede ir mostrándole cosas con forma de círculo, cuadrado y rectángulo.

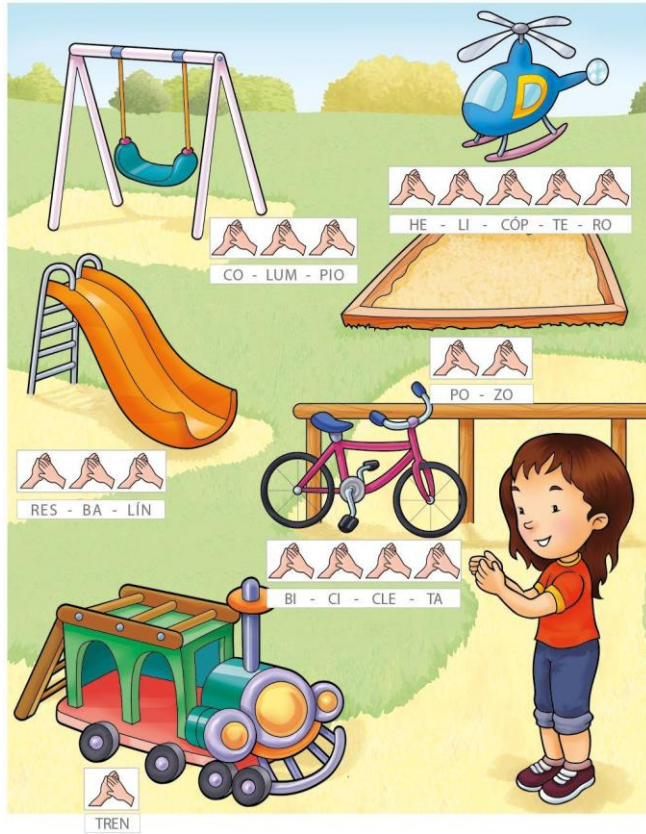
Agregarle movimientos como saltos y aplausos

DÍA 5. JUEGO DE LOS APLAUSOS

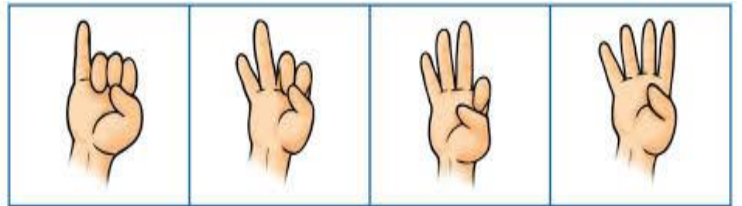
1. **Explíquelo al niño que debe dar un aplauso por cada sílaba que tengan las palabras. Dele ejemplos**
2. **Inténtelo con cosas que hay a su alrededor como artículos de la cocina, muebles de la casa, juguetes, etc.**
3. **Es importante, que vaya aumentando el número de sílabas por palabras. Comience con palabras de 3 sílabas (Pelota, muñeca, cuchara). Luego, palabras de 4 sílabas (mariposa, televisor, teléfono). Si rinde bien, utilicen palabras de 5 sílabas.**
4. **Mezcle palabras de una, dos, tres y cuatro sílabas, en distinto orden. “¿Cuántos aplausos damos para pe-lo-ta?”,” ¿cuántos aplausos damos para te-le-vi-sor?”.**



Da un aplauso por cada sílaba.



¿Cuántos aplausos tiene ...?



FIN DE SEMANA: JUEGOS.

juego con cartas, lotería, juegos de mesa para estimular y motivar al niño a participar.