



**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. JUEGO CON TÍTERES

1. Confeccione títeres con calcetines en desuso. Puede reemplazarlo por juguetes u otro tipo de elemento que usted considere adecuado. Juegue con los niños imitando voces con los personajes. Utilice distintas entonaciones (pregunta, asombro, pena, alegría, según corresponda).
2. El adulto mueve el títere y el niño imita, pueden jugar a cantar con los títeres o hacer pequeños diálogos donde cada uno hable por turnos.
3. No importa si el niño no se expresa claramente, motívelo positivamente.




### Día 2. CUENTOS O POEMAS


Lea cuentos y poemas infantiles. Los cuentos deben ser cortos, para que le permitan hacer pequeñas preguntas a los niños. Por ejemplo:

Día de zoológico	
Mario hizo un viaje al zoológico. Él vio un gran león. El nombre del león era Leo. A Mario le gusta el zoológico.	
¿A dónde fue Mario?	<input type="radio"/> Granja. <input type="radio"/> Zoológico.
¿Qué vio Mario?	<input type="radio"/> Un perro. <input type="radio"/> Un león.
¿Qué le gusta a Mario?	<input type="radio"/> Una plaza. <input type="radio"/> Un zoológico.

Ana va a dormir	
Ana está lista Para ir a dormir. Ella tiene mucho sueño. Ana se dormirá con su muñeco.	
¿Quién está lista para dormir?	<input type="radio"/> Ana. <input type="radio"/> Eva.
¿Con quién se dormirá?	<input type="radio"/> Con una torta. <input type="radio"/> Con una muñeca .
¿cómo se siente?	<input type="radio"/> Contenta. <input type="radio"/> Con sueño.



El dibujo	
Diego está haciendo un dibujo. Él está usando un pincel. Dibuja una casa grande. Diego ama dibujar	
¿Qué hace Diego?	<input type="radio"/> Cocina. <input type="radio"/> Dibuja.
¿Qué está usando?	<input type="radio"/> Pincel. <input type="radio"/> Lápiz.
¿Qué está dibujando?	<input type="radio"/> Un corazón. <input type="radio"/> Una casa.

El gato	
Veo un gato. El gato está dentro de la caja. Es grande y negro. Parece asustado.	
¿Qué hace Diego?	<input type="radio"/> Cocina. <input type="radio"/> Dibuja.
¿Qué está usando?	<input type="radio"/> Pincel. <input type="radio"/> Lápiz.
¿Qué está dibujando?	<input type="radio"/> Un corazón. <input type="radio"/> Una casa.

### Día 3. NOMBRAR ELEMENTOS

1. Aproveche cualquier ocasión (la observación de las prendas de vestir, los muebles de la habitación, o los colores) para nombrarlos.
2. Siempre colocándose a la altura de los ojos.
3. Motívelo a que diga el nombre del objeto, si lo logra, pregúntele ¿para qué sirve?, ¿quién lo usa?



### Día 4. CANTAR Y BAILAR.

1. Canten canciones con letra adecuada para niños, puede buscarlas en YouTube. (Ej. canción “Yo tengo una casita”).
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.

Agregarle  
movimientos  
como saltos  
y aplausos.

## LA CASITA

YO TENGO UNA CASITA  
QUE ES ASÍ, Y ASÍ.

QUE CUANDO SALE EL HUMO  
SALE ASÍ Y ASÍ.

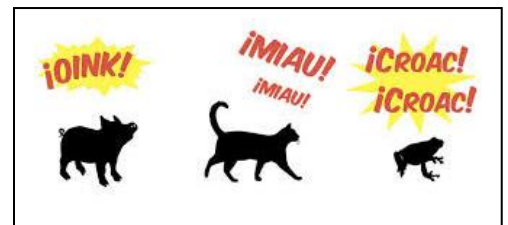
QUE CUANDO QUIERO  
ENTRAR  
GOLPEO ASÍ Y ASÍ.

ME LIMPIO LOS ZAPATOS  
ASÍ Y ASÍ.



### Día 5. JUEGO DE LOS SONIDOS.

1. El niño cierra sus ojos. El adulto, hace el sonido de un animal,
2. Pídale al niño (a) que imite el sonido y que trate de adivinar que animal es.
3. Repita varias veces si es necesario.
4. Si puede, imprima imágenes para que sea más divertido.



**Fin de semana (días 6 y 7):** Juegue cartas, loterías, dados, juegos de mesa con los niños. Explíquelo en que consiste el juego y móvelo a participar. Si el juego es muy difícil el juego, modifíquelo y trate de hacer un juego más simple.