



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 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.**

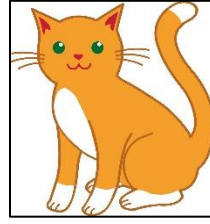
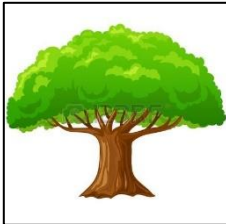
Julián y Carla son dos hermanos que viven junto a sus padres en una pequeña casa en el campo. Todos los días, ellos se despiertan muy temprano, toman un rico desayuno y se van a la escuela. Cuando regresen a casa, hacen rápidamente las tareas y salen al patio a jugar.

A Julián le gusta mucho jugar con su pelota y andar en bicicleta, mientras Carla prefiere saltar la cuerda y jugar con tierra.

- Escucha atentamente este breve texto.
- Encierra en un círculo la/as respuestas correctas.



¿Qué personajes aparecen en el cuento?



¿Dónde vive Julián y Carla?



¿A quién le gusta saltar la cuerda y jugar con tierra?



### Día 3 ADIVINANZAS.

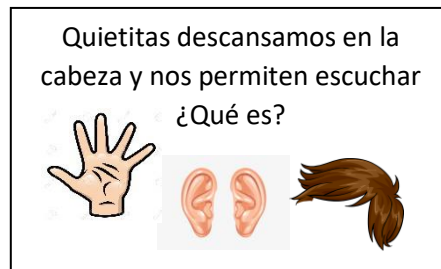
1. Busque o invente adivinanzas sencillas. (ideal, tres cada día)
2. Si lo considera necesario, muéstrele dibujos u objetos reales.
3. Realice adivinanzas de objetos comunes como frutas, verduras, animales, objetos de la cocina, partes del cuerpo, etc.
4. Si lo considera necesario, muéstrele dibujos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

Tienen 5 deditos cada uno y te permiten caminar. ¿qué es?



Somos blancos y cuando sonreimos nos asomamos ¿qué somos?





#### Día 4. CANTAR Y BAILAR.

1. Canten canciones con letra adecuada para niños, puede buscarlas en YouTube. (Ej. Cantando aprendo a hablar, canción las frutas)
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.
4. Puede ir seleccionando la fruta entre varias mientras canta.

**CANCIÓN**

**Las Frutas**

Muchas naranjitas  
en el delantal  
peras y manzanas  
para regalar.













Muchos limoncitos  
en el delantal  
fresas y cerezas  
para regalar.

Muchos platanitos  
en el delantal  
uvas y ciruelas  
para regalar.



### 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).
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?"

			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Da un aplauso por cada sílaba. Luego, el adulto debe escribir el número en el recuadro.**

**¿Cuántos aplausos tiene ...?**

Estímulos: pez/flor/mono/campana/guitarra/vela/pepino/cuna/bailarina/pie/mariposa/velero

FIN DE SEMANA: JUEGOS.

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