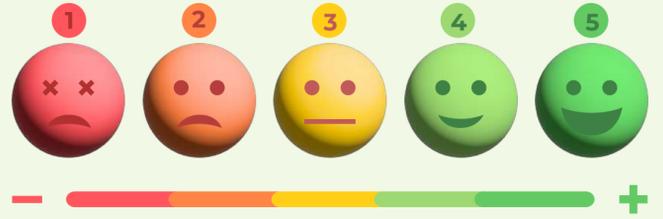


Cápsula 7: Aprender a través del juego



¿Te gustó el audio de Juega Conmigo esta semana sobre “Aprender a través del juego”?

Califícalo del 1 al 5, donde 1 es lo más bajo y 5 lo más alto.



¿Qué fue lo que aprendiste del audio?



Cuéntanos

Actividad 1 Móvil

0 a 1 año 11 meses



Objetivo:

Los móviles que cuelgan de la cuna o los objetos blandos y suaves pueden convertirse en un buen juego de estimulación.

★ Construya un móvil parecido a la imagen de la fotografía. Para hacerlo necesita: Hilo o estambre, dos palos de madera aproximadamente de 30 cm de largo y mínimo 4 objetos ligeros y con diferentes texturas. Instrucciones:

- ★ Ata en forma de cruz los palos de madera y amarra a cada esquina un objeto
- ★ Cuelga el móvil sobre la cuna, a una distancia donde tu hija o hijo pueda verlos con facilidad (entre unos 30 cm de distancia para los más pequeños) a medida que crezca mejorará su visión de enfoque y podrá tomar los objetos por eso la importancia de las texturas, se recomienda comenzar con colores, negro, blanco y rojo.

★ Los objetos pueden ser:

- a) Animales, figuras geométricas, objetos de uso común. (Anexan figuras al final)
- b) Texturas: tela, madera, cartón (plastificado), peluches.

★ Para jugar con su hija o hijo puede mover un elementos del móvil, que hayas elegido a cierta distancia de su cara para que trate de seguirlo con su mirada.

★ Mientras más meses tenga tu hija o hijo puedes ir incorporando objetos más grandes y que tengan diferentes texturas, olores y colores.



Posibles evidencias a entregar:

Evidencias fotográficas de sus hijas o hijos realizando la actividad y/o la infografía o preguntas planteadas en la actividad.

Actividad 2 ¿Quién vuela, quien corre, quien nada?

2 a 3 años

10 minutos

- ★ Explica a tu hija o hijo que vamos a nombrar diferentes animales que vuelen, naden o corran, por ejemplo; paloma, águila, colibrí (vuelan), caballo, perro, león (corren), ballena, delfín, tiburón (nadan).
- ★ Cada vez que menciones uno de los animales, tu hija o hijo debe decir que hace el animal y pídele que acompañe su respuesta de una respuesta física (nadar, mover los brazos en círculos), correr (trotar en el mismo lugar), volar (mover los brazos de arriba abajo).
Ejemplo: Si dices paloma, tu hija o hijo debe de mover sus brazos como si volara.
- ★ De tiempo a tu hija o hijo para pensar antes de mencionar el siguiente elemento. También se puede jugar identificando con imágenes o fotos que tengas de los animales que quieras mencionar.
- ★ Otra manera de jugar este juego es con objetos de la casa es crear escenarios con objetos domésticos donde pueden habitar estos animales.

Ejemplo: Manta que sea el mar.



Actividad 3 El que se mueva pierde

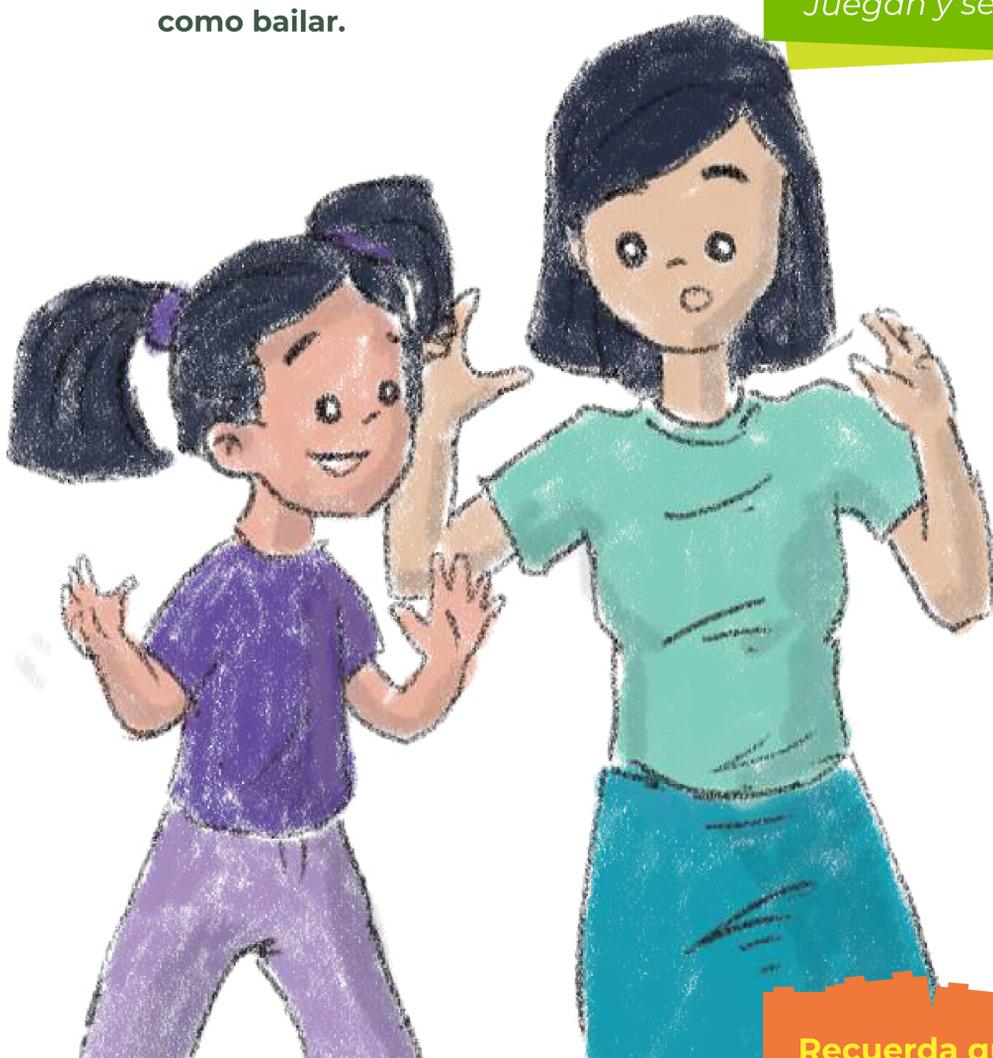
3 a 5 años

15 minutos

- ★ Invita a tu hija o hijo a aprender contigo alguna rima, puede ser la de los Cinco Lobitos (que viene el audio)
- ★ De la siguiente instrucción: Vamos a decir la rima de los Cinco Lobitos y cuando terminemos, nos vamos a dejar de mover. Quien se mueva primero va a tener que hacer una cara chistosa u otra actividad divertida como bailar.

Rima:

Cinco (5) lobitos tiene la loba
Cinco (5) lobitos detrás de una escoba
Cinco (5) que tuvo, cinco (5) criaba
Y a todos los cinco (5) la leche les daba
Cinco (5) lobitos tiene la loba
Juegan y se esconde detrás de su cola



Cinco lobitos tiene la loba...

Cinco lobitos detrás de una escoba...

Recuerda que es importante compartir la crianza de niñas y niños en pareja.

Es una labor de dos.

Tips o recomendaciones:

Es importante que el **padre o cuidador hombre** acompañe el **desarrollo de su hija o hijo**. Para ir tomando un **rol más activo** puedes ir realizando con tu pareja **actividades cotidianas** como: **jugar juntos en familia** (inventar historias con finales divertidos o inesperados), elegir los alimentos que tomará la familia, **acompañarles a la escuela**, asistir a las **reuniones de la escuela**.
Son acciones que pueden realizarse de manera conjunta.