

Tarjetas para jugar

Hay una oportunidad para aprender en todo lo que hacen juntos.

Aquí hay ideas para jugar, según la edad.



0 a 6 meses

- Cuando esté vistiendo a su bebé, enséñele a agarrar ofreciéndole una prenda de ropa.
- Señale las imágenes y cambie su tono de voz mientras leen juntos.
- ¡Pasen tiempo boca abajo! Ponga un espejo frente a su bebé para que vea sus expresiones.



6 a 12 meses

- Cuando esté vistiendo a su bebé, ¡jueguen al cucú con la ropa para enseñarle que las cosas que no ve aún existen!
- A la hora de comer, invite a su niño a tomar la comida con el dedo pulgar y el dedo índice.
- Durante la hora de jugar, apilen y cuenten tazas y anillos de plástico o usen un molde para hacer formas.



12 a 24 meses

- Sigam probando nuevas comidas y conversen sobre sus texturas y sabores.
- Durante la hora del cuento, invite a su bebé a participar y hacer sonidos. (“¿Cómo hace el perro?”)
- ¡Explore los sonidos usando las ollas y los sartenes como instrumentos musicales!



24 a 36 meses

- Mientras se esté vistiendo, ofrézcale la opción de elegir su ropa para fomentar la independencia.
- Jueguen a Simón Dice durante la hora del baño para ayudarlo a conocer las partes del cuerpo. (“Simón dice, lávate el codo!”)
- ¡Construyan con bloques! Cuéntenlos y conversen sobre su forma y color.
- A la hora de dormir, conversen sobre lo que ocurrió durante el día y sobre las cosas que aprendió.



3 a 6 años

- Mientras su niño se esté vistiendo, conversen sobre la ropa adecuada para el clima.
- En el desayuno, invite a su ayudante a poner el cereal en un bol o a contar los platos para la mesa.
- A la hora del baño, vean cuáles son los objetos que flotan y los que se hunden.
- Hagan juegos en los que tengan que turnarse, como las charadas.



Juegos de rompecabezas

1. Invite a los niños a colorear el dibujo. Luego corte la imagen en 2 a 6 “piezas de rompecabezas” (los niños menores requieren menos piezas).
2. Separe las piezas, y ayude a los niños a armar el rompecabezas.



Jugando a simular

¿?

