

DÍA 1:

JUEGO CON MANOS: ARMAR SECUENCIAS RITMICAS CON PALMAS Y GOLPES EN LA MESA. EN FORMA LENTA Y RAPIDA.



Lo importante es intentar sostener la mirada y divertirse.

DÍA 2:

JUEGO DE IMITACIÓN: MOVER PARTES DEL CUERPO Y LOGRAR QUE SU HIJO/A IMITE ALGUNOS DE ELLOS.



DÍA 3:

CONTARLE UN CUENTO:

# Al agua patito

Autora: **Marcela Paola del Carmen Véliz Yáñez**  
Rancagua, Región de O'Higgins

Ilustración: **Mariana Muñoz**

A un patito pequeñito, hermoso, inteligente y amarillo,  
le gustaba jugar, correr, cantar, saltar y nadar.

Pero no le gustaba bañarse.

Su mamá preocupada, le creó una canción.

Tomando la esponja y el jabón, en el baño cantaba.

"Al agua patito nos vamos a bañar, con el jaboncito  
a refregar".

El patito escuchó la canción y se escondió debajo  
de la cama, pero su mamá siguió cantántola.

El patito curioso quiso ver qué hacía su mamá  
en el baño y...

¡Cuac! —gritó el patito.

Su mamá jugaba y cantaba entretenida con la  
espuma en la tina.

¡Lo estaba pasando súper!

El patito corrió a sumergirse en la tina, para  
cantar la canción y jugar junto a su mamá.



DÍA 4: ARMAR TORRES: CON LOS MATERIALES QUE TENGO EN CASA (BLOQUES, CUBOS, CAJAS DE CARTON, ETC) INTENTAR QUE ARME UNA TORRE APILANDO UNO ARRIBA DE OTRO. ENTRE 3 A 5 CUBOS/CAJAS.



DÍA 5: Armar este juego con los materiales que tienen en casa (puede con papeles pintados de colores. Si el niño no lo puede hacer solo, ayudarlo con la mano a colocar los colores.

