

Hablar con su hijo en su(s) idioma(s) natal(es) y compartir su cultura y experiencias con ellos ayuda a fortalecer su aprendizaje del inglés. Utilice estos divertidos juegos y actividades en cualquier idioma para apoyar su desarrollo lingüístico.



## Cartas Conversacionales

1. Haga un juego de cartas usando las preguntas abajo.
2. Amontonen las cartas boca abajo.
3. El primer jugador debe escoger una carta, leer la pregunta y elegir a otro jugador para que la responda.
4. Continúe el juego hasta que todas las cartas hayan sido usadas.

Preguntas:

- Describe lo que hace \_\_\_\_\_ en \_\_\_\_\_.
- Sugiere dos lugares para visitar este año.
- ¿Dónde practica \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_?
- ¿Con qué frecuencia \_\_\_\_\_ hace \_\_\_\_\_?
- ¿Qué hará \_\_\_\_\_ luego?

¡La próxima vez, hagan un nuevo juego de cartas con diferentes preguntas!



## Laboratorio de la escucha

Lea o cuente una historia. Puede hablar acerca de:

- una persona importante en su vida o la de su hijo
- una persona interesante de la que ha oído hablar
- un recuerdo de su niñez
- un evento sorprendente o divertido
- una vez que alguien le ayudó

Luego haga las siguientes preguntas:

- ¿Por qué \_\_\_\_\_?
- ¿Cuándo sucedió \_\_\_\_\_?
- ¿Qué pasó cuando/mientras \_\_\_\_\_?
- Describe lo que te gusta de \_\_\_\_\_.
- Háblame de \_\_\_\_\_.

Anime a su hijo a responder en oraciones completas.

### Ejemplo:

*¿Por qué se convirtió en científica? Se convirtió en científica porque le encantaba estudiar las estrellas.*



## El Torneo

¡Organice un concurso! Cada jugador debe pensar en una lista de actividades que la familia podría realizar juntos. Creen un grupo de torneo, como los que utilizan en el fútbol, con actividades en lugar de los nombres de los equipos.

Elijan a un jugador de cada equipo. Los jugadores deben turnarse para preguntar: **¿Te gustaría \_\_\_\_\_**

**o \_\_\_\_\_?** Los jugadores deben explicar por qué creen que la familia debería realizar su actividad.

Cuando se hayan considerado todas las actividades, haga que los miembros de la familia voten por la actividad ganadora y luego complétenla juntos.

### Ejemplo:

*¿Te gustaría ir a la biblioteca o escuchar música? Prefiero ir a la biblioteca porque hay un libro nuevo que quiero leer.*

# SPEAK@HOME

ACTIVIDADES DEL HABLA Y LA ESCUCHA | #7



## ¡Vence al reloj!

1. Tomen turnos describiendo lo siguiente:

árboles	deportes
cuidades	familias
animales	vegetales
2. Haga que un jugador describa la primera categoría por 30 segundos.
3. Tórnense y haga que el próximo jugador describa la siguiente categoría por 30 segundos.
4. Todos deben describir las categorías en oraciones completas.

### Ejemplo:

Los árboles siempre tienen raíces y ramas. Los árboles a veces tienen flores y frutos.



## Super Sort

1. Coloquen 5 a 10 objetos sobre una mesa.
2. Cada jugador debe seleccionar dos objetos y compararlos en una oración completa usando las siguientes palabras:

pequeño	ligero
grande	pesado
3. Luego, los jugadores deben intercambiar objetos con otro jugador y continuar el juego hasta que todos hayan tenido un turno.
4. Una vez que todos hayan tenido el turno de comparar, trabajen juntos para clasificar los objetos por tamaño o por peso.

### Ejemplos:

\_\_\_\_\_ es más pequeño que \_\_\_\_\_.  
\_\_\_\_\_ es más pesado que \_\_\_\_\_.



## Diversión con sonidos

En español, a menudo agregamos **-ando** y **-iendo** al final de una palabra para indicar que está sucediendo una acción. Por ejemplo, podemos agregar **-ando** a la palabra **trabajar** para convertirla en **trabajando**.

1. El primer jugador elegirá una palabra que termine en **ar**, **ir**, or **er** y se la dirá a los otros jugadores.
2. Pídale al otro jugador que convierta la palabra de acción en una actividad agregando **-ando** o **-iendo** al final.
3. Actúen la actividad juntos.

Pida a los jugadores que se turnen para elegir una palabra de acción y añadir **-ando** o **-iendo**.

### Ejemplo:

nadar + ando = nadando



## ¡Actúalo!

1. Elija un evento de la lista:
  - Una fiesta de cumpleaños
  - Una comida familiar
  - El primer día de escuela
  - El último día de escuela
  - Una visita a un amigo
  - Una excursión escolar
2. Haga que un jugador actúe el evento.
3. Los otros jugadores deben turnarse para adivinar el evento usando oraciones completas.

### Ejemplos:

¿Estás abriendo un regalo?

¿Cuándo comiste esa comida?

¿Podrías mostrarme dónde fuiste en la excursión?

¿Esto sucedió dentro o afuera?