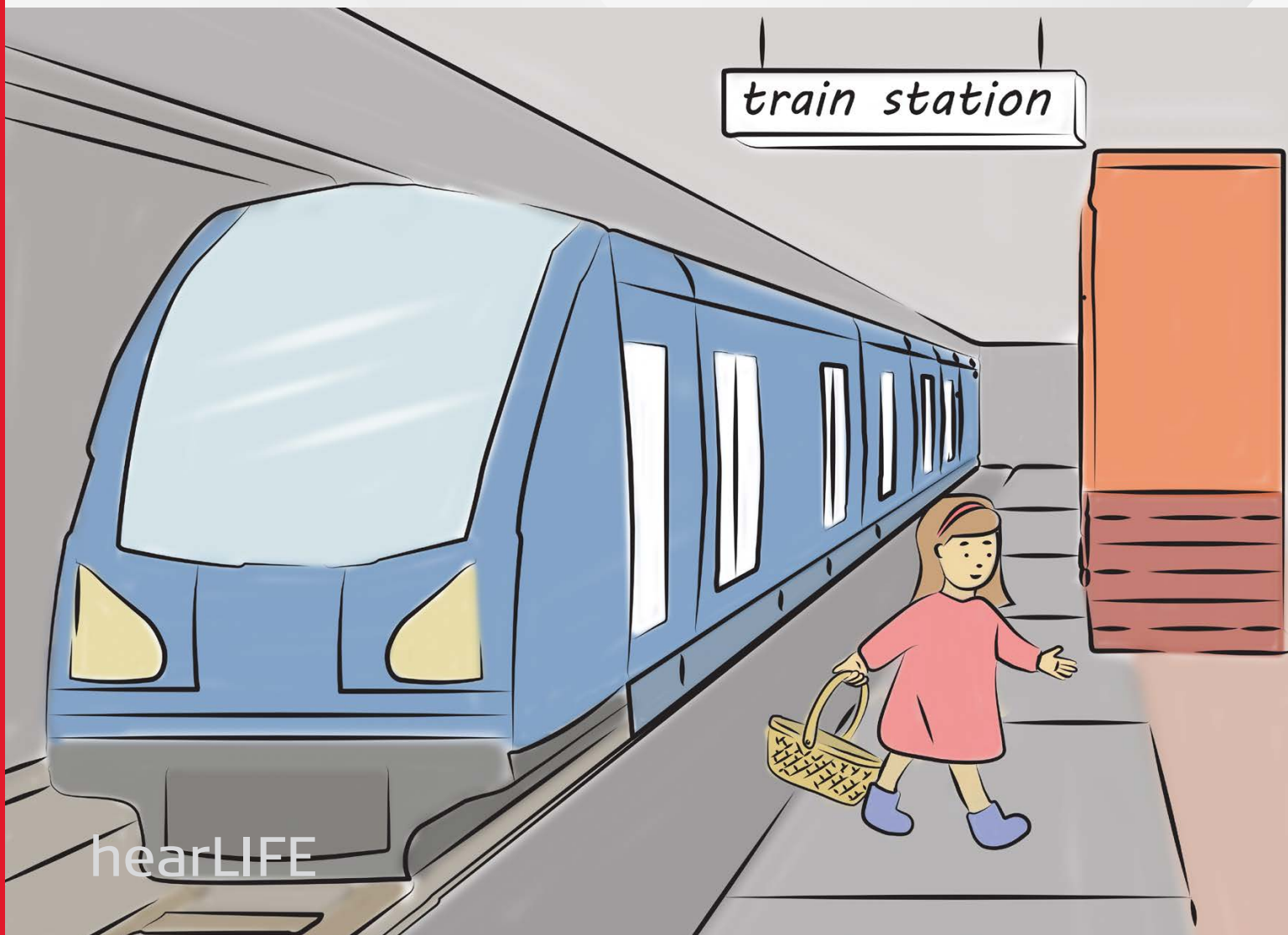


Planes de lecciones

03 TRANSPORTE



Conozca más sobre los planes de lecciones

Plan de lecciones

Nivel 1, Nivel 2, Nivel 3

1. Envío de imágenes e Ir de pesca

Notas del terapeuta, Recursos

2. Organízalos y Juego de barreras

Notas del terapeuta, Recursos

3. ¿Dónde se coloca?

Notas del terapeuta, Recursos

4. Es un largo camino hasta la tienda

Notas del terapeuta, Recursos

Conozca más sobre los planes de lecciones



indica objetivos de escucha



indica objetivos de lenguaje hablado



indica objetivos de cognición y teoría de la mente

Cómo elegir un nivel

Nivel 1	El niño está aprendiendo a escuchar y prestar atención a 1 <i>unidad</i> de información. Se presenta lenguaje hablado al niño en oraciones cortas y simples, y se utilizan técnicas de énfasis acústico para permitirle prestar atención a la información nueva.	El niño que utiliza <i>palabras simples</i> , tiene un vocabulario de hasta 200 palabras y puede estar comenzando a combinar palabras en combinaciones de 2 vocablos.	La cognición se refiere a cómo aprendemos y obtenemos conocimiento y entendimiento del mundo. La Teoría de la Mente (<i>TdM</i>) se refiere a las habilidades de pensamiento que desarrollamos a lo largo del tiempo para explicar y predecir nuestro propio comportamiento y el de otros. Algunas habilidades de cognición y de TdM son parte del desarrollo, se adquieren a medida que el niño crece. Sin embargo, la relación entre muchas habilidades cognitivas, de TdM y del lenguaje es compleja, cada una contribuye con las otras en diferente grado a lo largo de los primeros años del niño. Un niño más grande que está trabajando en nivel 1 puede tener más habilidades cognitivas y de TdM avanzadas, y puede necesitar habilidades de lenguaje más sólidas para expresarse. En cambio, el desarrollo de un niño más pequeño que está trabajando en nivel 3 puede no ser adecuado para que piense detenidamente en los objetivos de TdM.
Nivel 2	El niño está aprendiendo a escuchar y prestar atención a 2 <i>unidades</i> de información. Se presenta lenguaje hablado al niño en oraciones más largas, y se utilizan técnicas de énfasis acústico para estimular al niño a prestar atención a toda la información de la oración.	El niño está produciendo <i>combinaciones de 2 a 3 palabras</i> , tiene un vocabulario de entre 200 y 2000 palabras, y está comenzando a utilizar algunas marcas gramaticales.	
Nivel 3	El niño es un oyente competente y está aprendiendo a prestar atención a 3 <i>unidades</i> de información. Se presenta lenguaje hablado al niño en una variedad de oraciones complejas, y se utilizan técnicas de énfasis acústico para estimular al niño a prestar atención a los elementos gramaticales de la oración.	El niño está produciendo <i>oraciones de 4 a 5 palabras</i> y preguntas, tiene un vocabulario de más de 2000 palabras, y está utilizando una variedad de marcas gramaticales.	

El tema: el nivel

Los temas se presentan como un tema macro (temática amplia y general, p. ej.: Animales), seguido de un tema micro relacionado (subtemática reducida relacionada) para ayudar al niño a formar asociaciones entre palabras, lo cual hace que recordar el vocabulario sea más fácil.

Documente la detección y respuesta de imitación del niño

Cada plan de lecciones tiene 4 actividades

Cada actividad tiene recursos que usted necesita descargar e imprimir, o si prefiere el formato electrónico, guardar en una computadora o tableta.

Los recursos son fácilmente identificables por el nombre de archivo:

Tema, Nivel (L), Actividad (A)

P. ej.: Animales L1 L2 A2

= los recursos que usted necesita para la lección del tema Animales, Nivel 1 y Nivel 2, Actividad 2

MI CASA: NIVEL 1 PLAN DE LECCIÓN

MED⁹EL

Fecha:

Nombre: Edad: E. A:

ACTIVIDAD	OBJETIVOS						
6 sonidos:	izquierda	ah	oo	ee	sh	s	m
	derecha	ah	oo	ee	sh	s	m

			
CONSTRUIR UNA CASA RECURSOS • Mi casa L1 L2 L3 A1	• Identifica 1 elemento: • partes de una casa • Entiende algunos adverbios de lugar: adelante/atrás	• Identifica partes de la casa • Usa verbos: cortar/pegar/doblar	• Entiende que las personas ven cosas diferentes desde distintos ángulos
¿QUIÉN ESTÁ EN LA CASA? RECURSOS • Mi casa L1 L2 L3 A2	• Presta atención a 1 elemento: • persona • lugar • verbo	• Repite o identifica 1 palabra; • persona • lugar • verbo	• Entiende qué es lo mismo y qué no es lo mismo
¿DÓNDE SE COLOCA? RECURSOS • Mi casa L1 L2 L3 A3	• Identifica 1 elemento • objeto • lugar	• Consolida el vocabulario dentro de categorías: cosas dentro de una casa/lugares de la casa	• Entiende la asociación entre un objeto y un lugar
MI CASA RECURSOS • Mi casa L1 L2 L3 A4	• Presta atención a los verbos: cortar, doblar, sostener, presionar, contar • Presta atención a un libro	• Intenta repetir una palabra de cada página	• Se une a una conversación sobre la casa propia

El tema: el nivel

El nombre de la actividad

Lo que debe hacer antes de la lección

Paso a paso a lo largo de la actividad

Objetivo del plan de lección: ejemplo de habilidad

Utilización de estrategia de escucha o técnica clave para ayudar al niño a alcanzar el objetivo.

MI CASA: NIVEL 1 NOTAS DEL TERAPEUTA

MED^{EL}

ACTIVIDAD

1. Construir una casa

PREPARACIÓN

Imprima todos los recursos en tarjetas de papel fino

Van a hacer una casa usando la caja de cartón.

1. Corten las ventanas, las cortinas, las puertas y la chimenea. (Estimule al niño a ayudar cuando sea posible).
2. Observen la caja de cartón y decidan qué lado será el frente.
3. Decidan si la puerta amarilla o la azul estará en el frente y péguenla.
4. Peguen la otra puerta en la parte posterior.
5. Utilice el cúter para cortar 3 lados de las puertas para que puedan abrirse.
6. Peguen una ventana de cada lado.
7. Utilice el cúter para cortar las ventanas por el medio y en la parte superior e inferior para que se puedan abrir.
8. Peguen las cortinas en el interior de la caja en la parte superior de la abertura de las ventanas.
9. Ensamblen la chimenea siguiendo el orden de los dobleces 1, 2 y 3, y peguen la base.
10. Peguen la chimenea en la parte superior de la caja.

RECURSOS

- Una caja de cartón
- Mi casa L1 L2 L3 A1
- Cola y tijeras
- Cúter



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 1 elemento: partes de una casa: puerta, ventana, cortina, chimenea.
- Entiende algunos adverbios de lugar: adelante/atrás.

ESTRATEGIAS CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Hable sobre las partes de la casa mientras las recortan, y nuevamente mientras deciden qué parte hacer primero, luego nuevamente mientras las pegan, y una vez más al admirar la casa terminada.

ÉNFASIS ACÚSTICO: Mientras habla, destaque una unidad de información para el niño de nivel 1. Diga la unidad de información con un poco más de volumen, o haga una breve pausa antes de decirla. *Hmm... Podríamos poner esta puerta azul... adelante. (dé vuelta la caja) O tal vez podríamos poner la puerta azul ... atrás.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Usa verbos: cortar/pegar/doblar.
- Identifica partes de la casa; p. ej. puerta, ventana, cortina, chimenea.

ESTRATEGIAS CLAVE

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Cuando estimule al niño a unirse a la construcción, agregue énfasis acústico en los verbos y, cuando sea posible, coloque el verbo al final de la oración para darle al niño de nivel 1 más posibilidades de prestarle atención y tratar de repetirlo. *Justo aquí, en esta línea, tienes que cortar. Usa la cola para que sepegue.*

USE ALTERNATIVAS: Usar el vocabulario de las partes de la casa en preguntas de opción le da al niño un modelo del vocabulario justo antes de intentar decirlo. Esto es más simple que intentar recordar vocabulario poco familiar. *¿Hacemos una ventana o una puerta?*



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende que las personas ven cosas diferentes desde distintos ángulos.

ESTRATEGIA CLAVE

SABOTAJE: Cambie el ángulo de la caja para que el padre/tutor del niño no pueda ver la parte que usted acaba de pegar. Estimule al padre/tutor para que comente que no puede verla. Esto ayuda al niño a aprender que no todos tienen acceso a la misma información. *Oh, no puedo ver la ventana. Quiero ver la ventana. ¿Me muestras la ventana? Gira la caja para que pueda ver.*

Fecha:

Nombre: Edad: E. A:

ACTIVIDAD	OBJETIVOS						
6 sonidos:	izquierda	a	u	i	sh	s	m
	derecha	a	u	i	sh	s	m

			
ENVÍO DE IMÁGENES RECURSOS • Transporte L1 A1	• Identifica 1 elemento: · transporte • Entiende frases "introdúcelo"	• Identifica elementos del transporte • Dice 'en'	• Empareja imágenes • Participa en juego de ficción
ORGANÍZALOS RECURSOS • Transporte L1 A2 • Transporte L1 L2 cartulina para ordenar	• Identifica 1 elemento · nombre de categoría · animales · transporte • Entiende no / sí	• Repite una palabra • Utiliza no / sí	• Ordena a partir de identificar la correspondencia a una categoría • Entiende que las personas pueden estar equivocadas
¿DÓNDE SE COLOCA? RECURSOS • Transporte L1 L2 L3 A3	• Identifica 1 elemento: · transporte · ubicaciones Entiende: otro	• Repite: palabras sueltas	• Entiende cómo se relacionan las cosas
ES UN LARGO CAMINO HASTA LA TIENDA RECURSOS • Transporte L1 L2 L3 A4 • Transporte L1 L2 L3 A4 vehículos	• Sigue indicaciones con contexto · elige uno · corta aquí · dalo vuelta · pégalo	• Repite palabras de instrucciones	• Hace una elección entre dos

Fecha:

Nombre: Edad: E. A:

ACTIVIDAD	OBJETIVOS						
6 sonidos:	izquierda	a	u	i	sh	s	m
	derecha	a	u	i	sh	s	m

			
A PESCAR RECURSOS • Transporte L2 A1	• Identifica 2 elementos: · Vehículo y vehículo	• Dice sustantivo y sustantivo • Dice "A pescar"	• Reconoce y expresa emociones a lo largo del juego
ORGANÍZALOS RECURSOS • Transporte L2 L3 A2 • Transporte L1 L2 cartulina para ordenar	• Escucha descripciones e identifica elemento y categoría	• Combina palabras para hacer una descripción · cuatro patas / cuatro ruedas · en una granja / en una carretera · tiene manchas / es azul	• Ordena a partir de identificar la correspondencia a una categoría
¿DÓNDE SE COLOCA? RECURSOS • Transporte L1 L2 L3 A3	• Sigue una indicación con dos partes • Presta atención a preposiciones	• Combina palabras · vehículo + va + ubicación · preposición determinada por un sustantivo	• Entiende cómo se relacionan las cosas • Habla de experiencias pasadas
ES UN LARGO CAMINO HASTA LA TIENDA RECURSOS • Transporte L1 L2 L3 A4 • Transporte L1 L2 L3 A4 vehículos	• Entiende una secuencia de 2 partes unidas por "y luego" • Presta atención a una oración con dos elementos de información	• Conecta verbos utilizando "y luego" • Conecta sustantivos utilizando "y luego"	• Hace una elección y explica la decisión • Se imagina cómo se siente una persona y habla sobre eso

Fecha:

Nombre: Edad: E. A:

ACTIVIDAD	OBJETIVOS						
6 sonidos:	izquierda	a	u	i	sh	s	m
	derecha	a	u	i	sh	s	m

			
A PESCAR RECURSOS • Transporte L3 A1	• Identifica 3 elementos: · vehículo y vehículo y vehículo	• Pregunta: ¿Tú tienes...? • Dice sustantivo y sustantivo y sustantivo	• Reconoce y expresa emociones a lo largo del juego
JUEGO DE BARRERAS RECURSOS • Transporte L2 L3 A2 • Transporte L3 A2	• Sigue indicaciones que contienen un sustantivo y una frase de ubicación de 2 partes	• Da indicaciones que contienen un sustantivo y una frase de ubicación de 2 partes	• Entiende conceptos · primero / último · el que no corresponde · todos menos uno · fila / columna
¿DÓNDE SE COLOCA? RECURSOS • Transporte L1 L2 L3 A3	• Escucha una oración y responde preguntas sobre ella	• Utiliza verbos en tercera persona: va, conduce, navega • Utiliza: en / sobre / encima en oraciones	• Habla de experiencias pasadas • Habla sobre eventos hipotéticos
ES UN LARGO CAMINO HASTA LA TIENDA RECURSOS • Transporte L1 L2 L3 A4 • Transporte L1 L2 L3 A4 vehículos	• Recuerda una oración que contiene 3 datos • Recuerda una secuencia de tres partes	• Utiliza pronombre: ella • Utiliza tiempos verbales · tiempo futuro · tiempo pasado	• Hace una elección y explica la decisión • Se imagina cómo se siente una persona y habla sobre eso

ACTIVIDAD

1. A pescar

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel fino y recorte las imágenes. Separe un juego.
Corte dos ranuras del ancho de las tarjetas en cada lado de la caja (para tener 8 ranuras en total).

RECURSOS

- Transporte L1 A1
- Una caja
- Cúter or tijeras, cola

Van a hacer un buzón postal y jugar un juego juntos.

1. Tome una tarjeta por vez, hable sobre ella, voltéela, aplique cola y péguela en la caja justo debajo de una ranura.
2. Mezcle el otro juego de tarjetas y tome una de la pila. Hable sobre la imagen sin mostrársela al niño. Gire la caja para estimularlo a encontrar la imagen que coincide.
3. Si no puede encontrar la imagen, agregue un sonido de juego y luego una mirada rápida a la tarjeta, si es necesario, y luego diga el nombre de vehículo otra vez. (ESCUCHAR MIRAR ESCUCHAR).
4. Verifique que las tarjetas coincidan y luego haga el envío insertándola en la ranura.
5. Escojan una tarjeta por turnos.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 1 elemento - el niño puede identificar un elemento de información:
 - Oyente principiante, p. ej. *Chu-chu. Es un tren.*
 - Sustantivo, p. ej. *Tengo un auto.*
- Entiende una frase, p. ej. *introdúcelo.*

ESTRATEGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Mantener la imagen oculta mientras habla sobre ella ayuda al niño a prestar atención a la información auditiva sin que la información visual (imagen o gesto) compita por atención en el cerebro.

GANCHOS AUDITIVOS: Utilizar sonidos de juego para oyentes principiantes ayuda a captar su atención para comenzar a construir habilidades de comprensión. Utilícelos al principio de una oración corta y coloque el sustantivo al final para que el niño pueda emparejar la información y desarrollar habilidades de identificación de palabras. *Brummmm, es un auto.*

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Aunque el niño de nivel 1 recién está comenzando a utilizar palabras sueltas, es beneficioso que oiga frases y oraciones cortas. Agregar algunas palabras a todo lo que usted hace le ayudará a entender palabras de acción. *Introdúcelo. Gíralo.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica elementos del transporte.
- Dice "en".

ESTRATEGIAS CLAVE

ESPERE, ESPERE Y ESPERE UN POCO MÁS: Gire la caja y ubique la imagen que coincide, y si el niño aún no identifica las imágenes espontáneamente, proporcione la palabra y espere con su mano cubriendo la ranura de envío. Cuando el niño vocalice, retire su mano para que puedan enviar la tarjeta.

MI VOZ IMPORTA: Al principio, los intentos del niño de decir los nombres de los vehículos pueden no ser perfectos. Esto se perfeccionará a medida que mejore la escucha de su propia habla y la haga coincidir con la de usted. Recompense y refuerce cualquier intento al hacer el envío inmediato de la tarjeta.



RESULTADOS ESPERADOS

- Hace coincidir imágenes.
- Participa en juego de ficción.

ESTRATEGIA CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Utilice la técnica de escuchar primero para que el niño quiera participar en el juego de ficción. *Vamos, conduzcamos un auto. Mira cómo conduzco un auto. Vamos, tú también vienes en un auto.* Luego, conduzca el auto imaginario por la sala.

ACTIVIDAD

1. A pescar

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel fino. Imprima dos páginas en una para que las imágenes sean más pequeñas.
Recorte las imágenes.

RECURSOS

• Transporte L2 A1

Van a jugar "A pescar".

1. Antes de jugar, miren las imágenes detenidamente y hablen sobre ellas. Todas las tarjetas con borde rojo son diferentes. Cada tarjeta "roja" coincide con una tarjeta de borde azul. El objetivo del juego es recoger los pares que coinciden.
2. Mezcle bien las tarjetas y reparta 5 para cada jugador. Las tarjetas que sobran van en una pila para recoger, boca abajo.
3. Cada jugador verifica sus tarjetas, busca los pares que coinciden y los coloca sobre la mesa.
4. Comience el juego seleccionando una de sus tarjetas y preguntando al niño: "¿Tienes un... (vehículo) y un... (vehículo)?"
5. Si el niño tiene esa tarjeta, debe entregársela y usted coloca su par sobre la mesa. Si el niño no tiene la tarjeta, entonces debe decir "No, a pescar", y usted toma una tarjeta de la pila. Si usted levanta una tarjeta que coincide con la que tiene en la mano, coloca su par en la mesa.
6. Luego, el niño le pregunta a la siguiente persona (padre / tutor) sobre alguna de sus tarjetas y el juego continúa al rededor de la ronda de jugadores hasta que ya no hay tarjetas para retirar de la pila.
7. Una vez que la pila se acabó, los jugadores pueden preguntarle a cualquier otro jugador.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 2 elementos:
· vehículo y vehículo, p. ej. tren y barco.

ESTRATEGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Mantener la imagen oculta mientras habla sobre ella ayuda al niño a prestar atención a la información auditiva. Si el niño recién está pasando al nivel 2, puede ser que solo preste atención al segundo vehículo. Diga los 2 vehículos, permítale una mirada rápida, y luego vuelva a decir los dos vehículos. Esto es un "Sándwich Escuchar-Mirar-Escuchar (o auditivo)".



RESULTADOS ESPERADOS

- Dice "sustantivo y sustantivo", p. ej. tren y barco.
- Dice: A pescar.

ESTRATEGIAS CLAVE

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Estimule al niño a elegir una tarjeta para preguntarle a su padre / tutor. Puede ser que diga el nombre de los vehículos pero olvide decir la conjunción "y". Haga énfasis acústico ahí repitiendo inmediatamente lo que el niño dijo y ampliándolo con la palabra que omitió. *Un tren y un barco*.

RETROALIMENTACIÓN AUDITIVA: Cuando sea el turno del niño de decir "A pescar", modele el lenguaje para que el niño lo repita. *Debes decirle a mamá A Pescar*. Esta técnica le permite al niño oír el lenguaje requerido justo antes de intentar decirlo y le permite comparar lo que dice con el modelo que usted proporcionó.



RESULTADOS ESPERADOS

- Reconoce y expresa emociones a lo largo del juego.

ESTRATEGIA CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Hable de cómo se siente a medida que avanza el juego para ayudar al niño a entender el objetivo del juego y también para ayudarlo a identificar y reconocer sentimientos típicos en él mismo. *Caramba. No tengo pares. Espero tener uno pronto. ¡Sí! Tienes tanta suerte. Otro par.*

ACTIVIDAD

1. A pescar

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel fino. Imprima dos páginas en una para que las imágenes sean más pequeñas.
Recorte las tarjetas.

RECURSOS

• Transporte L3 A1

Van a jugar "A pescar".

1. Antes de jugar, miren las imágenes detenidamente y hablen sobre ellas. Todas las tarjetas con borde rojo son diferentes. Cada tarjeta "roja" coincide con una tarjeta de borde azul. El objetivo del juego es recoger los pares que coinciden.
2. Mezcle bien las tarjetas y reparta 5 para cada jugador. Las tarjetas que sobran van en una pila para recoger, boca abajo.
3. Cada jugador verifica sus tarjetas, busca los pares que coinciden y los coloca sobre la mesa.
4. Comience el juego seleccionando una de sus tarjetas y preguntando al niño: "¿Tienes un... (vehículo) y un... (vehículo) y un... (vehículo)?"
5. Si el niño tiene esa tarjeta, debe entregársela y usted coloca su par sobre la mesa. Si el niño no tiene la tarjeta, entonces debe decir "No, a pescar", y usted toma una tarjeta de la pila. Si usted levanta una tarjeta que coincide con la que tiene en la mano, coloca su par en la mesa.
6. Luego, el niño le pregunta a la siguiente persona (padre / tutor) sobre alguna de sus tarjetas y el juego continúa alrededor de la ronda de jugadores hasta que ya no hay tarjetas para retirar de la pila.
7. Una vez que la pila se acabó, los jugadores pueden preguntarle a cualquier otro jugador si tienen una tarjeta en particular.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 3 elementos a través de la escucha:
· vehículo y vehículo y vehículo, p. ej. el tren, el ómnibus y el avión.

ESTRATEGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Mantener la tarjeta oculta mientras habla sobre la imagen ayuda al niño a prestar atención a la información auditiva. Si el niño recién está pasando al nivel 3, puede ser repita 2 de los 3 vehículos. Diga los 3 vehículos con Énfasis acústico en el que fue omitido; El tren, el ómnibus y el avión; luego ofrezca una mirada rápida al primer vehículo y diga los 3 vehículos otra vez. Esto es un "Sándwich Escuchar-Mirar-Escuchar (o auditivo)".



RESULTADOS ESPERADOS

- Pregunta: ¿Tú tienes...?
- Dice sustantivo y sustantivo y sustantivo, p. ej. el tren, el ómnibus y el avión.

ESTRATEGIAS CLAVE

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Estimule al niño a elegir una tarjeta para preguntarle a su padre / tutor. Puede ser que diga el nombre de los vehículos pero olvide decir el artículo "un". Haga énfasis acústico en esta palabra repitiendo inmediatamente lo que el niño dijo y ampliándolo con la palabra que omitió. *¿Tienes un tren, un ómnibus y un avión?*

ESPERE, ESPERE Y ESPERE UN POCO MÁS: Estimule al padre a esperar siguiendo los modelos de lenguaje ampliado para darle más tiempo al niño de hacer un intento de decir una oración más completa.



RESULTADOS ESPERADOS

- Reconoce y expresa emociones a lo largo del juego.

ESTRATEGIA CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Hable de cómo se siente a medida que avanza el juego para ayudar al niño a entender el objetivo del juego y también para ayudarlo a identificar y reconocer sentimientos típicos en él mismo. *Caramba. Todavía no tengo ningún par. Espero tener uno pronto. ¡Sí! Tienes tanta suerte. Otro par.*

1. Envío de imágenes

ómnibus



Transporte

auto



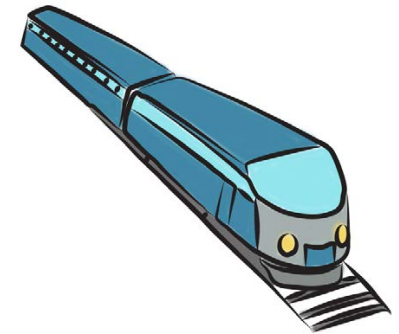
Transporte

motocicleta



Transporte

tren



Transporte

helicóptero



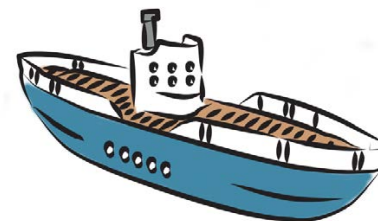
Transporte

avión



Transporte

barco



Transporte

camión de bomberos



Transporte

1. Envío de imágenes

ómnibus



Transporte

auto



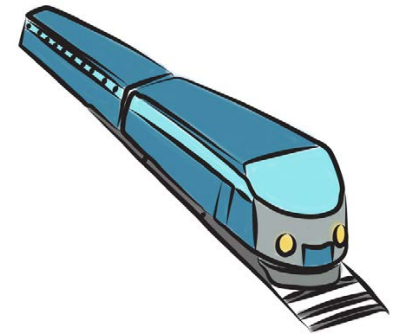
Transporte

motocicleta



Transporte

tren



Transporte

helicóptero



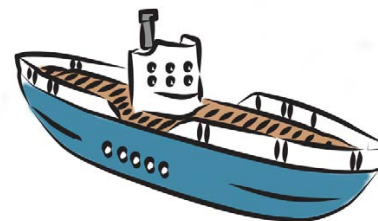
Transporte

avión



Transporte

barco



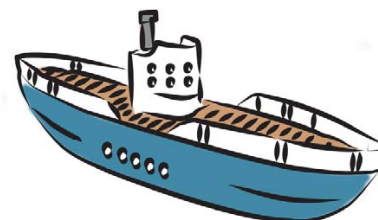
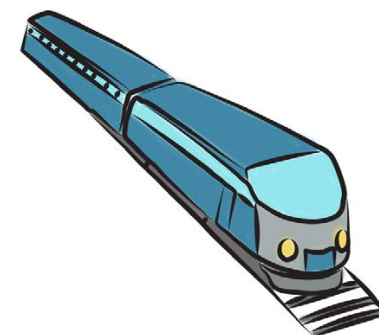
Transporte

camión de bomberos

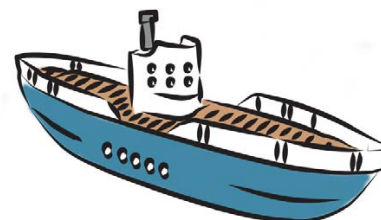
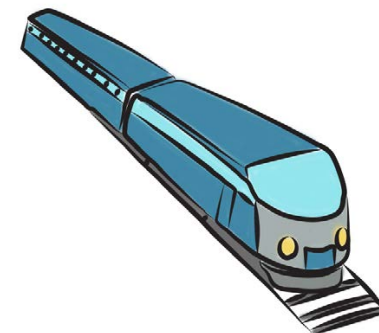


Transporte

1. Envío de imágenes



1. Envío de imágenes



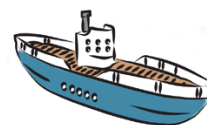
1. A pescar



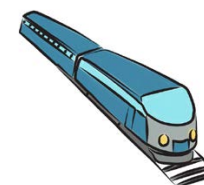
Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

1. A pescar



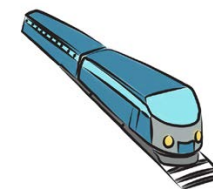
Transporte



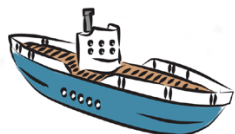
Transporte



Transporte



Transporte



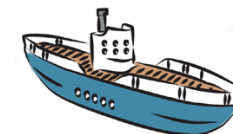
Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

1. A pescar



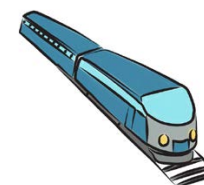
Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

1. A pescar



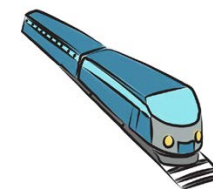
Transporte



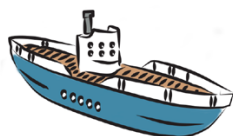
Transporte



Transporte



Transporte



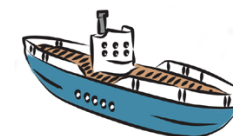
Transporte



Transporte

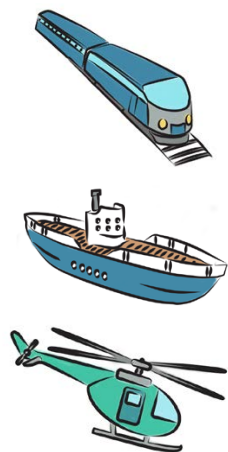


Transporte



Transporte

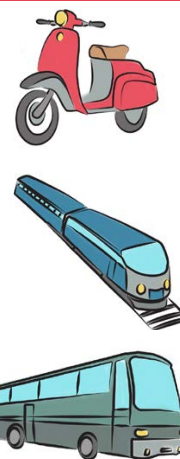
1. A pescar



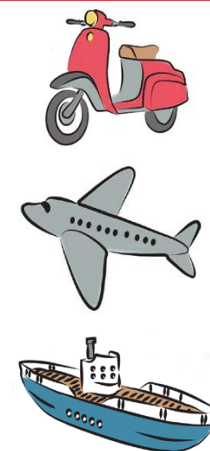
Transporte



Transporte



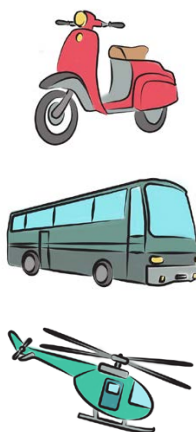
Transporte



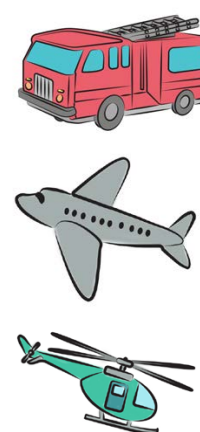
Transporte



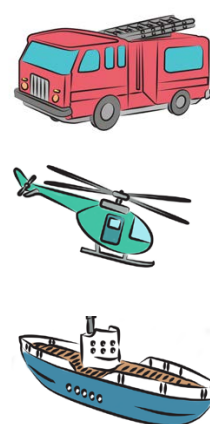
Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

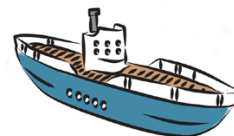
1. A pescar



Transporte



Transporte



Transporte



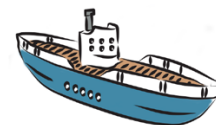
Transporte



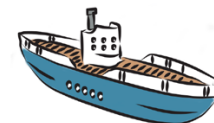
Transporte



Transporte

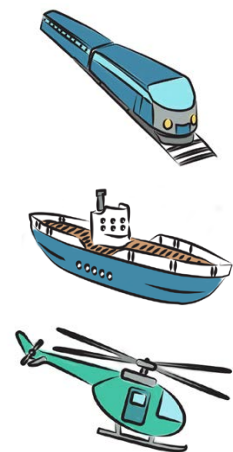


Transporte

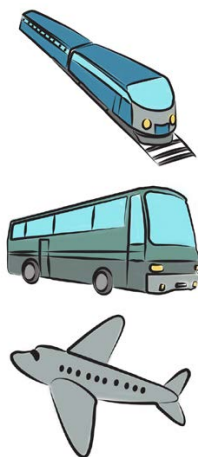


Transporte

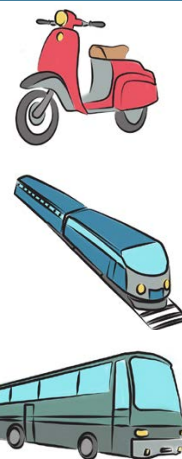
1. A pescar



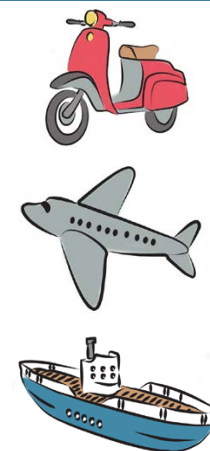
Transporte



Transporte



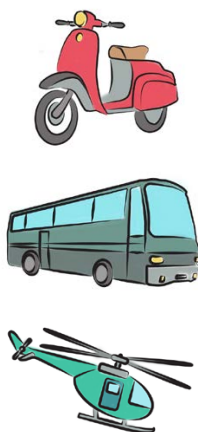
Transporte



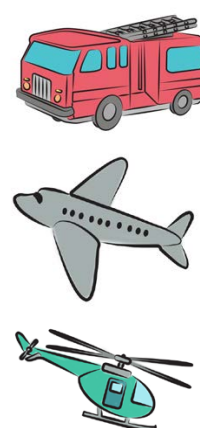
Transporte



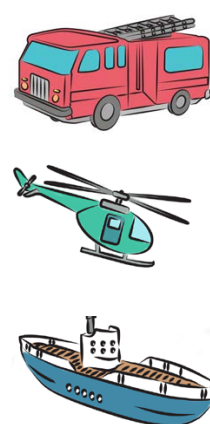
Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

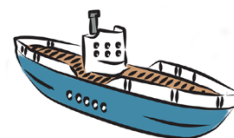
1. A pescar



Transporte



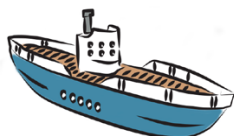
Transporte



Transporte



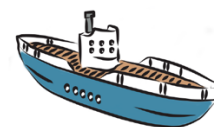
Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

ACTIVIDAD

2. Juego de barreras

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en tarjetas de papel fino.
Recorte los animales y los vehículos.

RECURSOS

- Transporte L1 A2
- Transporte L1 L2 A2 cartulina para ordenar

Van a organizar las imágenes en categorías.

1. Explique que deben colocar las imágenes en sus grupos.
2. Hable sobre los nombres de los grupos: animales y transporte.
3. Mezcle las imágenes y colóquelas en una pila boca abajo.
4. Tome una sin mostrar la imagen al niño e identifíquela.
5. Estimule al niño a repetir la palabra y decidir dónde va en la cartulina para ordenar.
6. Tomen turnos para tomar una tarjeta.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 1 elemento:
 - nombre de categoría, p. ej., animal / transporte
 - animales, p. ej., perro
 - transporte, p. ej., tren
- Entiende no / sí.

ESTRATEGIAS CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: El niño de nivel uno recién está empezando a aprender las palabras que necesita para entender su palabra. Podrá almacenar y recordar palabras más fácilmente si le ayudamos a construir asociaciones o vínculos entre palabras. *Tengo un **auto**. Tenemos que poner este con el **transporte**.*

ÉNFASIS ACÚSTICO: Agregue una entonación dramática al **Sí** y al **Oh, no** para ayudar al niño a utilizar las indicaciones suprasegmentales del tono y la duración, y entender la diferencia de significado de estas palabras.



RESULTADOS ESPERADOS

- Repite una palabra suelta, p. ej. animal. auto.
- Utiliza no / sí.

ESTRATEGIAS CLAVE

USE ALTERNATIVAS: Proporcione los modelos de lenguaje para los nombres de las categorías en una pregunta de opciones. Diga los nombres de las categorías a medida que mueve la imagen sobre la cartulina para ordenar, y coloque la imagen sobre la categoría correcta al final para que el niño tenga más probabilidades de repetir esa categoría. *Tengo un **auto**... ¿Deberíamos ponerlo con los animales o con el **transporte**? Utilice la misma técnica para estimular al niño a decir no o sí, p. ej. ¿Deberíamos ponerlo con el transporte? ¿Tú qué crees? ¿No o sí?*



RESULTADOS ESPERADOS

- Ordena a partir de identificar la correspondencia a una categoría.
- Entiende que las personas pueden estar equivocadas.

ESTRATEGIA CLAVE

SABOTAJE: Cuando el niño entienda la actividad y pueda ordenar correctamente, usted puede sabotearla ubicando mal una tarjeta. El niño puede corregirlo espontáneamente o el padre / tutor puede tener que intervenir. *¡Ey! Eso no es un animal. Ese tren tiene que ir con el **transporte**.*

ACTIVIDAD

2. Juego de barreras

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel.

Van a jugar "Adivina lo que tengo", y luego van a ordenar las imágenes en la página para ordenar.

1. Explique el niño que tiene que adivinar qué tarjeta tiene usted.
2. Dé pistas en el siguiente orden:
 - el nombre del grupo, p. ej., *Es un animal / Es un vehículo (o es un tipo de transporte)*
 - dónde puede verlo
 - una descripción de la apariencia.
3. Cuando el niño adivine la imagen, puede pegarla en la cartulina para ordenar.
4. Tomen turnos para tomar una tarjeta.

RECURSOS

- Transporte L2 L3 A2
- Transporte L1 L2 A2 cartulina para ordenar
- Tijeras y cola



RESULTADOS ESPERADOS

- Escucha descripciones e identifica un elemento.

ESTRATEGIAS CLAVE

ÉNFASIS ACÚSTICO: Utilice Énfasis acústico para ayudar al niño a prestar atención a una información importante de la pista. Haga una pausa al final de cada pista, coloque la información importante al final de cada oración y agregue cambios de entonación para captar y mantener la atención.

HABLAR, HABLAR, HABLAR: El niño podrá almacenar y recordar palabras más fácilmente si le ayudamos a construir asociaciones o vínculos entre palabras. *Este va con el transporte...Lo conducimos en una carretera. Tal vez mamá lo conduce camino a la tienda. Este es rojo.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Combina palabras para hacer una descripción:
 - cuatro patas / cuatro ruedas
 - en una granga / en la carretera
 - tiene manchas / es azul.

ESTRATEGIAS CLAVE

GANCHOS AUDITIVOS: Cuando sea el turno del niño de dar pistas, usted necesitará un gran gancho auditivo. *¡ESPERA! No le digas a mamá lo que es. Ella tiene que adivinar. Vamos a darle pistas. Es un animal.... Vive en un árbol... Tiene una cola esponjosa.*

ACÉRCATE A MÍ: Sentarse cerca del niño cuando presenta los modelos de lenguaje tiene dos efectos sobre la actividad. En primer lugar, le da al niño la mayor posibilidad de acceder a la información auditiva, y en segundo lugar, usted puede orientar al niño sobre qué decirle al padre / tutor, para que el niño ocupe el rol del maestro.



RESULTADOS ESPERADOS

- Ordena a partir de identificar la correspondencia de un elemento a una categoría.
- Entiende que las personas pueden estar equivocadas.

ESTRATEGIA CLAVE

SABOTAJE: Cuando el niño entienda la actividad y pueda ordenar correctamente, usted puede sabotearla ubicando mal una tarjeta. El niño puede corregirlo espontáneamente o el padre / tutor puede tener que intervenir. *¡Ey! Eso no es un animal. El tren tiene que ir con el transporte.*

ACTIVIDAD

2. Juego de barreras

PREPARACIÓN

Imprima 2 copias de Transporte L3 A2 en papel fino y entregue una a cada jugador.

Esta es la cuadrícula.

Imprima 2 copias de Transporte L2 L3 A2 en papel, recorte las tarjetas y entregue un juego a cada jugador.

Coloque la barrera entre los jugadores para que no puedan ver la cuadrícula del otro.

Van a jugar "Cuadrículas iguales".

1. Explique al niño que, sin mirar la grilla del otro, él y su padre / tutor deben llenar su grilla con imágenes y deben coincidir.
2. Cada jugador desparrama sus tarjetas junto a la grilla.
3. El primer jugador elige una tarjeta y dice dónde colocarla (p. ej.: *Coloca el tren en el medio de la fila inferior.*)
4. Los otros jugadores repiten la indicación y colocan las tarjetas en la grilla.
5. Los jugadores toman turnos para elegir tarjetas y dar instrucciones.
6. Cuando todos los cuadros de la grilla estén completos, retire la barrera y compare las grillas.

RECURSOS

- Transporte L2 L3 A2
- Transporte L3 A2
- Una barrera (una carpeta o un libro o una tabla para colocar entre los jugadores)
- Tijeras



RESULTADOS ESPERADOS

- Sigue indicaciones que contienen un sustantivo y una frase de ubicación de 2 partes, p. ej., Coloca el tren en el medio de la fila inferior.

ESTRATEGIAS CLAVE

CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA AUDITIVA: Para ayudar al niño a prestar atención a toda la información de la indicación, haga una pausa al final de cada parte de la instrucción y agregue cambios de énfasis y entonación para dirigir la atención del niño a las partes importantes. Si se pierde una parte de la instrucción, proporcione una pista o indicación y luego repita toda la instrucción. *Es un animal y va en la fila inferior. Escucha otra vez: Coloca el ratón primero en la fila inferior.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Da indicaciones que contienen un sustantivo y una frase de ubicación de 2 partes, p. ej., Coloca el tren en el medio de la fila inferior.

ESTRATEGIAS CLAVE

GANCHOS AUDITIVOS: Cuando sea el turno del niño de dar pistas, usted necesitará un gran gancho auditivo. ¡ESPERA! No le muestres a papá lo que es. Tiene que escuchar. Dile lo que tiene que encontrar y luego dile dónde colocarlo.

USE ALTERNATIVAS: Aprender a dar indicaciones que contienen 3 datos es difícil porque hay mucha información para recordar y probablemente algunas palabras nuevas para describir la posición. Proporcione el lenguaje al niño como sugerencia. *Podrías decir: Coloca el bote de último en la fila superior; o tal vez: Coloca primero el bote en la fila superior.*



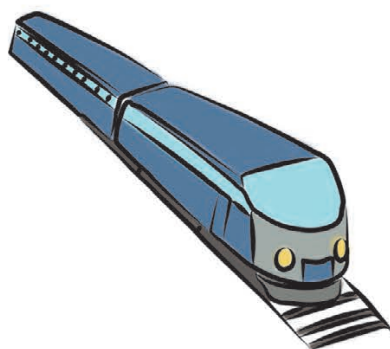
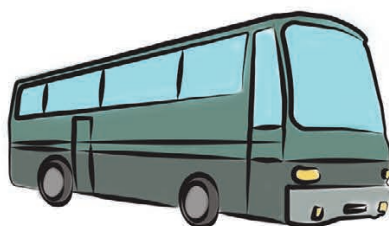
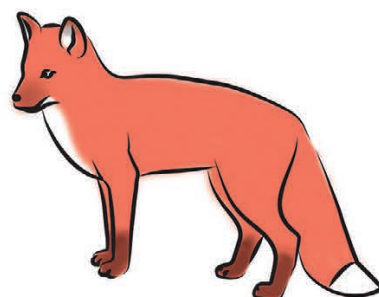
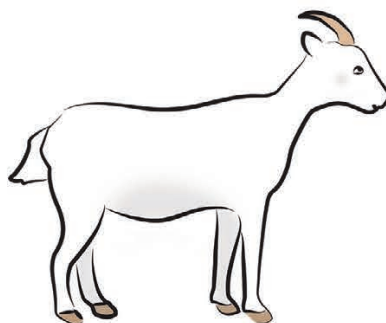
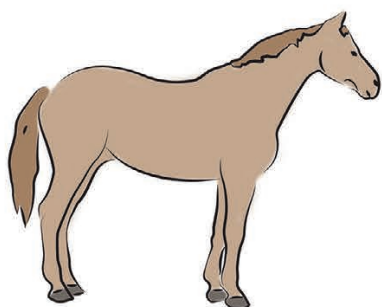
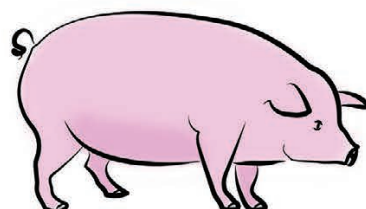
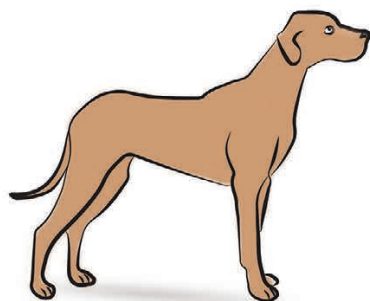
RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende conceptos:
 - primero / último, no corresponde, todos menos uno, fila / columna.

ESTRATEGIA CLAVE

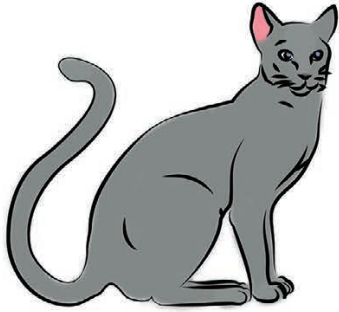
HABLAR, HABLAR, HABLAR: Haga observaciones sobre las posiciones o los patrones de las imágenes a medida que la grilla se completa para ayudar al niño a entender estos conceptos: *Mira, todas las imágenes en la primera columna son animales. Todas menos una de las imágenes son un vehículo. ¿Puedes ver la que no corresponde?*

2. Organízalos

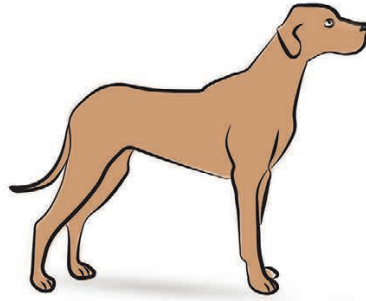


2. Organízalos

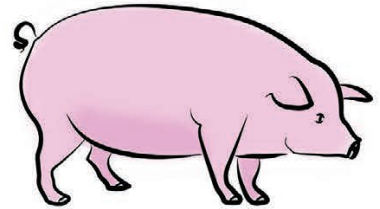
gato



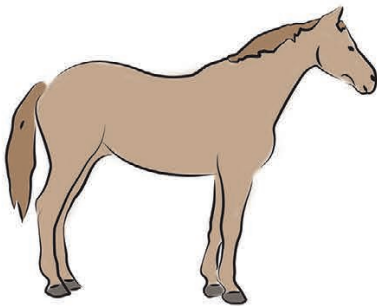
perro



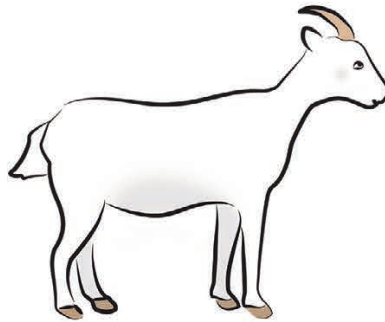
cerdo



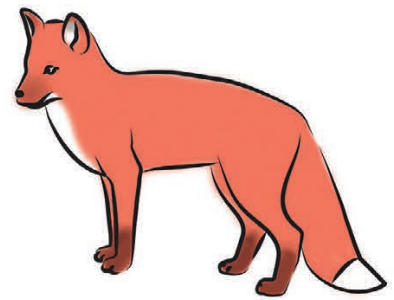
caballo



cabra



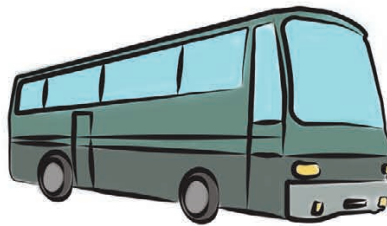
zorro



auto



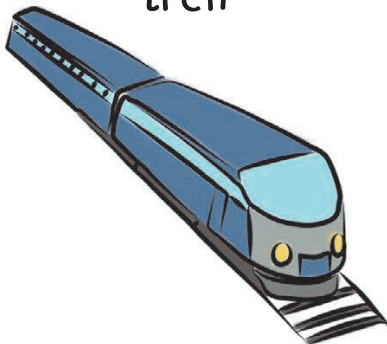
ómnibus



avión



tren



bote



motocicleta



2. Organízalos



2. Organízalos



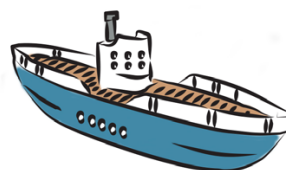
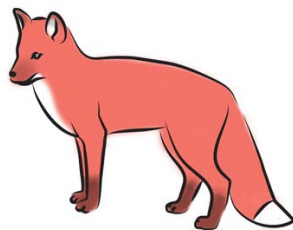
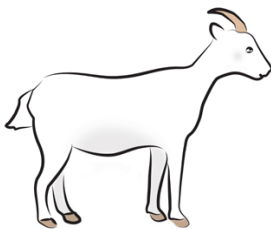
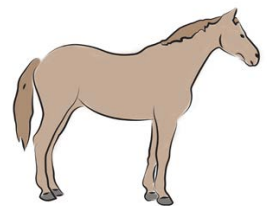
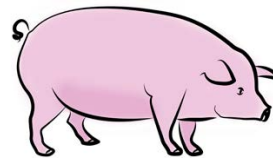
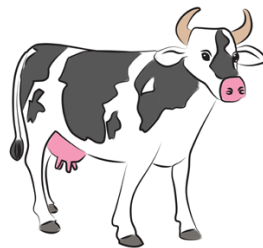
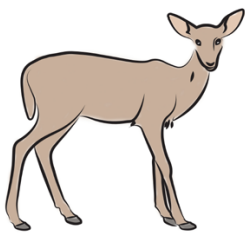
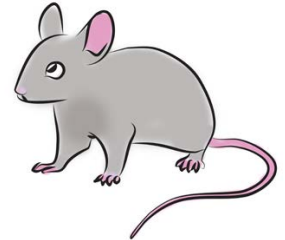
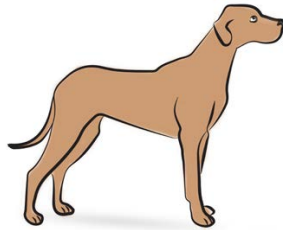
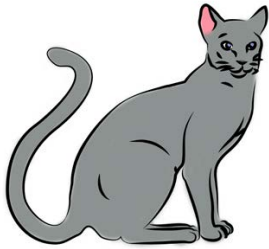
animales



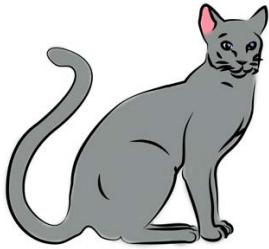
transporte



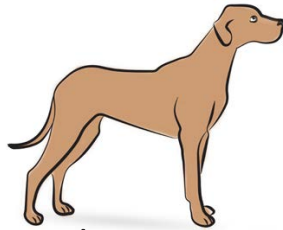
2. Juego de barreras



2. Juego de barreras



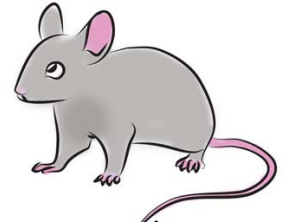
gato



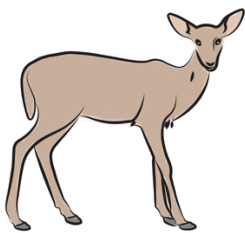
perro



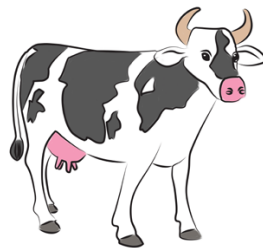
ardilla



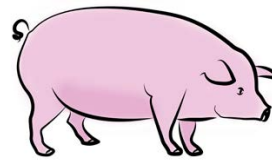
ratón



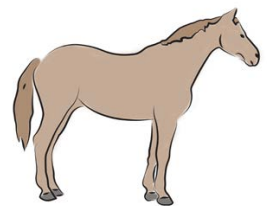
ciervo



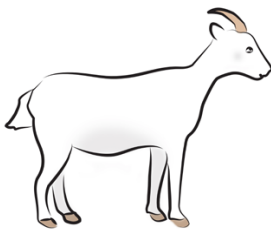
vaca



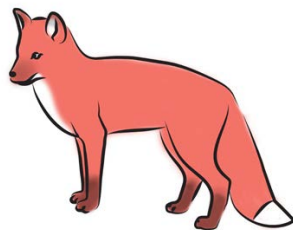
cerdo



caballo



cabra



zorro



auto



ómnibus



avión



tren



bote



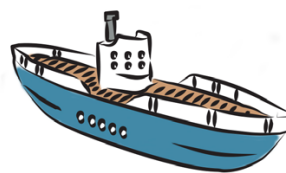
motocicleta



helicóptero



camión



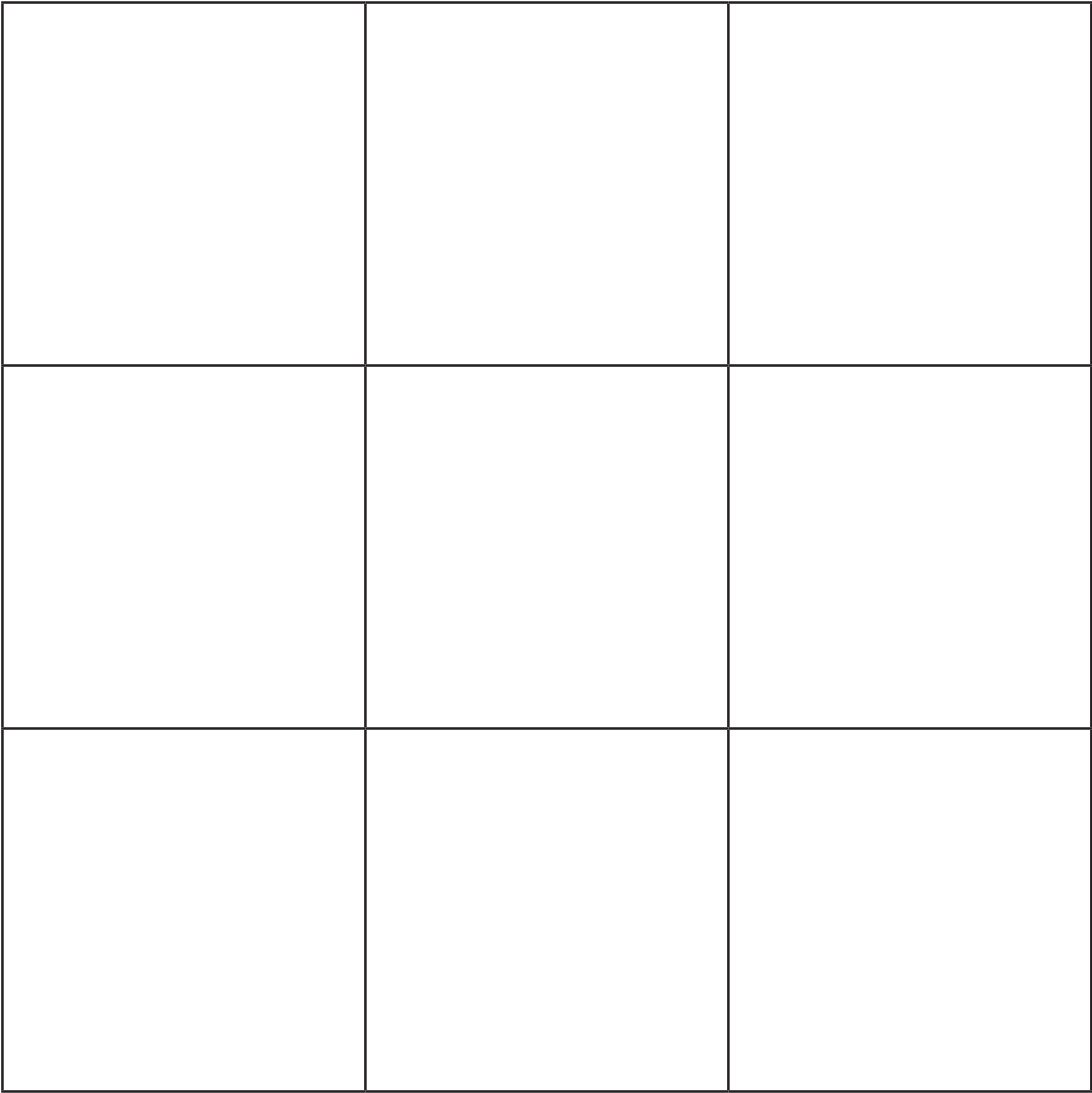
barco



camión de bomberos



2. Juego de barreras



ACTIVIDAD

3. ¿Dónde se coloca?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel.

RECURSOS

- Transporte L1 L2 L3 A3
- Un lápiz

Van a jugar "¿Dónde se coloca?".

1. Señale el auto y explique al niño que tienen que encontrar dónde va el auto.
2. Señale las opciones a la derecha de la página y hable sobre ellas.
3. Hable sobre que el auto no puede ir en el lago.
4. Señale las carreteras: Aquí hay una carretera, otra carretera, y aquí hay otra carretera.
5. Estimule al niño a tomar una decisión preguntando: *¿esta carretera o esta carretera o esta carretera?*
6. Enseñe al niño a dibujar una línea desde el auto hasta la carretera.
7. Repítalo para los vehículos restantes.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 1 elemento:
 - transporte, p. ej., ómnibus, auto
 - ubicaciones, p. ej., carretera, cielo
- Entiende: otro.

ESTRATEGIAS CLAVE

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Proporcione al niño las palabras que coinciden con su pensamiento mientras decide dónde va cada vehículo, p. ej., *Sí, el bote de remos podría ir en el mar o en el lago. ¿Cuál piensas tú que debería ser? ¿El mar o el lago? Yo creo que el lago. Mira, ahí hay un barco. Puede ir en el mar.*

ÉNFASIS ACÚSTICO: Haga un poco de énfasis en la palabra "otra" mientras describe las carreteras para ayudar al niño entender que esta palabra significa que hay más de una de lo mismo.



RESULTADOS ESPERADOS

- Dice palabras sueltas:
 - transporte, p. ej., ómnibus, auto
 - ubicaciones, p. ej., carretera, cielo

ESTRATEGIAS CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Los niños de nivel 1 necesitan la repetición. Algunos niños necesitan oír una palabra nueva muchas veces antes de intentar decirla. Repita los vehículos y las ubicaciones en un par de diferentes frases contenedoras para mantener la atención del niño y darle una mayor posibilidad de recordar las palabras nuevas. *Mira este bote de remos. Hagamos este bote de remos. Creo que tenemos que encontrar agua para este bote de remos. Podríamos elegir el lago o el mar para el bote de remos.*

CIERRE AUDITIVO: Cuando se hayan decidido, modele la oración completa: *El auto va en la carretera.* Luego estimule al niño a dibujar la línea y diga el comienzo de la oración otra vez para que el niño la complete. *El auto va en la...*



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende cómo se relacionan las cosas.

ESTRATEGIA CLAVE

LIBROS LIBROS LIBROS: El niño puede tener experiencia con autos y carreteras, pero puede no tenerla con botes de remos, helicópteros y trenes. Utilice libros para ayudar al niño a aprender más sobre vehículos que puede no haber visto, y para que construya el entendimiento sobre los lugares a donde nos transportan.

ACTIVIDAD

3. ¿Dónde se coloca?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel.

RECURSOS

- Transporte L1 L2 L3 A3
- Lápices de colores

Van a jugar "¿Dónde se coloca?".

1. Señale el auto y explique al niño que tienen que encontrar dónde va el auto.
2. Señale las opciones a la derecha de la página y hable sobre ellas.
3. Hable sobre que el auto no puede ir en el lago.
4. Señale las carreteras: Aquí hay una carretera, otra carretera, y aquí hay otra carretera.
5. Estimule al niño a tomar una decisión preguntando: *¿esta carretera o esta carretera o esta carretera?*
6. Enseñe al niño a dibujar una línea desde el auto hasta la carretera.
7. Repítalo para los vehículos restantes.



RESULTADOS ESPERADOS

- Sigue una indicación con dos partes, p. ej., toma el lápiz y encuentra el avión.
- Presta atención a las preposiciones, p. ej., en la carretera.

ESTRATEGIAS CLAVE

CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA AUDITIVA: El niño comenzará intuitivamente a coincidir los vehículos con sus ubicaciones. Agregue indicaciones de 2 partes para acompañar las acciones, para ayudar al niño a prestar atención a instrucciones más largas. *Cambia el color y luego elige otro vehículo. Encuentra dónde va el avión y dibuja una línea.*

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Proporcione al niño las palabras que coinciden con su pensamiento mientras decide dónde va cada vehículo. *Sí, el bote de remos podría ir en el mar o en el lago. ¿Cuál piensas tú que debería ser? ¿El mar o el lago? Yo creo que el lago. Mira, ahí hay un barco. El barco es muy grande para el lago. Puede ir en el mar.*

ÉNFASIS ACÚSTICO: Las preposiciones en esta actividad deben ser bien diferenciadas: "sobre" versus "en". Haga una pausa justo antes de la frase preposicional y haga un poco de énfasis en la palabra de ubicación. *La motocicleta va... sobre la carretera.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Combina palabras:
 - Vehículo + va + ubicación, p. ej.: El avión va en el cielo.
 - Preposición determinada por un sustantivo, p. ej.: en el cielo.

ESTRATEGIAS CLAVE

USE ALTERNATIVAS: Proporcionar alternativas al niño le da una mayor posibilidad de oír y prestar atención a las combinaciones de palabras justo antes de intentar decirlas. *¿Qué te parece que debemos hacer?: ¿El auto va en el lago o El auto va sobre la carretera?*

CIERRE AUDITIVO: Estimule al niño a dibujar la línea y diga el comienzo de la oración otra vez para que el niño la complete usando la frase preposicional. *El auto va...*



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende cómo se relacionan las cosas.
- Habla de experiencias pasadas.

ESTRATEGIA CLAVE

LIBROS LIBROS LIBROS: Hable de sus experiencias pasadas. *He estado en un tren* y estimule al niño a hacer lo mismo. El niño puede tener experiencia con autos y carreteras, pero puede no tenerla con botes de remos, helicópteros y trenes. Utilice libros para ayudar al niño a aprender más sobre vehículos que puede no haber visto, y para que construya el entendimiento sobre los lugares a donde nos transportan.

ACTIVIDAD

3. ¿Dónde se coloca?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel.

RECURSOS

- Transporte L1 L2 L3 A3
- Lápices de colores

Van a jugar "¿Dónde se coloca?".

1. Señale el auto y explique al niño que tienen que encontrar dónde va el auto.
2. Señale las opciones a la derecha de la página y hable sobre ellas.
3. Hable sobre que el auto no puede ir en el lago.
4. Señale las 3 carreteras diferentes y hable sobre ellas.
5. Estimule al niño a tomar una decisión preguntándole en qué carretera va el auto.
6. Pídale al niño que dibuje una línea desde el auto hasta la carretera.
7. Conversen sobre a dónde va el vehículo y por qué podría estar yendo allí.
8. Repítalo para los vehículos restantes.



RESULTADOS ESPERADOS

- Escucha una oración y responde preguntas sobre ella.

ESTRATEGIAS CLAVE

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Cree una historia para acompañar cada par de imágenes, para ampliar lo que el niño de Nivel 3 puede ver en el papel. *Papá conduce el auto en esa carretera para ir al trabajo todas las mañanas.* Luego pregunte al niño sobre la "historia" para verificar que captó toda la información. *¿Quién conduce el auto? ¿A dónde va? ¿Conduce por la mañana o por la tarde?*

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Proporcione al niño las palabras que coinciden con su pensamiento mientras decide dónde va cada vehículo. *Sí, el bote de remos podría ir en el mar o en el lago. ¿Cuál piensas tú que debería ser? ¿El mar o el lago? Yo creo que el lago. Mira, ahí hay un barco. El barco es muy grande para el lago. Puede ir en el mar.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Utiliza verbos en tercera persona: va, conduce, navega.
- Utiliza: en / sobre / encima en oraciones: El camión va sobre el puente.

ESTRATEGIAS CLAVE

ÉNFASIS ACÚSTICO: Los verbos en tercera persona son marcas gramaticales difíciles. Haga énfasis acústico en estos verbos ubicándolos en la posición final de la pregunta. *¿Puedes encontrar dónde el auto va?* Esto le da al niño la mayor posibilidad de oír y prestar atención a los sonidos al final de la oración y lo ayuda a elaborar la regla de cuándo usar esta marca gramatical.

USE ALTERNATIVAS: Proporcionar alternativas al niño le da una mayor posibilidad de oír la construcción de la oración completa justo antes de intentar decirla. *¿Qué te parece que debemos decir?: ¿El auto va en el lago o el auto va sobre la carretera?* Para ampliar el vocabulario, utilice verbos más específicos en las opciones. *¿Debemos decir: El auto corre por la carretera o el auto acelera por la carretera?*



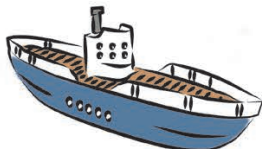
RESULTADOS ESPERADOS

- Habla de experiencias pasadas.
- Habla sobre eventos hipotéticos.

ESTRATEGIA CLAVE

LIBROS LIBROS LIBROS: Hable de sus experiencias pasadas. *He estado en un tren.* Estimule al niño a hacer lo mismo. El niño puede tener experiencia con autos y carreteras, pero puede no tenerla con botes de remos, helicópteros y trenes. Utilice libros para ayudar al niño a aprender más sobre vehículos que puede no haber visto, para que construya el entendimiento sobre los lugares a donde nos transportan, y haga una aseveración en base a este conocimiento. *¿Qué crees que sucedería si un auto entra en un lago?*

3. ¿Dónde se coloca?

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

3. ¿Dónde se coloca?



auto

☐
☐

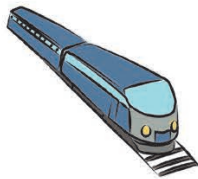

puente



bote de remos

☐
☐


carretera



tren

☐
☐


cielo



avión

☐
☐


pista



camión

☐
☐


mar



motocicleta

☐
☐


lago



helicóptero

☐
☐


carretera



barco

☐
☐


cielo



ómnibus

☐
☐


carretera

ACTIVIDAD

4. Es un largo camino hasta la tienda

PREPARACIÓN

Imprima los recursos L1 L2 L3 A4 en papel; puede hacer 2 páginas en una para que las imágenes sean más pequeñas, pero tome en cuenta que los vehículos se van a superponer con las imágenes del libro.

Ensamble como un libro.

Imprima los vehículos L1 L2 L3 A4 en papel.

RECURSOS

- Transporte L1 L2 L3 A4
- Transporte L1 L2 L3 A4 vehículos
- Tijeras, grapadora y cola

Van a hacer un libro juntos.

1. Si lo desea, póngale un nombre a la niña.
2. Explique que ella vive lejos de la tienda.
3. Explique que primero ella debe llegar de la isla a la playa.
4. Observe los vehículos y elija uno para colocar en la caja en el medio.
5. Piense palabras que puedan ir en esa página y escríbalas.
6. Pase la página y repita para cada destino.



RESULTADOS ESPERADOS

- Sigue indicaciones con contexto, p. ej., elige uno, corta aquí, dalo vuelta, pégalo

ESTRATEGIAS CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: A los niños les gusta cortar papel. Si le da tijeras a un niño, comenzará a cortar papel (y muchas otras cosas). Si le da tijeras y papel a un niño y le dice *Corta aquí* cada vez, aprenderá lo que las palabras *Corta aquí* significan. Agregue palabras a cada acción que usted o el niño haga.



RESULTADOS ESPERADOS

- Repite palabras de instrucciones.

ESTRATEGIAS CLAVE

RETROALIMENTACIÓN AUDITIVA: Escojan una vehículo por turnos, recórtelo y péguenlo en el libro. Cuando sea el turno del padre / tutor, estimule al niño para que le enseñe al padre / tutor qué hacer. Explique al niño: *Tienes que decirle a mamá que elija uno. Toma, dale las tijeras y dile que corte. Ahora ella tendrá que darlo vuelta*. Esta técnica le permite al niño oír el lenguaje requerido justo antes de intentar decirlo y le permite comparar lo que dice con el modelo que usted proporcionó.

ACÉRCATE A MÍ: Sentarse cerca del niño cuando presenta los modelos de lenguaje tiene dos efectos sobre la actividad. En primer lugar, le da al niño la mayor posibilidad de acceder a la información auditiva, y en segundo lugar, usted puede orientar al niño sobre qué decirle al padre / tutor, para que el niño ocupe el rol del maestro.



RESULTADOS ESPERADOS

- Elige entre dos.

ESTRATEGIA CLAVE

USE ALTERNATIVAS: Observar la página de vehículos completa puede ser demasiado para el niño de nivel 1 así que usted puede recortar las imágenes en juegos de dos o señalar las imágenes a medida que hace sugerencias. *Ella tiene que cruzar el agua. Puedes elegir el barco o el velero*. Ofrecer una opción le permite al niño oír las palabras para repetir las. Es más probable que los niños intenten decir palabras cuando las acaban de oír que si sienten que están siendo evaluados sobre las palabras que ya saben.

ACTIVIDAD

4. Es un largo camino hasta la tienda

PREPARACIÓN

Imprima los recursos L1 L2 L3 A4 en papel; puede hacer 2 páginas en una para que las imágenes sean más pequeñas, pero tome en cuenta que los vehículos se van a superponer con las imágenes del libro.

Ensamble como un libro.

Imprima los vehículos L1 L2 L3 A4 en papel.

RECURSOS

- Transporte L1 L2 L3 A4
- Transporte L1 L2 L3 A4 vehículos
- Tijeras, grapadora y cola

Van a hacer un libro juntos.

1. Si lo desea, póngale un nombre a la niña.
2. Explique que ella vive lejos de la tienda.
3. Explique que primero ella debe llegar de la isla a la playa.
4. Observe los vehículos y elija uno para colocar en la caja en el medio.
5. Piense palabras que puedan ir en esa página y escríbalas.
6. Pase la página y repita para cada destino.



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende una secuencia de 2 partes unidas por "y luego".
- Presta atención a una oración con dos elementos de información.

ESTRATÉGIAS CLAVE

CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA AUDITIVA: Explicar cómo hacer una actividad, jugar un juego o hacer algo le da una oportunidad de construir la memoria auditiva del niño. El niño de nivel 2 estará en camino de recordar indicaciones de 2 pasos. Combine 2 frases cortas que contengan verbos para ayudar al niño a aprender a seguir instrucciones más largas. *Elija una imagen y luego recórtela. Dalo vuelta y luego coloca un poco de cola.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Conecta verbos utilizando 'y luego', p. ej., dalo vuelta y luego pégalo.
- Conecta sustantivos utilizando 'y luego', p. ej., un ómnibus y luego un tren.

ESTRATÉGIAS CLAVE

RETROALIMENTACIÓN AUDITIVA: Escojan una vehículo por turnos, recórtelo y péguenlo en el libro. Cuando sea el turno del padre / tutor, estimule al niño para que le enseñe al padre / tutor qué hacer. *Tienes que decirle a mamá que elija una imagen y luego la recorte.* Esta técnica le permite al niño oír el lenguaje requerido justo antes de intentar decirlo y le permite comparar lo que dice con el modelo que usted proporcionó.

ACÉRCATE A MÍ: Sentarse cerca del niño cuando presenta los modelos de lenguaje tiene dos efectos sobre la actividad. En primer lugar, le da al niño la mayor posibilidad de acceder a la información auditiva, y en segundo lugar, usted puede orientar al niño sobre qué decirle al padre / tutor, para que el niño ocupe el rol del maestro.

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Cuando el libro esté completo, puede volver a contar la historia solo hablando de los vehículos que la niña usó. *Fue en un barco, luego en un tren, luego en un helicóptero y luego en un ómnibus...*



RESULTADOS ESPERADOS

- Hace una elección y explica la decisión.
- Se imagina cómo se siente una persona y habla sobre eso.

ESTRATÉGIA CLAVE

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Modele el lenguaje detrás de la toma de decisiones para que el niño aprenda a explicar sus elecciones. *Buena elección. Un barco la ayudará a cruzar el mar. ¡Oh! ¡Un cohete! Eso la llevará a la tienda muy rápido.*

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Agregue comentarios de cómo se puede estar sintiendo la niña. *Está yendo en cohete, debe estar emocionada. Debe estar cansada ahora. Probablemente tenga mucha hambre. Finalmente llegó a casa... ¿Cómo crees que se siente?*

ACTIVIDAD

4. Es un largo camino hasta la tienda

PREPARACIÓN

Imprima los recursos L1 L2 L3 A4 en papel; puede hacer 2 páginas en una para que las imágenes sean más pequeñas, pero tome en cuenta que los vehículos se van a superponer con las imágenes del libro.

Ensamble como un libro.

Imprima los vehículos L1 L2 L3 A4 en papel.

RECURSOS

- Transporte L1 L2 L3 A4
- Transporte L1 L2 L3 A4 vehículos
- Tijeras, grapadora y cola

Van a hacer un libro juntos.

1. Si lo desea, póngale un nombre a la niña.
2. Explique que ella vive lejos de la tienda.
3. Explique que primero ella debe llegar de la isla a la playa.
4. Observe los vehículos y elija uno, recórtelo y péguelo en la caja en el medio.
5. Piense palabras que puedan ir en esa página y escríbalas.
6. Pase la página y repita para cada destino.



RESULTADOS ESPERADOS

- Recuerda una oración que contiene 3 datos.
- Recuerda una secuencia de tres partes.

ESTRATEGIAS CLAVE

CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA AUDITIVA: Explicar cómo hacer una actividad, jugar un juego o hacer algo le da una oportunidad de construir la memoria auditiva del niño. El niño de nivel 3 estará en camino de recordar indicaciones de 3 pasos. Combine 3 frases cortas que contengan verbos para ayudar al niño a aprender a seguir instrucciones más largas. *Elige un vehículo y recórtalo, luego pégalo en el libro.*

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Cuando piense en palabras para colocar en cada página, utilice diferentes construcciones oracionales para cada página para que el niño aprenda que se pueden combinar palabras de diferentes maneras para hablar de los mismos 3 datos. *La niña conducirá desde las montañas hasta la estación de tren, también Ella irá desde las montañas hasta la estación de tren en auto.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Utiliza pronombre: ella.
- Utiliza tiempos verbales
 - tiempo futuro, p. ej., va a conducir/conducirá, va a volar.
 - tiempo pasado, p. ej., fue/condujo/voló.

ESTRATEGIAS CLAVE

USE ALTERNATIVAS: Modele las sugerencias como opciones para hacer énfasis en las marcas gramaticales. *¿Cómo crees que llegará al bosque?... ¿Crees que ella tomará el tren al bosque o crees que montará una motocicleta a las montañas?*

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Cuando el libro esté completo, puede volver a contar la historia en pasado. *Navegó en un barco, luego tomó un tren, luego voló en un helicóptero...*



RESULTADOS ESPERADOS

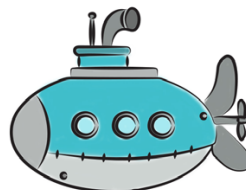
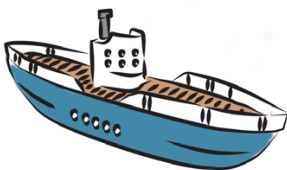
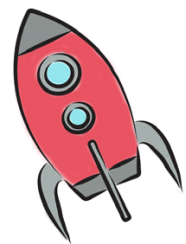
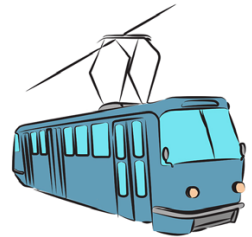
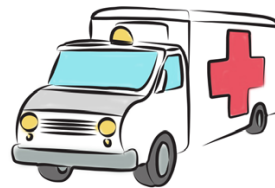
- Hace una elección y explica la decisión.
- Se imagina cómo se siente una persona y habla sobre eso.

ESTRATEGIA CLAVE

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Modele el lenguaje detrás de la toma de decisiones para que el niño aprenda a explicar sus elecciones. *Buena elección. Un barco la ayudará a cruzar el mar.*

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Agregue comentarios de cómo se puede estar sintiendo la niña. *Está yendo en cohete, debe estar emocionada. Qué día tan ocupado. Finalmente llegó a casa... ¿Cómo crees que se siente?*

4. Es un largo camino hasta la tienda



4. Es un largo camino hasta la tienda



ómnibus



taxi



auto



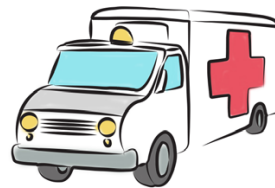
camión



camioneta



limusina



ambulancia



tractor



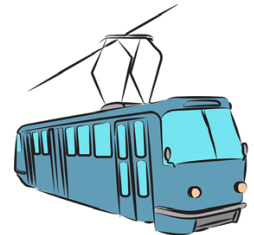
motocicleta



bicicleta



tren



teleférico



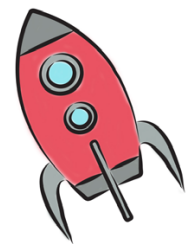
globo aerostático



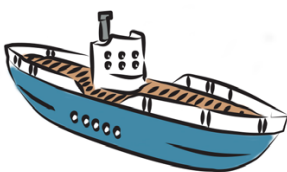
avión



helicóptero



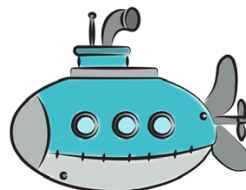
cohete



barco



velero



submarino

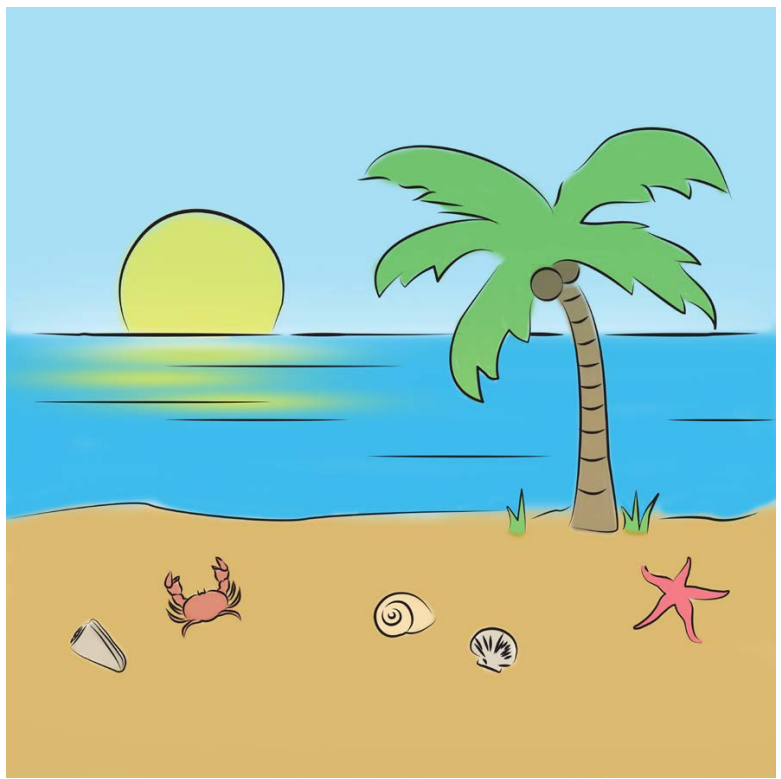
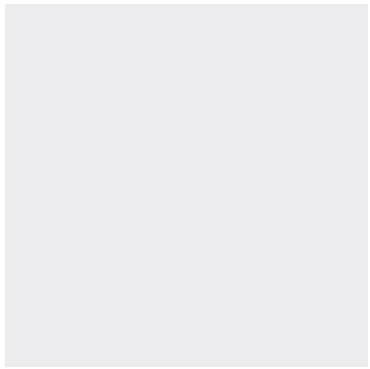


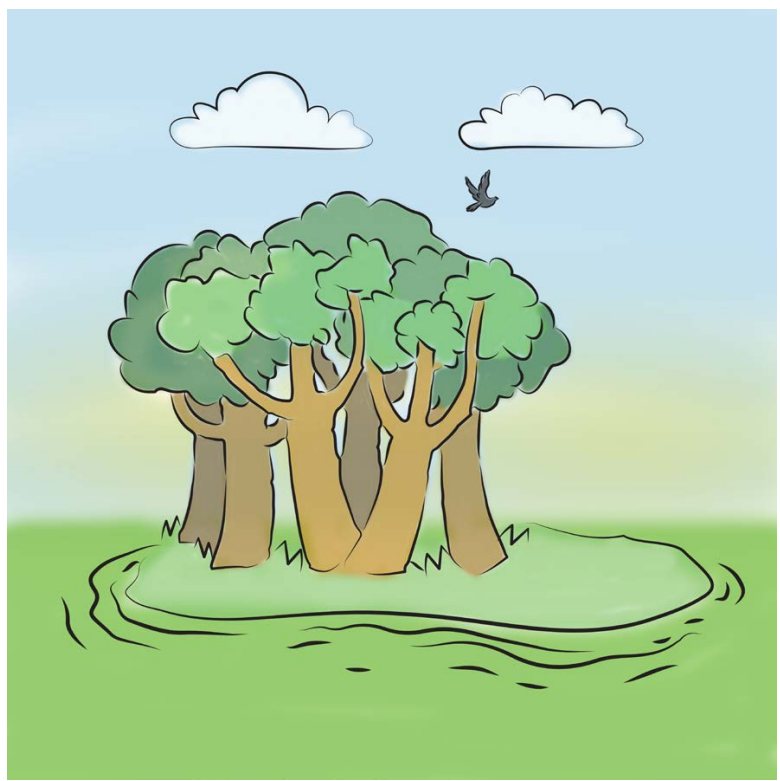
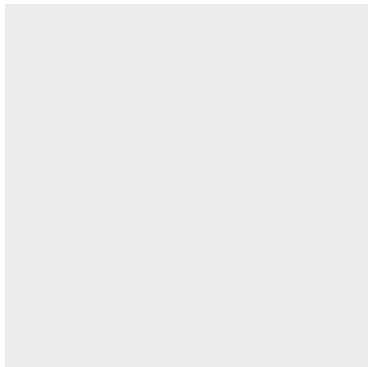
bote de remos

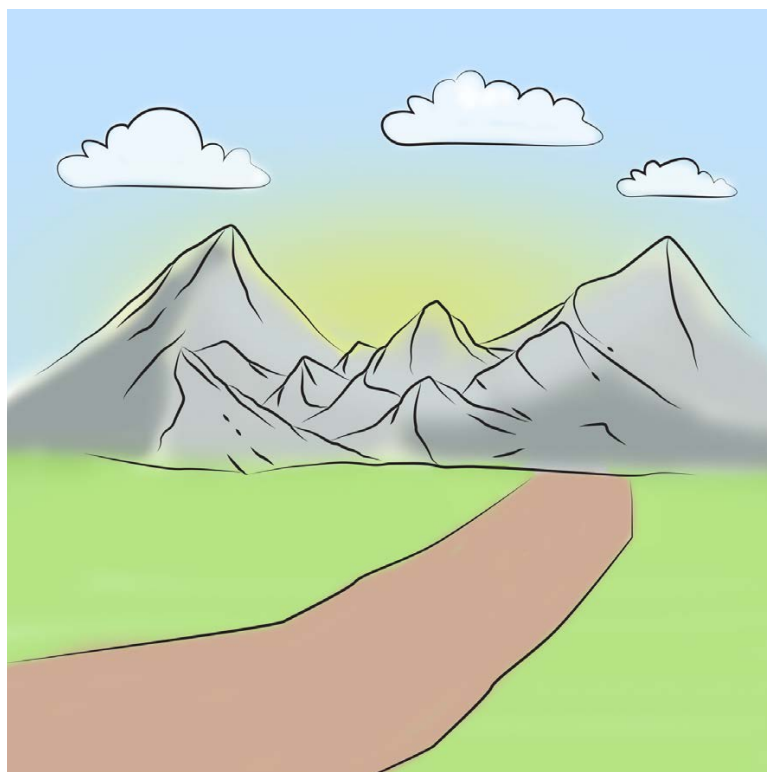
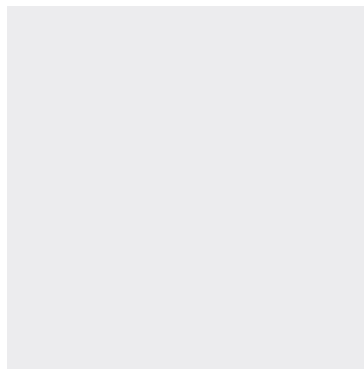
4. Es un largo camino hasta la tienda

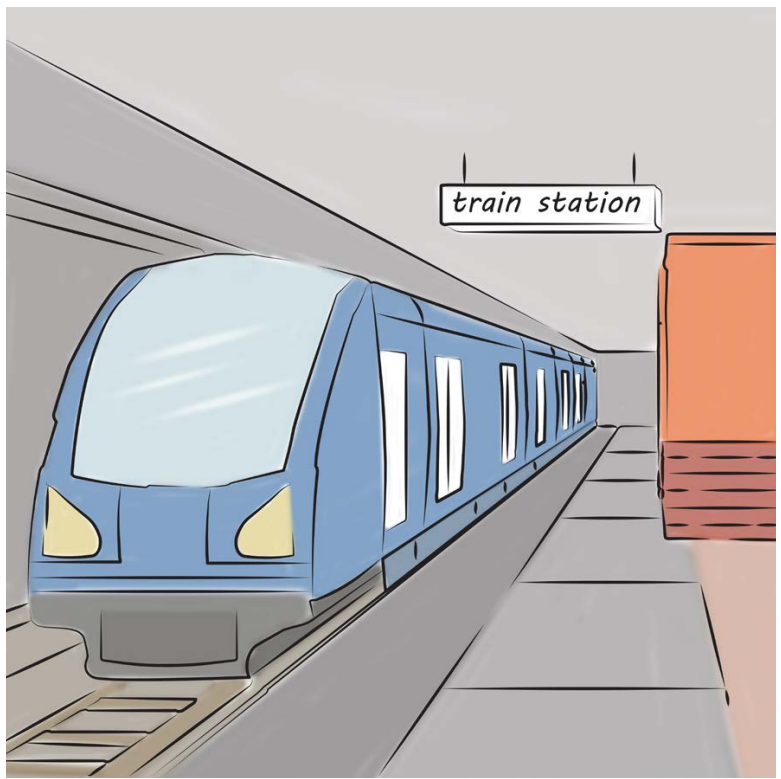
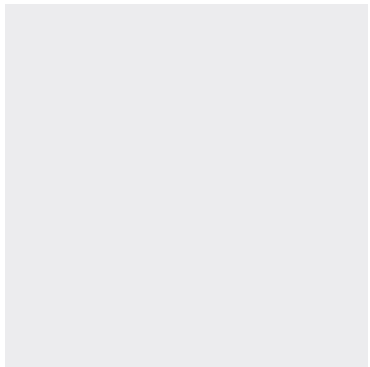
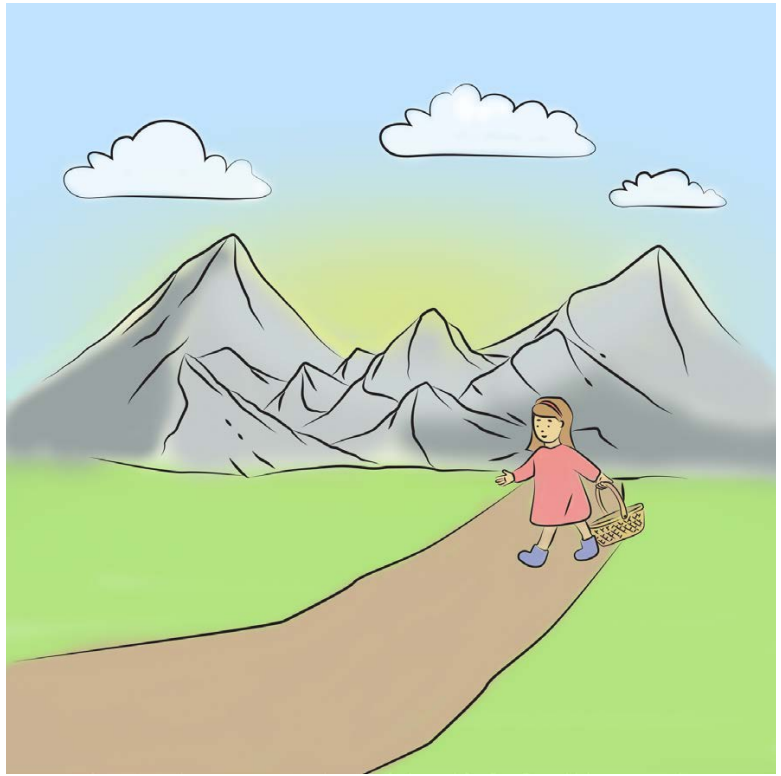
Es un largo camino
hasta la tienda.

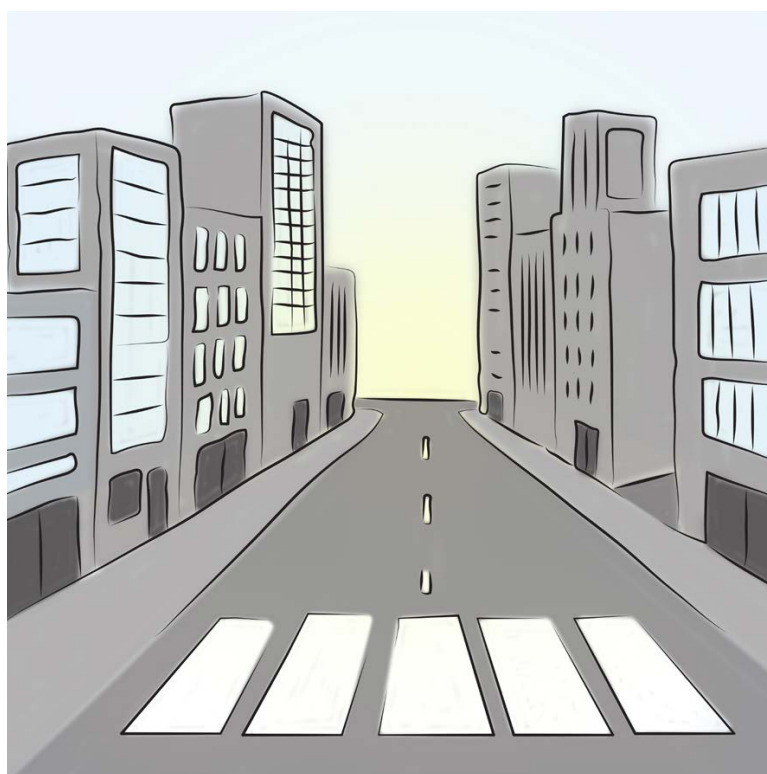
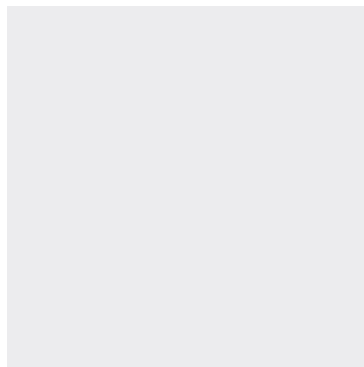


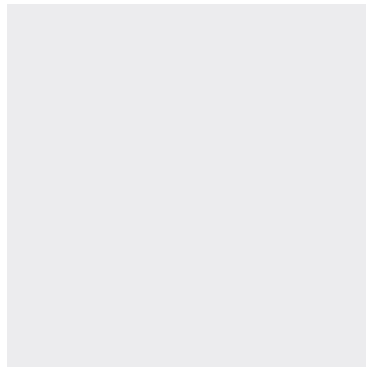


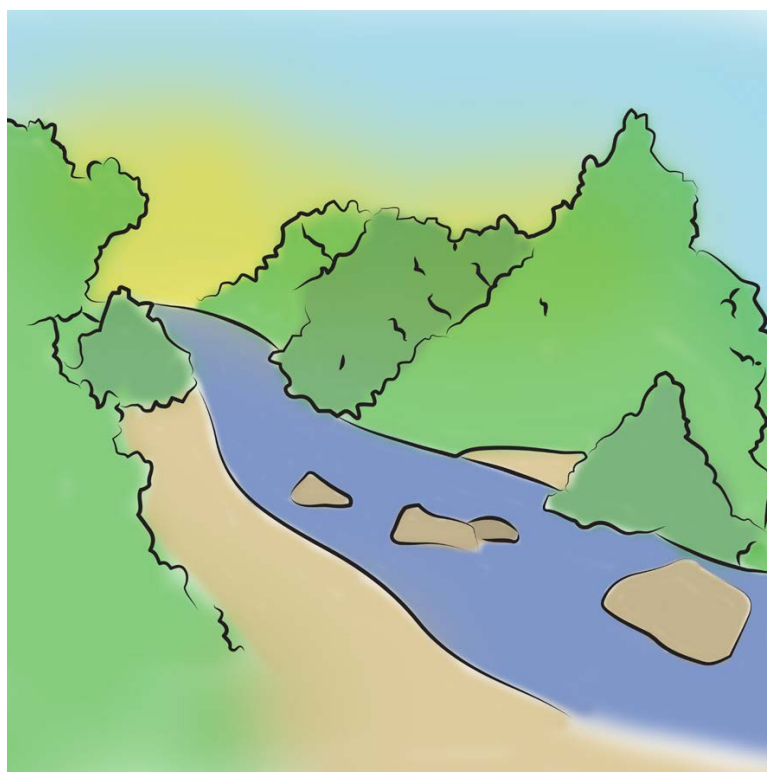
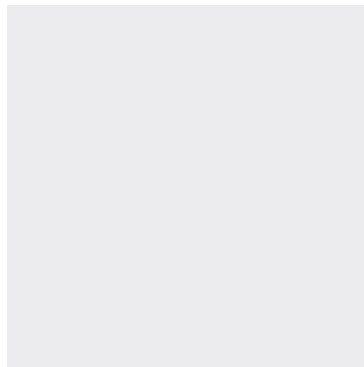


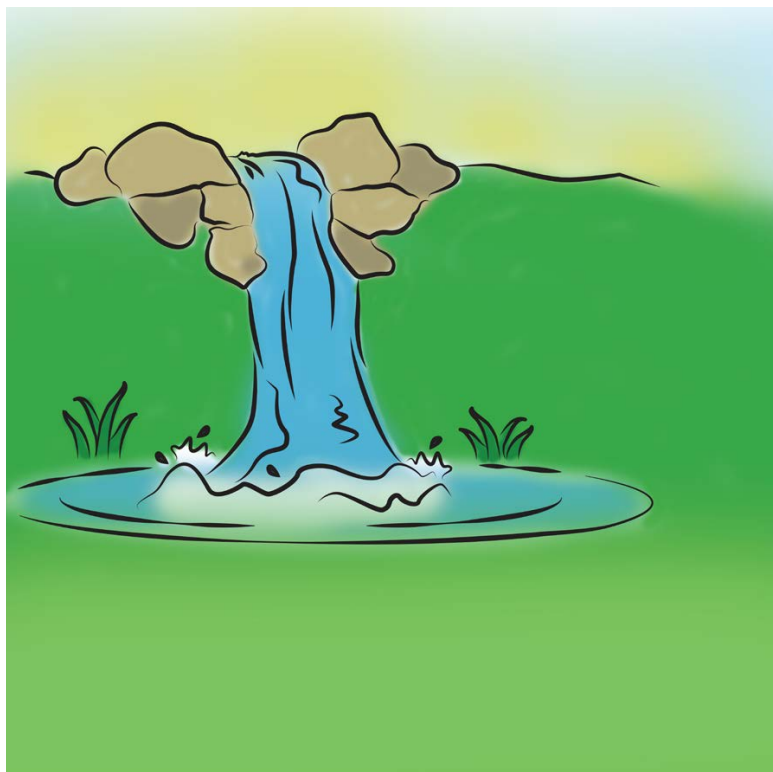
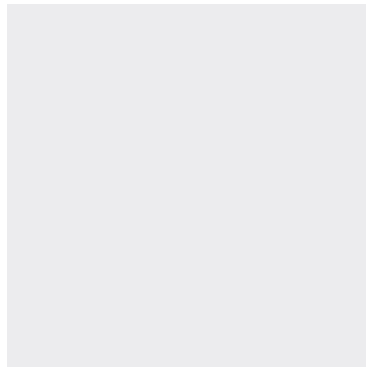
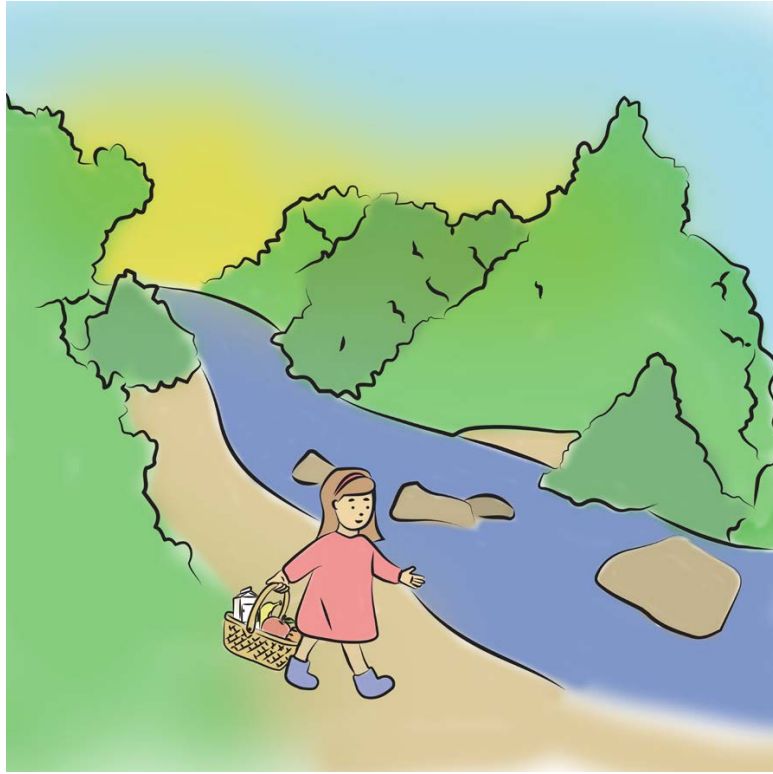


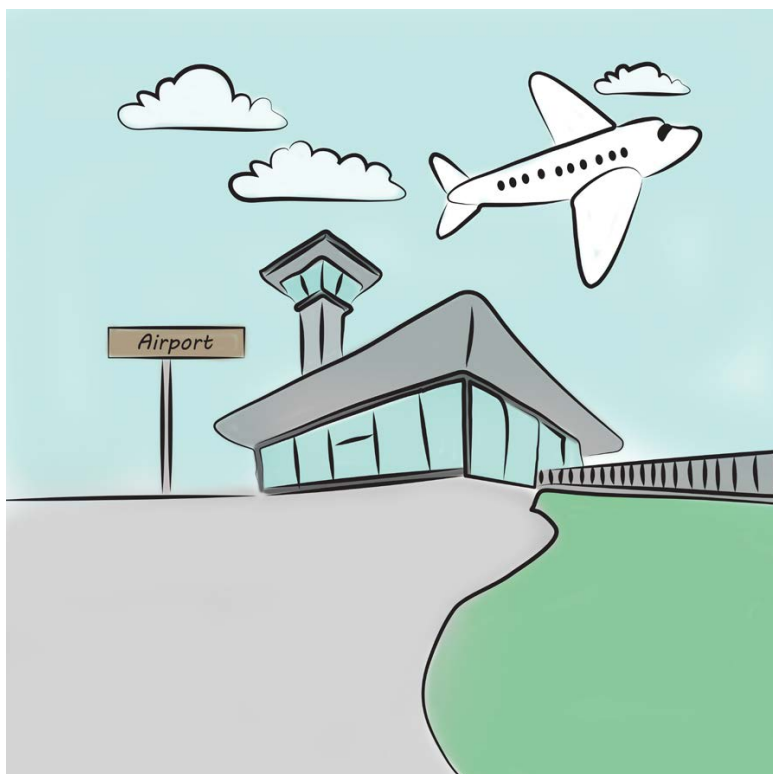
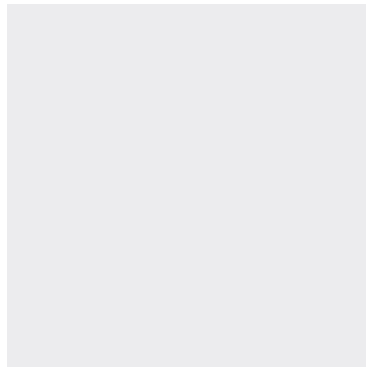


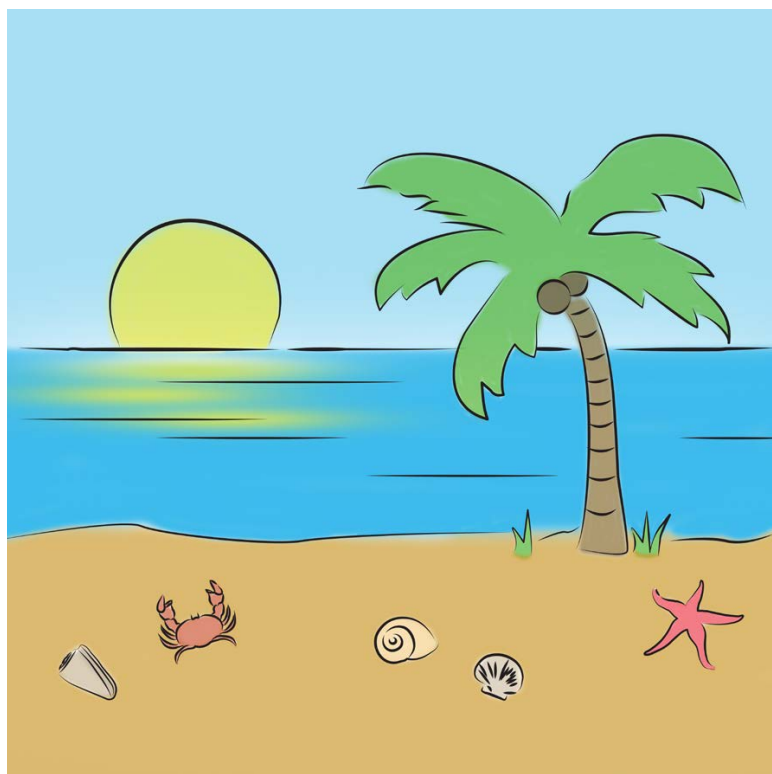
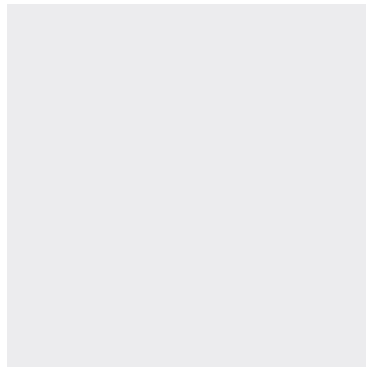














Oficinas MED-EL en el mundo

AMERICAS

Argentina
medel@medel.com.ar

Canadá
officecanada@medel.com

Colombia
office-colombia@medel.com

México
office-mexico@medel.com

Estados Unidos
implants@medelus.com

ASIA PACÍFICO

Australia
office@medel.com.au

China
office@medel.net.cn

Hong Kong
office@hk.medel.com

India
implants@medel.in

Indonesia
office@id.medel.com

Japón
office-japan@medel.com

Malasia
office@my.medel.com

Filipinas
office@ph.medel.com

Singapur
office@sg.medel.com

Corea del Sur
office@kr.medel.com

Tailandia
office@th.medel.com

Vietnam
office@vn.medel.com

EMEA

Austria
office@at.medel.com

Bélgica
office@be.medel.com

Finlandia
office@fi.medel.com

Francia
office@fr.medel.com

Alemania
office@medel.de

Italia
ufficio.italia@medel.com

Portugal
office@pt.medel.com

España
office@es.medel.com

Sudáfrica
customerserviceZA@medel.com

Emiratos Árabes

Unidos
office@ae.medel.com

Reino Unido
customerservices@medel.co.uk