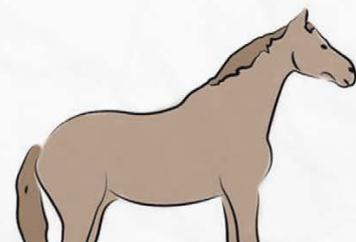
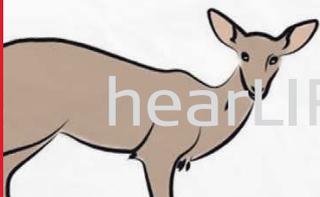
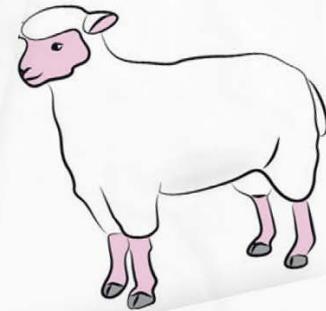
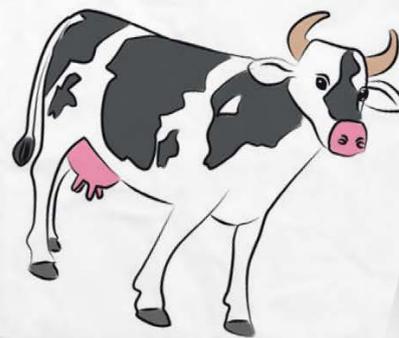
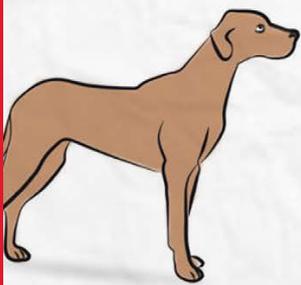
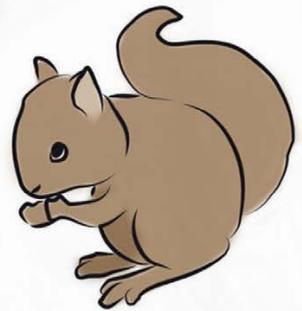
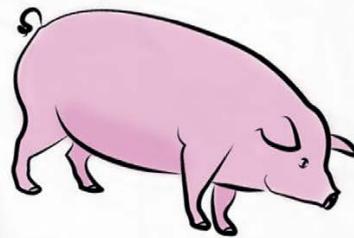
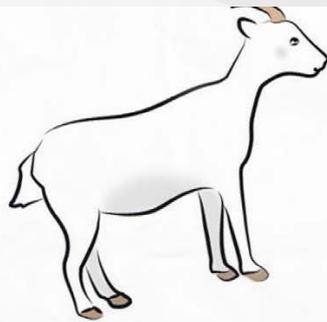


Planes de lecciones

05 ANIMALES



hearLIFE

Conozca más sobre los planes de lecciones

Plan de lecciones

Nivel 1, Nivel 2, Nivel 3

1. Pares de animales y Yo tengo... ¿Quién tiene...?

Notas del terapeuta, Recursos

2. El misterio de las partes de animales

Notas del terapeuta, Recursos

3. ¿Qué come el animal?

Notas del terapeuta, Recursos

4. ¿Qué es eso de ahí que se esconde de mí?

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 <i>1 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 <i>2 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 <i>3 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



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	<ul style="list-style-type: none"> Identifica 1 elemento: <ul style="list-style-type: none"> partes de una casa Entiende algunos adverbios de lugar: adelante/atrás 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica partes de la casa Usa verbos: cortar/pegar/doblar 	<ul style="list-style-type: none"> Entiende que las personas ven cosas diferentes desde distintos ángulos
¿QUIÉN ESTÁ EN LA CASA? RECURSOS • Mi casa L1 L2 L3 A2	<ul style="list-style-type: none"> Presta atención a 1 elemento: <ul style="list-style-type: none"> persona lugar verbo 	<ul style="list-style-type: none"> Repite o identifica 1 palabra: <ul style="list-style-type: none"> persona lugar verbo 	<ul style="list-style-type: none"> Entiende qué es lo mismo y qué no es lo mismo
¿DÓNDE SE COLOCA? RECURSOS • Mi casa L1 L2 L3 A3	<ul style="list-style-type: none"> Identifica 1 elemento <ul style="list-style-type: none"> objeto lugar 	<ul style="list-style-type: none"> Consolida el vocabulario dentro de categorías: cosas dentro de una casa/lugares de la casa 	<ul style="list-style-type: none"> Entiende la asociación entre un objeto y un lugar
MI CASA RECURSOS • Mi casa L1 L2 L3 A4	<ul style="list-style-type: none"> Presta atención a los verbos: cortar, doblar, sostener, presionar, contar Presta atención a un libro 	<ul style="list-style-type: none"> Intenta repetir una palabra de cada página 	<ul style="list-style-type: none"> 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^oEL

ACTIVIDAD

1. Construir una casa

PREPARACIÓN

Imprima todos los recursos en tarjetas de papel fino

RECURSOS

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

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.



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

			
<p>PARES DE ANIMALES</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Animales L1 A1 girador Animales L1 A1 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica 1 elemento: <ul style="list-style-type: none"> Nombres de animales Verbo: girar / detener Entiende concepto: coincidir (mismo) 	<ul style="list-style-type: none"> Coincide suprasegmentales Identifica animales Dice verbos 	<ul style="list-style-type: none"> Hace coincidir mágenes idénticas Entiende las expresiones de emociones
<p>EL MISTERIO DE LAS PARTES DE ANIMALES</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Animales L1 L2 A2 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica 1 elemento: <ul style="list-style-type: none"> Nombres de animales Partes de animales Entiende indicaciones simples con contexto 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica nombres de animales Repite partes de animales 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce una parte de una imagen entera
<p>¿QUÉ COME EL ANIMAL?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Animales L1 A3 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica 1 elemento: <ul style="list-style-type: none"> Nombres de animales Elementos de comida Verbo: comer Entiende "o" en contexto 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica animales Repite elementos de comida Utiliza: sí / no 	<ul style="list-style-type: none"> Entiende relaciones entre cosas
<p>¿QUÉ ES ESO DE AHÍ QUE SE ESCONDE DE MÍ?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Animales L1 L2 L3 A4 	<ul style="list-style-type: none"> Presta atención a una historia Responde a suprasegmentales 	<ul style="list-style-type: none"> Repite una palabra Intenta decir vocales en palabras que riman 	<ul style="list-style-type: none"> Entiende la sorpresa

Fecha:

Nombre: dad: E. A:

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

			
<p>YO TENGO... ¿QUIÉN TIENE...?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animales L2 A1 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha de 2 elementos: <ul style="list-style-type: none"> · 2 nombres de animales · Adjetivo sustantivo: animal + grade / pequeño • Entiende concepto: mismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza pronombre: Yo • Dice oración de 3 a 4 palabras • Hace una pregunta usando "¿quién...?" 	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue las reglas de un juego de cartas • Entiende la emoción de ganar
<p>EL MISTERIO DE LAS PARTES DE ANIMALES</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animales L1 L2 A2 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha de 2 elementos: <ul style="list-style-type: none"> · Nombres de animales + partes • Entiende indicaciones simples 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica nombres de animales y partes 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce una parte de una imagen entera
<p>¿QUÉ COME EL ANIMAL?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animales L2 L3 A3 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha de 2 elementos: <ul style="list-style-type: none"> · Nombres de animales + comida 	<ul style="list-style-type: none"> • Combina palabras <ul style="list-style-type: none"> · Sustantivo + sustantivo · Sustantivo + verbo · Verbo + objeto · Sustantivo + verbo + objeto • Utiliza conjunción: y 	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende relaciones entre cosas
<p>¿QUÉ ES ES O DE AHÍ QUE SE ESCONDE DE MÍ?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animales L1 L2 L3 A4 	<ul style="list-style-type: none"> • Presta atención a una historia • Responde a una rima 	<ul style="list-style-type: none"> • Repite de 2 a 3 palabras • Utiliza artículo: el • Uso de: un / una • Dice palabras con rima 	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende la sorpresa y el humor en lo inesperado

Fecha:

Nombre: Edad: E. A:

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

			
<p>YO TENGO... ¿QUIÉN TIENE...?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animales L3 A1 	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende las reglas del juego • Entiende combinación de oración / pregunta 	<ul style="list-style-type: none"> • Dice oración completa y pregunta • Utiliza: tengo / tiene 	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende la emoción de ganar • Predice las emociones de otros en el juego
<p>EL MISTERIO DE LAS PARTES DE ANIMALES</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animales L3 A2 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha de 3 elementos: <ul style="list-style-type: none"> · Nombres de animales + 2 partes 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica nombres de animales y partes • Utiliza preposiciones para indicar posesión 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace predicciones o suposiciones • Entiende la falsa creencia
<p>¿QUÉ COME EL ANIMAL?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animales L2 L3 A3 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha de 3 elementos <ul style="list-style-type: none"> · Entiende descripciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Dice oración entera • Utiliza artículo: el • Verbo en tercera persona: come 	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende relaciones entre cosas
<p>¿QUÉ ES ES O DE AHÍ QUE SE ESCONDE DE MÍ?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animales L1 L2 L3 A4 	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue el hilo de las oraciones de una historia • Identifica la rima 	<ul style="list-style-type: none"> • Dice oración entera • Utiliza contracciones: del / al • Utiliza preposiciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende la sorpresa y el humor en lo inesperado

ACTIVIDAD

1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel fino.

Recorte las tarjetas de imágenes, el girador y la flecha

Haga un orificio en el centro de la flecha y de la superficie de giro e inserte un pasador de dos patas para unirlos.

RECURSOS

- Animales L1 A1 girador
- Animales L1 A1
- Tijeras, pasador de dos patas o gancho mariposa

Van a jugar un juego de memoria juntos.

1. Junto con el niño, ordene las tarjetas en pares.
2. Explique que solo necesitan una y retire una de cada animal.
3. De vuelta las tarjetas restantes para que las imágenes de los animales queden boca abajo.
4. Tomen turnos para usar el girador. La flecha se detendrá en un animal y tendrán una oportunidad de encontrar la tarjeta de ese animal.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 1 elemento a través de la escucha.
 - Nombres de animales, p. ej., *Intenta encontrar el cerdo?*
 - Verbos, p. ej., *Tu turno de girar.*
- Entiende conceptos: *coincidencia/mismo.*

ESTRATEGIAS CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Mucha repetición ayudará al niño a prestar atención a las palabras importantes en esta actividad. Hable sobre las imágenes mientras las ordenan y las retiran, mientras utilizan el girador y mientras buscan la imagen que coincide. *Yo tengo el cerdo. Oh, no. Di vuelta el caballo.*

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: a medida que descubren los pares, usted verá que el niño mira una tarjeta y la otra, y nota que son la misma imagen. Proporcione las palabras que se ajustan a lo que ambos notaron. *Sí, estas coinciden. Son lo mismo.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Coincide suprasegmentales: utiliza sonidos de juego, p. ej., *wi, wush, gira y gira*
- Identifica animales: repite nombres de animales, p. ej., *perro.*
- Dice verbos, p. ej., *girar/detener.*

ESTRATEGIAS CLAVE

GANCHOS AUDITIVOS: Agregue un sonido de juego al turno de cada persona con el girador, sostenga la flecha, haga el sonido y el estimule al niño a repetirlo antes de soltar la flecha para su turno. *Listo para hacerla girar wush...*

ÉNFAIS ACÚSTICO: Los oyentes principiantes prestarán atención a la última palabra que escuchen, y es la que intentarán decir, así que coloque su palabra objetivo, ya sea el nombre del animal o el verbo, al final de una oración corta. *¡Oh! Tienes el ratón. Ahora tienes que encontrar el ratón.*



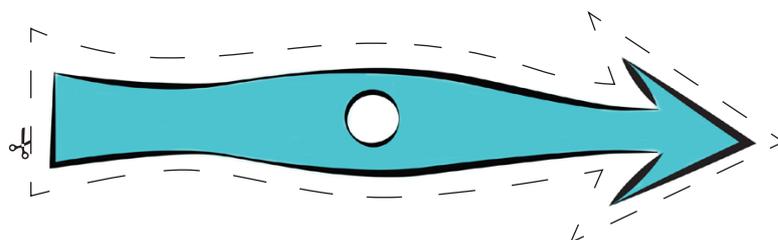
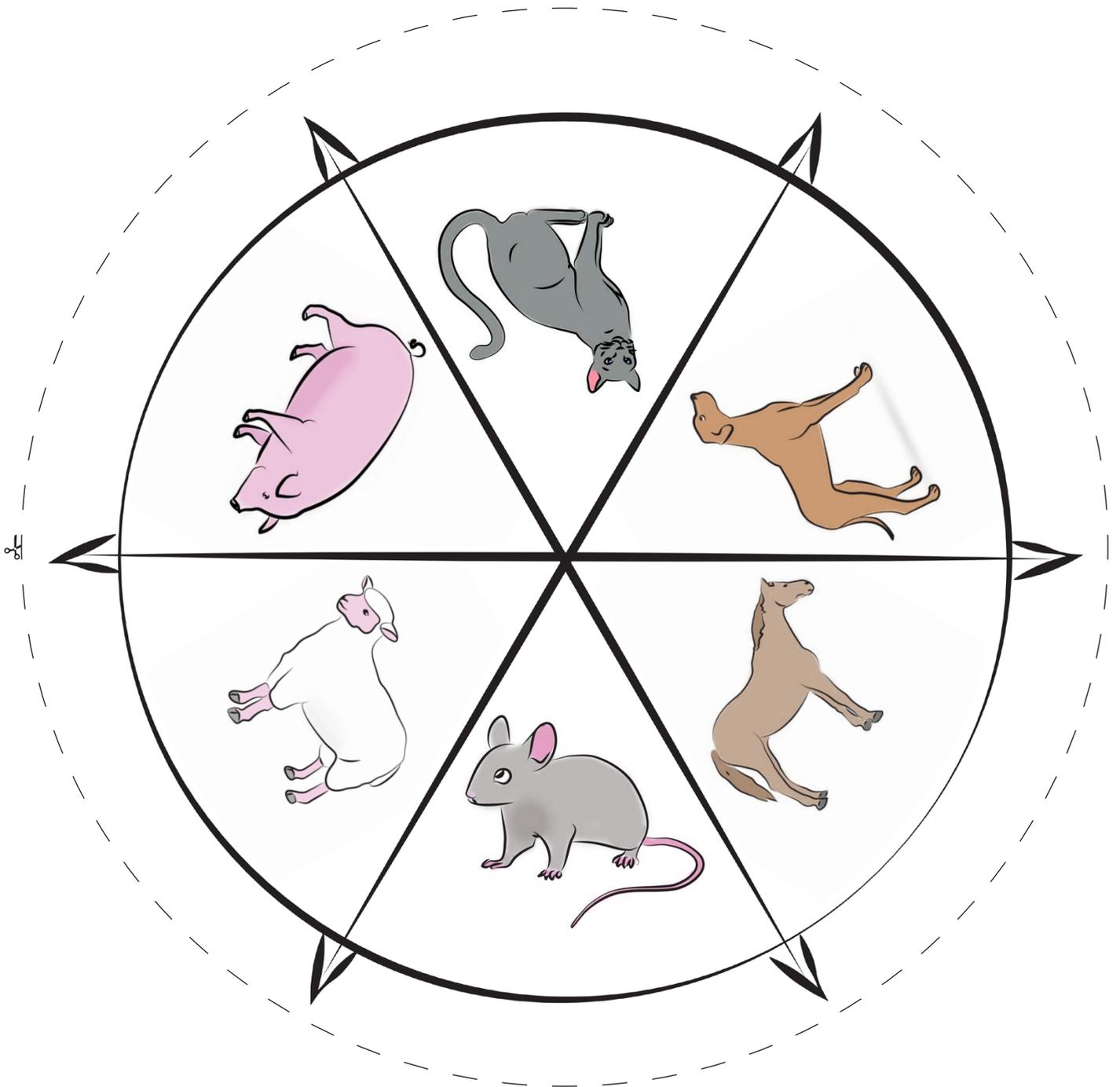
RESULTADOS ESPERADOS

- Hace coincidir mágenes idénticas.
- Entiende las expresiones de emociones.

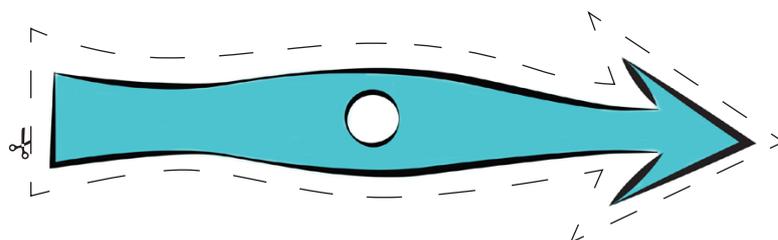
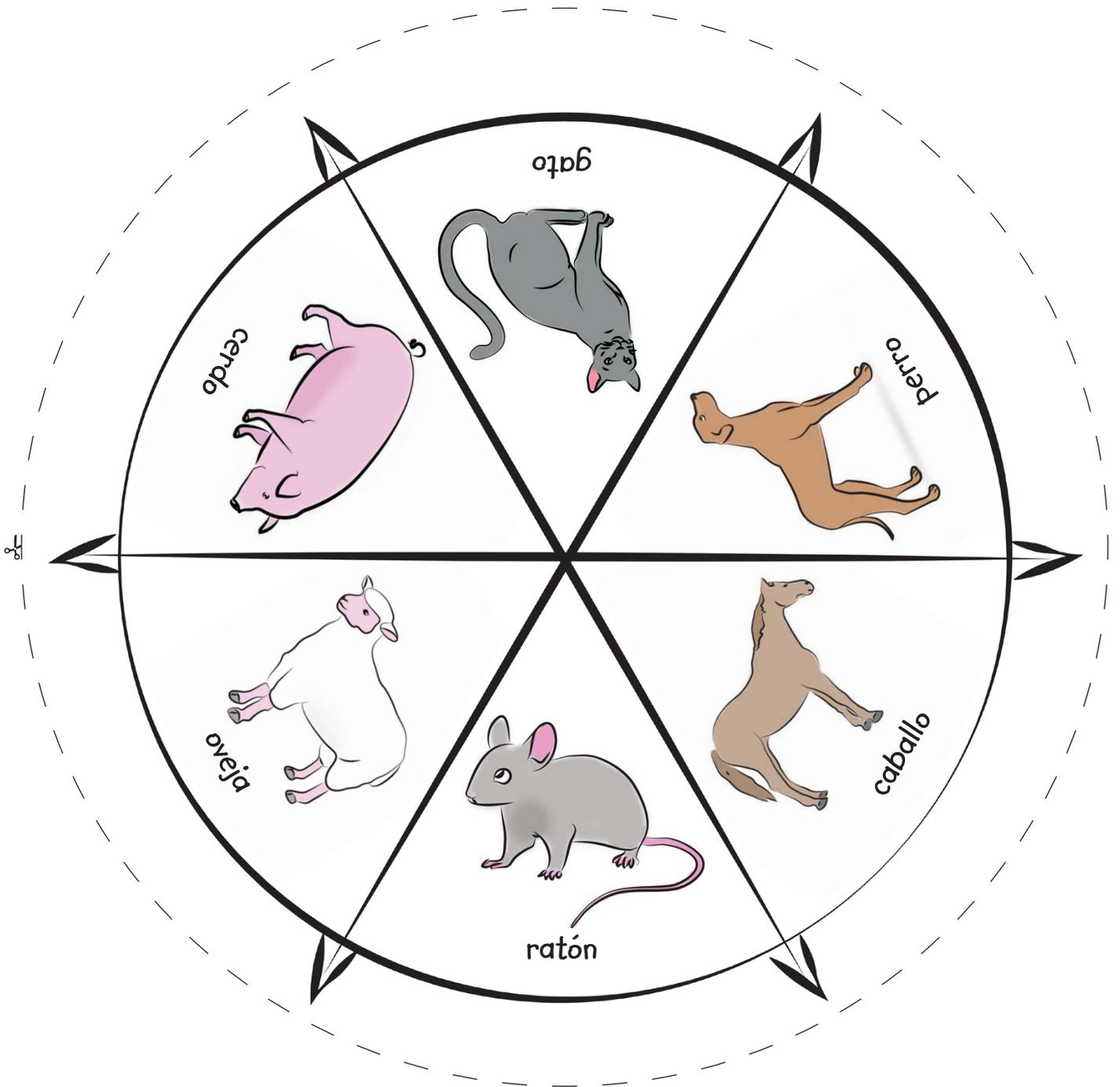
ESTRATEGIA CLAVE

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Proporcionar el modelo de lenguaje para lo que ambos están pensando ayuda a desarrollar el concepto cognitivo de imágenes que coinciden. Agregue GANCHOS AUDITIVOS, combinado con expresiones faciales, ayuda al niño a entender los estados emocionales. *¡Sí! ¡Encontraste el cerdo! ¡Caramba... Yo tengo el caballo.*

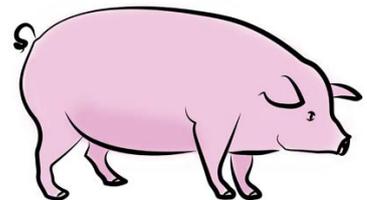
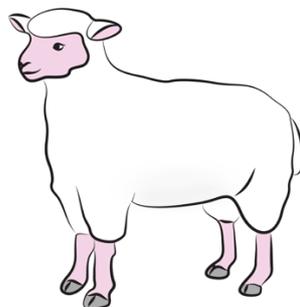
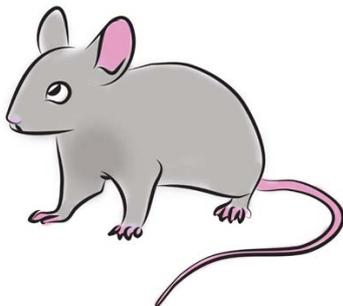
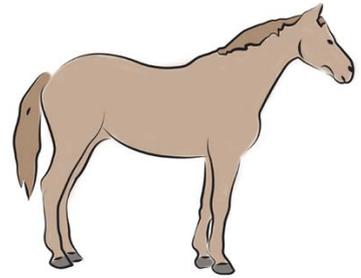
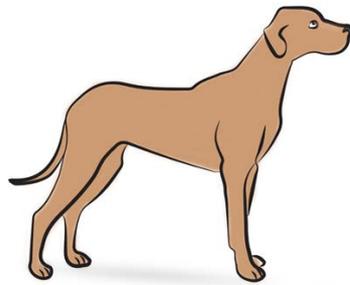
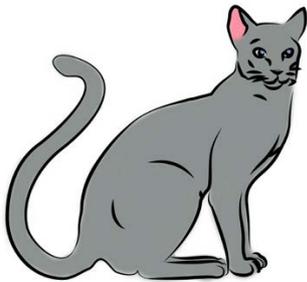
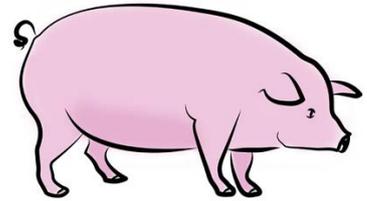
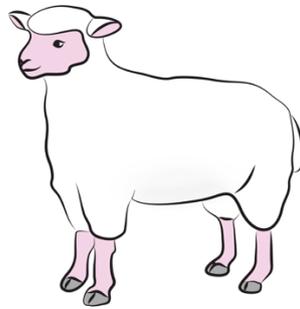
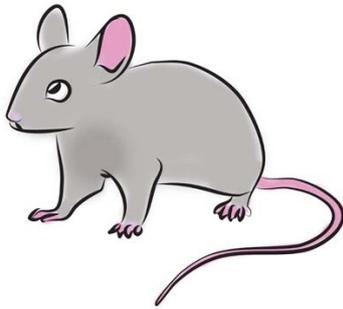
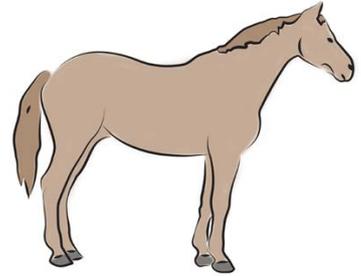
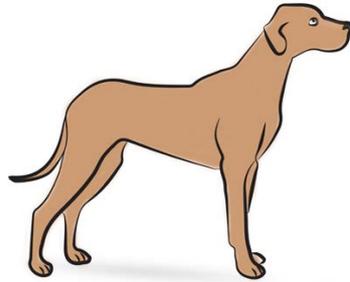
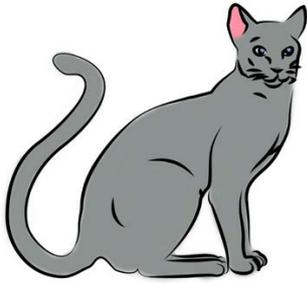
1. Pares de animales



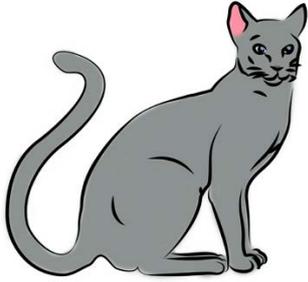
1. Pares de animales



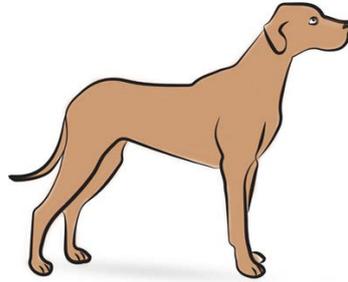
1. Pares de animales



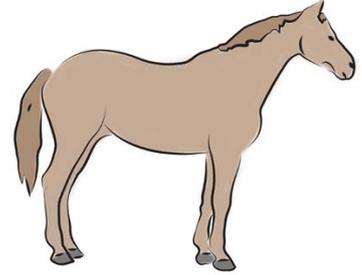
1. Pares de animales



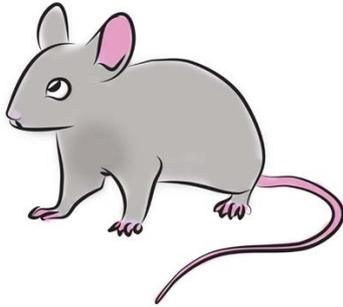
gato



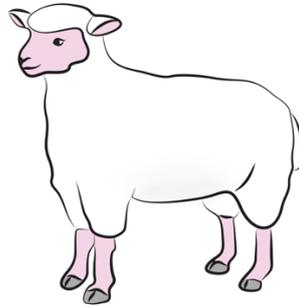
perro



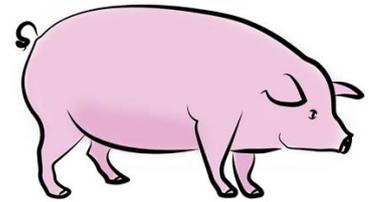
caballo



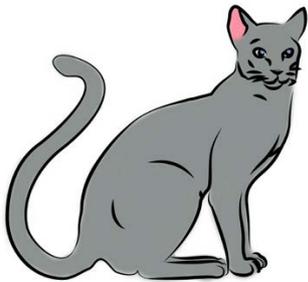
ratón



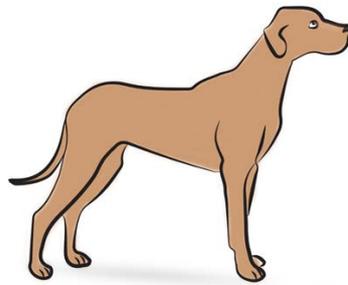
oveja



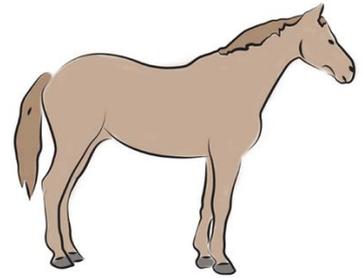
cerdo



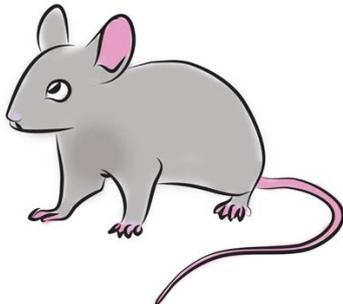
gato



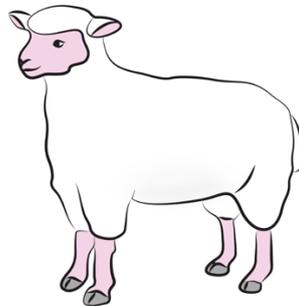
perro



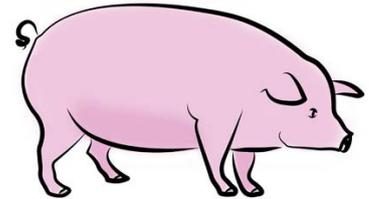
caballo



ratón



oveja



cerdo



ACTIVIDAD

1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel fino.
Recorte las tarjetas.

RECURSOS

- Animales L2 A1
- Tijeras

Van a jugar un juego de cartas juntos.

1. Mezcle las cartas y enseñe al niño a repartirlas boca abajo.
2. La última carta será la carta de inicio. Colóquela en el medio boca abajo.
3. Todos los jugadores levantan sus cartas, sin dejar que los otros las vean.
4. Dé vuelta la carta de inicio y lea la oración "Yo tengo el..."
5. Luego, lea la pregunta en la parte inferior de la carta "¿Quién tiene el...?"
6. Entonces, esta carta es colocada en el centro boca arriba en la pila de finalización.
7. Quien haya tenido el animal entre sus cartas, ahora tiene el turno de leer "Yo tengo el...", luego preguntar... "¿Quién tiene el...?"
8. El ganador es quien consigue colocar primero todas sus cartas en la pila de finalización.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 2 elementos a través de la escucha:
 - 2 nombres de animales, p. ej., caballo y ratón
 - Adjetivo sustantivo, p. ej., ratón pequeño, ratón grande
- Entiende indicaciones simples
 - Repártelas, una para mamá, dala vuelta

ESTRATÉGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Oculte las cartas de los otros jugadores para que el niño escuche primero en lugar de mirar el próximo animal para buscar. A medida que el juego avanza, los nombres de los animales pasan de estar al final de la pregunta, p. ej.: *¿Quién tiene el caballo?*; a estar al final de una oración seguida de una pregunta. Esto significa que la palabra **caballo** pasa de una posición de fuerte énfasis acústico que ayuda al niño a reconocerla, a una posición de menor énfasis, en el medio. Mucha repetición ayudará al niño a prestar atención a las palabras importantes en esta actividad.

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Describa lo que necesita que el niño haga en oraciones cortas, haciendo énfasis en un verbo y un objeto o una preposición: *Reparte las cartas.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Utiliza pronombre: Yo.
- Dice oración de 3 a 4 palabras, p. ej., *Tengo el caballo.*
- Hace una pregunta usando "¿Quién...?"

ESTRATÉGIAS CLAVE

CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA AUDITIVA: Sin mostrar el texto al niño, lea la primera oración y estimúlelo a repetirla. Lea la pregunta y espere a que el niño haga un intento de recordar las palabras.

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Amplíe el intento del niño repitiendo la oración completa nuevamente, y haciendo énfasis en la palabra o las palabras que el niño omitió. *¿Quién tiene el caballo?*



RESULTADOS ESPERADOS

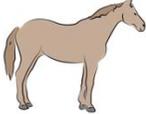
- Sigue las reglas de un juego de cartas.
- Entiende la emoción de ganar.

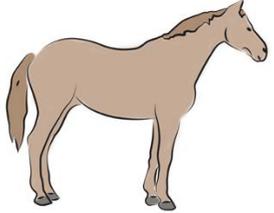
ESTRATÉGIA CLAVE

RELACIÓN SEÑAL / RUIDO - AMBIENTE DE ESCUCHA: Controlar el ruido del ambiente le dará al niño la mejor posibilidad de mantener la concentración, seguir las reglas, prestar atención a los turnos de los otros jugadores, escuchar cuando es su turno y entender el logro de ganar. *¡Oh, bien hecho! Ya no te quedan cartas. ¡Ganaste!*

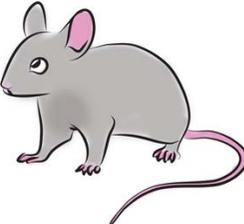
1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

Yo tengo 

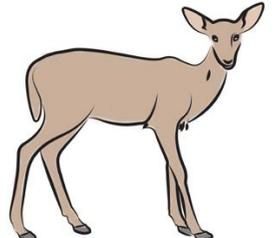
Quién tiene  ?

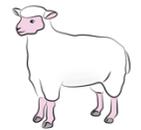
Yo tengo 

Quién tiene  ?

Yo tengo 

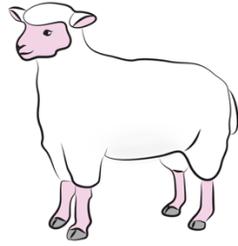
Quién tiene  ?

Yo tengo 

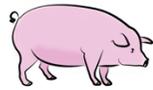
Quién tiene  ?

1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

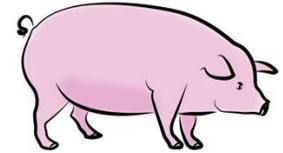
Yo tengo



Quién tiene



Yo tengo



Quién tiene



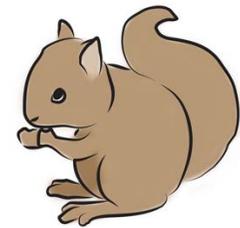
Yo tengo



Quién tiene



Yo tengo

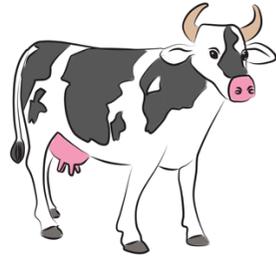


Quién tiene



1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

Yo tengo

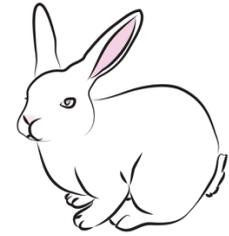


Quién tiene

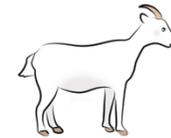


?

Yo tengo

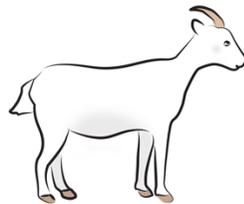


Quién tiene



?

Yo tengo

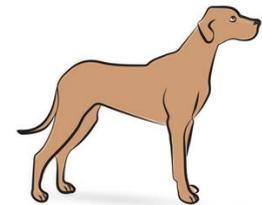


Quién tiene



?

Yo tengo



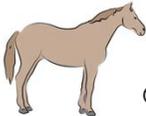
Quién tiene

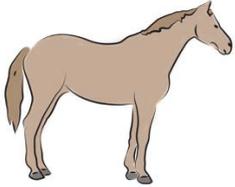


?

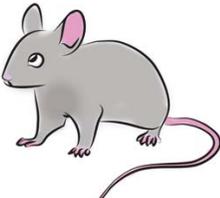
1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

Yo tengo 
el gato

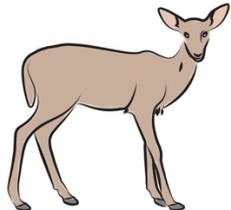
Quién tiene 
el caballo

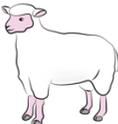
Yo tengo 
el caballo

Quién tiene 
el ratón

Yo tengo 
el ratón

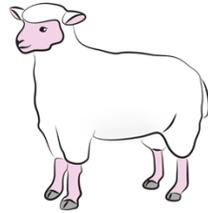
Quién tiene 
el ciervo

Yo tengo 
el ciervo

Quién tiene 
la oveja

1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

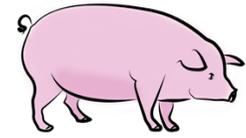
Yo tengo



la oveja

Quién tiene  el cerdo

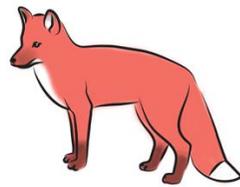
Yo tengo



el cerdo

Quién tiene  el zorro

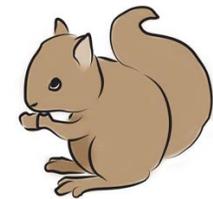
Yo tengo



el zorro

Quién tiene  la ardilla

Yo tengo

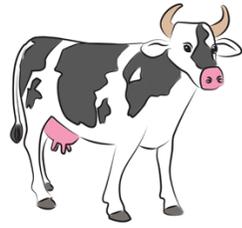


la ardilla

Quién tiene  la vaca

1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

Yo tengo



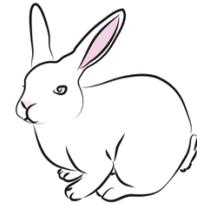
la vaca

Quién tiene



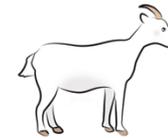
el conejo

Yo tengo



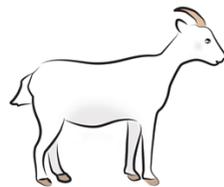
el conejo

Quién tiene



la cabra

Yo tengo



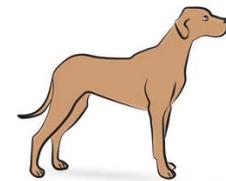
la cabra

Quién tiene



el perro

Yo tengo



el perro

Quién tiene



el gato

ACTIVIDAD

1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel fino.
Recorte las tarjetas.

RECURSOS

- Animales L3 A1
- Tijeras

Van a jugar un juego de cartas juntos.

1. Mezcle las cartas y enseñe al niño a repartirlas boca abajo.
2. La última carta será la carta de inicio. Colóquela en el medio boca abajo.
3. Todos los jugadores levantan sus cartas, sin dejar que los otros las vean.
4. Dé vuelta la carta de inicio y lea la oración: "Yo tengo el..."
5. Luego, haga la pregunta: "¿Quién tiene el...?"
6. Entonces, esta carta es colocada en el centro boca arriba en la pila de finalización.
7. Quien haya tenido el animal entre sus cartas, ahora tiene el turno de leer: "Yo tengo...", luego preguntar "¿Quién tiene...?".
8. El ganador es quien consigue colocar primero todas sus cartas en la pila de finalización.
9. Explique los pasos al niño y luego comiencen.



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende las reglas del juego.
- Entiende combinación de oración / pregunta.

ESTRATEGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Los jugadores ocultan sus cartas para que el niño escuche primero en lugar de mirar al próximo animal para buscar. La repetición de la estructura oracional y la forma interrogativa ayudará al niño a identificar los datos importantes.

ESPERE, ESPERE Y ESPERE UN POCO MÁS: Puede tener que esperar a que el niño entienda que es su turno. El objetivo es que el niño escuche y responda la primera vez que oye la pregunta, así que intente no repetir la misma pregunta. Si la espera no le da el indicio al niño de verificar sus cartas, intente una indicación: *A mí no me toca, no tengo el caballo.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Dice oración completa y pregunta.
- Utiliza: *tengo / tiene.*

ESTRATEGIAS CLAVE

CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA AUDITIVA: Sin mostrar el texto al niño, lea la primera oración y la pregunta, y estímulo a repetir lo que usted dijo. Juntas, la oración y la pregunta tienen 8 palabras, pero la repetición de la estructura oracional hace que se vuelva más fácil a medida que avanza el juego.

ÉNFASIS ACÚSTICO: Utilizar "tengo" y "tiene" en oraciones consecutivas ayuda al niño a aprender la concordancia del sujeto con el verbo. En sus modelos, haga énfasis acústico en estas palabras diciéndolas un poco más alto y lento que el resto de la oración. *Yo tengo el gato. ¿Quién tiene el caballo?*



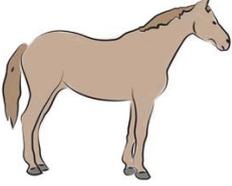
RESULTADOS ESPERADOS

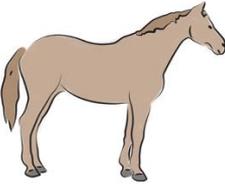
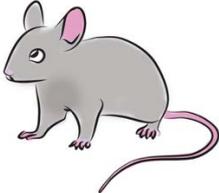
- Entiende la emoción de ganar.
- Predice las emociones de otros en el juego.

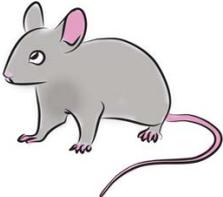
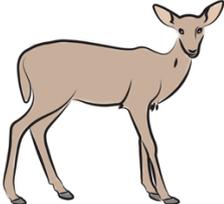
ESTRATEGIA CLAVE

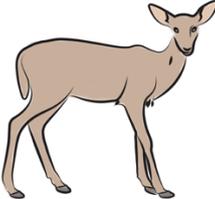
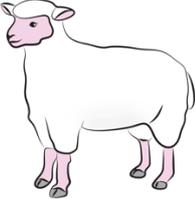
MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Hable de los sentimientos que son más comunes en los juegos en los que las personas pueden ganar o perder. *Oh, papá tiene suerte. Solo le queda una carta. Creo que él ganará. Caramba, tú todavía tienes 3 cartas, creo que no vas a ganar esta vez. Oh, pobre mamá, todavía no pudo jugar. ¿Cómo crees que se siente?*

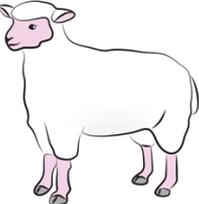
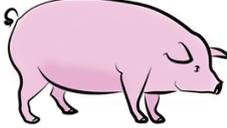
1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

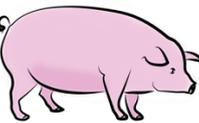
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

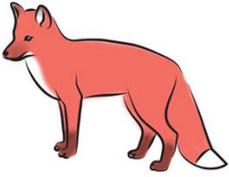
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

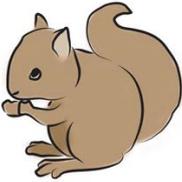
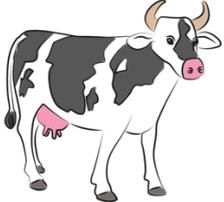
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

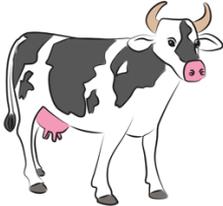
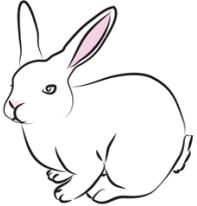
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

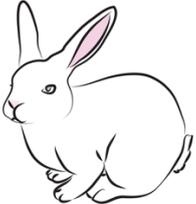
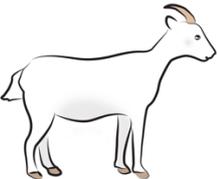
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

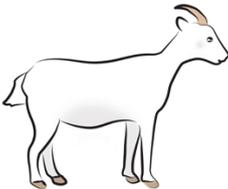
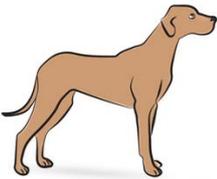
1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

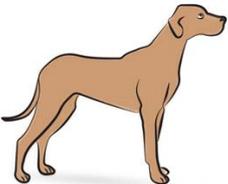
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

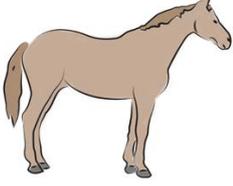
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

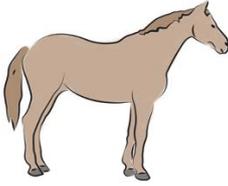
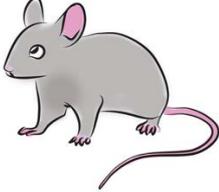
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

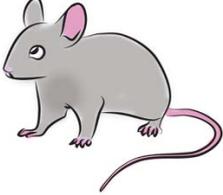
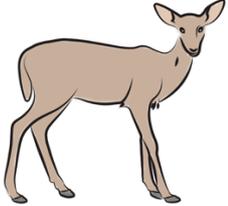
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

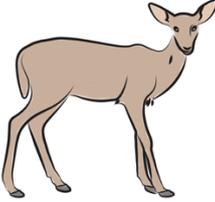
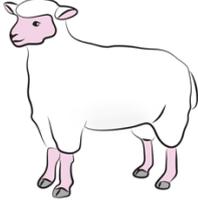
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?

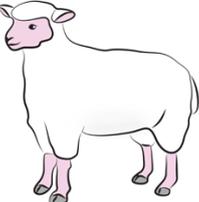
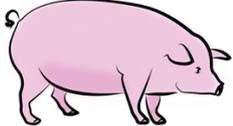
1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

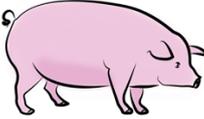
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 el gato el caballo

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 el caballo el ratón

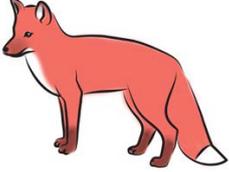
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 el ratón el ciervo

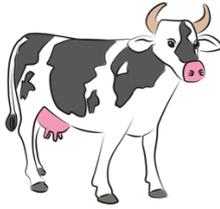
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 el ciervo la oveja

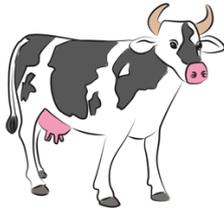
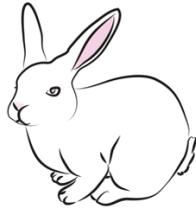
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 la oveja el cerdo

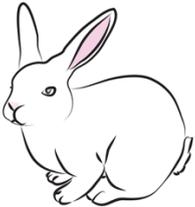
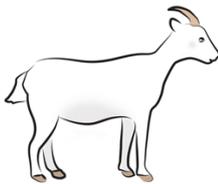
Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 el cerdo el zorro

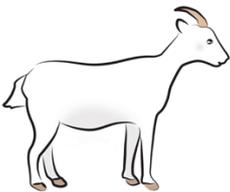
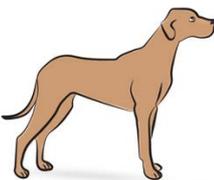
1. Yo tengo... ¿Quién tiene...?

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 el zorro la ardilla

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 la ardilla la vaca

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 la vaca el conejo

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 el conejo la cabra

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 la cabra el perro

Yo tengo  . ¿Quién tiene  ?
 el perro el gato

ACTIVIDAD

2. El misterio de las partes de animales

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en tarjetas de papel fino.

RECURSOS

- Animales L1 L2 A2
- Tijeras para niños

Van a adivinar qué animal y qué parte tienen en las tarjetas, y van a hacerlas coincidir.

1. Recorte los paneles de la parte inferior con las partes de animales.
2. Coloque sobre la mesa las páginas con animales que quedaron.
3. Junto con el niño, recorte las partes de animales.
4. Reparta las partes de animales para que todos tengan la misma cantidad.
5. Coloquen las partes de animales boca abajo y tomen turnos para dar una mirada sin mostrarlas a los demás.
6. Tomen turnos para hablar sobre las partes que tienen y hacerlas coincidir con el animal.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 1 elemento a través de la escucha:
 - Nombres de animales, p. ej., *Creo que es el cerdo.*
 - Partes de animales, p. ej., *Tengo un rabo.*
- Entiende indicaciones simples con contexto.

ESTRATÉGIAS CLAVE

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Los oyentes de nivel 1 pueden pasar al nivel 2 de esta forma: *Tengo un rabo. Creo que es del cerdo. Sí, es el rabo del cerdo.*

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Agregue comentarios simples a todo lo que hacen: *Buen corte. Mira cómo reparto. Una para ti. Tu turno. Toma una. Da una mirada.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Dice nombres de animales, p. ej., *cerdo.*
- Repite partes de animales, p. ej., *oreja.*

ESTRATÉGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Mantenga la imagen de la tarjeta escondida del niño mientras habla sobre ella. Utilice oraciones cortas y repita la información de varias formas diferentes.

ESPERE, ESPERE Y ESPERE UN POCO MÁS : y espere a que el niño haga un intento de repetir la palabra clave antes de mostrarle la imagen. *Tengo un ojo. ...no es el ojo del cerdo...mmm, tal vez es el ojo del gato... Sí, creo que es el gato... gato. Es el ojo del gato....ojo.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica partes de una imagen entera.

ESTRATÉGIA CLAVE

SABOTAJE: Usted puede "adivinar" el animal o la parte incorrecta intencionalmente y tratar de hacerla coincidir para estimular al niño a mostrarle lo que sabe y corregirlo.

ACTIVIDAD

2. El misterio de las partes de animales

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en tarjetas de papel fino.

RECURSOS

- Animales L1 L2 A2
- Tijeras para niños

Van a adivinar qué animal y qué parte tienen en las tarjetas, y van a hacerlas coincidir.

1. Recorte los paneles de la parte inferior con las partes de animales.
2. Coloque sobre la mesa las páginas con animales que quedaron.
3. Junto con el niño, recorte las partes de animales.
4. Reparta las partes de animales para que todos tengan la misma cantidad.
5. Coloquen las partes de animales boca abajo y tomen turnos para dar una mirada sin mostrarlas a los demás.
6. Tomen turnos para hablar sobre las partes que tienen y hacerlas coincidir con el animal.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 2 elementos a través de la escucha:
 - Nombre del animal y parte, p. ej., *Creo que es el rabo del cerdo.*
 - Entiende indicaciones simples, p. ej., *Tú toma una.*

ESTRATÉGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Hable de la parte del animal antes de mostrársela al niño para estimular la parte auditiva del cerebro antes de la parte visual.

ÉNFASIS ACÚSTICO: El niño prestará atención a la última palabra que oiga y puede perderse el primer dato, p. ej., *el rabo*. Usted puede ayudar al niño a prestar atención al primer dato haciendo una breve pausa justo antes de la palabra, bajando la velocidad del habla y haciendo énfasis en la palabra que el niño se perdió. *Es el...rabo del cerdo.*

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Agregue lenguaje en oraciones cortas simples a las acciones e indicaciones que ocurren como parte de cualquier actividad. *¿Puedes cortar aquí? Mira cómo reparto. Dale esta a mamá. Da una mirada.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica animales y sus partes.

ESTRATÉGIAS CLAVE

USE ALTERNATIVAS: Modele el lenguaje requerido por el niño simulando que no está seguro de lo que el niño tiene. *¿Ese es el ojo del zorro ... o el ojo del gato?* Diga lo que usted quiere que el niño repita al final para que sea más fácil para él repetir los dos elementos de información.

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Amplíe y extienda el intento del niño haciendo énfasis acústico en las palabras o marcas gramaticales que omitió. *Sí, esto es el ojo del gato.*



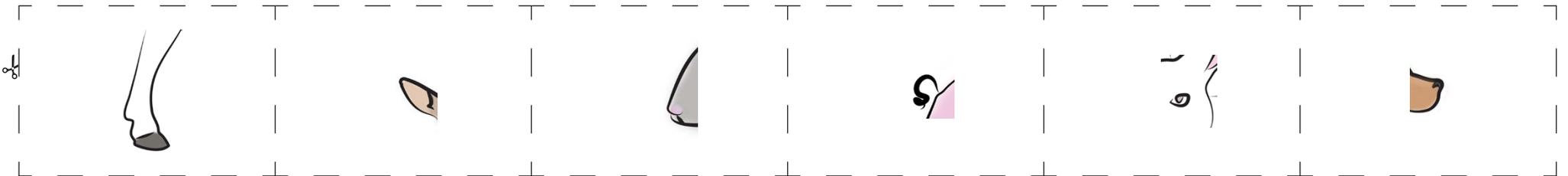
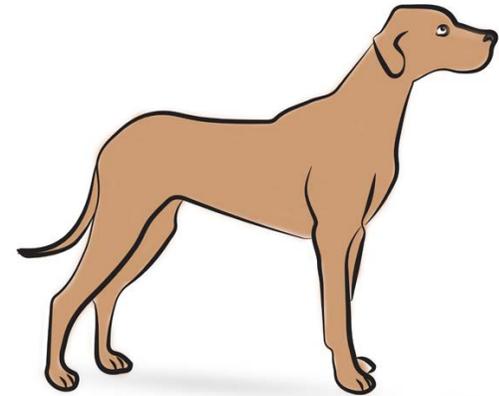
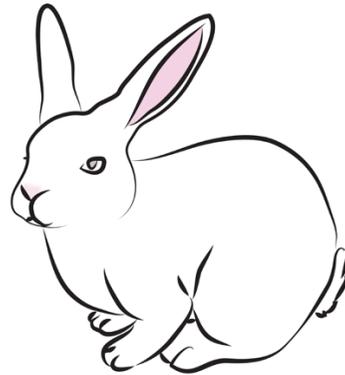
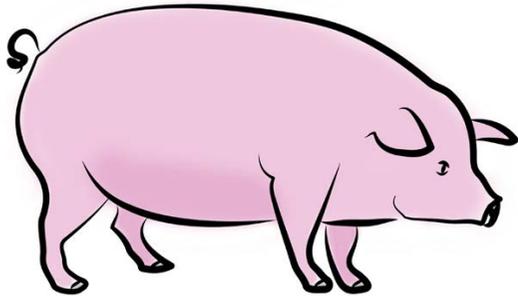
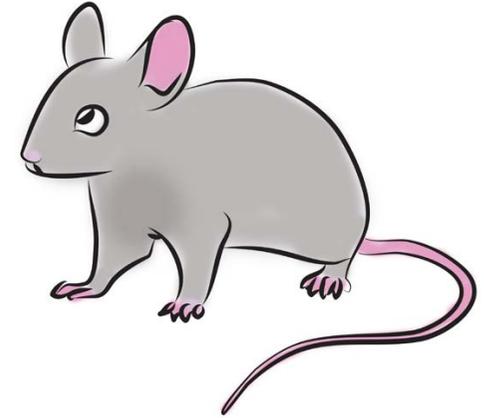
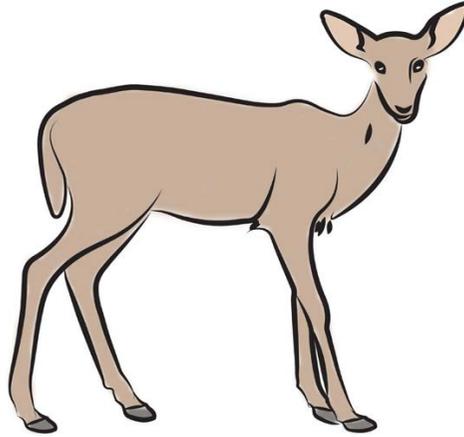
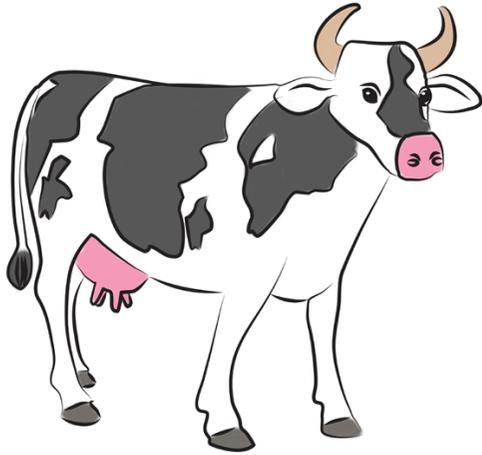
RESULTADOS ESPERADOS

- Reconoce una parte de una imagen entera.

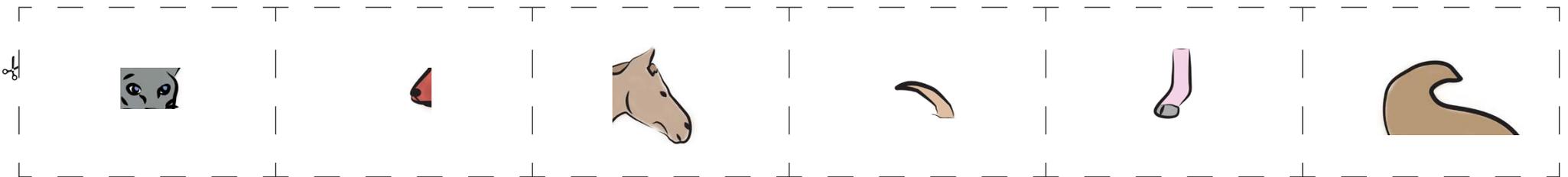
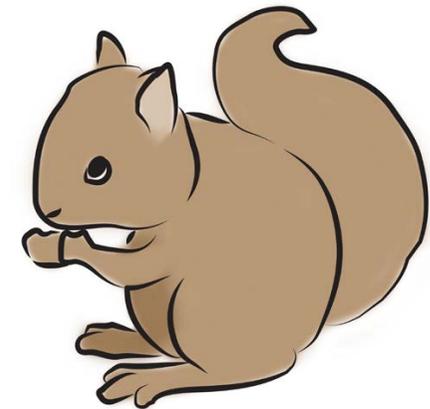
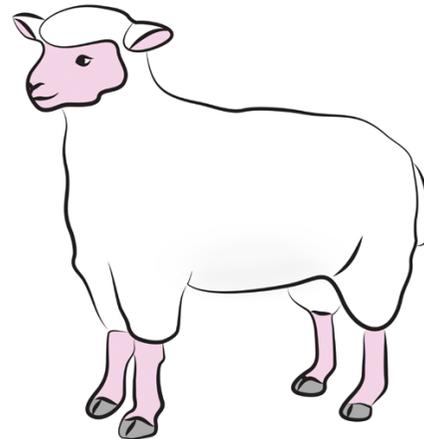
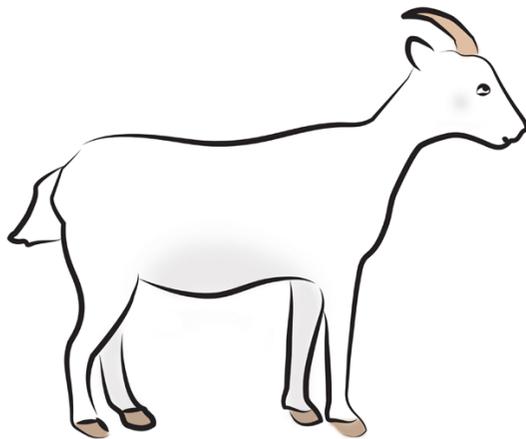
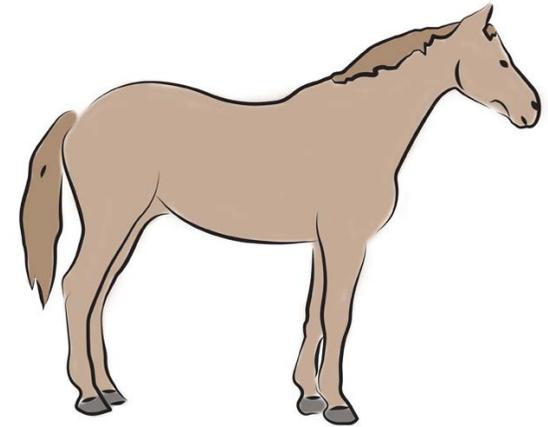
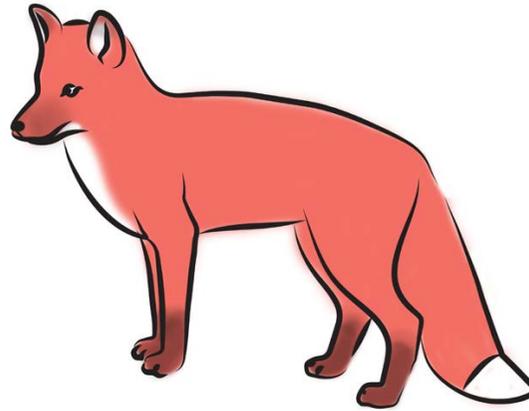
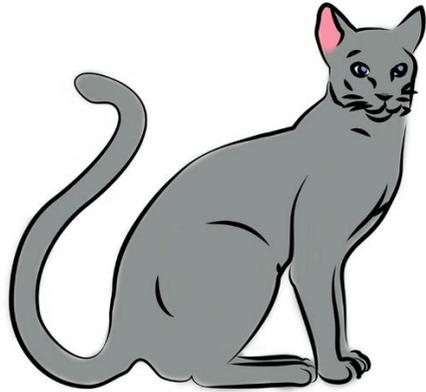
ESTRATÉGIA CLAVE

SABOTAJE: Usted puede "adivinar" el animal y la parte incorrectas intencionalmente y tratar de hacerla coincidir para estimular al niño a mostrarle lo que sabe y corregirlo. *Creo que tengo la oreja del zorro. Déjame ver. ¡Espera! No coinciden. Esto no es la oreja del zorro.*

2. El misterio de las partes de animales



2. El misterio de las partes de animales



ACTIVIDAD

2. El misterio de las partes de animales

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en tarjetas de papel fino.

RECURSOS

- Animales L3 A2
- Tijeras para niños

Van a adivinar qué animal y qué parte tienen en las tarjetas, y van a hacerlas coincidir.

1. Recorte los paneles de la parte inferior con las partes de animales.
2. Coloque sobre la mesa las páginas con animales que quedaron.
3. Junto con el niño, recorte las partes de animales.
4. Reparta las partes de animales boca abajo para que todos tengan la misma cantidad.
5. Dejen las partes de animales boca abajo y tomen turnos para dar una mirada sin mostrarlas a los demás.
6. Tomén turnos para hablar sobre las partes que tienen. El oyente apuntará a las 2 partes de animales.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 3 elementos a través de la escucha:
 - Nombre de animal y partes, p. ej., *Yo tengo el rabo del cerdo y la oreja.*

ESTRATÉGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Hable de la tarjeta antes de mostrársela al niño para estimular la parte auditiva del cerebro antes de la parte visual.

ÉNFASIS ACÚSTICO: El niño puede perderse uno de los datos. Usted puede ayudar al niño a prestar atención a las 3 palabras de información repitiendo la oración completa nuevamente, y haciendo énfasis en la palabra que el niño omitió. *Escucha otra vez, tengo el rabo del cerdo y la oreja.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica nombres de animales y partes, p. ej., *El cuerno de la vaca y la pata.*
- Utiliza preposiciones para indicar posesión, p. ej.: *de la vaca*

ESTRATÉGIAS CLAVE

USE ALTERNATIVAS: Modele el lenguaje requerido por el niño simulando que no está seguro de lo que el niño tiene. *¿Vas a decir la pata de la vaca y la oreja? ¿O la pata de la vaca y el cuerno?* Modele 3 elementos de información en ambas opciones de la pregunta de opción.

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Amplíe el intento del niño haciendo énfasis acústico en las palabras o marcas gramaticales que omitió. *Oh, tú tienes la pata de la vaca y el cuerno.*

ÉNFASIS ACÚSTICO: Si el niño sigue sin decir correctamente la preposición que indica posesión, vuelva a repetir la oración con la información hacia el final: *Me parece que esta es la pata de la vaca. ¿Crees que es de la oveja o de la vaca?*



RESULTADOS ESPERADOS

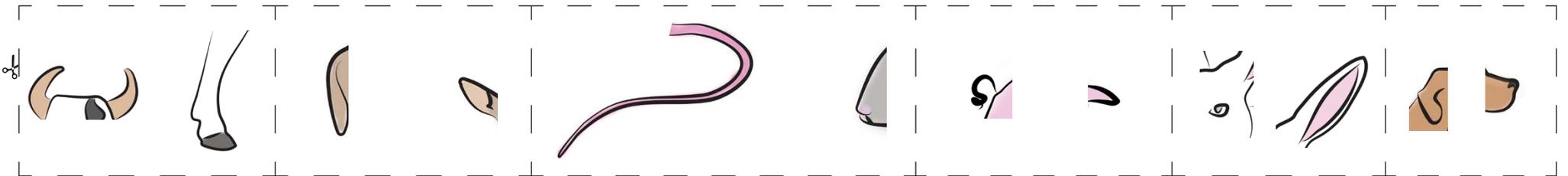
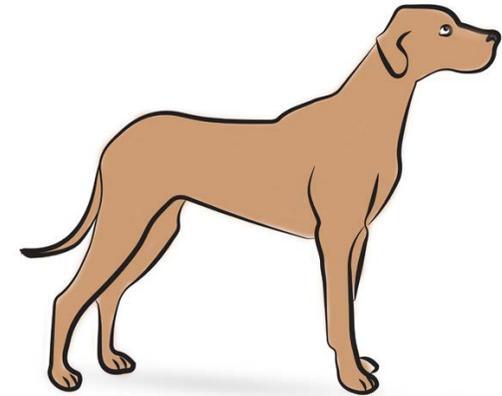
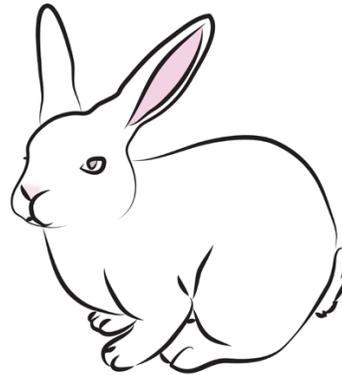
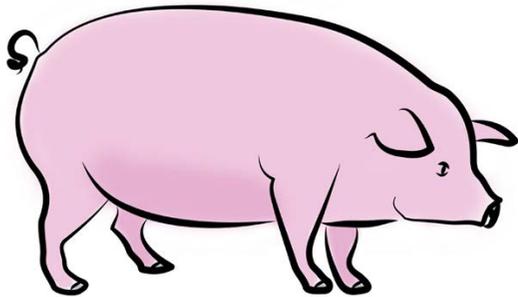
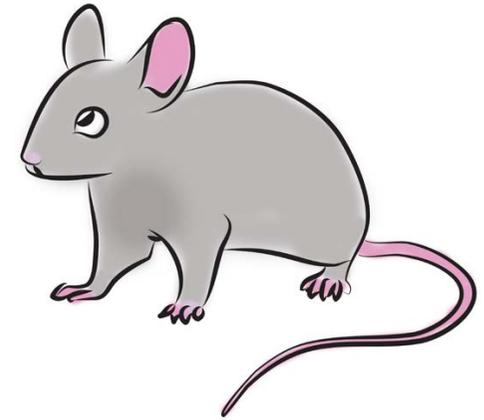
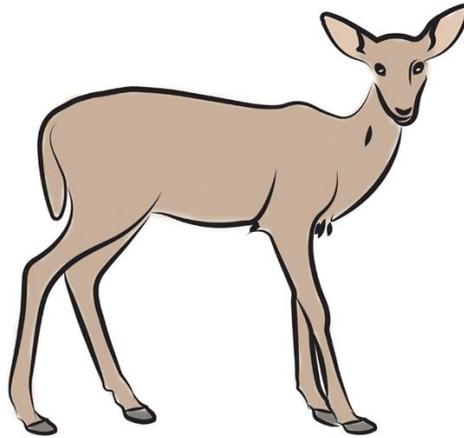
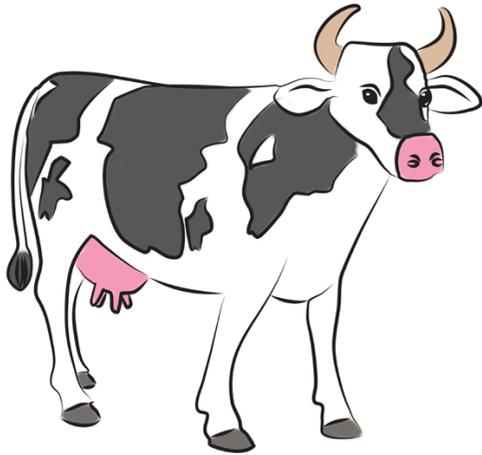
- Hace predicciones o suposiciones
- Entiende la opinión y la creencia, y cómo se diferencian del conocimiento real.

ESTRATÉGIAS CLAVE

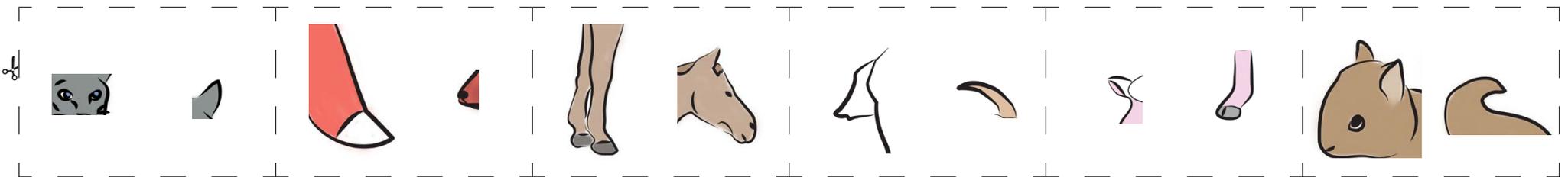
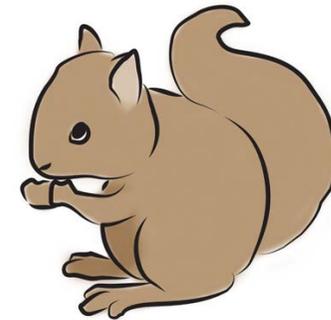
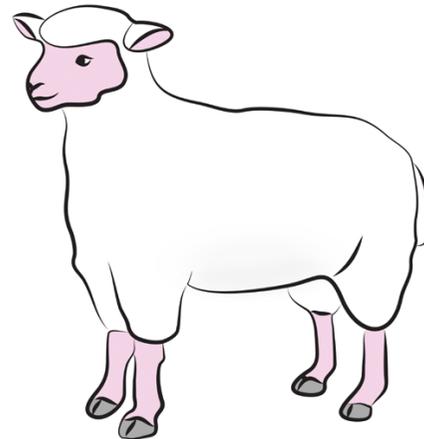
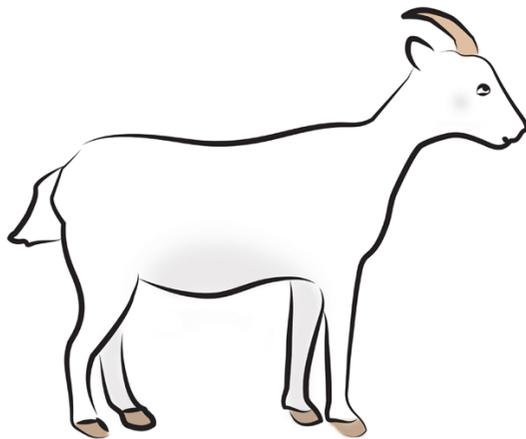
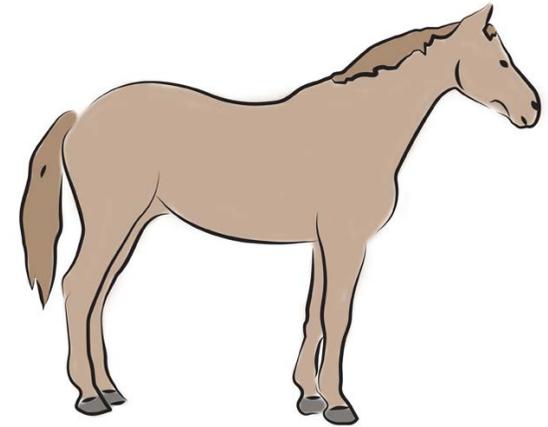
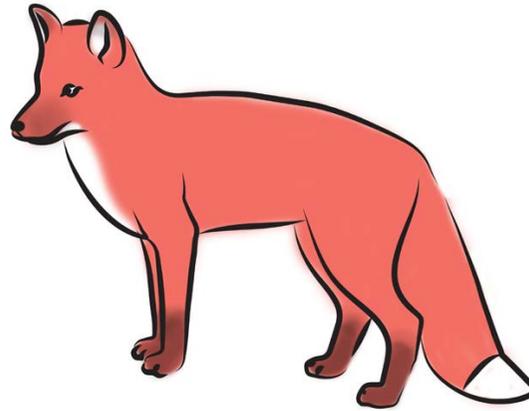
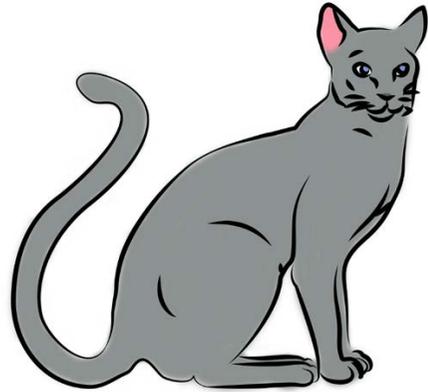
SABOTAJE: Usted puede "adivinar" el animal y la parte incorrecta intencionalmente y tratar de hacerla coincidir para estimular al niño a mostrarle lo que sabe y corregirlo.

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Puede querer agregar una variación al juego, en la que adivina y estimula a los otros a adivinar antes de dar una mirada a la tarjeta. Luego, pueden hablar sobre lo que cada uno adivinó. *¡Oh! Todos nos equivocamos. Yo estaba seguro de que eran las orejas y el rabo del perro, y papá pensó que eran el rabo y los cuernos de la vaca.* Esto ayudará al niño a desarrollar el lenguaje para entender y hablar sobre lo otras personas creen.

2. El misterio de las partes de animales



2. El misterio de las partes de animales



ACTIVIDAD

3. ¿Qué come el animal?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en tarjetas de papel fino: imprima 2 páginas en 1 para hacer las imágenes más pequeñas.

Recorte las piezas de rompecabezas y colóquelas en una caja o una bolsa.

RECURSOS

- Animales L1 A3
- Tijeras y una caja o bolsa pequeña

Van a hacer coincidir el animal con su comida.

1. Tomen turnos para tomar una pieza de rompecabezas de la bolsa
2. Ordene las imágenes en 2 grupos: animales a la izquierda, comidas a la derecha (cuidado con el pescado, ¡va a la derecha!)
3. Elijan un animal y encuentren su comida, o elijan una comida y encuentren el animal que la come.
4. Tomen turnos para elegir hasta que se acaben las tarjetas.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 1 elemento:
 - Nombres de animales, p. ej., *¿Cuál es la comida para el cerdo?*
 - Elementos de comida, p. ej., *Me pregunto qué animal come esta hierba.*
 - Verbo: *¿Puedes encontrar lo que los caballos comen?*
- Entiende "o" en contexto.

ESTRATÉGIAS CLAVE

ÉNFASIS ACÚSTICO: Si es posible, formule la oración o la pregunta para que la palabra objetivo quede al final. Esta es la posición de máximo énfasis acústico. A medida que las habilidades de escucha del niño mejoran, reformule su oración para que tenga una estructura más típica, p. ej., *Tenemos que encontrar la comida del cerdo.*

USE ALTERNATIVAS: Modele el lenguaje para hacer una elección. *Mmm, un animal o una comida... Elegiré un animal.* Luego, ofrezca al niño la elección de una tarjeta para comenzar. *¿Quieres elegir un animal o una comida?*



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica animales.
- Repite elementos de comida.
- Dice sí / no.

ESTRATÉGIAS CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: A menudo, los oyentes principiantes necesitan oír las palabras muchas veces antes de intentar decirlas. Muchas preguntas hacen sentir a los niños que están siendo evaluados. Hablar es enseñar. Para oyentes principiantes, haga las oraciones cortas y dígalas un poco más lento que lo normal, p. ej., *Voy a elegir un animal... Ok, tengo el ratón.... Mira, el ratón.... Ahora tengo que encontrar comida para el ratón... Me pregunto qué come el ratón...*

SABOTAJE: Las tarjetas de rompecabezas proporcionan reconocimiento visual de la respuesta correcta. Intente con el elemento de comida incorrecto. *Me pregunto si el ratón come esta hierba.... No.... Hierba no... Intentemos este queso... ¡Sí!*



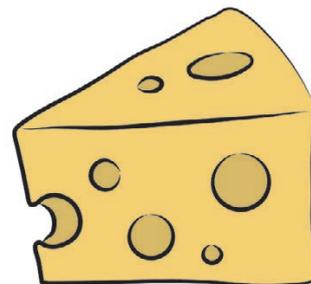
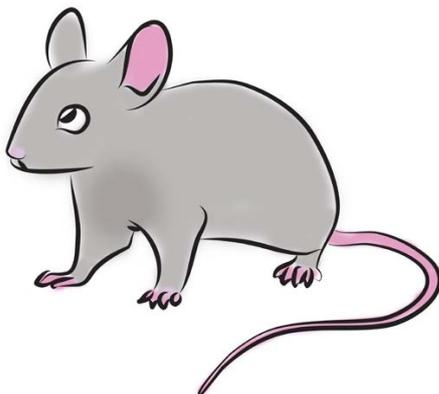
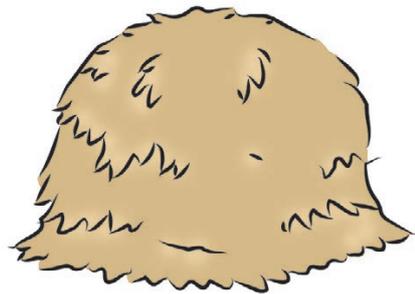
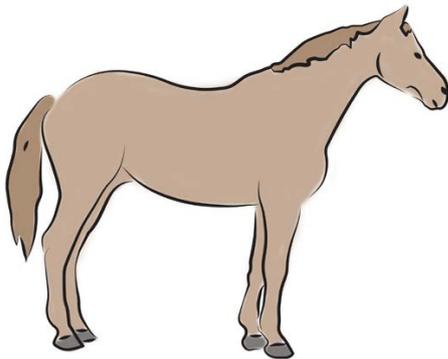
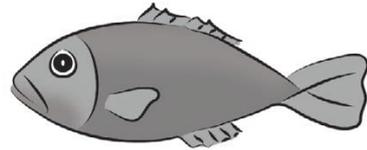
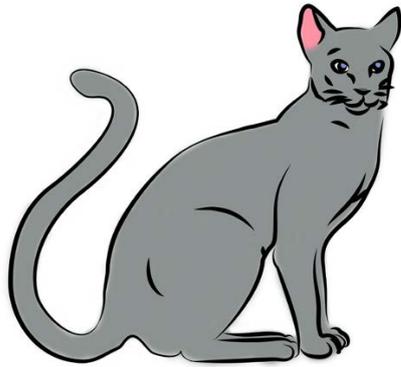
RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende relaciones entre cosas.

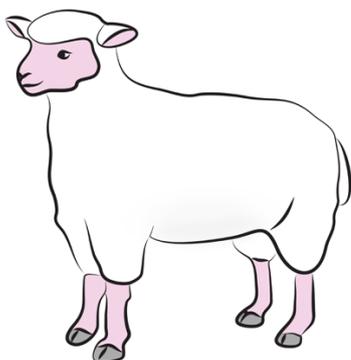
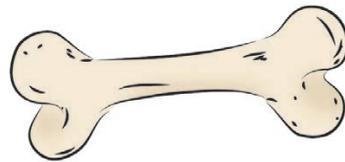
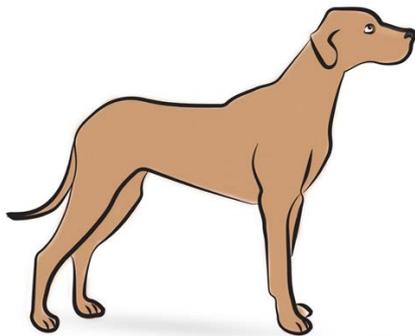
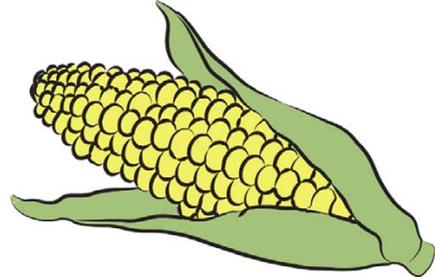
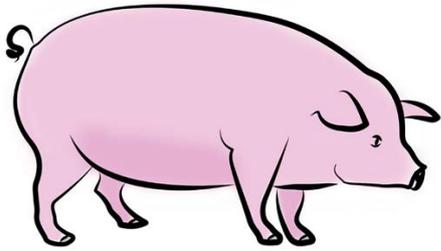
ESTRATÉGIA CLAVE

ACÉRCATE A MÍ: Al trabajar con los rompecabezas juntos, usted estará bien cerca del procesador de audio del niño y podrá proporcionar la mejor señal auditiva. Utilice esta oportunidad para dar al niño información sobre su mundo y cómo se relaciona con la conexión entre las piezas de rompecabezas. *¡Ja! Te gusta el queso como al ratón.*

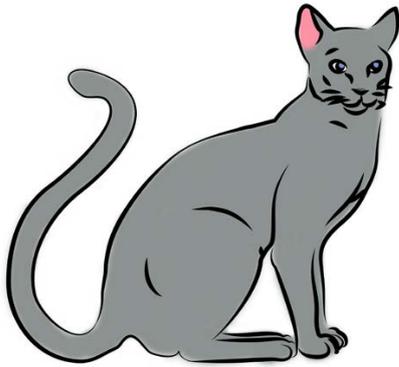
3. ¿Qué come el animal?



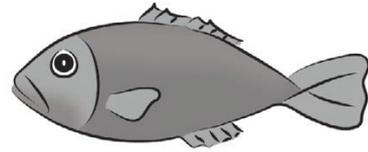
3. ¿Qué come el animal?



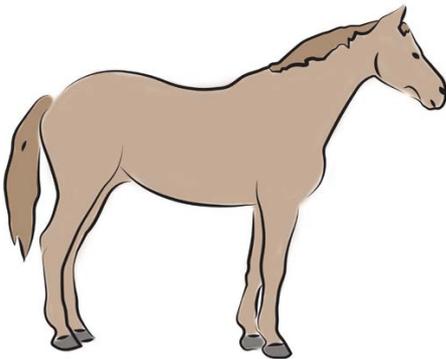
3. ¿Qué come el animal?



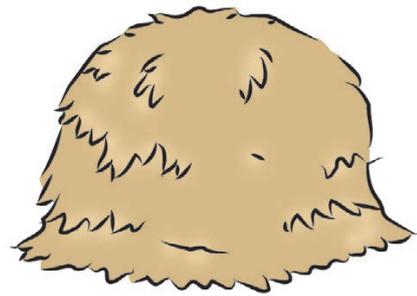
gato



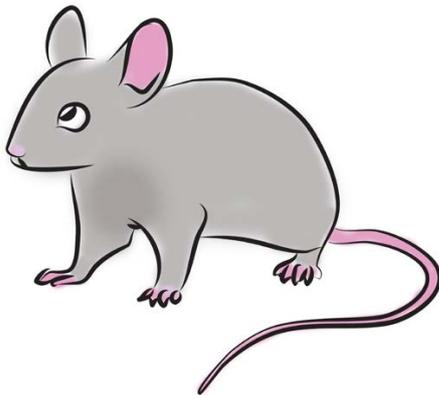
pescado



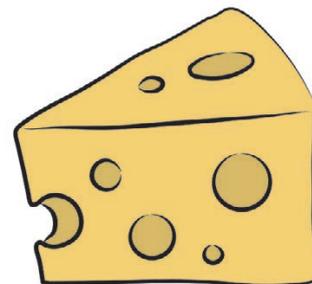
caballo



heno

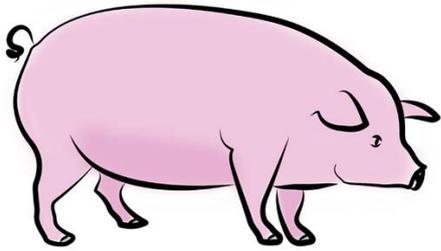


ratón

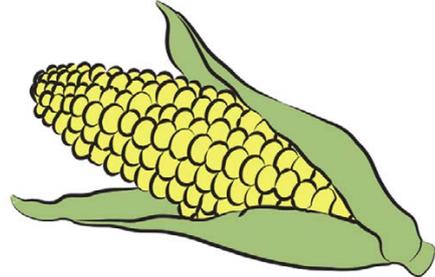


queso

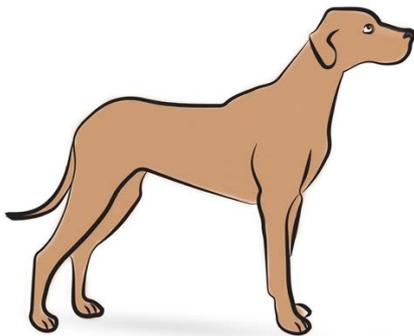
3. ¿Qué come el animal?



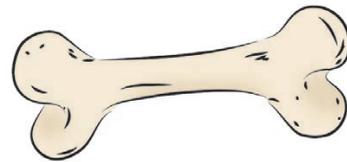
cerdo



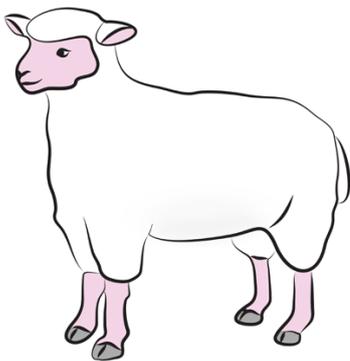
maíz



perro



huesos



oveja



hierba

ACTIVIDAD

3. ¿Qué come el animal?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en tarjetas de papel fino: imprima 2 páginas en una.
Recorte las piezas de rompecabezas y colóquelas en una caja o una bolsa.

RECURSOS

- Animales L2 L 3 A3
- Tijeras y una caja o bolsa pequeña

Van a hacer coincidir el animal con su comida.

1. Tomen turnos para tomar una pieza de rompecabezas de la bolsa.
2. Ordene las imágenes en 2 grupos: animales a la izquierda, comidas a la derecha (cuidado con el pescado y con la serpiente, ¡van a la derecha!).
3. Elija un animal y una comida y verifique si van juntos. Si no coinciden, devuélvalas.
4. Si coinciden, puede que quedárselas y decir la oración: "El (animal) come (elemento de comida)."
5. Tomen turnos para elegir hasta que se acaben las tarjetas.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 2 elementos a través de la escucha:
 - Nombre de animal + comida, p. ej.: "Voy a elegir el cerdo y la hierba."

ESTRATÉGIAS CLAVE

ESCUCHAR PRIMERO: Hable sobre lo que van a hacer antes de hacerlo y dé al niño tiempo para procesar las palabras antes de tomar las tarjetas para ver si coinciden: *Voy a elegir el cerdo y la zanahoria.*

RETROALIMENTACIÓN AUDITIVA: Estimule al niño a repetir los que usted mencionó para verificar que está prestando atención a las 2 partes y para ayudar a construir la retroalimentación auditiva.



RESULTADOS ESPERADOS

- Combina palabras:
 - Sustantivo + sustantivo, p. ej., *El perro y los huesos.*
 - Sustantivo + verbo, p. ej., *Mmm, ¿Qué come el ratón?*
 - Verbo + objeto, p. ej., *Creo que come queso.*
 - Sustantivo + verbo + objeto, p. ej., *Sí, el ratón come queso.*
- Utiliza conjunción: y.

ESTRATÉGIAS CLAVE

HABLAR, HABLAR, HABLAR: Modele combinando palabras de diferentes formas para demostrar que las estructuras oracionales detrás del pensamiento en cada paso de esta actividad.

SABOTAJE: Las tarjetas de rompecabezas proporcionan reconocimiento visual de la respuesta correcta. Elija el elemento de comida incorrecto intencionalmente para proporcionar más oportunidades de escucha y aprendizaje. *Me pregunto si el ratón come hierba.... No..... El ratón no come hierba. Tu turno, tal vez tú puedes encontrar lo que come el ratón.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende relaciones entre cosas.

ESTRATÉGIAS CLAVE

ACÉRCATE A MÍ: Al trabajar con los rompecabezas juntos, usted estará bien cerca del procesador de audio del niño y podrá proporcionar la mejor señal auditiva. Utilice esta oportunidad para dar al niño información sobre su mundo y cómo se relaciona con esta actividad. *Ey, el ratón come queso y tú también comes queso.*

ACTIVIDAD

3. ¿Qué come el animal?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en tarjetas de papel fino: imprima 2 páginas en una.
Recorte las piezas de rompecabezas y colóquelas en una caja o una bolsa.

RECURSOS

- Animales L2 L3 A3
- Tijeras y una caja o bolsa pequeña

Van a hacer coincidir el animal con su comida.

1. Tomen turnos para tomar una pieza de rompecabezas de la bolsa.
2. Ordene las imágenes en 2 grupos: animales a la izquierda, comidas a la derecha (cuidado con el pescado y con la serpiente, ¡van a la derecha!)
3. Describa un animal para que el niño lo encuentre.
4. Elija una comida y verifique sin van juntos. Si no coinciden, devuélvalas.
5. Si coinciden, puede que quedárselas y decir la oración: "El (animal) come (elemento de comida)."
6. Ahora el niño puede describir un animal para que usted encuentre.
7. Tomen turnos para elegir hasta que se acaben las tarjetas.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica 3 elementos a través de la escucha.
 - Entiende descripciones con 3 partes, p. ej., *Encuentra el animal que es pequeño, tiene un rabo y bigotes.*

ESTRATEGIA CLAVE

MEMORIA AUDITIVA: Estimule al niño a repetir la descripción para asegurar que recuerda todas las pistas. Si es muy difícil recordar las tres partes, estimule al niño a decirle lo que puede recordar, y si el niño omite una o más partes, repita toda la descripción haciendo énfasis acústico en los elementos que omitió. Mantenga su descripción en un nivel que contenga 3 elementos de información para ayudar al niño a desarrollar la habilidad de escuchar y recordar oraciones más largas con más información.



RESULTADOS ESPERADOS

- Dice oración entera que contiene 3 elementos de información, p. ej.: *La vaca come hierba.*
- Utiliza artículos: *el / la.*
- Verbo en tercera persona: *come.*
- Utiliza negativos: *no.*

ESTRATEGIAS CLAVE

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Mientras junta las piezas de rompecabezas, modele la oración, p. ej., *La vaca come hierba.* Estimule al niño a repetirla. El niño puede omitir alguna marca gramatical, p. ej., *la*. Amplíe el intento del niño utilizando énfasis acústico en el elemento que omitió. *Bien hecho, la vaca come hierba.*

SABOTAJE: Las tarjetas de rompecabezas proporcionan reconocimiento visual de la respuesta correcta. Intente con el elemento de comida incorrecto. *Me pregunto si el ratón come hierba.... No..... El ratón no come hierba. Tu turno, tal vez tú puedes encontrar lo que come el ratón.*



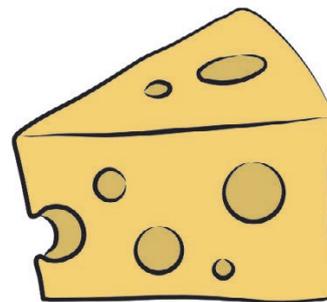
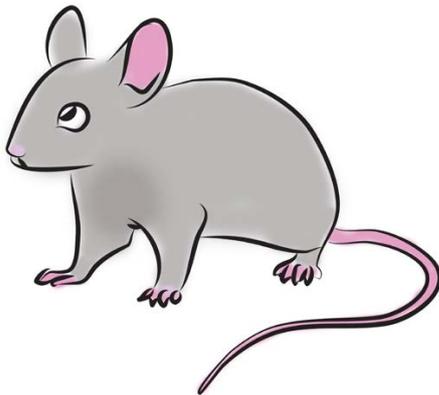
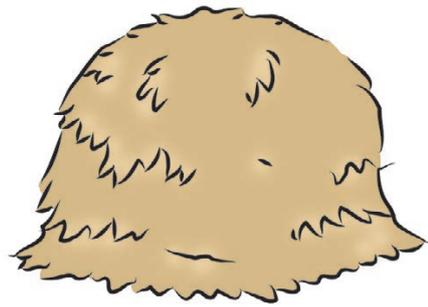
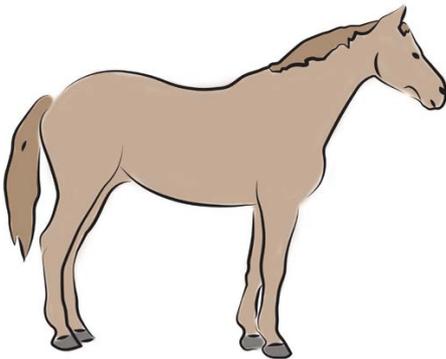
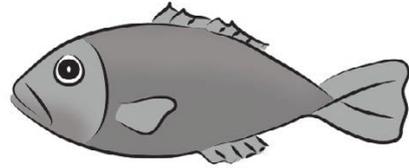
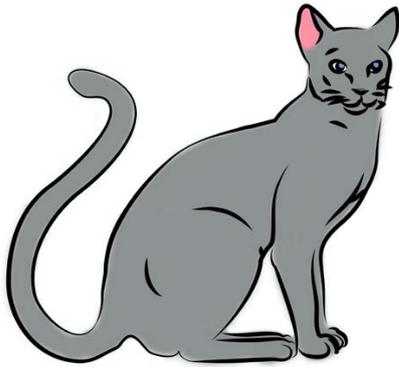
RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende relaciones entre cosas.

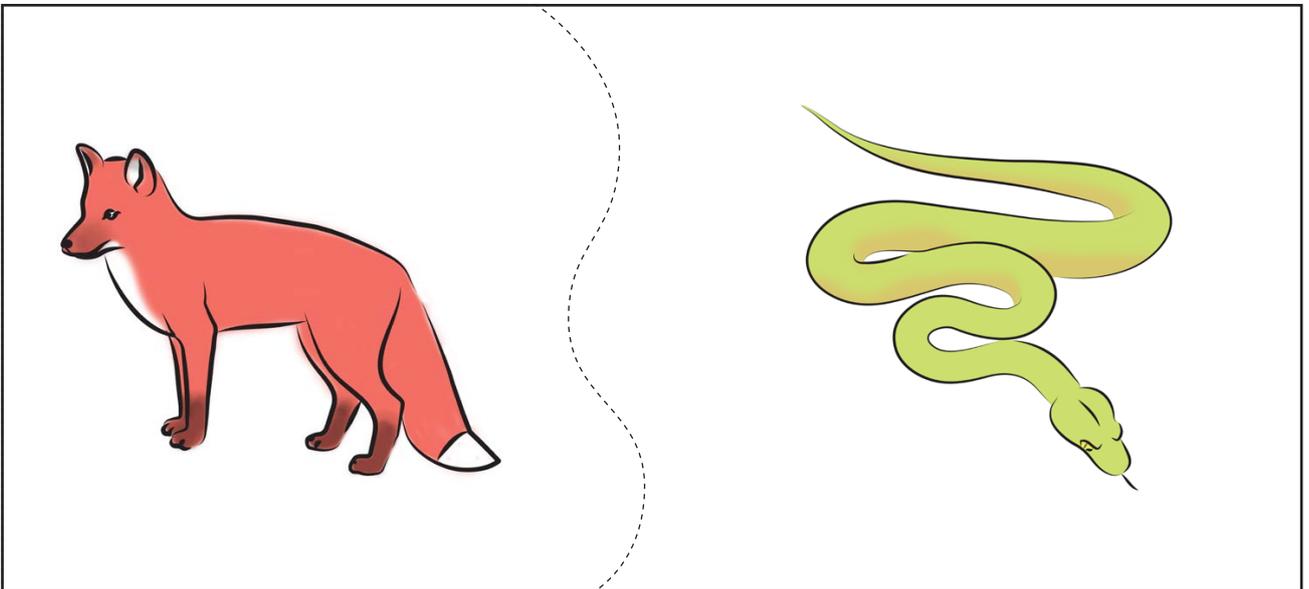
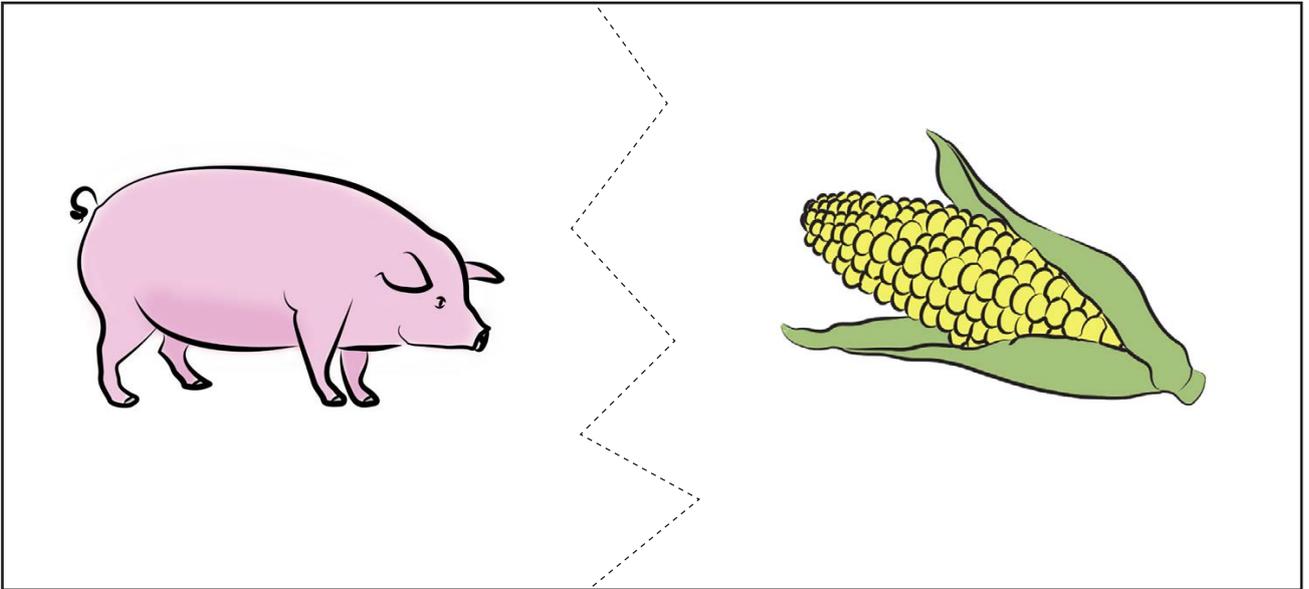
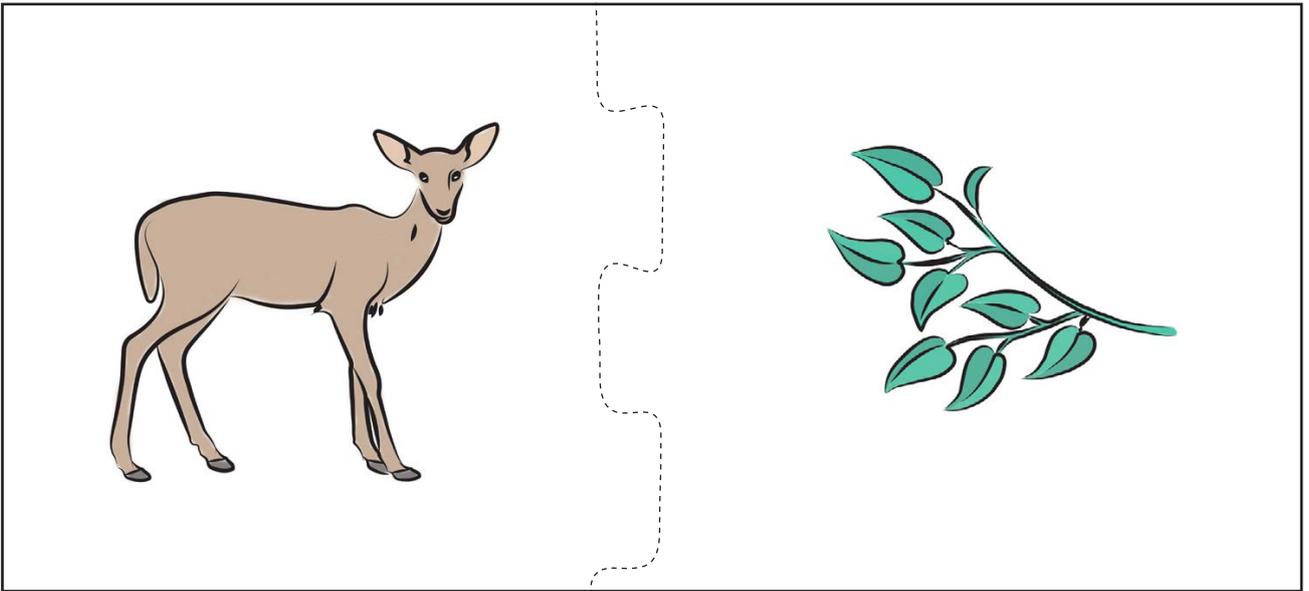
ESTRATEGIA CLAVE

ACÉRCATE A MÍ: Al trabajar con los rompecabezas juntos, usted estará bien cerca del procesador de audio del niño y podrá proporcionar la mejor señal auditiva. Utilice esta oportunidad para dar al niño información sobre su mundo y cómo se relaciona con esta actividad. *Ey, el ratón come queso y tú también comes queso.*

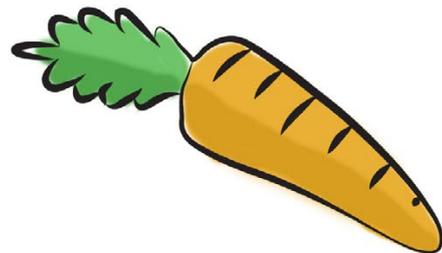
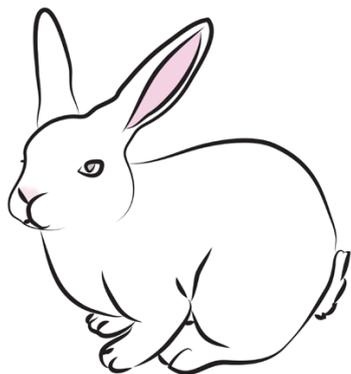
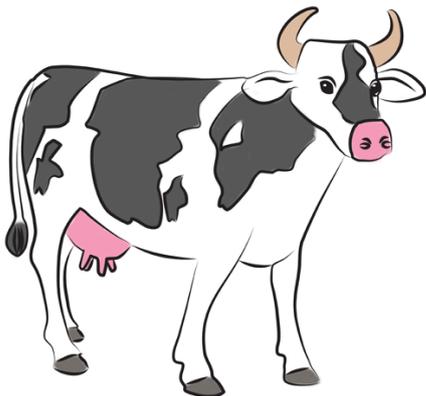
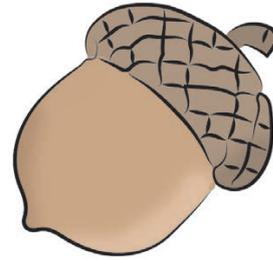
3. ¿Qué come el animal?



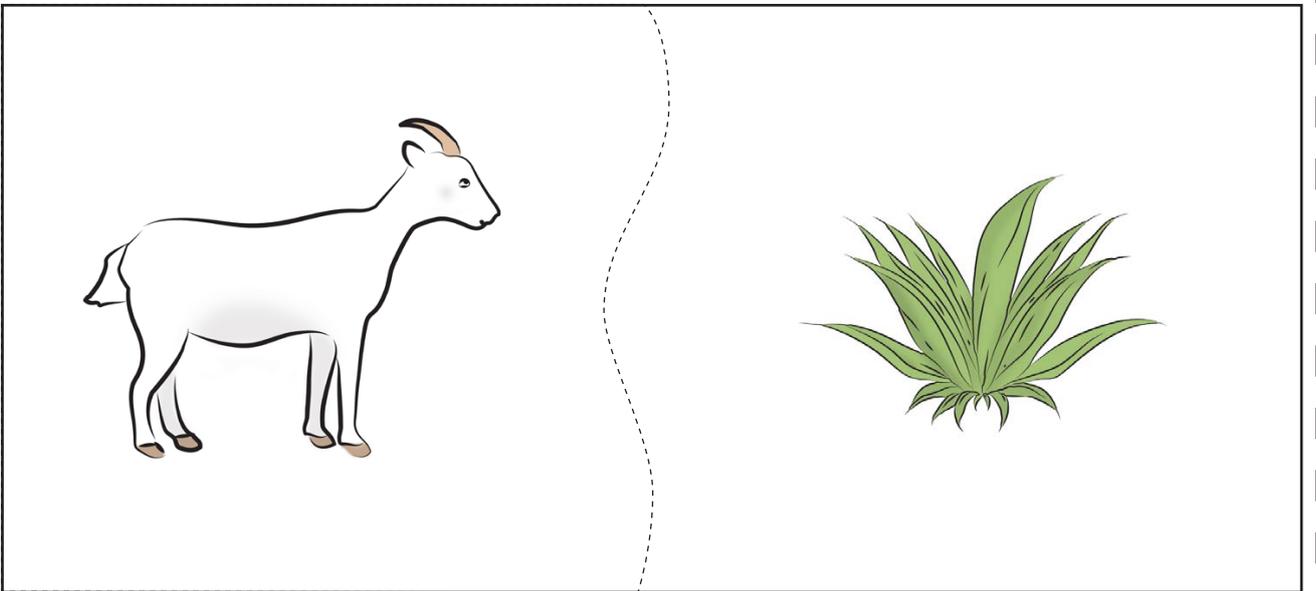
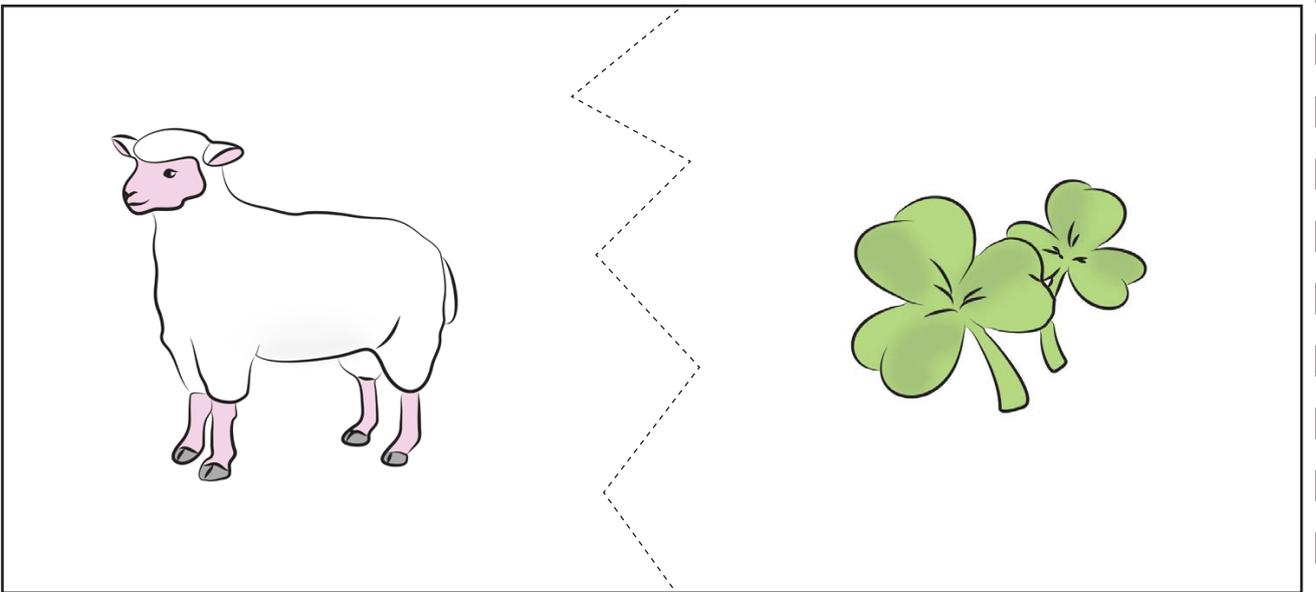
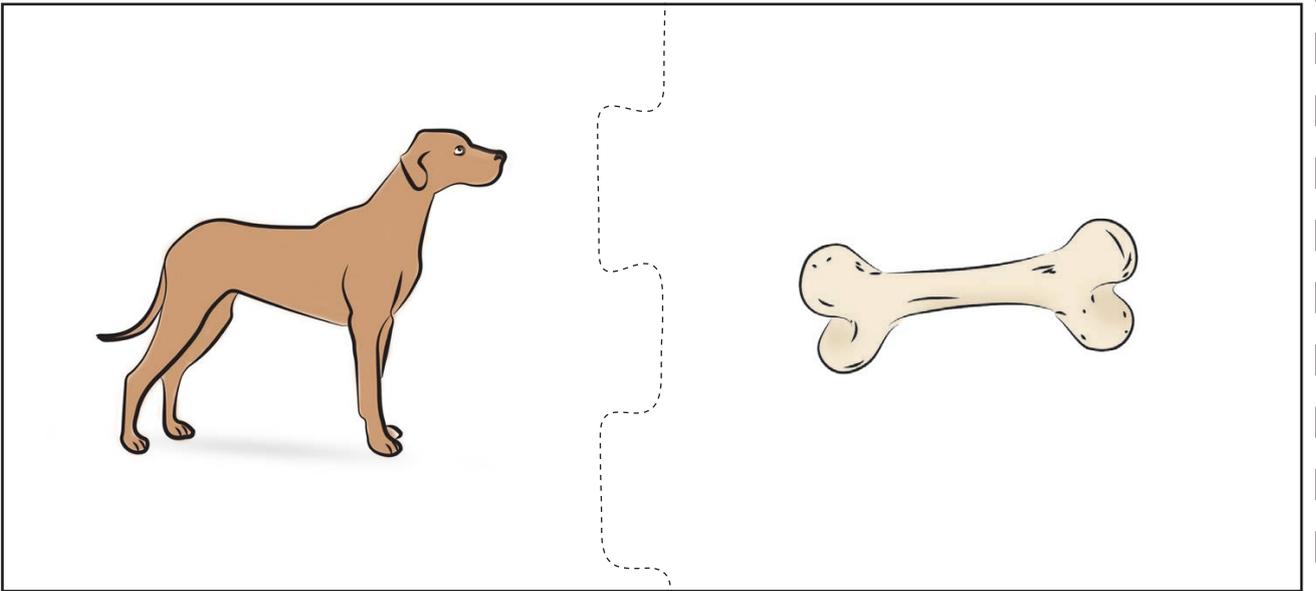
3. ¿Qué come el animal?



3. ¿Qué come el animal?

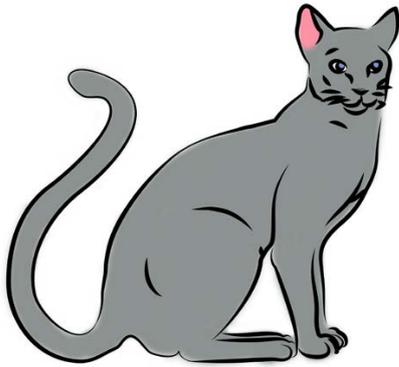


3. ¿Qué come el animal?

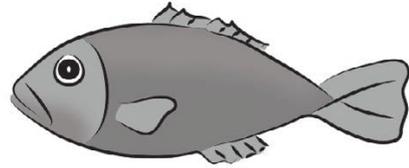


8

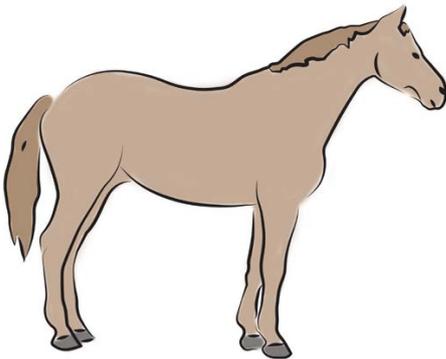
3. ¿Qué come el animal?



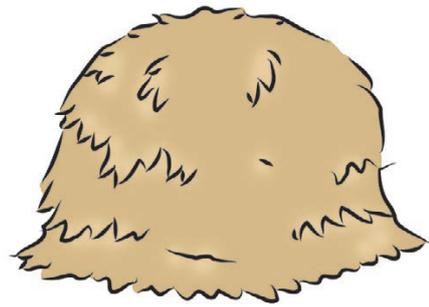
gato



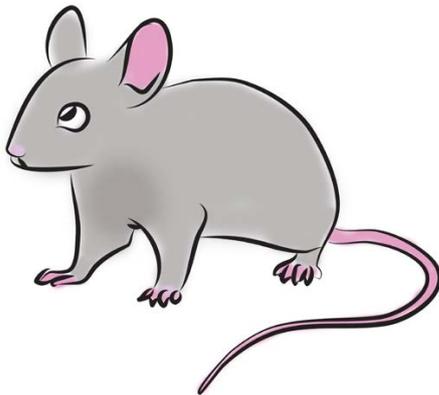
pescado



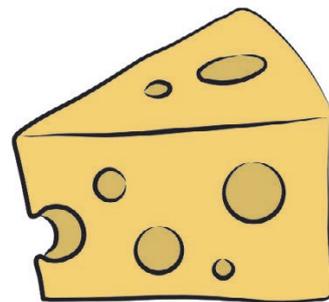
caballo



heno

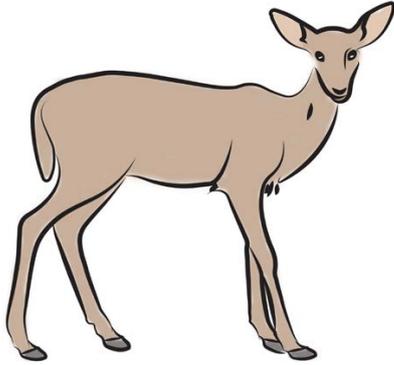


ratón



queso

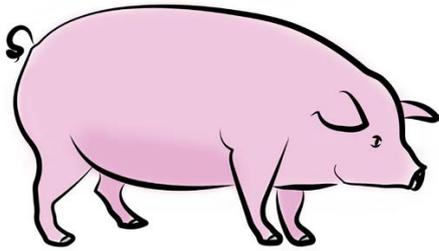
3. ¿Qué come el animal?



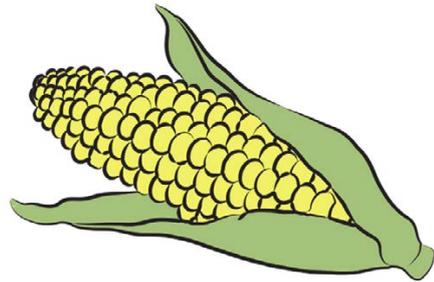
ciervo



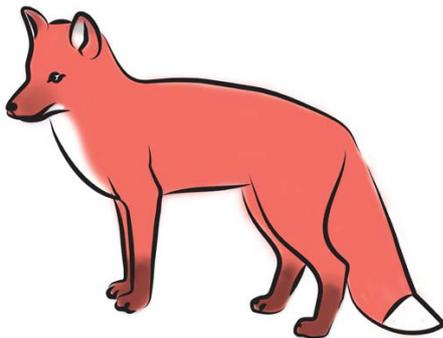
hojas



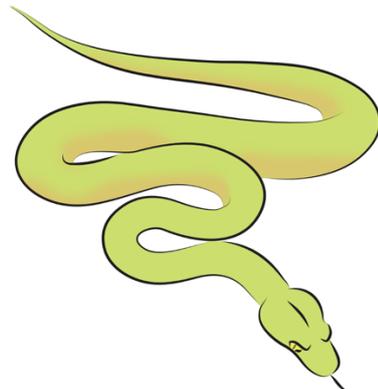
cerdo



maíz

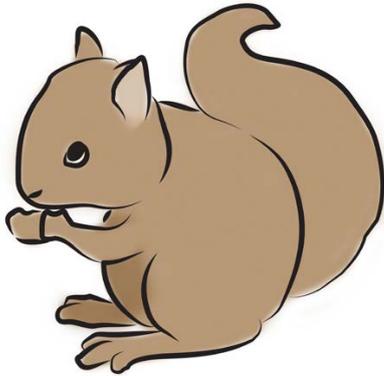


zorro

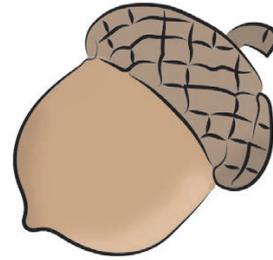


serpiente

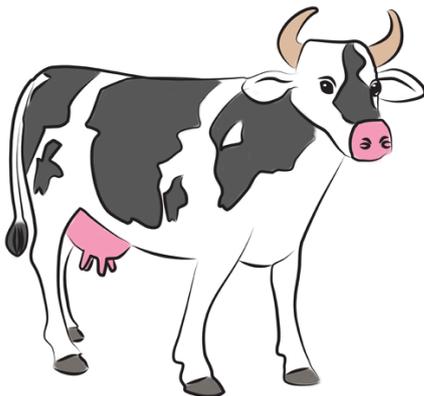
3. ¿Qué come el animal?



ardilla



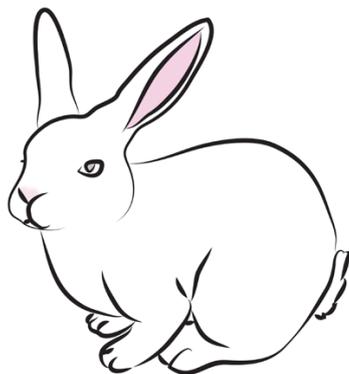
bellota



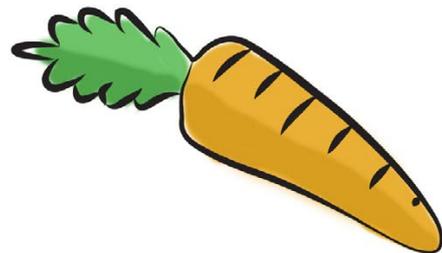
vaca



hierba

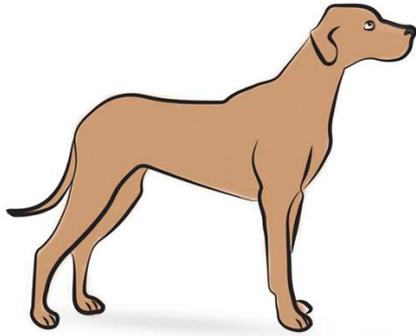


conejos

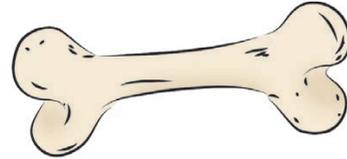


zanahorias

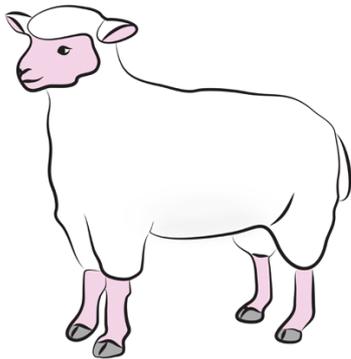
3. ¿Qué come el animal?



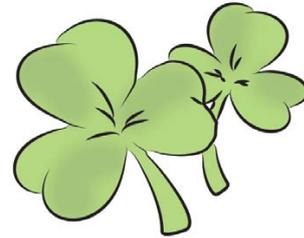
perro



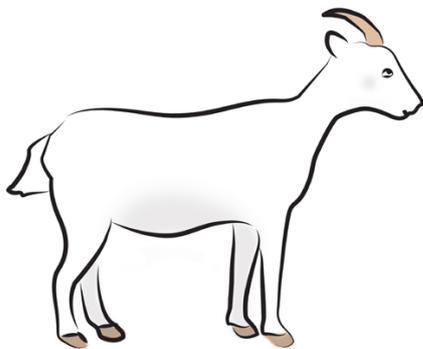
huesos



oveja



trébol



cabra



plantas

ACTIVIDAD

4. ¿Qué es eso de ahí que se esconde de mí?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel; imprima 4 páginas en una.
Corte las páginas y ensamble el libro con grapas.

RECURSOS

• Animales L1 L2 L3 A4

Van a leer un libro juntos.

1. Primero hablen de la tapa y de lo que pueden tener que buscar.
2. Lean la primera página de preguntas y adivinen qué animal es.
3. Lean la página siguiente que averiguar qué se está escondiendo.
4. Vuelva a la página anterior para verificar.
5. Repitan hasta el final del libro.



RESULTADOS ESPERADOS

- Presta atención a una historia.
- Responde a suprasegmentales.

ESTRATEGIAS CLAVE

LIBROS LIBROS LIBROS: Aunque un oyente de nivel 1 no entenderá todas las palabras de los libros, compartir una historia construirá habilidades de atención y expondrá al niño a nuevas palabras y estructuras oracionales.

ÉNFASIS ACÚSTICO: Exagere las características suprasegmentales como los cambios de entonación, el ritmo y el énfasis en las palabras que riman para mantener la atención del niño y ayudarlo a entender la diferencia entre una pregunta y una afirmación. *¿Qué es eso que se esconde debajo del sombrero? (entonación ascendente)*



RESULTADOS ESPERADOS

- Repite o dice una palabra.
- Intenta decir palabras nuevas (puede ser solo el sonido de la vocal).

ESTRATEGIAS CLAVE

ESPERE, ESPERE Y ESPERE UN POCO MÁS: Modele cómo adivinar el animal que se puede estar escondiendo y espere a que el niño intente adivinar antes de pasar la página. *Creo que eso puede ser un **perro**..... **perro**.*

MI VOZ IMPORTA: Cualquier intento de adivinar del niño debe ser valorado e interpretado como significativo. *Creo que eso puede ser un **perro**..... **o**. Genial, crees que es un **perro** también. Ok, veamos si es un **perro**.*

CIERRE AUDITIVO: Colocar el énfasis en el nombre del animal ayudará al niño a identificar la vocal y la consonante final requeridas para la palabra que rima. Deje la oración en el aire para que el niño la complete. *Hay un **gato** ratonero debajo del**sombrero***



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende la sorpresa.

ESTRATEGIA CLAVE

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Proporcione el lenguaje que va con su pensamiento para ayudar al niño a entender que todos tenemos que aprender y averiguar cosas. *No sé **qué** es lo que se esconde en el **árbol**. Vamos a ver.* Los suprasegmentales y las expresiones faciales ayudan al niño a entender cómo piensan otras personas. Cuando diga *"Es un **caballo**, lo que encontré"* su expresión facial y lenguaje le enseñarán al niño sobre la emoción de la sorpresa y también sobre su mundo: los caballos no suben a los árboles.

ACTIVIDAD

4. ¿Qué es eso de ahí que se esconde de mí?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel; imprima 4 páginas en una.
Corte las páginas y ensamble el libro con grapas.

RECURSOS

- Animales L1 L2 L3 A4
- Tijeras y grapadora

Van a leer un libro juntos.

1. Primero hablen de la tapa y de lo que pueden tener que buscar.
2. Lean la primera página de preguntas y adivinen qué animal es.
3. Lean la página siguiente que averiguar qué se está escondiendo.
4. Vuelva a la página anterior para verificar.
5. Repitan hasta el final del libro.



RESULTADOS ESPERADOS

- Presta atención a una historia.
- Responde a una rima.

ESTRATEGIAS CLAVE

LIBROS LIBROS LIBROS: Compartir una historia construirá habilidades de atención y expondrá al niño a nuevas palabras y estructuras oracionales. La repetición de las preguntas y estructuras oracionales en esta historia harán que el niño se una más fácilmente.

ÉNFAIS ACÚSTICO: La repetición de las vocales y consonantes finales en las palabras con rima es una forma de énfasis acústico. Atrae y mantiene la atención del niño y le ayuda a recordar palabras. Identificar palabras que riman es parte del desarrollo de la habilidad literaria. Haga énfasis en las palabras que riman para dirigir la atención del niño a esos pares. Esto lo ayudará a oír que las palabras tienen las mismas vocales y consonantes finales. *¡ja!*
Hay un ratón que pasa junto a la casa.



RESULTADOS ESPERADOS

- Repite de 2 a 3 palabras.
- Dice palabras con rima.
- Utiliza artículo: el
- Uso de: un / una.

ESTRATEGIAS CLAVE

ESPERE, ESPERE Y ESPERE UN POCO MÁS: Modele cómo adivinar el animal que se puede estar escondiendo y espere a que el niño intente adivinar antes de pasar la página. *Creo que es un gato ratonero debajo del sombrero ¿Qué te parece?*

CIERRE AUDITIVO: Colocar el énfasis en el nombre del animal ayudará al niño a identificar la vocal y la consonante final requeridas para la palabra que rima. Deje la oración en el aire para que el niño la complete: *Hay un gato ratonero debajo del*



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende la sorpresa y el humor en lo inesperado.

ESTRATEGIA CLAVE

EL MISMO LUGAR DE PENSAMIENTO: Proporcione el lenguaje que va con su pensamiento para ayudar al niño a entender que todos tenemos que aprender y averiguar cosas. *No sé qué se esconde en el árbol. Vamos a ver.* Los suprasegmentales y las expresiones faciales ayudan al niño a entender cómo piensan otras personas. Cuando diga *"Es un caballo, lo que encontré"* su expresión facial y lenguaje le enseñarán al niño sobre la emoción de la sorpresa y también sobre su mundo. *Eso es gracioso porque un caballo no puede subir a un árbol.*

ACTIVIDAD

4. ¿Qué es eso de ahí que se esconde de mí?

PREPARACIÓN

Imprima los recursos en papel; imprima 4 páginas en una.
Corte las páginas y ensamble el libro con grapas.

RECURSOS

- Animales L1 L2 L3 A4
- Tijeras y grapadora

Van a leer un libro juntos.

1. Primero hablen de la tapa y de lo que pueden tener que buscar.
2. Lean la primera página de preguntas y adivinen qué animal es.
3. Lean la página siguiente que averiguar qué se está escondiendo.
4. Vuelva a la página anterior para verificar.
5. Repitan hasta el final del libro.



RESULTADOS ESPERADOS

- Sigue el hilo de las oraciones de una historia: repite de 5 a 6 palabras.
- Identifica la rima, p. ej: *tronco...perro ronco*.

ESTRATEGÍAS CLAVE

LIBROS LIBROS LIBROS: Compartir una historia construirá habilidades de atención y expondrá al niño a nuevas palabras y estructuras oracionales. La repetición de las preguntas y estructuras oracionales en esta historia harán más fácil para el niño repetir más palabras en cada página.

ÉNFASIS ACÚSTICO: La repetición de las vocales y consonantes finales en las palabras con rima es una forma de énfasis acústico. Atrae y mantiene la atención del niño y le ayuda a recordar palabras. Señale el patrón en el uso de las palabras con rima para que el niño pueda usar esa información al adivinar el animal siguiente. *¿Qué crees que hay detrás del tronco? Tenemos que pensar en algo que rime con tronco. ¿Qué suena como tronco....?*



RESULTADOS ESPERADOS

- Dice oración entera.
- Utiliza contracciones, p. ej., *del*.
- Utiliza adjetivos, p. ej., *detrás, dentro*.

ESTRATEGÍAS CLAVE

ESPERE, ESPERE Y ESPERE UN POCO MÁS: Modele cómo adivinar el animal que se puede estar escondiendo y espere a que el niño intente adivinar. *Creo que es un tigre. ¿Qué te parece?* Estimule al niño a repetir la pregunta para averiguar lo que otros piensan. *Podrías preguntarle a papá: ¿Qué es eso debajo del sombrero?*

AMPLIACIÓN Y EXTENSIÓN: Si el niño dice "de" en lugar "del", amplíe la contracción y modele. *¿Qué es eso debajo de el sombrero?*

CIERRE AUDITIVO: Colocar el énfasis en el nombre del animal ayudará al niño a identificar la vocal y la consonante final requeridas para la palabra que rima. Deje la oración en el aire justo antes de la preposición para que el niño la complete. *Hay un gato ratonero*



RESULTADOS ESPERADOS

- Entiende la sorpresa y el humor en lo inesperado.

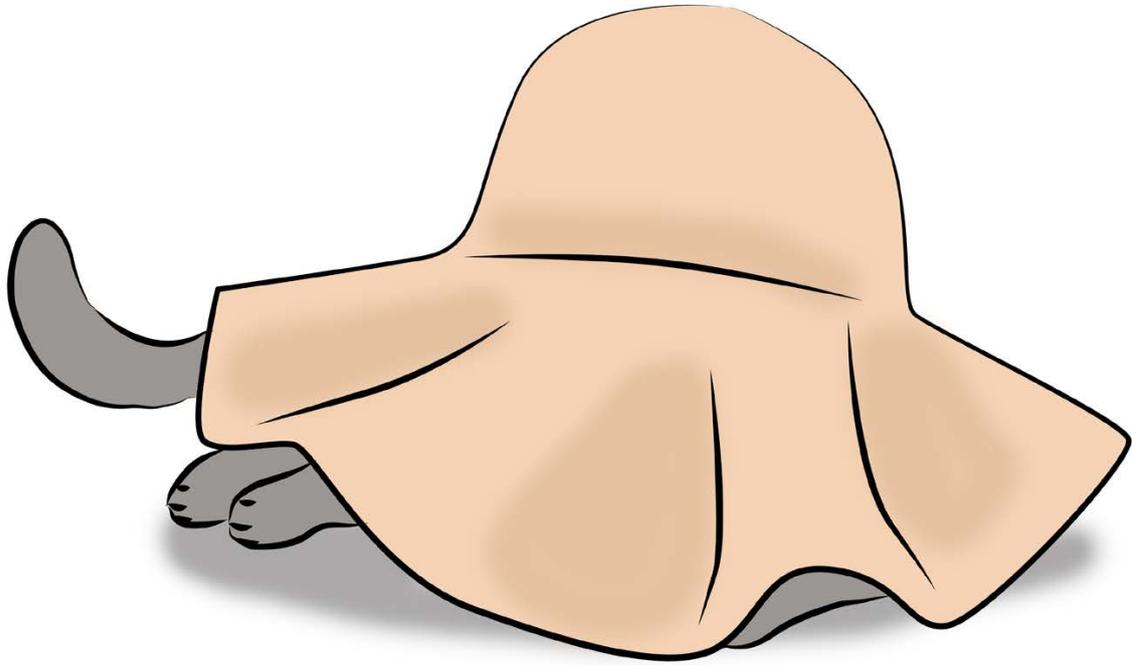
ESTRATEGIA CLAVE

GANCHOS AUDITIVOS: Información suprasegmental en palabras que captan la atención, p. ej., *Oh, No y ja ja*, combinadas con expresiones faciales ayudan al niño a entender cómo piensan otras personas. Cuando diga *"Es un caballo, lo que encontré"* su expresión facial y lenguaje le enseñarán al niño sobre la emoción de la sorpresa y también sobre su mundo. *Ja ja. Eso es gracioso porque un caballo no puede subir a un árbol.*

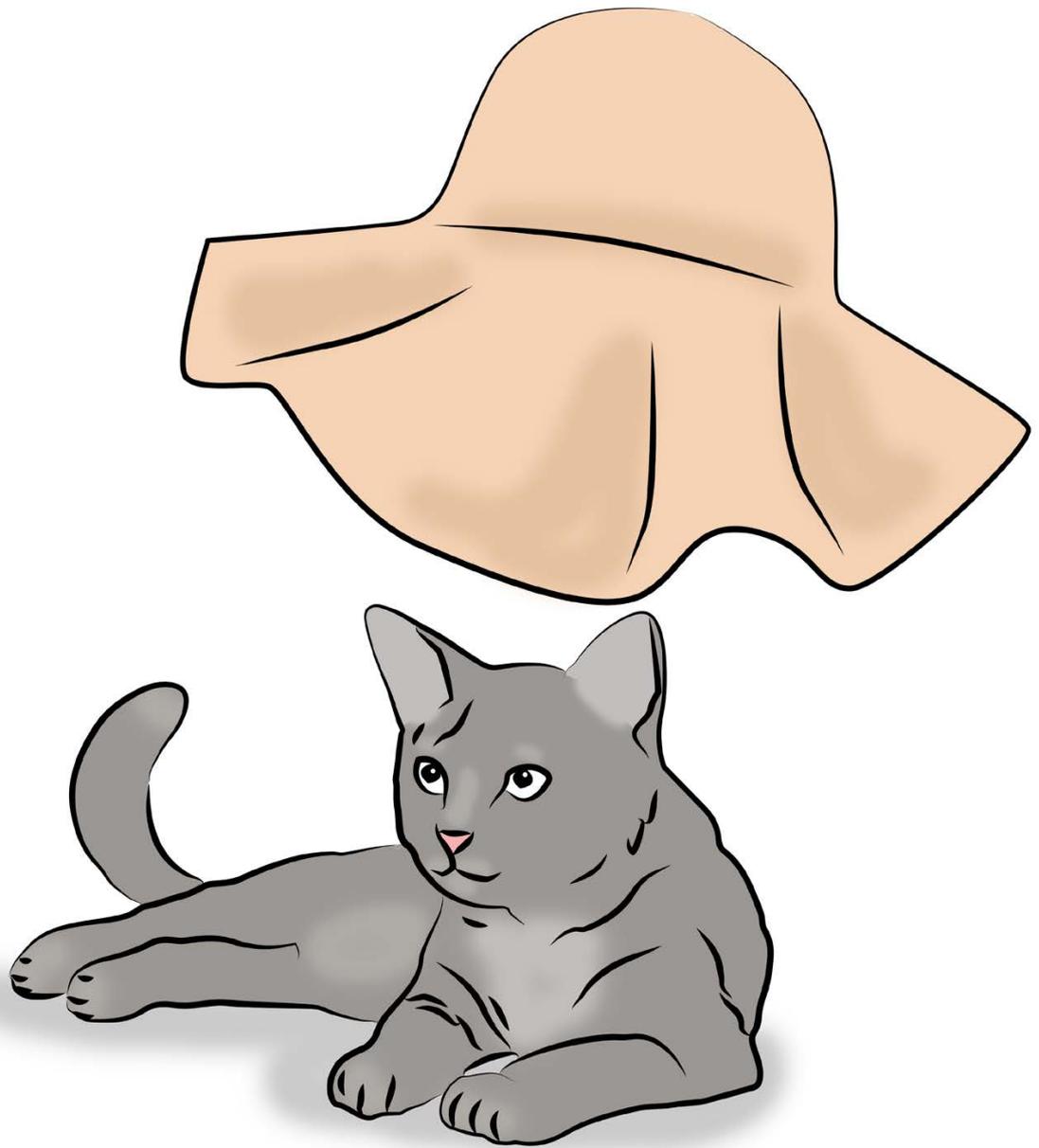
2. ¿Qué es eso de ahí que
se esconde de mí?

¿Qué es eso de ahí que
se esconde de mí?

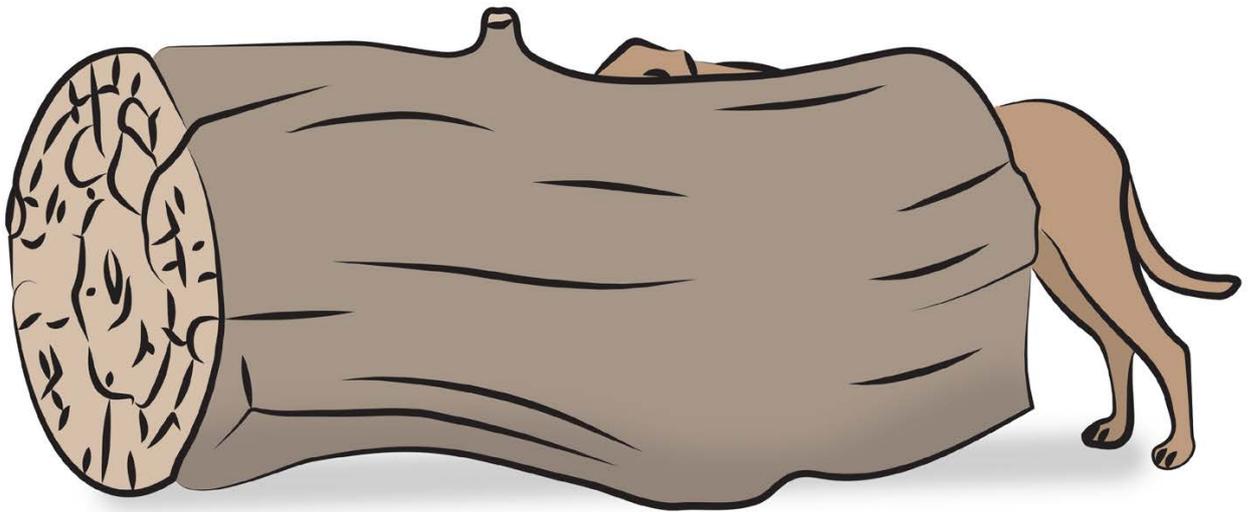




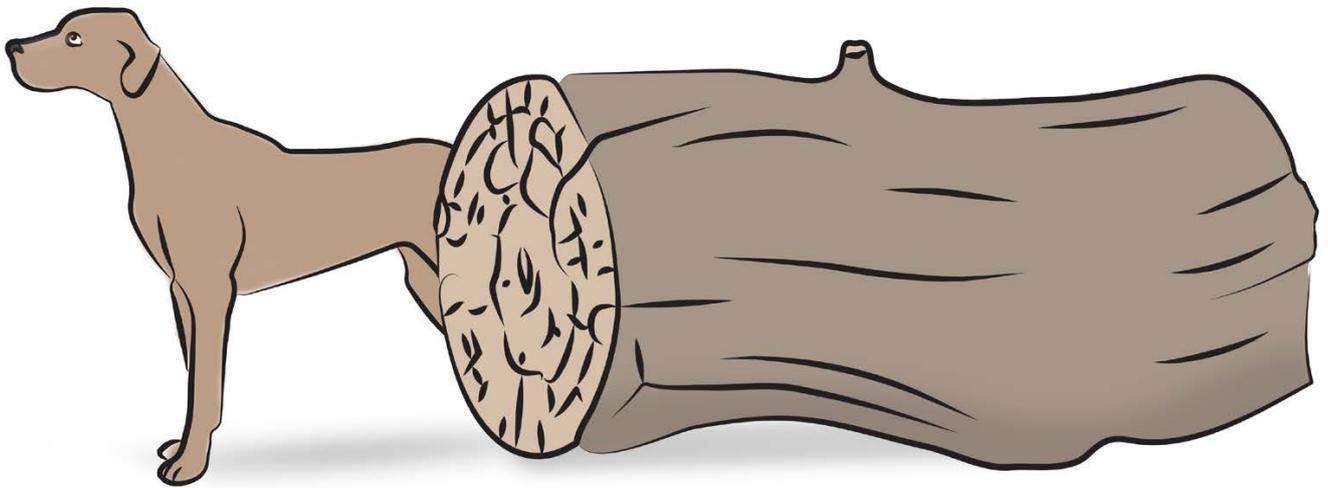
¿Qué es eso que se esconde
debajo del sombrero?



Es un gato ratonero,
debajo del sombrero.



¿Qué es eso que se esconde
detrás del tronco?



Es un perro ronco,
detrás del tronco.



¿Qué es eso que se esconde
dentro de la caja?



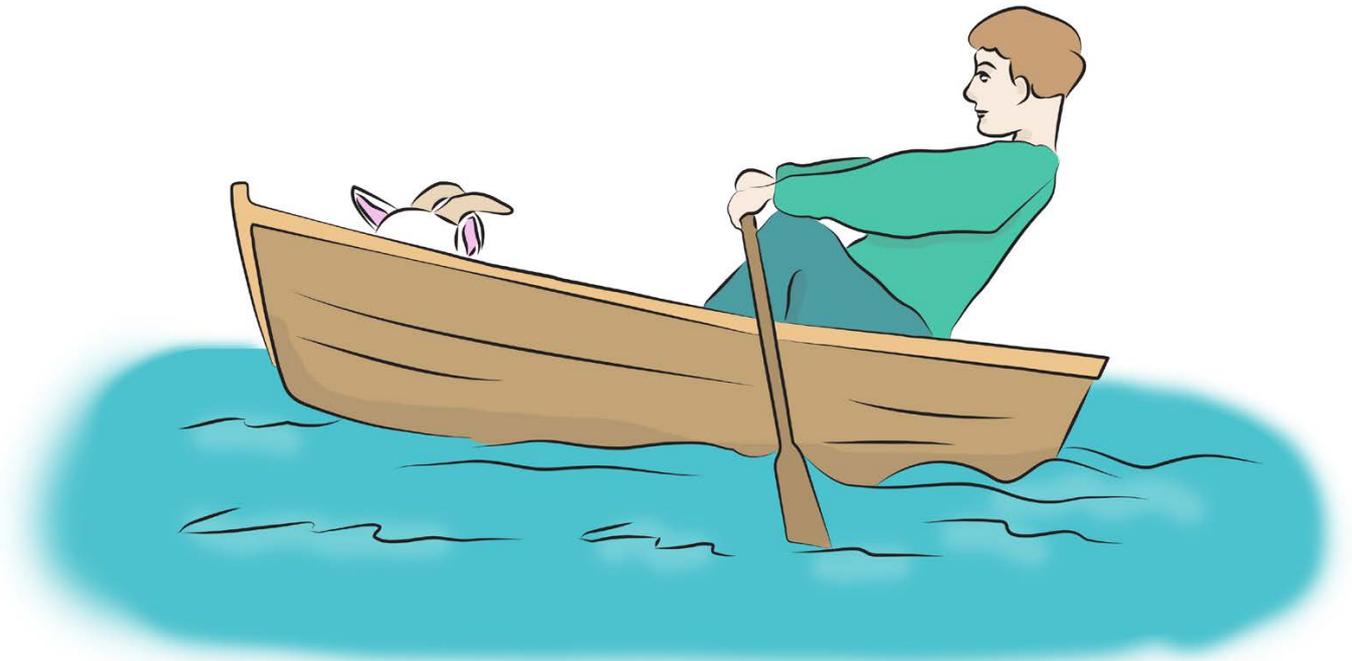
Es un zorro que viaja
dentro de la caja.



¿Qué es eso que se esconde
junto a la casa?



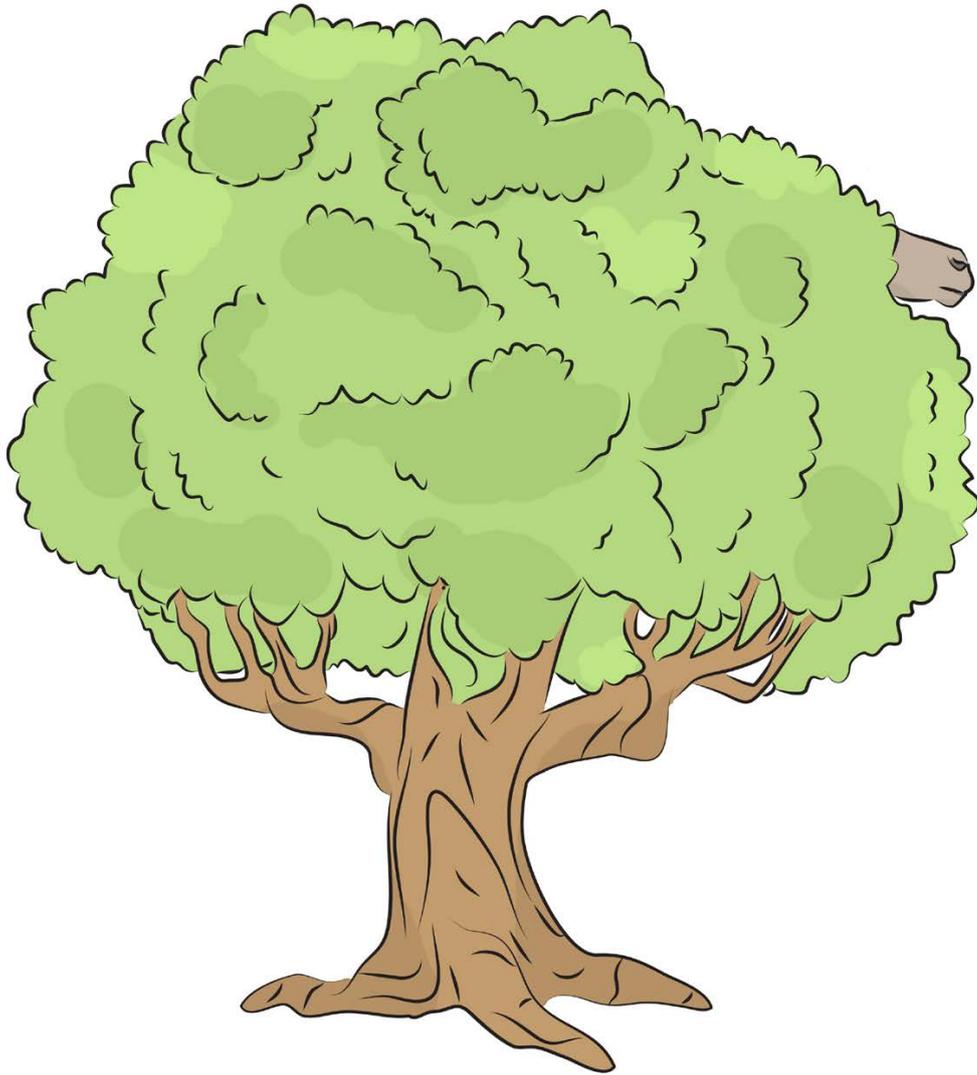
Es un ratón que pasa
junto a la casa.



¿Qué es eso que se
esconde en el bote?



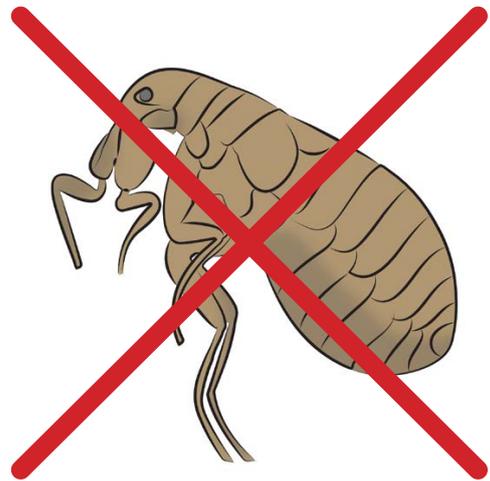
Es una cabra con un brote,
lo que está en el bote.



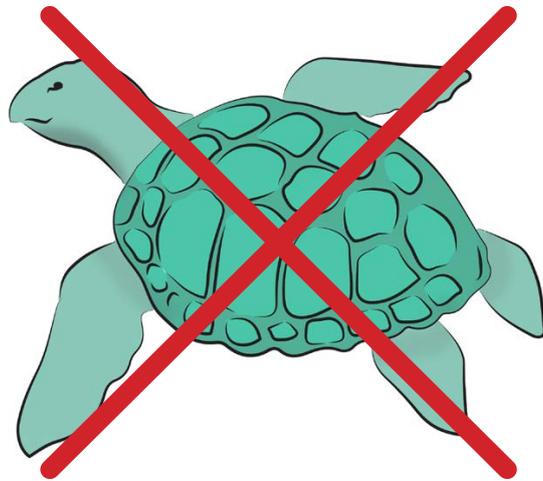
¿Qué es eso que se
esconde en el árbol?



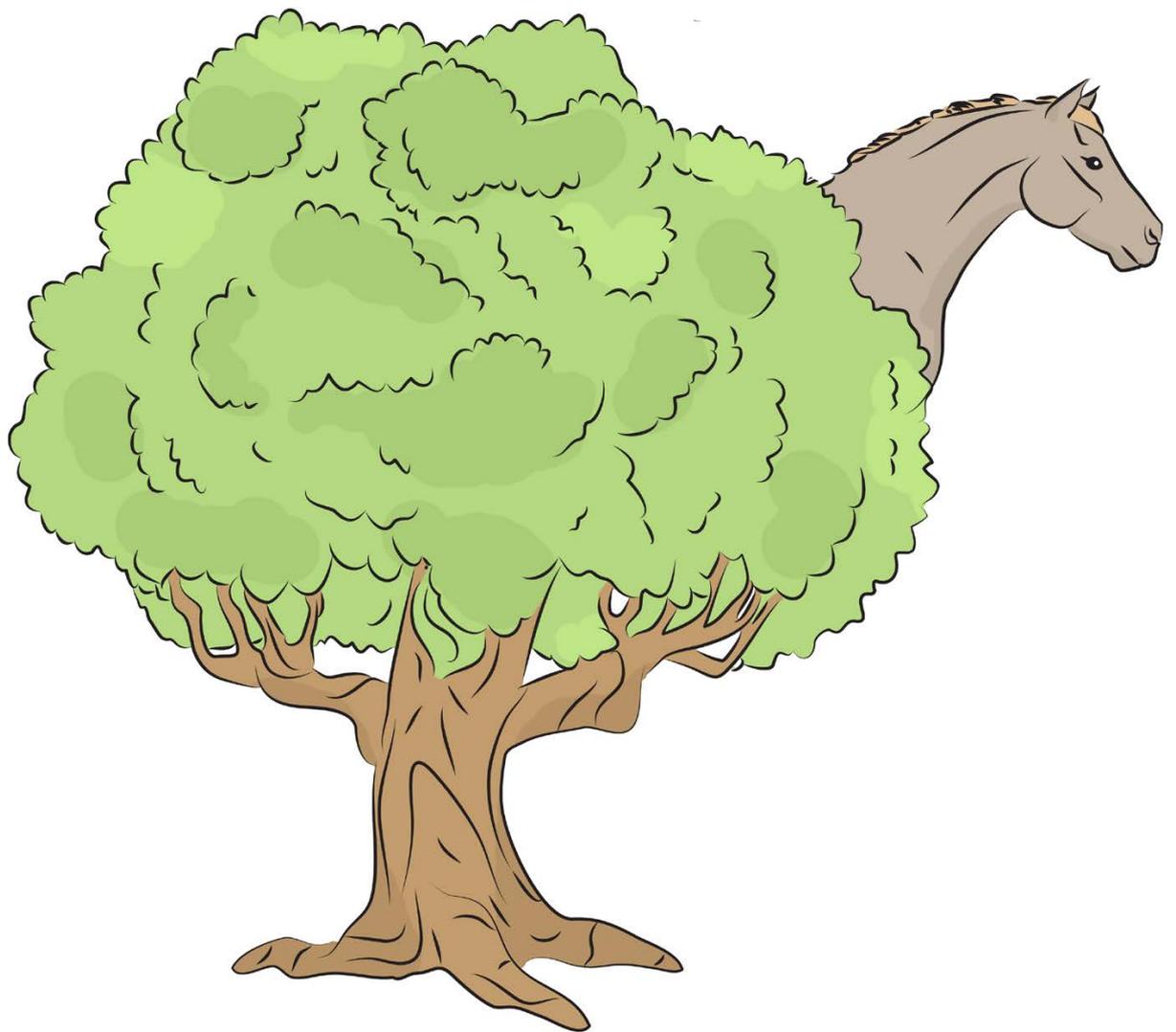
No es una abeja
tomando sol,



ni una pulga que
quiere saltar,



ni una tortuga que
vino del mar.



Es un caballo,
¡lo que encontró!

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