

FONOAUDIOLOGÍA

Guía de Actividades Octubre



KÍNDER

Sesión N°23 Martes 5 de octubre Grupo A

Jueves 7 de octubre Grupo B

Actividad N°1 Discurso Narrativo "Presentación: personaje/atributo"

El adulto debe leer el texto al menor y luego el niño/a debe responder las preguntas.

Presentación: personaje/atributo

Milú tiene hambre

Milú era una golosa ovejita que vivía en una granja junto a otros animales. Ella, a diferencia de sus amigos, prefería la comida chatarra y, casi sin darse cuenta, fue subiendo mucho de peso, por lo que le costaba caminar y siempre se sentía muy cansada.

Una mañana, un lobo atacó a las ovejas. Como todas eran muy ágiles, escaparon corriendo, pero a Milú le costaba moverse por su gran peso. Una amiga se dio cuenta del peligro que corría Milú y le pasó una patineta que estaba al lado de la cerca. La ovejita, sin pensarlo dos veces, se subió y escapó a toda velocidad, pero no pudo mantener el equilibrio y cayó en unos matorrales. En ese momento Milú se dio cuenta que debía bajar de peso.

Pasado el susto, la robusta oveja decidió hacer más deporte y eliminar la comida chatarra de su dieta. Al día siguiente partió trotando al huerto en busca de comida saludable. Cuando le faltaba muy poco para llegar, sintió un olor exquisito: ¡era un azucarado aroma a churros que la hizo olvidar que iba al huerto! Milú comenzó a caminar rumbo a los churros cuando, de pronto, sintió un gran golpe en su cabeza: ¡de un árbol le había caído una manzana!



Curiosa por conocer su sabor, decidió probar una.
¡Fue increíble! Era tan sabrosa y jugosa que se olvidó de los churros y retomó su camino al huerto. Al llegar descubrió tanta variedad de frutas y verduras con olores frescos y deliciosos sabores que quedó muy sorprendida y se convenció de llevar una vida más saludable.

Desde ese día, Milú prefiere la comida sana, hace ejercicio, ha bajado de peso, ya no se cansa al caminar y ¡ahora baila sin parar!

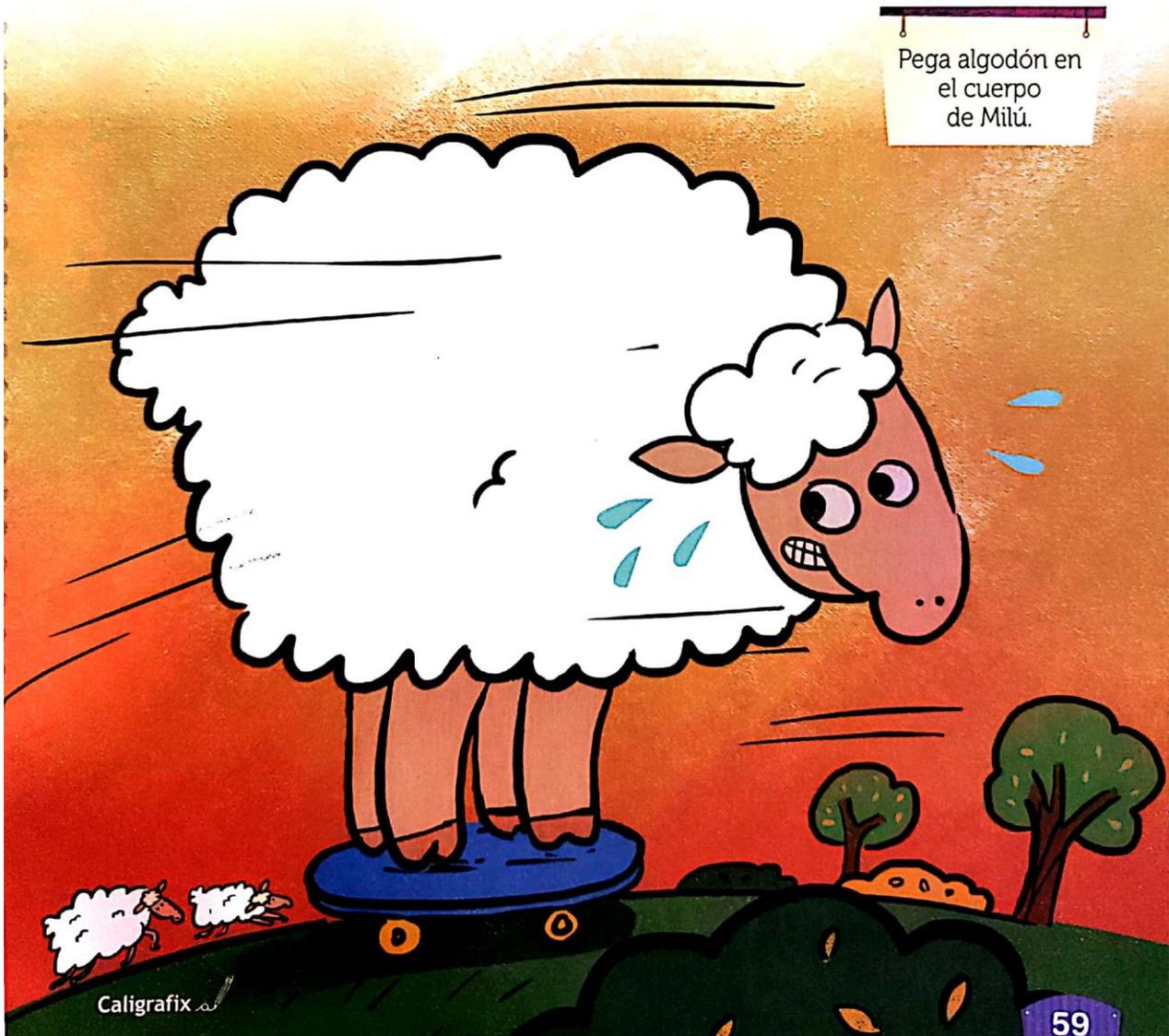
Preguntas

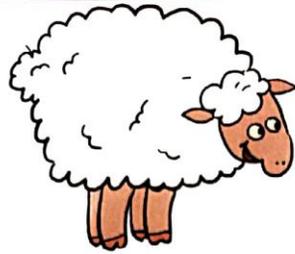
¿Por qué Milú se sentía muy cansada?

¿Cómo fue que Milú llegó a probar una manzana?

Actividad interactiva

Pega algodón en el cuerpo de Milú.





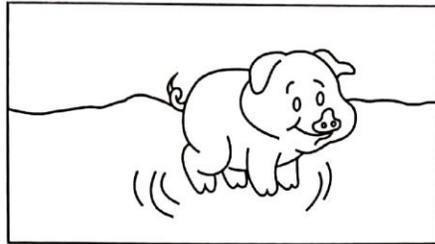
¿Qué comida saludable preparan en tu casa?
¿Cuál es tu favorita?



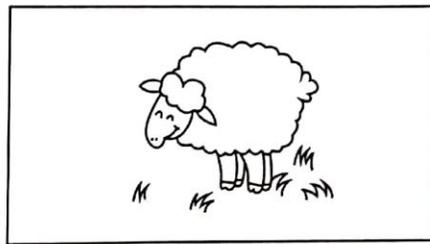
1. Escucha las preguntas y responde en voz alta. Pinta la respuesta correcta.



¿Quién es el personaje principal del cuento?



Un chancho



Una oveja



¿Cómo es Milú?



Comilona



Dormilona



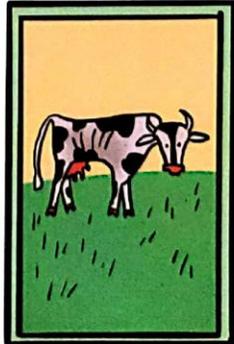
2. Milú lee un cuento diferente todas las noches. Observa y menciona cuáles son los personajes y cómo son. Encierra tu personaje favorito.



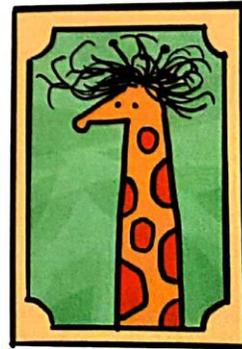
Miedoso



Juguetón



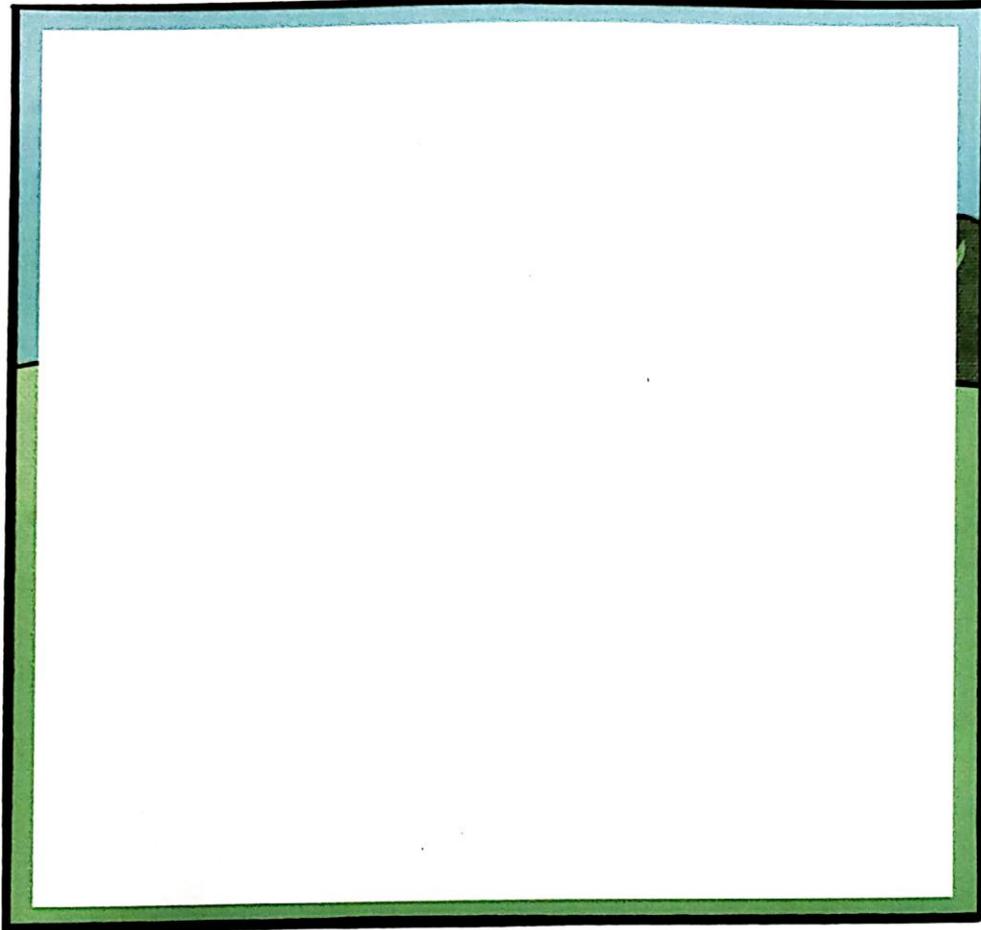
Flaca



Chascona



3. En la granja de Milú hay una mascota muy traviesa. Descubre quién es. Para ello, recorta el rompecabezas de la página 95 y pégalo en el recuadro.



- Ahora, describe a la mascota de la granja.

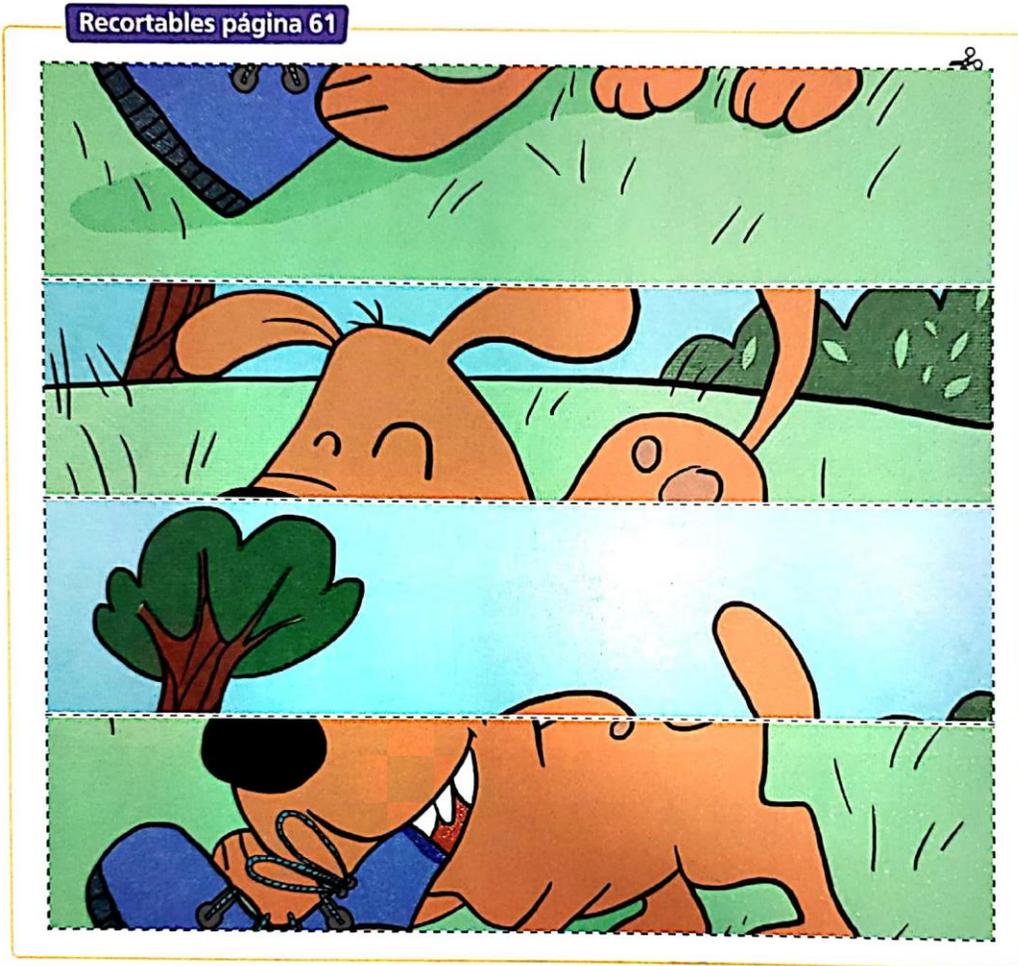


¿Quién es?



¿Cómo es?

Recortar:



Actividad N°2 Síntesis fonémica

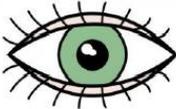
En esta actividad el adulto debe repetir las palabras separadas en sonidos y el niño identificar la palabra escuchada.

Instrucción: Escucha atentamente las palabras que yo te diré, está separada en sonidos, debes identificar la palabra que escuchaste y poner su número abajo del dibujo que la representa. Ejemplo A-U-T-O: Auto

Palabras a repetir por sonido:

- 1) A-U-T-O
- 2) F-O-T-O
- 3) T-E-L-E-F-O-N-O
- 4) A-B-A-N-I-C-O
- 5) O-R-E-J-A
- 6) C-A-F-É
- 7) O-J-O
- 8) C-A-R-T-A

Ejemplo 1) A-U-T-O: Auto

			
1			
			

Actividad N°3 Comprensión de Lenguaje Figurado

El adulto debe leer la oración y preguntarle al niño que cree que significa lo que escuchó. Si el niño no sabe la respuesta, el adulto debe dar la respuesta de lo que significa. Y después volver a preguntar que significa.

Por la boca muere el pez.



¿Qué significa?

Es inconveniente, hablar más de lo necesario. Hablar de más.

¿Qué significa?

Me comería una vaca entera.



¿Qué significa?

Tener mucha hambre. Estar hambriento.

¿Qué significa?

Pongo las mano al fuego por ti.

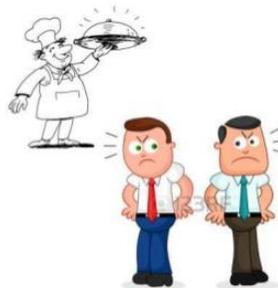


¿Qué significa?

Defender a alguien por lo que dice y hace. Confío y creo en ti.

¿Qué significa?

Comida hecha, amistad deshecha.



¿Qué significa?

Que al levantarnos de una mesa, anunciamos que nos vamos.

¿Qué significa?

Sesión N°24 Martes 12 de octubre Grupo A

Jueves 14 de octubre Grupo B

Actividad N°1 Comprensión de Lenguaje Figurado

El adulto debe leer la oración y preguntarle al niño que cree que significa lo que escuchó. Si el niño no sabe la respuesta el adulto debe dar la respuesta de lo que significa.

★ SER TODO OÍDOS ES...

COLOREA LA OPCIÓN CORRECTA.



Ser un oído



Escuchar



Hablar



UTILIZAMOS ESTA EXPRESIÓN CUANDO QUEREMOS QUE OTRA PERSONA SEPA QUE LA VAMOS A ESCUCHAR CON ATENCIÓN



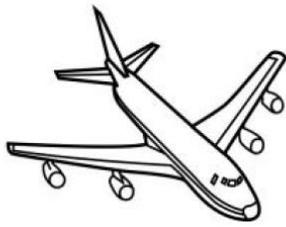
Hola. Tengo algo importante que decirte.

Cuéntame, SOY TODO OÍDOS.

★ ESTAR EN LAS NUBES ES...



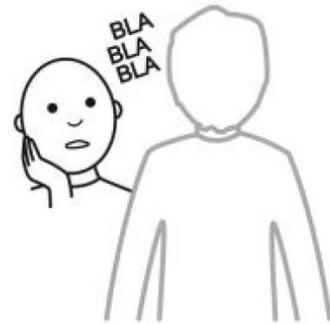
COLOREA LA OPCIÓN CORRECTA.



Viajar en avión



Estar distraído



Estar atento

UTILIZAMOS ESTA EXPRESIÓN CUANDO QUEREMOS DECIR QUE ALGUIEN ESTÁ DISTRAÍDO.



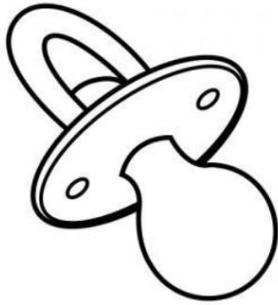
Mira a Pedro. ESTÁ EN LAS NUBES...

Sí, está distraído. No se está enterando.

★ ESTAR PARA CHUPARSE LOS DEDOS ES...



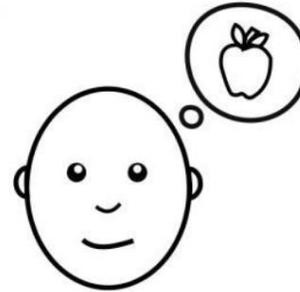
COLOREA LA OPCIÓN CORRECTA.



Querer el chupete



Tener sueño



Sabor rico



UTILIZAMOS ESTA EXPRESIÓN CUANDO ALGO QUE
COMEMOS NOS SABE MUY BUENO.



¿Te gustó la tarta de
mi cumpleaños?



Sí, estaba PARA
CHUPARSE LOS
DEDOS

★ IR COMO UNA BALA ES...



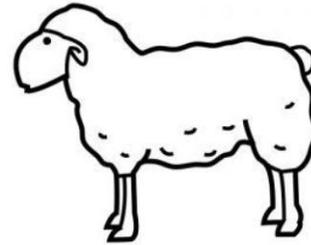
COLOREA LA OPCIÓN CORRECTA.



Deprisa



Disparar



Ser una oveja



UTILIZAMOS ESTA EXPRESIÓN CUANDO QUEREMOS DECIR QUE ALGUIEN HACE ALGO MUY DEPRISA.



Ayer iba **COMO UNA BALA** por el pasillo y la profe me regañó.

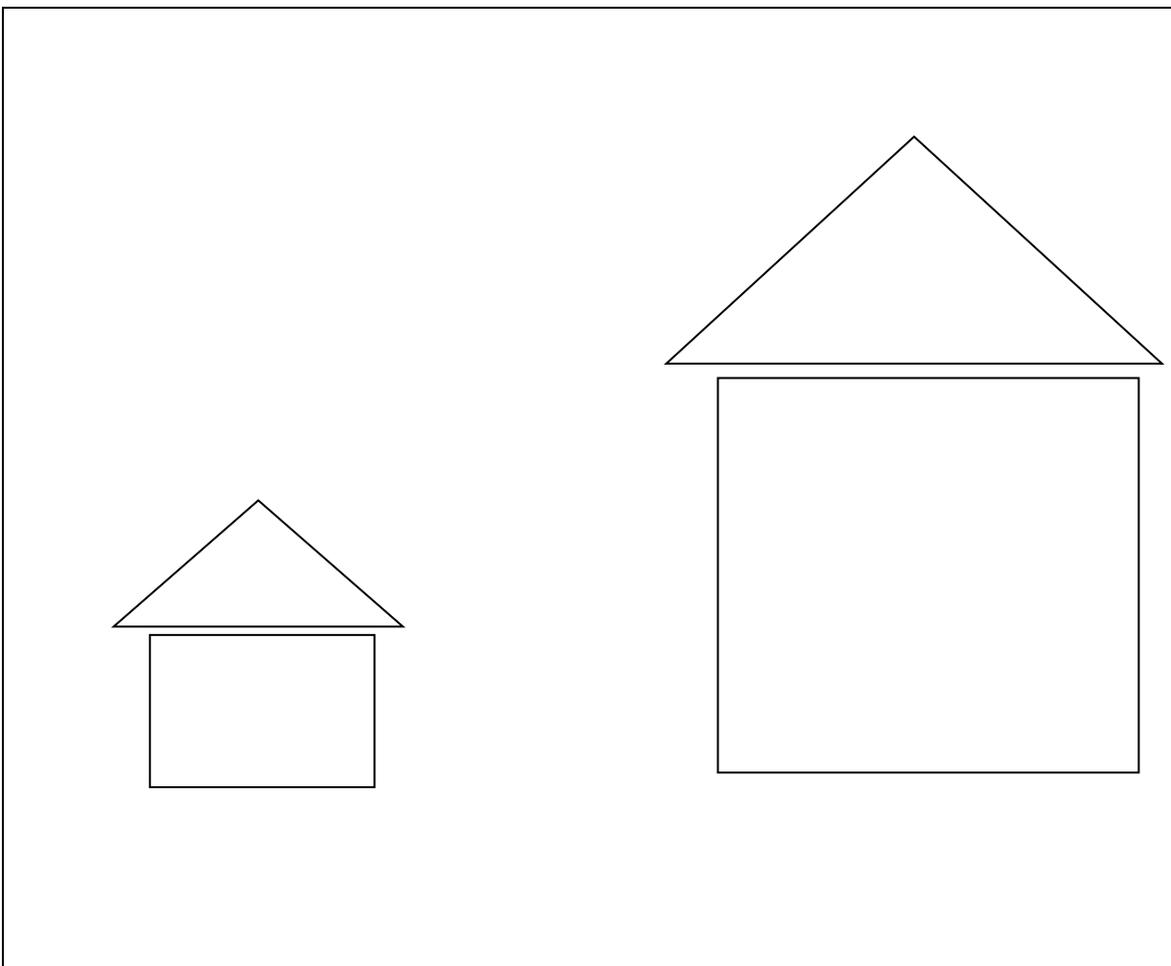


Ya sabes que no se puede correr por los pasillos.

Actividad N°2 Seguimiento de ordenes complejas

ii Vamos a dibujar!! Familia ayuda a tu hijo(a) a completar el dibujo dándole las instrucciones que aparecen abajo:

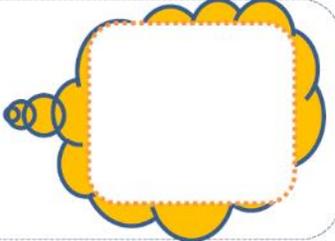
- Pinta la casa grande azul
- Pinta la casa pequeña roja
- Dibuja un sol arriba de la casa pequeña
- Dibuja pasto debajo de las dos casas
- Dibuja dos nubes arriba de la casa grande
- Dibuja un árbol al medio de las dos casas
- Dibuja un gato al lado de la casa roja
- Dibuja una chimenea en el techo de la casa azul
- Dibuja ventanas redondas en la casa roja
- Dibuja ventanas cuadradas en la casa azul
- Dibuja una puerta grande en la casa azul
- Dibuja una puerta pequeña en la casa roja



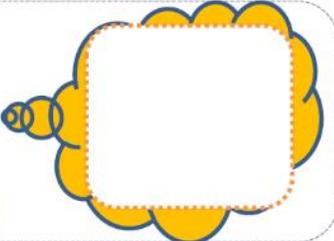
Actividad N°3 Síntesis fonémica

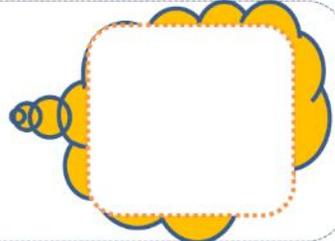
El adulto debe decir la palabra separada en sonidos, ej.- p, o, l, e, r, a ¿qué dije?
 Respuesta: polera. Si la respuesta es correcta se le muestra el dibujo al niño/a

Síntesis Fonémica. Escucha los sonidos de las palabras, júntalos y descubre la palabra escondida.

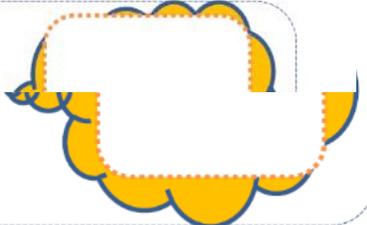
1  

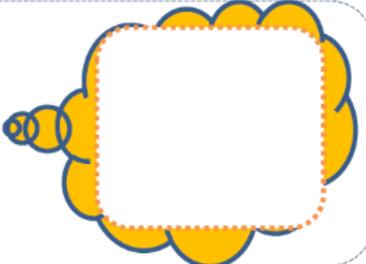


2  

3  



4  

5  



6  

1.- /P/-/O/-/L/-/E/-/R/-/A 2.- /D/-/A/-/D/-/O/ 3.- /A/-/L/-/A/

4.- /S/-/O/-/L/

5.- /R/-/E/-/L/-/O/-/J/

6.- /F/-/O/-/T/-/O

Sesión N°25 Martes 19 de octubre Grupo A

Jueves 21 de octubre Grupo B

Actividad N°1 Comprensión de Lenguaje Figurado

El adulto debe leer la oración y preguntarle al niño que cree que significa lo que escuchó. Si el niño no sabe la respuesta el adulto debe dar la respuesta de lo que significa. Y después volver a preguntar que significa.

Vas como una tortuga, llegarás tarde al colegio.



¿Qué significa?

Pablo se puso como un tomate cuando se cayó en el recreo delante de todos.



¿Qué significa?

El nuevo miembro del equipo está como pez en el agua.



¿Qué significa?

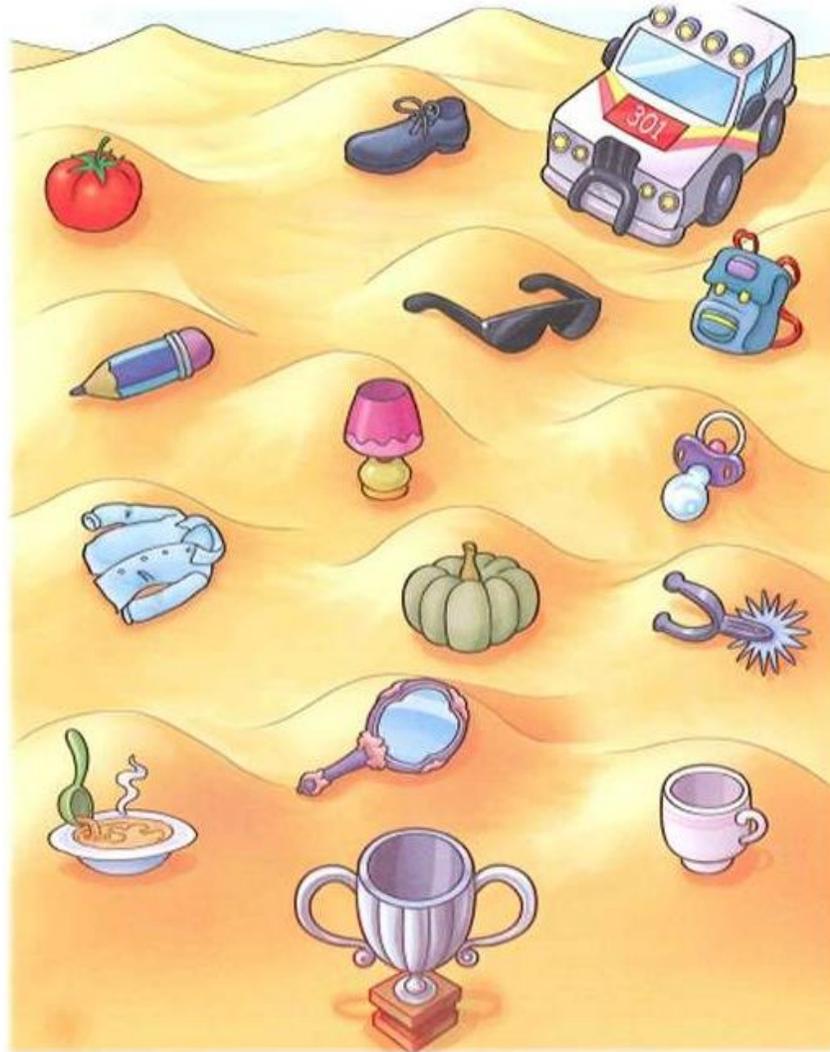
Sus dientes parecían perlas.



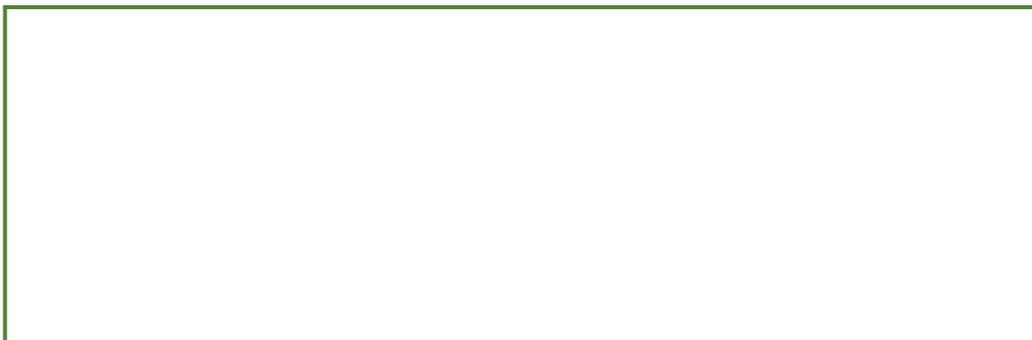
¿Qué significa?

Actividad N°2 "Reconocer sonido consonántico medial P"

¡Vamos a competir en el rally! Para llegar a la copa une con una línea los dibujos que tengan el sonido P.



- Recorta objetos que tengan el sonido consonántico medial P y pégalos aquí.



Actividad N°3 Discurso Narrativo "Presentación: Lugar"

El adulto debe leer el texto al menor y luego el niño/a debe responder las preguntas.

Presentación: lugar

Ignacio tiene miedo

Ignacio era un niño tranquilo y regalón, pero también muy miedoso. Desde pequeño, le temía a las olas del mar, al sonido de los truenos y a muchos animales, incluso a los perros y gatos. Vivía en una linda casa junto a su familia y cada noche, después de ponerse el pijama y lavarse los dientes, sus padres le leían un cuento.

Una noche, Ignacio le dijo a su mamá que le daba miedo dormir solo en su habitación; no le gustaba la oscuridad, escuchaba ruidos extraños que lo asustaban y le costaba mucho quedarse dormido. Además, creía ver diminutos monstruos de colores entrar por su puerta que lo hacían temblar de miedo.

Sus padres probaron varias maneras de ayudarlo: se quedaban con él en su habitación, le dejaban la luz encendida o la puerta bien abierta, pero nada resultaba; Ignacio seguía teniendo miedo. Entonces, le propusieron que durmiera en otros lugares de la casa y él decidió intentarlo.





Primero, fue a dormir al dormitorio de sus padres, pero los ronquidos de su papá ¡jrrrrrrrrr! no lo dejaban dormir y se dio cuenta de que esos eran los ruidos extraños que escuchaba desde su habitación.

Luego, se instaló en la pieza de su hermano mayor, pero había una lámpara de luces de colores que iluminaba su rostro y no podía dormir. Entonces, descubrió que esos eran los diminutos monstruos de colores que él veía entrar por su puerta.

Después quiso ir al living, pero las plantas cerca de la ventana le hacían imaginar traviesos fantasmas, por lo que se fue a buscar otro lugar mejor. También intentó dormir en el baño, pero este era muy frío y se despertaba cada vez que alguien entraba. Por lo que se dio cuenta que dormir en otros lugares de la casa no era una buena idea.

Al día siguiente, Ignacio decidió que volvería a dormir en su habitación. Fue así como se dio cuenta de que todos sus temores los creaba en su imaginación y que su pieza era el lugar más cómodo y tranquilo de la casa. Esa noche durmió en su cama, calentito y seguro, y nunca más volvió a tener miedo.

Preguntas

¿Por qué Ignacio no quería dormir solo?

¿Qué eran finalmente los ruidos extraños y los monstruos de colores de los que hablaba Ignacio?

Presentación: lugar



¿Qué situaciones te dan miedo?
¿Qué haces cuando tienes miedo?



1. Escucha las preguntas y responde. Une las imágenes al lugar de la casa que corresponda.



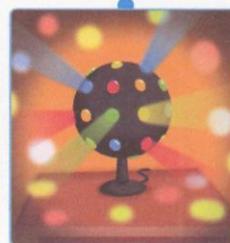
¿Dónde estaba roncando el papá?



¿Dónde estaban las plantas?



¿Dónde sintió mucho frío Ignacio?



¿Dónde estaba la lámpara de colores?

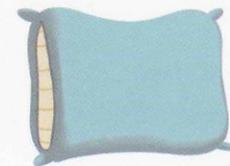




2. Ayuda a Ignacio a ordenar su dormitorio, pegando los stickers de la página 115 en el lugar donde te gustaría dejar esos objetos.



• Ahora, relata dónde pegaste los siguientes objetos.



Recortar y pegar



Sesión N°26 Martes 26 de octubre Grupo A

Jueves 28 de octubre Grupo B

Actividad N°1 "Interpretación de situaciones"

El adulto debe mostrar la imagen al menor y leer la oración con la pregunta. El menor deberá pintar la respuesta.

Camila tiene puesto su traje de baño y un flotador. ¿Qué hará Camila?

a) Bañarse en la piscina

b) Ir al colegio



María hizo sus maletas y las subió a su auto. ¿Qué hará María?

a) Va al supermercado

b) Va de vacaciones



Max se está poniendo el pijama. ¿Qué hará Max?

a) Va a dormir

b) Saldrá a dar un paseo



Rocío está muy triste. ¿Qué le pasó a Rocío?

a) Tiene un cumpleaños

b) Le fue mal en la prueba



¿Por qué las niñas están felices?

a) Ganaron un campeonato de fútbol

b) Tendrán un día de picnic



Actividad N°2 "Reconocer los sonidos consonánticos mediales S y L"

Ayuda a los hermanos a ordenar sus juguetes. Guarda en la caja roja los objetos que tienen en sonido **S** y en la caja verde los objetos que tengan el sonido **L**. Únelos según corresponde.



- Dibuja objetos que conozcas que tengan los sonidos consonánticos mediales S y L.

S

L

Actividad N°3 Discurso Narrativo "Presentación: problema" El adulto debe leer el texto al menor y luego el niño/a debe responder las preguntas.

Presentación: problema

El Gallo Desafinado

En una pequeña granja había un gallo a quien le encantaba cantar, pero era muy muy desafinado. Cada mañana se encargaba de despertar a los animales con su canto. Sin embargo, todos estaban cansados de escuchar su desentonado kikirikí que a veces sonaba kikiricó y otras cukikicó.

Un día, los animales decidieron regalarle un clarinete para que los despertara con un sonido más agradable. El gallo intentó tocarlo pero, para sorpresa de los habitantes de la granja, el clarinete sonaba aun peor que el kikirikí, por lo que le pidieron amablemente que mejor no tocara ni cantara. El pobre gallo, muy avergonzado, se fue caminando triste a su corral.

Como al día siguiente no cantó ni tocó el clarinete, los animales no despertaron a tiempo y todos llegaron tarde a sus quehaceres. Esa noche se reunieron y decidieron que lo mejor sería contratar a un profesor de canto para el gallo.



El único profesor de música de la zona era el papagayo, quien aceptó el desafío de afinar al gallo. Como pasaron los días y las semanas y el gallo no mejoraba su canto, los animales agradecieron al profesor por su labor y le dijeron que buscarían otra solución.

Cuando llegó el día del cumpleaños del gallo, los animales intentaron un último plan y, con mucho cariño, le regalaron un violín.

El gallo estaba muy emocionado y agradecido de la ayuda de sus amigos, así que, cuando terminó el día, se alejó de la granja para practicar toda la noche con su violín.

A la mañana siguiente, los animales se despertaron sorprendidos al escuchar una hermosa melodía. Se acercaron a felicitar al gallo, quien, desde entonces, todas las mañanas se levanta feliz y se pasea orgulloso tocando su violín.



Actividad interactiva

¿Has escuchado cantar a un gallo?
Representa con tus compañeros el canto del Gallo Desafinado.

Preguntas

¿Cuál era la tarea del gallo en la granja?
¿Qué le regalaron al gallo para su cumpleaños?

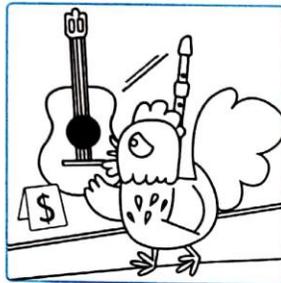
Presentación: problema



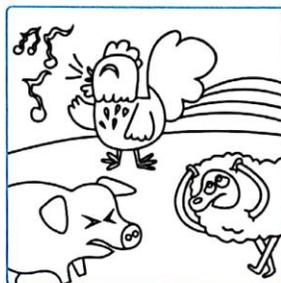
¿Has visitado una granja?
¿Qué animales viste?



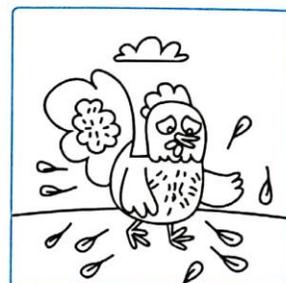
1. ¿Qué problema tenía el gallo? Pinta la respuesta correcta y coméntala en voz alta.



El gallo no tenía dinero para comprar un instrumento.



El gallo era muy desafinado.



Al gallo se le caían las plumas.



2. El granjero tuvo tres problemas con su tractor. Invéntalos y repasa un camino cada vez que digas uno.





3. Los animales están en problemas. Comenta qué dificultad tienen y luego, pinta el globo de diálogo.

