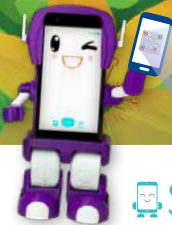


La Casita del Lenguaje

Guía Didáctica



 SIMA ROBOT

Descarga la app para acceder **GRATIS** a los recursos digitales de este cuaderno.

 Play Store

 App Store

Caligrafix 

Índice



Introducción	4
Fundamento teórico del proyecto	5
Metodología.....	10

Componentes del proyecto.....	15
Organización del cuaderno.....	18
Propuesta didáctica por unidad.....	21



1

Mis objetos personales

Páginas 10 y 11.....	22
Solucionario Páginas 10 y 11.....	23
Página 12.....	24
Solucionario Página 12.....	24
Página 13.....	25
Solucionario Página 13.....	25
Página 14.....	26
Solucionario Página 14.....	26
Página 15.....	27
Solucionario Página 15.....	27
Página 16.....	28
Solucionario Página 16.....	28
Página 17.....	29
Solucionario Página 17.....	29
Página 18.....	30
Solucionario Página 18.....	30
Página 19.....	31
Solucionario Página 19.....	31
Página 20.....	32
Solucionario Página 20.....	32
Página 21.....	33
Solucionario Página 21.....	33
Página 22.....	34
Solucionario Página 22.....	34
Página 23.....	35
Solucionario Página 23.....	35

2

Los alimentos

Páginas 24 y 25.....	36
Solucionario Páginas 24 y 25.....	37
Página 26.....	38
Solucionario Página 26.....	38
Página 27.....	39
Solucionario Página 27.....	39
Página 28.....	40
Solucionario Página 28.....	40
Página 29.....	41
Solucionario Página 29.....	41
Página 30.....	42
Solucionario Página 30.....	43
Página 31.....	44
Solucionario Página 31.....	44
Página 32.....	45
Solucionario Página 32.....	45
Página 33.....	46
Solucionario Página 33.....	47
Página 34.....	48
Solucionario Página 34.....	48
Página 35.....	49
Solucionario Página 35.....	50
Página 36.....	51
Solucionario Página 36.....	51
Página 37.....	52
Solucionario Página 37.....	53

3

Los animales

Páginas 38 y 39.....	54
Solucionario Páginas 38 y 39.....	55
Página 40.....	56
Solucionario Página 40.....	57
Página 41.....	58
Solucionario Página 41.....	58
Página 42.....	59
Solucionario Página 42.....	59
Página 43.....	60
Solucionario Página 43.....	61
Página 44.....	62
Solucionario Página 44.....	62
Página 45.....	63
Solucionario Página 45.....	64
Página 46.....	65
Solucionario Página 46.....	66
Página 47.....	67
Solucionario Página 47.....	67
Página 48.....	68
Solucionario Página 48.....	69
Página 49.....	70
Solucionario Página 49.....	70
Página 50.....	71
Solucionario Página 50.....	71
Página 51.....	72
Solucionario Página 51.....	72

4 Los medios de transporte

Páginas 52 y 53.....	73
Solucionario Páginas 52 y 53.....	74
Página 54.....	75
Solucionario Página 54.....	76
Página 55.....	77
Solucionario Página 55.....	78
Página 56.....	79
Solucionario Página 56.....	79
Página 57.....	80
Solucionario Página 57.....	80
Página 58.....	81
Solucionario Página 58.....	81
Página 59.....	82
Solucionario Página 59.....	82
Página 60.....	83
Solucionario Página 60.....	84
Página 61.....	85
Solucionario Página 61.....	86
Página 62.....	87
Solucionario Página 62.....	87
Página 63.....	88
Solucionario Página 63.....	88
Página 64.....	89
Solucionario Página 64.....	89
Página 65.....	90
Solucionario Página 65.....	90

5 Mis juegos y pasatiempos

Páginas 66 y 67.....	91
Solucionario Páginas 66 y 67.....	92
Página 68.....	93
Solucionario Página 68.....	93
Página 69.....	94
Solucionario Página 69.....	95
Página 70.....	96
Solucionario Página 70.....	97
Página 71.....	98
Solucionario Página 71.....	98
Página 72.....	99
Solucionario Página 72.....	100
Página 73.....	101
Solucionario Página 73.....	101
Página 74.....	102
Solucionario Página 74.....	103
Página 75.....	104
Solucionario Página 75.....	105
Página 76.....	106
Solucionario Página 76.....	107
Página 77.....	108
Solucionario Página 77.....	109
Página 78.....	110
Solucionario Página 78.....	110
Página 79.....	111
Solucionario Página 79.....	111

6 Ropa y estaciones del año

Páginas 80 y 81.....	112
Solucionario Páginas 80 y 81.....	113
Página 82.....	114
Solucionario Página 82.....	114
Página 83.....	115
Solucionario Página 83.....	115
Página 84.....	116
Solucionario Página 84.....	116
Página 85.....	117
Solucionario Página 85.....	117
Página 86.....	118
Solucionario Página 86.....	118
Página 87.....	119
Solucionario Página 87.....	119
Página 88.....	120
Solucionario Página 88.....	121
Página 89.....	122
Solucionario Página 89.....	122
Página 90.....	123
Solucionario Página 90.....	123
Página 91.....	124
Solucionario Página 91.....	125
Página 92.....	126
Solucionario Página 92.....	127
Página 93.....	128
Solucionario Página 93.....	129

Evaluación y Seguimiento del Aprendizaje.....	130
Bibliografía y lecturas complementarias.....	130

Introducción



Propósito de esta guía

Esta guía ha sido elaborada para acompañar el uso del cuaderno **La Casita del Lenguaje®**, proporcionando orientaciones metodológicas y estrategias, basadas en evidencia científica y práctica para apoyar el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años. Su propósito es facilitar la implementación del material tanto en contextos educativos como en el hogar, optimizando su impacto en el desarrollo del lenguaje y contribuyendo, a su vez, al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños y niñas.

Presentación del cuaderno

La Casita del Lenguaje® es un cuaderno interactivo diseñado para promover el desarrollo lingüístico integral en niños y niñas desde los 3 años. A través de actividades lúdicas, accesibles y progresivas, se abordan de forma integrada los distintos niveles del lenguaje: fonológico, semántico, morfosintáctico y pragmático.

Su estructura clara y gradual permite una implementación sencilla tanto en el hogar como en el aula, ofreciendo experiencias significativas y motivadoras, alineadas con las necesidades de estimulación propias del rango etario al cual está dirigido. Los niveles del lenguaje se abordan de manera integrada, con el objetivo de hacer más eficaz, funcional y “ecológica” la adquisición y el desarrollo del lenguaje. Este enfoque busca adaptar el aprendizaje a las necesidades reales de niños y niñas, considerando su entorno, sus experiencias cotidianas y su proceso de desarrollo, junto con las habilidades lingüísticas propias de esta etapa.

La propuesta fomenta la comprensión y producción del lenguaje mediante el uso adecuado de palabras y la construcción de oraciones; el reconocimiento de relaciones semánticas que facilitan la comprensión de significados y sus conexiones; y el fortalecimiento de habilidades pragmáticas para un uso contextual, eficaz y socialmente adecuado del lenguaje.

Gracias a su flexibilidad, el material puede adaptarse a diversos contextos educativos, convirtiéndose en un recurso versátil que acompaña el desarrollo del lenguaje desde distintos enfoques. La incorporación de recursos complementarios —como códigos QR, canciones, actividades interactivas, audios y dinámicas guiadas— enriquece aún más la experiencia, haciendo del aprendizaje un proceso dinámico, multisensorial y entretenido.

Público objetivo y orientaciones de uso

El material está dirigido a niños y niñas de 3 a 4 años, con el propósito de estimular el desarrollo del lenguaje. Está pensado tanto para quienes presentan un desarrollo lingüístico normotípico, como para aquellos con retrasos en la adquisición del habla, trastornos fonológicos, dificultades en la comprensión y expresión oral, trastorno del desarrollo del lenguaje (TDL) u otras necesidades relacionadas.

Además, este recurso busca guiar a los mediadores —madres, padres, educadores, docentes y fonoaudiólogos— en la aplicación del material con los niños y niñas, constituyéndose como una herramienta concreta y orientadora para facilitar su intervención.

Cada actividad ha sido diseñada para desarrollar habilidades relacionadas con los distintos niveles del lenguaje, los cuales se explican en esta guía. De este modo, se contribuye al fortalecimiento de la capacidad para comunicar pensamientos, necesidades y emociones, favoreciendo una mejor interacción con el entorno (Baixauli-Fortea et al., 2015).

Importancia de la estimulación del lenguaje en la primera infancia

Durante los primeros años de vida, los niños y niñas presentan una alta plasticidad neuronal, la cual coincide con la etapa de la educación parvularia. En este periodo, el cerebro es especialmente receptivo a los estímulos del entorno, lo que favorece la formación de conexiones neuronales que facilitan la adquisición de habilidades fundamentales del desarrollo, como el lenguaje, la comunicación y el pensamiento, entre otras.

En este contexto, la estimulación temprana cobra especial relevancia. Cuando se ofrecen experiencias y entornos estimulantes, a través de actividades

Fundamento teórico del proyecto



interactivas y significativas, se logra implicar activamente a los niños y niñas en la realización de tareas que contribuyen directamente a su desarrollo integral. En particular, este cuaderno promueve el desarrollo del lenguaje mediante propuestas pertinentes, coherentes e interesantes para su edad.

La importancia del lenguaje en los primeros años de escolaridad

El desarrollo del lenguaje es un aspecto clave para el aprendizaje, ya que permite la adquisición de habilidades instrumentales como la lectura, la escritura y el cálculo. Por lo tanto, constituye una base fundamental para el desarrollo académico desde los primeros años de escolaridad (Calderón, 2016).

En este contexto, el nivel de educación parvularia cumple un rol fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, especialmente en el ámbito del lenguaje. Es durante esta etapa cuando comienzan a consolidarse las competencias lingüísticas necesarias no solo para comprender su entorno y participar activamente en las experiencias de aprendizaje propuestas por la educadora, sino también para comunicarse con sus pares, expresar emociones, formular ideas y resolver conflictos de manera verbal.

El lenguaje no solo tiene una función cognitiva, sino también una dimensión profundamente social y afectiva. A través de él, los niños y niñas establecen vínculos, se sienten comprendidos, negocian significados y construyen su identidad dentro del grupo. Para muchos, el jardín infantil representa el primer espacio formal fuera del hogar en el que interactúan con otros pares, convirtiendo la socialización en un motor clave para el desarrollo de todos los niveles del lenguaje: el fonológico, al escuchar e imitar a otros; el semántico, al construir y ampliar su vocabulario en contextos reales; el morfosintáctico, al estructurar oraciones en situaciones comunicativas; y el pragmático, al usar el lenguaje de forma adecuada en distintas situaciones sociales.

Estas habilidades lingüísticas no solo sientan las bases para la futura adquisición de la lectoescritura en la educación básica —favoreciendo la comprensión de discursos, la conciencia fonológica y la ampliación del vocabulario (Paul, 2012)—, sino que también constituyen un pilar esencial para la construcción de relaciones significativas, la regulación emocional y la participación activa en la vida del aula.

La importancia del lenguaje en el desarrollo infantil

El lenguaje es una capacidad natural y fundamental en el desarrollo integral del ser humano. Su importancia va mucho más allá de la comunicación cotidiana, ya que influye directamente en la organización del pensamiento, facilita la adquisición de nuevos aprendizajes, permite expresar emociones y establecer relaciones significativas con el entorno. Esta capacidad puede manifestarse de manera oral, escrita o gestual, siendo la modalidad auditivo-oral la más común, la más tempranamente adquirida y la más utilizada en las interacciones sociales (Enríquez de Valenzuela, 2014). Esta forma de lenguaje resulta especialmente crucial durante la primera infancia y en la etapa de educación parvularia, momento en el que es fundamental propiciar su desarrollo a través de experiencias ricas, significativas y contextualizadas. En este marco, el cuaderno **La Casita del Lenguaje®** se presenta como una herramienta pedagógica centrada en estimular y fortalecer el lenguaje oral en los primeros años, integrando lo lúdico, lo emocional y lo social como ejes del proceso de aprendizaje.

Por todo lo anterior, este proyecto reconoce el papel central del lenguaje en el desarrollo infantil y se sustenta en diversos enfoques teóricos que permiten comprender cómo se adquiere, se estimula y se potencia desde los primeros años.

Teorías que sustentan la propuesta

Para la creación de este proyecto, se consideraron diversas teorías sobre la adquisición y el desarrollo del lenguaje, seleccionando y adaptando aspectos fundamentales de cada una a la experiencia educativa planteada. En particular, se tomaron como base cuatro de las principales teorías que explican este proceso, especialmente desde una perspectiva educativa y psicolingüística. Estas teorías ofrecen miradas complementarias sobre cómo se desarrolla el lenguaje en la infancia y han contribuido significativamente a las decisiones pedagógicas que sustentan el diseño de las actividades propuestas.

- **Teoría conductista**
(Skinner, 1957; Owens, 2003)

Destaca la importancia del refuerzo positivo y la repetición para la adquisición del lenguaje, entendido aquí como una conducta aprendida mediante la asociación de palabras y significados, de forma similar a la manera en que se vinculan estímulos y respuestas. En este modelo, el aprendizaje lingüístico ocurre a través de ensayos que son reforzados, ignorados o modelados por los cuidadores y el entorno en general. Por ejemplo, cuando un niño dice “mamá” al ver a su madre y recibe una respuesta afectiva, esa conducta se potencia positivamente, favoreciendo la asociación de la palabra con la presencia visual del estímulo. Por el contrario, si no obtiene respuesta alguna, no se fomenta el uso de la palabra en ese contexto.

Considerando esta teoría, se asume que el lenguaje se consolida mediante repeticiones y refuerzos graduales. Por ello, este proyecto propone múltiples actividades en entornos lúdicos y afectivos, brindando oportunidades para practicar estructuras lingüísticas de forma constante. A través de retroalimentaciones positivas, se buscan asociaciones favorables que faciliten la adquisición y el fortalecimiento de las conductas lingüísticas.

- **Teoría sintáctica de la psicolingüística**
(Chomsky, citado en Owens, 2003)

Desarrollada a finales de los años 50 y principios de los 60, esta teoría fue impulsada principalmente por el lingüista Noam Chomsky, quien afirmó que todas las lenguas humanas comparten principios subyacentes comunes, conocidos como gramática universal. Esta propuesta teórica se centra en la estructura del lenguaje y en las bases mentales y biológicas que lo sustentan, planteando que los seres humanos nacen con una capacidad innata para adquirir el lenguaje.

Para explicar este fenómeno, Chomsky propuso la existencia de un “dispositivo de adquisición del lenguaje” (LAD, Language Acquisition Device), un mecanismo mental que permite al niño identificar, organizar y comprender las reglas gramaticales necesarias para construir oraciones, a partir de la exposición al lenguaje en su entorno. Aunque esta capacidad es innata, necesita ser activada mediante la interacción lingüística: el niño escucha el habla de los adultos, identifica patrones y formula hipótesis sobre cómo funciona la gramática de su lengua.

Desde esta perspectiva, el lenguaje no se aprende simplemente por imitación o repetición, sino que se genera internamente a partir de una capacidad cognitiva única que permite estructurar y producir oraciones nuevas, incluso sin haberlas escuchado antes. Este modelo ha sido clave para comprender cómo los niños logran adquirir el lenguaje en tan poco tiempo y con tanta precisión, destacando la importancia de brindar un entorno rico en lenguaje estructurado desde los primeros años.

- **Teoría semántica-cognitiva**
(Bloom y Bowerman, citadas en Owens, 2003)

Esta teoría plantea que el lenguaje se conecta directamente con el pensamiento y el significado, donde el contenido precede a la forma lingüística. En palabras simples, comprendemos cognitivamente el lenguaje mucho antes de poder formular oraciones y expresarlas verbalmente. Esto puede observarse claramente en la primera infancia: un lactante de 10 meses puede entender la frase “allá está la mamá” y dirigir su atención hacia ella, aunque aún no sea capaz de producir una oración completa. De forma similar, un párvulo de 4 años podría decir “milla está el pello” en lugar de “mira, ahí está el perro”. Aunque la forma lingüística presenta inconsistencias, como la omisión del fonema /r/, el mensaje resulta comprensible para el interlocutor.

Desde esta teoría semántica-cognitiva del desarrollo del lenguaje, se sostiene que las palabras no pueden ubicarse en cualquier parte de una oración sin considerar su significado. Es justamente el sentido de las palabras lo que otorga coherencia a la estructura lingüística. Lois Bloom, una de las principales referentes de esta perspectiva, demostró, a partir del estudio del lenguaje inicial de tres niños, que el contexto en el que se produce una expresión es clave para comprender su significado, incluso más que la forma gramatical que adopta.

Este enfoque también plantea que el desarrollo del lenguaje está estrechamente ligado al desarrollo cognitivo. Es decir, para que un niño comience a adquirir y utilizar el lenguaje, primero debe haber desarrollado ciertas capacidades mentales: la habilidad de representar objetos o situaciones ausentes, la comprensión de nociones temporales y espaciales, el concepto de permanencia del objeto y la capacidad de entender relaciones causa-efecto. Estas habilidades no se adquieren de forma aislada, sino que se construyen desde los primeros años de vida mediante la interacción activa

con el entorno. A partir de esta experiencia, el niño comienza a representar la realidad utilizando símbolos, como las palabras, que le permiten organizar su pensamiento y comunicarse con los demás.

Partiendo de esta concepción, este proyecto propone actividades basadas en experiencias cercanas a la vida cotidiana del niño, promoviendo una comprensión profunda y un uso significativo del lenguaje, en coherencia con la relación entre pensamiento, significado y forma lingüística.

• Teoría sociolingüística (Owens, 2003)

Esta teoría sostiene que el análisis del lenguaje desde una perspectiva exclusivamente sintáctica o semántica es insuficiente, pues ignora la función comunicativa del lenguaje. Los sociolingüistas consideran que el lenguaje es, ante todo, una herramienta para interactuar y alcanzar objetivos, de modo que las formas lingüísticas están determinadas tanto por el conocimiento del hablante como por las expectativas sobre el conocimiento del oyente y el contexto comunicativo. En esta teoría, la unidad de análisis es el acto de habla, entendido como la intención comunicativa detrás de una emisión. Los cuidadores desempeñan un papel clave al responder y reforzar las primeras conductas comunicativas del niño, proporcionando el input necesario para establecer la relación entre significado y significante y permitiendo que el niño perfeccione sus habilidades lingüísticas a lo largo de interacciones repetidas.

En consonancia con este enfoque, el proyecto fomenta la interacción entre pares, el diálogo, la cooperación y el uso práctico del lenguaje para lograr objetivos claros y socialmente relevantes, reconociendo la intención comunicativa como pieza fundamental del desarrollo lingüístico.

A partir de una revisión acabada de estos cuatro enfoques teóricos fundamentales sobre el desarrollo del lenguaje, y considerando además la experiencia clínica y educativa de quienes participaron en la elaboración de esta propuesta, se sostiene que el desarrollo lingüístico en la infancia requiere tanto de una base neurológica funcional como de un entorno que estimule, modele y refuerce el uso significativo del lenguaje.

Estos enfoques fueron seleccionados por su relevancia educativa y psicolingüística, y han orientado las decisiones pedagógicas que dan forma al diseño de este proyecto. Junto a ellos, también se consideraron otras corrientes que, aunque no se abordan en detalle en esta sección, aportaron elementos valiosos a la reflexión y planificación del trabajo didáctico.

Quienes deseen profundizar en los enfoques teóricos que sustentan esta propuesta, pueden consultar las fuentes incluidas en la bibliografía de esta guía didáctica.

Dimensiones y niveles del lenguaje

Para facilitar su estudio y aplicación, el lenguaje se ha organizado tradicionalmente en tres grandes **dimensiones** que permiten comprender sus distintos niveles de funcionamiento: **forma**, **contenido** y **uso**. Cada una de estas dimensiones aborda aspectos fundamentales del lenguaje que se manifiestan de manera integrada en la comunicación diaria.

1. Dimensión forma:

Hace referencia a los aspectos estructurales del lenguaje, incluyendo la fonología (sonidos del habla), la morfología (estructura interna de las palabras) y la sintaxis (organización de palabras en oraciones). Esta dimensión se relaciona con la manera en que se codifica la información lingüística para ser comprendida y producida correctamente.

2. Dimensión contenido:

Se vincula con el significado del lenguaje y con las relaciones que se establecen entre palabras y enunciados. Aquí se incluyen los procesos semánticos, entendidos como las habilidades que permiten comprender el significado de las palabras, relacionarlas entre sí y usarlas de manera adecuada según el contexto, favoreciendo así la construcción de mensajes coherentes y con sentido.

3. Dimensión uso:

Hace referencia a la capacidad de ajustar el lenguaje verbal y no verbal al contexto comunicativo y a las intenciones del hablante. Abarca aspectos pragmáticos como la toma de turnos, el uso de diferentes tipos de estilos comunicativos y la adecuación del mensaje a distintas situaciones sociales.

De estas tres dimensiones derivan los niveles del lenguaje, los cuales permiten estudiar componentes específicos del sistema lingüístico y orientar su desarrollo en propuestas pedagógicas como la que aquí se presenta.

Dimensión	Nivel del lenguaje	Descripción de cada nivel
Forma	Fonológico	Este nivel se encarga de seleccionar, organizar y producir en orden los diferentes sonidos que forman las palabras de nuestro idioma. Gracias a este nivel, un niño o niña con desarrollo típico que en sus primeros años produce la palabra /dinosaurio/ puede enunciar la palabra /inosauyo/, va adquiriendo las competencias necesarias para seleccionar todos los sonidos y ordenarlos correctamente dentro de una palabra, hasta que finalmente logra producir la palabra /dinosaurio/, sin omitir ni cambiar ninguno de sus elementos.
	Morfosintáctico	Este nivel del lenguaje permite al niño o niña comprender y aplicar las reglas gramaticales y sintácticas necesarias para formular oraciones completas. Gracias a este proceso, el niño pasa de decir frases simples como “/papá auto/” a oraciones más elaboradas, como “/Mi papá está en el auto/”, incorporando correctamente elementos gramaticales como artículos, verbos y preposiciones. Además, en este nivel se desarrolla la morfología, es decir, la capacidad de reconocer y usar correctamente las formas de las palabras, como los plurales, los tiempos verbales o los sufijos, lo que enriquece aún más la estructura del lenguaje.
Contenido	Semántico	En este nivel del lenguaje se organiza y almacena el vocabulario, permitiendo que el niño o niña comprenda las relaciones entre las palabras. Gracias a este nivel, el niño es capaz de reconocer similitudes para agrupar elementos (como frutas o medios de transporte), entender el propósito de objetos cotidianos, manejar opuestos simples (como sucio-limpio), comprender diferencias de tamaño y conceptos espaciales (arriba-abajo), entre otros. Además, este nivel no solo abarca el conocimiento del significado de palabras individuales, sino también la capacidad de establecer relaciones entre ellas para construir sentido en frases y oraciones. Esto permite al niño interpretar enunciados completos, comprender consignas y seguir conversaciones, ampliando progresivamente su comprensión del mundo y su capacidad para comunicarlo.
Uso	Pragmático	Este nivel del lenguaje permite al niño y/o niña usar el lenguaje de diferentes maneras, adecuándolo de acuerdo al contexto. Es decir, le permite adaptarse a quien sea su interlocutor (no es lo mismo hablar con su profesora, que con su hermano), adecuarlo según el contexto (no es lo mismo hablar en su hogar, que en su casa). También incluye habilidades no verbales como: contacto visual, reconocer e interpretar expresiones faciales, gestos corporales y tono de voz para así darle una connotación a la conversación. Así como también habilidades de interacción para iniciar y mantener temas de conversación), respetar turnos de habla, lo que conlleva en que su lenguaje sea el adecuado según el contexto.

Aplicación de las dimensiones en el proyecto

Estas dimensiones no se trabajan de forma aislada, sino que se integran en actividades diseñadas cuidadosamente y organizadas en unidades temáticas que ofrecen contextos significativos, estimulantes y motivadores para los niños y niñas. Esta organización favorece un aprendizaje funcional y situado, que permite a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas desde situaciones concretas y relevantes para su vida cotidiana.

El propósito de incluir estas dimensiones es promover un desarrollo equilibrado del lenguaje, permitiendo que los niños y niñas se comuniquen de manera efectiva en distintos contextos, tanto escolares como sociales. Las unidades temáticas aportan sentido, coherencia y conexión con las experiencias reales de los estudiantes, favoreciendo así una apropiación más profunda del lenguaje.

Aplicación práctica de los niveles del lenguaje: Caso de Sofía

Para comprender cómo los distintos niveles del lenguaje se integran en situaciones reales del aula, es útil analizar un ejemplo concreto. A continuación, se presenta el caso de Sofía, una niña que cursa el nivel medio mayor, lo que permite observar cómo las habilidades fonológicas, morfosintácticas, semánticas y pragmáticas se articulan en el logro de un objetivo curricular específico.

“Sofía tiene tres años y asiste al jardín infantil de su comuna, donde cursa el nivel medio mayor. Según las Bases Curriculares de la Educación Parvularia en Chile (MINEDUC, 2018), uno de los objetivos de aprendizaje que deberá alcanzar es: ‘Expresarse oralmente, empleando estructuras oracionales simples y respetando patrones gramaticales básicos, en distintas situaciones cotidianas y juegos’.”

Si analizamos las competencias lingüísticas que Sofía necesita para alcanzar este objetivo, podemos identificar los siguientes requerimientos por niveles del lenguaje:

Nivel fonológico: debe ser capaz de producir palabras con diferentes estructuras silábicas que puedan ser comprendidas por sus pares y docentes.

Nivel morfosintáctico: requiere producir oraciones simples, es decir, que incluyan al menos un verbo y otros elementos funcionales como artículos y preposiciones, lo que implica manejar distintas categorías gramaticales.

Nivel semántico: necesita contar con un vocabulario adecuado para expresar sus ideas en situaciones cotidianas, ajustado a su edad y contexto.

Nivel pragmático: debe tener la intención de comunicarse, comprendiendo cuándo y cómo utilizar el lenguaje en función del contexto y la interacción.

Este es solo un ejemplo aplicado a un objetivo específico, pero si analizamos otros objetivos de aprendizaje en el nivel medio mayor, veremos que todos ellos requieren la activación y articulación de múltiples habilidades lingüísticas. Esto demuestra que el lenguaje no solo es un área de desarrollo más, sino una herramienta transversal que sustenta gran parte de los aprendizajes esperados en la etapa preescolar.

Importancia del juego y la interacción en el desarrollo del lenguaje

El juego es la principal actividad ocupacional en la infancia. Según Jean Piaget, uno de los autores más influyentes en la educación infantil, el juego y la actividad sensoriomotriz son esenciales para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, tal como lo plantea en su teoría constructivista.

A través del juego, los niños exploran el mundo que los rodea, resuelven problemas aplicando su experiencia y conocimientos previos, interactúan con otros y desarrollan una amplia gama de habilidades: sociales, emocionales, cognitivas y, por supuesto, lingüísticas.

El lenguaje, por su parte, a medida que se desarrolla, se convierte en un regulador fundamental de la conducta humana. Durante el juego, los niños y niñas utilizan el lenguaje para crear narrativas —una habilidad clave en el juego simbólico—, establecer y respetar reglas, coordinar acciones con sus pares y dar sentido a lo que ocurre en la interacción. Esta capacidad comunicativa enriquece y complejiza sus experiencias lúdicas, al tiempo

que los prepara para enfrentar los distintos roles sociales que encontrarán a lo largo de su vida.

Por todo ello, la relación entre juego e interacción lingüística es fundamental, no solo desde una perspectiva teórica, sino también práctica. Estimular ambas dimensiones de manera articulada da significado a las actividades educativas, potencia el desarrollo cognitivo y promueve aprendizajes profundos y significativos en los niños y niñas.

El juego como eje articulador del proyecto

Este proyecto reconoce el juego como una herramienta central para el desarrollo del lenguaje en la infancia. Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (MINEDUC, 2018) destacan al juego como un eje articulador del aprendizaje en la primera infancia, al considerarlo una actividad natural, significativa y fundamental para el desarrollo integral de niños y niñas. En coherencia con este enfoque, las actividades propuestas en este cuaderno no solo abordan de manera sistemática los niveles fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático, sino que lo hacen a través de situaciones lúdicas que motivan la participación activa, la exploración y la expresión espontánea de los niños y niñas.

El juego permite que el lenguaje se despliegue en contextos naturales y significativos, donde los infantes no solo practican estructuras lingüísticas, sino que las utilizan con un propósito: resolver un desafío, asumir un rol, narrar una historia o cooperar con otros. De esta forma, el lenguaje se convierte en una herramienta viva, funcional y contextualizada.

Cada unidad temática del cuaderno incorpora actividades que estimulan la curiosidad, el diálogo, la imaginación y la creatividad, fomentando la interacción con los pares y con los adultos. Así, el juego no solo enriquece el aprendizaje, sino que le da sentido, favoreciendo una experiencia educativa integral y profundamente vinculada con el desarrollo del lenguaje en sus múltiples dimensiones.

Metodología



Este proyecto emplea una metodología activa y lúdica para abordar los cuatro niveles del lenguaje: fonológico, semántico, morfosintáctico y pragmático. Las actividades están diseñadas para fomentar la participación, el juego y la interacción, promoviendo una experiencia de aprendizaje dinámica, significativa y divertida.

Características clave de la metodología

- **Aprendizaje activo:** Los niños y niñas son protagonistas de su propio aprendizaje. A través de propuestas interactivas, manipulan, experimentan y participan activamente, lo que fortalece su motivación y curiosidad natural.
- **Aprendizaje basado en el juego (ABJ):** El juego es el eje central del recurso. Cada actividad está diseñada para que el aprendizaje ocurra de forma natural y divertida, facilitando la comprensión y la retención de los contenidos.
- **Aprendizaje multisensorial:** La metodología integra recursos visuales, auditivos, táctiles y digitales, lo que permite que el aprendizaje se desarrolle a través de múltiples sentidos.
- **Aprendizaje colaborativo:** Las actividades de roles y los juegos grupales favorecen la interacción y el trabajo en equipo, brindando oportunidades para desarrollar habilidades comunicativas en contextos sociales reales o simulados, fundamentales para el desarrollo del lenguaje pragmático, es decir, el uso del lenguaje como herramienta de interacción en situaciones sociales.
- **Aprendizaje contextualizado:** Las actividades parten de situaciones cercanas y significativas para los niños y niñas. Esto les permite no solo conocer palabras y estructuras lingüísticas, sino también aprender a usarlas de manera funcional en su vida diaria.

Estrategias de estimulación del lenguaje

A continuación, se presentan diversas estrategias respaldadas por la literatura especializada, que el adulto puede emplear para **enriquecer la interacción y estimular de manera integral el lenguaje de niños y niñas** durante el uso del cuaderno:

♦ Modelado

Consiste en ofrecer un modelo lingüístico correcto sin solicitar repetición por parte del niño (Acosta, 1999; Aguado, 1999; Leonard, 1975).

Ejemplo: si el niño dice “gor” refiriéndose al personaje, el adulto puede responder: “¡Sí, Igor!”, entregando así el modelo correcto de la palabra.

♦ Reformulación

Implica repetir el enunciado del niño haciendo una **reelaboración** que complejiza su estructura. Puede transformarse en una oración más compleja, interrogativa o completa (Camarata et al., 1994; Nelson et al., 1996; Proctor-Williams et al., 2001).

Ejemplo: si el niño dice “piposa”, el adulto puede responder: “La mariposa”.

Dentro de esta estrategia, se distinguen dos formas específicas:

• Expansión

Se centra en estimular aspectos gramaticales. El adulto **completa o corrige el enunciado** incorporando elementos faltantes (Puyuelo et al., 2002).

Ejemplo: “mariposa volando” → “La mariposa está volando”.

• Extensión

En este caso, se amplía el enunciado incorporando **nueva información** semántica, como vocabulario adicional o relaciones de significado (Paul, 2001).

Ejemplo: el niño dice “mariposa volando” → el adulto agrega: “Sí, está volando arriba de las flores”.

♦ Estimulación focalizada

El adulto presenta de manera intensiva una estructura lingüística específica, sin requerir repetición, pero generando situaciones donde el niño **tenga oportunidad de usarla** (Fey, 1986; Clavé y Fey, 1997).

Ejemplo: Para trabajar la producción de instrucciones simples como “dame el/la...”, se puede jugar con lápices de colores. El adulto modela frases como “dame el lápiz azul” o “dame la tijera”, invitando al niño a usar esa misma estructura durante la actividad.

♦ Pregunta con alternativa forzada

Consiste en ofrecer al niño y niña dos opciones de respuesta dentro de una pregunta, una de las cuales es la correcta. Esta técnica proporciona un modelo claro de la estructura lingüística esperada (Cleave y Fey, 1997; Jean, 2000).

Ejemplo: Si el duende se cayó, ¿se pondrá feliz o se pondrá triste? (siendo triste la respuesta correcta, presentada al final).

Estrategias específicas para cada nivel del lenguaje

Esta sección ofrece orientaciones prácticas para estimular cada uno de los niveles del lenguaje —fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático— de manera específica, a través de estrategias validadas que pueden acompañar las actividades del cuaderno. El uso de estas estrategias por parte del adulto mediador (docente o cuidador) potencia el aprendizaje lingüístico y favorece una experiencia más rica y significativa.

Nivel Fonológico

Las actividades que estimulan el **nivel fonológico** requieren un entorno que favorezca tanto la percepción como la producción de los sonidos del habla. Es fundamental trabajar en un ambiente tranquilo, con bajo nivel de ruido, especialmente cuando se realizan tareas de discriminación auditiva. Además, se recomienda que el adulto **exagere suavemente los movimientos de la boca** e invite al niño o niña a observarlos, lo que facilita una mejor articulación y conciencia de los sonidos.

Estrategias recomendadas:

- **Modelado:** El adulto pronuncia correctamente una palabra sin pedir al niño que la repita. El objetivo es exponerlo a modelos precisos.

Ejemplo:

-Niño: “Gato dice miau”

-Adulto: “Sí, el gato dice miau” (pronunciando con claridad “gato”).

- **Reformulación:** El adulto toma la palabra del niño y la pronuncia correctamente, manteniendo el sentido original.

Ejemplo:

-Niño: “Es un pallo”

-Adulto: “¡Claro! Es un caballo.”

- **Estimulación focalizada:** Se repite intencionadamente la palabra objetivo durante la interacción, generando oportunidades naturales para que aparezca en el discurso del niño.

Ejemplo:

Durante un juego con un helicóptero: “Vamos a hacer volar el helicóptero. ¡El helicóptero está muy alto! Mira cómo vuela el helicóptero.”

- **Énfasis prosódico:** Se resalta un sonido o sílaba utilizando variaciones en el tono, el volumen o la duración. Esto ayuda al niño a percibir con mayor claridad el segmento que se quiere destacar.

Ejemplo:

-Para destacar la /s/ en la palabra “sol”: “¡Ssssol! Mira cómo brilla el Ssssol.”

Nivel morfosintáctico

La estimulación del nivel morfosintáctico se enfoca en el desarrollo de las estructuras gramaticales del lenguaje, tanto en su comprensión como en su producción, en palabras, frases y oraciones. Para que las actividades sean efectivas, es importante que el adulto verifique que el niño esté atento al lenguaje verbal y visual que se le presenta, ya que la atención conjunta es clave para el aprendizaje de nuevas estructuras.

Estrategias recomendadas:

- **Expansión / Extensión:** El adulto toma el enunciado del niño y lo devuelve enriquecido con estructuras más completas o elementos adicionales, promoviendo oraciones más complejas.

Ejemplo:

-Niño: “El perro come.”

-Adulto: “Sí, el perro come la comida en su plato.”

Aquí se amplía la oración agregando detalles (¿qué come? ¿dónde lo hace?), incentivando el uso de estructuras más complejas.

- **Tarjetas con imágenes para construir oraciones:** El apoyo visual ayuda a mantener y organizar la estructura oracional, especialmente útil en niños que están iniciando en la producción de frases.

Ejemplo:

-Se muestran tres tarjetas: (niño) – (come) – (sandía).

-El adulto guía: “¿Qué está haciendo el niño?”

El niño responde: “El niño come sandía.”

Este tipo de apoyo visual facilita el orden correcto de sujeto, verbo y complemento.

- **Completar frases:** Esta estrategia consiste en presentar parte de una oración para que el niño la complete. Puede adaptarse con mayor o menor apoyo, dependiendo del nivel del niño y niña, favoreciendo el uso espontáneo de estructuras gramaticales.

Ejemplo:

-Adulto: “El gato está...”

-Niño: “Durmiendo.”

O bien:

-Adulto: “La niña tiene una...”

-Niño: “Pelota.”

Este ejercicio puede comenzar con más apoyo y luego ir retirándolo gradualmente para fomentar una producción más autónoma.

Nivel Semántico

El **nivel semántico** se refiere al desarrollo del vocabulario y a la comprensión del significado de las palabras y sus relaciones. Su adquisición está estrechamente vinculada con las experiencias previas del niño o niña y con la calidad del lenguaje al que ha estado expuesto. No se trata solo de conocer un número determinado de palabras, sino de entender cómo se asocian entre sí, en función de categorías, características o contextos de uso.

Estrategias recomendadas:

- **Categorización de palabras:** Incentivar que los niños agrupen palabras según categorías semánticas facilita la organización mental del vocabulario y promueve la construcción de redes de significado.

Ejemplos:

- Agrupar imágenes de alimentos, animales o medios de transporte en su respectiva categoría.

- Encontrar objetos del mismo grupo en el aula: “¿Puedes encontrar algo que sea una prenda de vestir?”

- Nombrar elementos de una categoría específica, por ejemplo: “Dime animales de la granja”, por ejemplo: vaca, caballo, cerdo, gallina, etc.

- **Juegos de asociación y clasificación:** A través de actividades lúdicas, se pueden trabajar habilidades como identificar similitudes y diferencias entre palabras, reconocer relaciones jerárquicas (por ejemplo: “el perro es un animal”) y asociar elementos al grupo al que pertenecen.

Ejemplos:

- “¿Cuál no pertenece?”: mostrar imágenes como vaca – pato – camión – caballo, y pedir que identifiquen cuál es diferente y por qué.

- “Encuentra la pareja”: asociar objetos que se usan juntos, como cepillo y pasta de dientes, o sombrero y bufanda.

- “Práctica negativa”: entregar información incorrecta intencionalmente para que el niño la corrija. Por ejemplo: “Pongamos la vaca en el océano”, y esperar que el niño diga: “¡No! La vaca va en la granja.”

Nivel Pragmático

El **nivel pragmático** se relaciona con el uso funcional del lenguaje en situaciones reales de comunicación. Abarca no solo lo que se dice, sino **cómo, cuándo y para qué** se dice, integrando aspectos como la intención comunicativa, el uso adecuado del turno de palabra, la coherencia del discurso, la adecuación al contexto y el reconocimiento de elementos no verbales.

Para estimular esta dimensión, es importante considerar dos aspectos clave:

1. **La interacción entre interlocutores**, que permite construir el sentido del intercambio comunicativo.
2. **La comprensión del contexto**, tanto desde lo verbal como desde lo gestual, emocional y situacional.

Estrategias recomendadas:

- **Actividades de turnos conversacionales:** Se pueden iniciar con juegos simples que impliquen esperar y respetar turnos, como juegos de mesa o dinámicas por parejas. Luego, incorporar turnos conversacionales en pequeños diálogos donde el adulto modela y refuerza el respeto por el tiempo de habla del otro.
- **Uso de historietas o secuencias de imágenes:** Estas permiten trabajar la comprensión de situaciones sociales, emociones e intenciones comunicativas. El adulto puede plantear preguntas como: ¿Qué crees que está pensando este personaje? ¿Por qué dijo eso? ¿Qué podría pasar después?, fomentando así la elaboración de inferencias y ponerse en el lugar de los personajes.
- **Juegos de roles o dramatizaciones:** Asumir personajes o simular situaciones cotidianas (ir de compras, visitar al médico, cocinar en familia) permite a los niños practicar el lenguaje adaptado a diferentes contextos sociales, fortaleciendo la adecuación comunicativa.
- **Actividades que promuevan peticiones, saludos, agradecimientos y despedidas:** Estos actos de habla básicos permiten a los niños internalizar estructuras y expresiones propias de la interacción social.
- **Reconocimiento y uso de gestos y expresiones faciales:** A través de juegos con imágenes, espejos o dinámicas de imitación, se puede trabajar

la relación entre lenguaje verbal y no verbal, favoreciendo la interpretación del contexto y el ajuste del mensaje.

Sugerencias generales para el docente

Trabajo con el cuaderno de actividades

Para trabajar con este cuaderno de actividades, es fundamental que cada propuesta se desarrolle dentro de un **contexto comunicativo real**, que fomente la **interacción significativa** entre el niño y el adulto. Las preguntas contenidas en cada actividad están diseñadas para invitar a la conversación, facilitar la entrega de información complementaria y, sobre todo, valorar los intentos comunicativos, ya que estos son la base para el desarrollo del lenguaje.

Reconocimiento de intentos comunicativos

Un intento comunicativo puede manifestarse de muchas formas, especialmente en párvulos que aún no han desarrollado completamente el lenguaje verbal. Por ejemplo, un niño que **grita, señala un objeto, emite una vocalización o utiliza un gesto**, como extender los brazos para pedir que lo tomen en brazos, está expresando una necesidad o intención.

Reconocer y responder a estos intentos, aunque no sean palabras propiamente tales, es clave para reforzar la función del lenguaje y animar al niño a seguir explorando formas de comunicación cada vez más complejas. El rol del adulto es **acompañar, interpretar y ampliar esas señales**, transformando cada interacción en una oportunidad de aprendizaje lingüístico.

Uso de preguntas antes de la actividad

Preguntas como “¿Qué ves en la página?”, “¿De qué crees que se tratará la actividad?”, u otras similares, invitan al niño o niña a observar detenidamente la ilustración, prestando atención a elementos específicos o situaciones que allí ocurren.

Este tipo de preguntas no solo favorece la **expresión verbal**, sino que también **activa conocimientos previos, estimula la formulación de inferencias** y permite **contextualizar el contenido antes de su ejecución**, generando así una base más significativa para el desarrollo de la actividad.

Guía durante la actividad

Durante el desarrollo de cada actividad, se sugiere que el adulto guíe el proceso apoyándose en las preguntas incluidas en el cuaderno, ya que

estas han sido cuidadosamente diseñadas y graduadas en dificultad por profesionales de la educación y la fonoaudiología.

Esto asegura la coherencia con los objetivos lingüísticos que se busca alcanzar.

Atención a la diversidad

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un enfoque educativo que busca garantizar el acceso, la participación y el progreso de todos los estudiantes, considerando sus diversas formas de aprender. Se basa en tres principios clave: proporcionar múltiples formas de representación, de acción y expresión, y de implicación. **La Casita del Lenguaje®** se articula con este enfoque, integrando propuestas que permiten responder a la diversidad presente en el aula desde una perspectiva inclusiva, lúdica y significativa.

Enfoque inclusivo y adaptabilidad del material

Más allá de las habilidades o dificultades que puedan presentar los niños en su desarrollo, **La Casita del Lenguaje®** ha sido diseñada como una recurso flexible que puede adaptarse a diversas condiciones y contextos. Atendiendo a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), este material ofrece oportunidades para que todos los niños, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales (NEE), puedan acceder al contenido y participar activamente en las experiencias propuestas. Las actividades están pensadas para ser accesibles y adaptables, permitiendo al adulto mediador realizar los ajustes necesarios según los intereses, estilos de aprendizaje y características particulares de cada niño, promoviendo así una experiencia inclusiva, significativa y respetuosa de la diversidad.

Múltiples formas de representación

Este principio se aplica mediante el uso de recursos que permiten trabajar los contenidos a través de diversas vías sensoriales. Entre ellos se incluyen imágenes ilustradas, videos, cuentos animados y pistas de audio, que enriquecen la propuesta pedagógica y apoyan distintos estilos de aprendizaje. Además, el uso de códigos QR facilita el acceso a materiales digitales complementarios, reforzando lo trabajado en clase y brindando apoyo específico a quienes requieren estímulos visuales o auditivos adicionales.

Sugerencias para su aplicación: Se recomienda utilizar estos recursos presentes en cada actividad del cuaderno, y complementar con materiales

concretos como objetos reales, láminas, pictogramas o gestos que refuercen la comprensión del contenido.

Múltiples formas de acción y expresión

Las actividades están pensadas para ofrecer diversas formas de participación y respuesta, permitiendo que los niños y niñas expresen lo que comprenden de manera activa y significativa. Pueden hacerlo mediante el lenguaje verbal, al señalar, encerrar, colorear, dramatizar o utilizar stickers. Se incluyen actividades guiadas, juegos interactivos y dinámicas que estimulan tanto la expresión física como verbal.

Sugerencias para su aplicación: Para niños con NEE, el adulto puede facilitar materiales adaptados, como lápices de mayor grosor, plantillas o apoyos visuales paso a paso, y permitir más tiempo para completar las tareas. Es fundamental reforzar estas acciones mediante el modelado verbal y corporal, validando todas las formas de expresión como parte esencial del proceso comunicativo.

Múltiples formas de implicación

Este principio promueve la conexión emocional y motivacional mediante propuestas que despiertan la curiosidad y fortalecen el interés por aprender. La narrativa atractiva del cuaderno, los personajes cercanos (como los duendes del lenguaje), las canciones y la incorporación de tecnología contribuyen a generar una experiencia lúdica y significativa.

Sugerencias para su aplicación: Se recomienda contextualizar previamente las actividades, activando conocimientos previos a través de experiencias cercanas y significativas como canciones, cuentos, dibujos animados o juegos simbólicos relacionados. Esta estrategia es beneficiosa para todos los niños y niñas, ya que facilita la comprensión y potencia el interés por la actividad.

Por ejemplo, en las unidades sobre animales, el adulto puede presentar previamente una canción o un video corto, leer un cuento ilustrado o realizar un juego de imitación de sonidos y movimientos de animales, lo que contribuye a preparar el contexto y enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Rol del adulto y valoración de la diversidad

Estas adaptaciones no solo permiten una mayor participación, sino que también reconocen y valoran la diversidad en el aula como una riqueza pedagógica. El rol del adulto es clave para observar, acompañar y flexibilizar el proceso, asegurando que cada niño encuentre una forma accesible, significativa y positiva de acercarse al lenguaje.

Componentes del proyecto



La Casita del Lenguaje® incorpora una variedad de recursos y herramientas complementarias, especialmente diseñadas para enriquecer la experiencia de aprendizaje y fomentar el desarrollo del lenguaje. Estos elementos buscan estimular distintos canales sensoriales, visual, auditivo y kinestésico, promoviendo una comprensión más profunda y significativa desde un enfoque lúdico e integrador.

A continuación, se presentan los principales recursos que conforman el proyecto La Casita del Lenguaje®:

- Cuaderno de actividades
- Actividades interactivas
- Canciones
- Materiales manipulables
- Dinámicas y juegos complementarios

1. Cuaderno de actividades

Recurso físico organizado por unidades temáticas que desarrollan los cuatro niveles del lenguaje. Incluye materiales manipulables, como recortables y stickers, que enriquecen el desarrollo de las actividades a través del juego y la exploración, así como códigos QR impresos en algunas páginas, que permiten acceder a recursos digitales complementarios.

Está impreso en un formato cómodo y resistente, con hojas aptas para pegar recortables, rayar y colorear. Su diseño visual incluye ilustraciones atractivas y espacios amplios para desarrollar las actividades.

2. Actividades interactivas con la tecnología Sima Robot

El proyecto incluye actividades interactivas desarrolladas mediante Sima Robot, una aplicación que funciona como asistente educativo y acompaña el proceso de aprendizaje de los niños y niñas. Estas actividades se encuentran disponibles a través de códigos QR incorporados en algunas páginas del cuaderno de actividades.

Los recursos digitales integrados al cuaderno y disponibles a través de esta herramienta enriquecen la experiencia educativa, ofreciendo un complemento valioso, actual y significativo para el desarrollo del lenguaje. Además, brindan al docente una herramienta lúdica y estructurada, alineada con los objetivos de cada unidad, con propuestas flexibles que pueden adaptarse a distintos ritmos de aprendizaje y contextos educativos, tanto en el aula como en el hogar.

A través de esta herramienta digital, se abordan los distintos niveles del lenguaje mediante diversas experiencias de aprendizaje, diseñadas para ser significativas y accesibles.

Nivel Fonológico

La aplicación presenta juegos interactivos enfocados en la discriminación auditiva, la repetición de sílabas, el reconocimiento de rimas y la articulación de fonemas, apoyados en imágenes y sonidos atractivos que captan la atención del niño y facilitan una producción oral más clara y precisa.

Nivel Semántico

Para el desarrollo del significado y vocabulario, la aplicación ofrece actividades como la asociación palabra-imagen, la clasificación por categorías y la comprensión de cuentos interactivos. Estas propuestas amplían el repertorio léxico y promueven el uso funcional de las palabras en contextos variados y significativos.

Nivel morfosintáctico

En este nivel, las experiencias de aprendizaje propuestas están orientadas a completar oraciones, construir frases simples y secuenciar acciones. Estas actividades refuerzan el uso adecuado de estructuras gramaticales básicas como artículos, pronombres y tiempos verbales, siempre con apoyo visual y auditivo para facilitar la comprensión y la producción espontánea.

Nivel Pragmático

Las experiencias incluyen situaciones comunicativas del entorno cotidiano, tales como saludar, respetar turnos de habla, reconocer y expresar emociones. A través de estas interacciones verbales con la aplicación, los niños y niñas desarrollan habilidades sociales y comunicativas en un ambiente lúdico, seguro y significativo.

3. Canciones

El uso de canciones infantiles constituye una herramienta esencial dentro del enfoque pedagógico del proyecto, ya que permite reforzar el aprendizaje del lenguaje desde una perspectiva integral y lúdica. Las canciones estimulan las distintas dimensiones del lenguaje de la siguiente manera:

Nivel Fonológico

Las melodías repetitivas y rítmicas favorecen la identificación y discriminación de los sonidos del habla, fortaleciendo la conciencia fonológica y contribuyendo a mejorar la pronunciación.

Nivel Semántico

El contenido de las canciones enriquece el vocabulario y facilita la comprensión de nuevos significados en contextos cotidianos, lo que ayuda a ampliar el conocimiento del mundo que rodea a los niños y niñas.

Nivel morfosintáctico

Las estructuras repetitivas de las canciones ofrecen modelos de oraciones que los niños pueden internalizar y reproducir. Esto promueve el uso correcto de tiempos verbales, artículos, preposiciones y otras formas gramaticales.

Nivel Pragmático

El canto en grupo fomenta habilidades comunicativas como el respeto por los turnos de habla, la entonación adecuada, el uso del lenguaje en situaciones sociales y la expresión de emociones, fortaleciendo así la competencia comunicativa en contextos reales y significativos.

En conjunto, las canciones no solo entretienen y motivan, sino que se convierten en un recurso pedagógico potente para estimular de forma global el desarrollo lingüístico en sus múltiples dimensiones.

4. Acceso a la aplicación Sima Robot

Para acceder a las actividades interactivas y canciones mediante los códigos QR incluidos en el cuaderno, es necesario instalar la aplicación Sima Robot.

1. Aplicación SIMA Robot

Caligrafix + SIMAROBOT

Sigue estos tres pasos para instalar la app en tu dispositivo móvil.

- 1** Descarga la app SIMA Robot y crea tu cuenta.
- 2** Dale a SIMA: "Activar contenidos", para acceder a La Casita del Lenguaje e ingresa tu código.
O también puedes presionar el menú, luego y seleccionar la opción "Activar Contenidos".
- 3** ¡Listo! Ya puedes escanear los QR utilizando la app SIMA Robot.

Si tienes dudas o consultas escríbenos a sopORTE@simarobot.com

5. Materiales manipulables

Importancia de los materiales manipulables

Los materiales manipulables, como recortables y stickers, constituyen una herramienta clave dentro de La Casita del Lenguaje, ya que ofrecen una oportunidad concreta y significativa para trabajar el lenguaje de forma lúdica y creativa. A través de su manipulación activa, los niños experimentan el lenguaje desde lo sensorial y lo motor, lo que potencia su comprensión, retención y motivación.

Lenguaje en acción: desarrollo cognitivo y verbal

Este tipo de actividades permite organizar palabras, clasificar imágenes, asociar conceptos, construir oraciones y representar acciones, fortaleciendo la relación entre pensamiento verbal y acción. Al transformar ideas abstractas en experiencias palpables, se favorece el desarrollo de funciones cognitivas esenciales como la memoria, la atención sostenida y la planificación.

Estimulación integral y expresión individual

Además, estos materiales estimulan la coordinación visomotora, promueven la exploración espontánea y fomentan la imaginación, permitiendo que cada niño se exprese según su propio ritmo e intereses. Al ser prácticas comunes en el contexto escolar, estas actividades también promueven un aprendizaje del lenguaje en entornos naturales, cercanos y cotidianos para los niños.

Integración con otras propuestas del cuaderno

Su integración con las demás propuestas del cuaderno enriquece el trabajo diario y potencia la autonomía, permitiendo que las y los estudiantes resuelvan actividades de manera activa, colaborativa y creativa.

6. Dinámicas y juegos complementarios

El proyecto también incluye una serie de dinámicas grupales diseñadas para ser implementadas en la sala de clases. Estas propuestas buscan reforzar los niveles del lenguaje abordados en el cuaderno desde un enfoque colaborativo y vivencial, promoviendo la interacción, el movimiento, la creatividad y el disfrute del lenguaje en comunidad.

Organización del cuaderno



Estructura del cuaderno

La Casita del Lenguaje® está cuidadosamente diseñada para acompañar el desarrollo integral del lenguaje en niños y niñas del nivel de educación parvularia. Lo hace a través de actividades lúdicas, significativas y contextualizadas, distribuidas en 95 páginas que abordan los cuatro niveles del lenguaje: fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático. La propuesta combina recursos impresos, digitales e interactivos, permitiendo una experiencia de aprendizaje variada, inclusiva y estimulante.

El cuaderno se compone de distintas secciones que orientan su uso pedagógico y dan forma al recorrido que vivirán los niños y niñas:

- Índice general
- Fundamentación del proyecto
- Organización del cuaderno
- Recursos complementarios
- Presentación de los personajes
- Unidades temáticas
- Dinámicas y juegos complementarios
- Despedida de los personajes
- Cuatro páginas de recortables y tres de stickers

Unidades temáticas

La secuencia de aprendizaje del cuaderno está organizada en seis unidades temáticas, construidas en torno a contextos cotidianos, significativos y familiares para la infancia. Esta elección favorece el uso de un vocabulario cercano y funcional, activando conocimientos previos y promoviendo un aprendizaje más profundo del lenguaje.

Las unidades son:



Cada unidad ofrece oportunidades para ampliar el vocabulario, fortalecer los niveles del lenguaje y favorecer la comunicación oral desde situaciones reales o imaginadas que tienen sentido para los niños y niñas.

Estructura interna de cada unidad

Cada unidad se organiza en tres momentos:

• Inicio de unidad

Dos páginas introductorias presentan el tema central mediante ilustraciones motivadoras, preguntas que activan conocimientos previos y actividades que introducen los conceptos clave. Se incluye una “puerta” con el color identificador de la unidad, instrucciones visuales claras y un código QR que enlaza con una actividad interactiva digital.



• Desarrollo

Este bloque constituye el cuerpo principal del cuaderno. Las páginas abordan de forma progresiva los niveles del lenguaje, cada una con:

- Un objetivo de aprendizaje claro y visible.
- Un ícono de color que indica el nivel del lenguaje trabajado:



- Instrucciones simples y accesibles.
- Elementos visuales atractivos y, en algunos casos, marcadores para actividades con tecnología Sima Robot.

• Cierre de unidad

Las dos páginas finales de cada unidad cumplen un rol clave: integran y consolidan lo aprendido mediante la observación, el diálogo y la memoria. No son solo un resumen, sino una oportunidad para detenerse, reflexionar y dar sentido al recorrido realizado. Es en estas páginas de cierre, donde se promueve que las habilidades revisadas y aprendidas, se transfieran a otros espacios donde el niño o niña pueda utilizarlas en conversaciones e interacciones con pares y adultos.

A través de una escena ilustrada con preguntas guiadas, los niños y niñas recuerdan, interpretan y expresan lo vivido. Además, se incorpora una canción temática mediante código QR, que enriquece la experiencia desde lo emocional y lo corporal.

Es importante que el adulto acompañe activamente este momento, potenciándolo como un cierre significativo. Al hacerlo, se refuerzan los aprendizajes, se activa la expresión oral y se cultiva el gusto por recordar y compartir lo aprendido.

Preguntas e instrucciones para realizar la actividad.

Código QR con canción de la unidad.



Preguntas e instrucciones para realizar la actividad.

Contexto y personajes

El cuaderno está ambientado en un bosque donde viven dos diminutos duendes, **Dalia** e **Igor**, junto a su mascota, la chinita **Tita**. Ellos habitan La Casita del Lenguaje, una casa mágica con habitaciones temáticas en las que exploran el lenguaje a través de juegos, objetos y experiencias.

Estos personajes acompañan a los niños y niñas a lo largo de las unidades, aportando continuidad narrativa, cercanía afectiva y motivación, lo que fortalece el vínculo con el material y el aprendizaje.

Dinámicas y juegos complementarios

Al final del cuaderno se incluye una sección especial con acceso mediante código QR, que ofrece **dinámicas grupales lúdicas** para implementar en la sala de clases. Estas propuestas refuerzan y amplían los contenidos abordados en el cuaderno, integrando movimiento, colaboración y expresión.

Cada actividad está pensada como una experiencia significativa que promueve la interacción entre pares, el desarrollo del lenguaje, la conciencia corporal y la regulación emocional. Además, se proponen adaptaciones para atender distintos niveles de desarrollo:

- Simplificación: para facilitar el acceso
- Ampliación: para ofrecer mayor desafío
- Extensión: para profundizar o expandir el juego

Estas dinámicas no solo consolidan aprendizajes lingüísticos, sino que fortalecen habilidades sociales y emocionales, permitiendo que cada niño y niña se exprese, se divierta y participe activamente en su proceso de aprendizaje.

Recortables y stickers

El cuaderno incluye cuatro páginas de recortables y tres de stickers, que enriquecen la experiencia de aprendizaje, estimulan la motricidad fina y aumentan la motivación. Entre los recortables destacan las máscaras de los personajes Dalia e Igor, pensadas para un uso repetido y para fomentar el juego simbólico, la expresión oral y la imaginación.

Articulación con las Bases Curriculares de la Educación Parvularia

Este recurso de estimulación del lenguaje oral, diseñado para el Nivel Medio Mayor, presenta una propuesta que trasciende los objetivos de aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP). Al no estar estructurado según los planes y programas oficiales, ofrece una mayor flexibilidad pedagógica y amplía las oportunidades para el desarrollo del lenguaje en la primera infancia.

En lugar de seguir la propuesta curricular tradicional, plantea un enfoque más abierto y enriquecido, que permite profundizar en la estimulación del lenguaje oral.

No obstante, con el propósito de facilitar su integración en la planificación pedagógica y destacar sus puntos de articulación con el currículo nacional, esta guía didáctica señala los Objetivos de Aprendizaje (OA) presentes en las actividades propuestas. Así, se entrega al equipo docente una herramienta que, si bien promueve una mayor libertad metodológica, mantiene coherencia con los aprendizajes esperados por el marco curricular vigente.

Este material se vincula directamente con los siguientes núcleos y sub ámbitos del aprendizaje definidos en las BCEP:

Núcleo: Lenguaje Verbal

Subámbito: Comunicación oral (Nivel Medio Mayor)

- **OA 1:** Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas.
- **OA 3:** Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias.
- **OA 4:** Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.
- **OA 5:** Utilizar fórmulas de cortesía (saludar, despedirse, agradecer) en interacciones cotidianas.

Al abordar de manera integrada los distintos niveles del lenguaje, esta propuesta incluye actividades que desarrollan intencionadamente habilidades vinculadas a la conciencia fonológica, como la identificación de sonidos, el reconocimiento de rimas y la segmentación silábica.

Si bien estos aprendizajes están formalmente establecidos en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP) como Objetivos de Aprendizaje (OA) del Nivel de Transición (para niños y niñas de 4 a 6 años), su incorporación en este recurso responde al propósito de ofrecer experiencias tempranas, significativas y adecuadas al tramo etario de 3 a 4 años (Nivel Medio Mayor). De este modo, se busca preparar gradualmente el camino hacia aprendizajes más formales, respetando el ritmo y las características del desarrollo infantil.

Subámbito: Iniciación a la lectura y la escritura (Nivel de Transición)

- **OA 9:** Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.
- **OA 10:** Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.

Propuesta didáctica por unidad



A continuación, se presenta una tabla que explica el contenido de cada sección de esta propuesta didáctica, para el desarrollo de las actividades.

Item	Descripción
Tipo de página:	Se refiere a la función general que cumple la página del cuaderno dentro de la secuencia didáctica.
Presentación de la unidad:	Página inicial que introduce la temática general que se abordará, conectándola con experiencias cercanas al niño y activando conocimientos previos.
Nivel del lenguaje:	Corresponde al nivel del lenguaje que se trabaja con mayor énfasis en la actividad. Integrativo: La actividad permite trabajar simultáneamente más de un nivel del lenguaje (fonológico, semántico, morfosintáctico o pragmático), sin centrarse exclusivamente en uno de ellos.
Objetivo de aprendizaje específico:	Explica brevemente el propósito pedagógico de la propuesta, es decir, qué se busca lograr con la experiencia planteada.
OA (BCEP)	Objetivo de Aprendizaje de las BCEP relacionado con la actividad, que permite articular la propuesta con el currículo oficial en caso de requerirse su vinculación en la planificación pedagógica.
Materiales y recursos:	Señala los materiales o apoyos disponibles dentro del proyecto (cuaderno, recursos digitales, actividades manipulativas, etc.) que pueden complementar o enriquecer la actividad.
Sugerencia metodológica - Inicio:	Propone una forma concreta de iniciar la actividad, activando conocimientos previos y despertando el interés de los niños y niñas. Puede incluir preguntas, juegos breves, observación guiada o actividades de exploración.
Sugerencia metodológica - Desarrollo:	Entrega orientaciones para trabajar el contenido central de la página, guiando la observación, el diálogo o la interacción con los recursos. También puede incluir recomendaciones para usar materiales del proyecto.
Actividad de extensión:	Sugiere una acción complementaria que permite proyectar o ampliar el aprendizaje más allá de la página del cuaderno. Estas actividades pueden involucrar exploraciones del entorno, tareas de aplicación, producción artística o corporal, entre otras.
Sugerencia metodológica - Cierre:	Orienta cómo finalizar la actividad, promoviendo una breve reflexión, verbalización o conexión con lo vivido. Puede integrar juego, metacognición o una pequeña actividad de aplicación o resumen.

Vinculación de los niveles del lenguaje con los Objetivos de Aprendizaje

Los distintos niveles del lenguaje abordados en este recurso se articulan directamente con los Objetivos de Aprendizaje (OA) del Nivel Medio Mayor y del Nivel de Transición. A continuación, se detalla cómo las experiencias de aprendizaje propuestas se relacionan con cada dimensión del lenguaje:

Nivel fonológico (OA 9):

Actividades centradas en rimas, juegos silábicos y exploración de sonidos permiten una aproximación lúdica y temprana a la estructura sonora del lenguaje, promoviendo el desarrollo de habilidades fonológicas fundamentales.

Nivel pragmático (OA 1, 4, 5 y 10):

Propuestas orientadas al uso social del lenguaje, como turnos conversacionales, juegos de roles y dramatizaciones, fortalecen la interacción verbal en contextos cotidianos y significativos, fomentando un desarrollo comunicativo integral.

Nivel semántico (OA 3 y 4):

Instancias que amplían el repertorio léxico y estimulan la comprensión de mensajes orales favorecen el desarrollo de competencias lingüísticas receptivas y expresivas, esenciales para la construcción de sentido en la comunicación.

Nivel morfosintáctico (OA 5 y 10):

Actividades que promueven la producción de frases con coherencia, orden y adecuación gramatical facilitan el avance en la estructuración del lenguaje oral, propiciando un uso más elaborado y eficaz.

UNIDAD 1

Mis objetos personales

Temática: Objetos personales de uso cotidiano, que incluyen útiles de aseo personal y otros elementos significativos para los niños y niñas, presentes en sus rutinas habituales.

Páginas 10 y 11



Tipo de actividad

Presentación de la unidad

Nivel del lenguaje

Integrativo

Activación de conocimientos previos y exploración inicial

- Promueve el intercambio de experiencias y el uso de vocabulario cotidiano (pragmático y semántico).
- Favorece el nombramiento y clasificación de objetos del entorno (semántico).
- Promueve el intercambio de experiencias o la intención comunicativa (pragmático).
- Incorpora recursos visuales, manipulativos y digitales, en coherencia con los principios del DUA.

Objetivos de aprendizaje específico

- Introducir la temática de la unidad a través de la observación, exploración y expresión oral.
- Nombrar objetos personales y relacionarlos con la vivencia propia.

OA (BCEP)

OA 1: Comunicar sus ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas.

OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, e identificar personajes, acciones o situaciones.

Materiales y recursos

- Stickers de la página 105
- Lápices de colores
- Actividad interactiva disponible mediante el código QR impreso en la página 11



Fase

Estrategia para trabajar la página

Inicio

- Comience con un pequeño juego de adivinanza:
Vamos a imaginar que esta puerta es de una casa. ¿Quién vivirá ahí? ¿Qué cosas tendrá dentro?
- Invite a observar la imagen de la puerta roja de la página 10 y a imaginar qué puede haber detrás.
- Proponga pistas visuales para motivar la participación y generar diálogo.

Desarrollo

- Observe en conjunto la página 10. Lea en voz alta el texto del personaje y formule las preguntas que este plantea:
¿De qué color es la puerta? ¿Puedes encontrar otras cosas rojas en la habitación?
- Pida a los niños que identifiquen esos elementos señalándolos y nombrándolos en voz alta.
- Converse brevemente sobre el uso de los objetos encontrados:
¿Para qué sirven? ¿Los usan en casa, en el jardín o en la escuela?
- Avance a la página 11 y lea el mensaje de Dalia sobre los objetos personales. Explique que son cosas que usamos a diario y que nos pertenecen, como un cepillo, una manta o un juguete especial. Estos objetos nos hacen sentir seguros o cómodos, por eso son importantes.
- Lea en voz alta la instrucción de Tita:
Descubre lo que hay en esta habitación. Pega los stickers de la página 105 en cada recuadro. *¿Qué objetos son? Nómbralos.*
- Guíe a los niños en el uso de los stickers y en el nombramiento de cada objeto mientras los ubican en los marcos.
- Proponga preguntas como:
¿Qué objeto usas para peinarte? ¿Dónde guardas tus cosas? ¿Cuál de estos objetos también tiene tu compañero o compañera?

Extensión de la actividad

Escanee el código QR para acceder a la actividad interactiva asociada. Esta propuesta digital permite reforzar el vocabulario trabajado mediante un juego visual y auditivo, enfocado principalmente en el nivel semántico.

Cierre

- Genere una conversación breve sobre la importancia de cuidar los objetos personales.
- Promueva la reflexión con preguntas como:
¿Qué aprendimos hoy sobre los objetos personales? ¿Cómo los cuidamos?
- Invite a compartir:
¿Qué objeto llevas siempre contigo? ¿Por qué es importante para ti?

Solucionario Páginas 10 y 11

UNIDAD
1

Mis objetos personales

¡Bienvenidos a la habitación más roja que hayan visto! Aquí descubriremos juntos la importancia de los objetos personales. ¿Sabías que usamos estos objetos todos los días?

¡Ayúdame con estas preguntas!

- ¿De qué color es esta puerta?
- ¿Puedes encontrar otras cosas rojas en esta habitación? ¡Muéstramelas!

Los **objetos personales** son cosas especiales que te pertenecen y que te hacen sentir cómodo y feliz. Pueden ser tus juguetes favoritos o cosas que usas todos los días, como tu cepillo de dientes o tu mantita para dormir.

• Descubre lo que hay en esta habitación. Pega los stickers de la página 105 en cada recuadro. ¿Qué objetos son? Nómbralos.

Página 12



Desarrollo

-Invite a los niños a observar con atención las repisas ilustradas. Pregunte qué objetos reconocen y si los han usado antes.

-Lea en voz alta la consigna:

Igor y Dalia buscan sus útiles de aseo personal. Encierra los útiles de aseo personal que hay en las repisas. Nombra cada uno. *¿Qué útiles de aseo usas para lavar tus dientes?*

-Motívelos a señalar los objetos con el dedo, nombrarlos en voz alta y luego encerrarlos con lápiz.

-Genere conversación en torno a los usos de cada objeto: *¿Para qué sirve? ¿Lo usas en casa o en el jardín?*

-Proponga una breve clasificación verbal: *¿Cuáles sirven para jugar? ¿Cuáles para asearse?*

Extensión de la actividad

- Invite a los niños y niñas a dibujar un útil de aseo personal que utilicen a diario y que les guste especialmente.

- Luego, en parejas, uno representa con mímica cómo se usa el objeto, mientras el otro adivina de cuál se trata.

- Esta dinámica fortalece el vocabulario y la expresión oral en un contexto lúdico.

Cierre

- Converse con los niños sobre la importancia de tener y cuidar sus útiles de aseo personal.

- Para finalizar, proponga una pequeña ronda en la que cada niño o niña complete frases como: "Uso mi cepillo para...", "Me gusta cuando...", o "Aprendí que...", fomentando la reflexión y el lenguaje oral.

- Refuerce la idea de la autonomía, el autocuidado y el valor de mantener limpios sus objetos personales.

Tipo de actividad

Desarrollo de la unidad

Nivel del lenguaje

Semántico

Comprensión y uso del significado de las palabras.

-Permite ampliar el vocabulario sobre el aseo personal, clasificar objetos por su función y fomentar la expresión oral desde situaciones cotidianas.

-Estimula la observación, la comparación y el desarrollo del lenguaje a través del juego.

Objetivos de aprendizaje específico

- Identificar los útiles de aseo personal entre diversos objetos.

- Nombrar y clasificar los objetos según su uso cotidiano.

OA (BCEP)

OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias.

OA 1: Comunicar sus ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas.

Materiales y recursos

-Lápices de colores.

Fase

Estrategia para trabajar la página

Inicio

- Inicie con una dinámica llamada "Imito y adivino". Muestre acciones como cepillarse los dientes, peinarse o lavarse las manos, para que los niños y niñas adivinen de qué se trata.

- Luego, invítelos a imitar una de esas acciones con su cuerpo.

- Cierre esta fase preguntando: *¿Qué necesitamos para hacer eso que imitamos?* Esta introducción activa y lúdica permitirá conectar con el tema de los útiles de aseo personal que se abordará en la página.

Solucionario Página 12



Página 13



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico (relacionado con la segmentación y reconocimiento de sílabas en las palabras)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y segmentar palabras en sílabas a partir de apoyos rítmicos, visuales y auditivos. - Asociar palabras cotidianas con su estructura silábica mediante actividades lúdicas. - Desarrollar la conciencia fonológica inicial a través del juego y la repetición.	
OA (BCEP)	OA 9 (Nivel de Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página. - Lápices de colores. 	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Comience la actividad con un juego llamado "Paso de sílabas". Invite a los niños y niñas a caminar por la sala marcando con sus pies el ritmo de las sílabas de una palabra. Por ejemplo, diga lentamente "pe-lo-ta" y den un paso por cada sílaba. - Luego prueben con otras palabras sencillas: o - so, pei-ne-ta, pa-to, mo-chi -la. Se sugiere comenzar con bisílabos y luego trisílabos. Si no hay espacio para moverse, pueden hacerlo sentados golpeando el suelo con los pies o tocando sus piernas con las manos. - Este juego los prepara para escuchar, segmentar y contar sílabas con el cuerpo antes de pasar a la actividad en la página.	

Desarrollo

- Invite a los niños a observar las imágenes de la página y lea en voz alta la canción, destacando el ritmo y la segmentación de las palabras: ce-pi-llo, ja-bón, pei-ne-ta.
- Luego, escanee el código QR y escuchen juntos la canción. Anime a los niños y niñas a cantar, repetir las sílabas y señalar con los dedos los objetos mientras se nombran.
- Pídales que identifiquen la cantidad de sílabas de cada palabra tocando el número de círculos correspondientes junto a cada objeto.

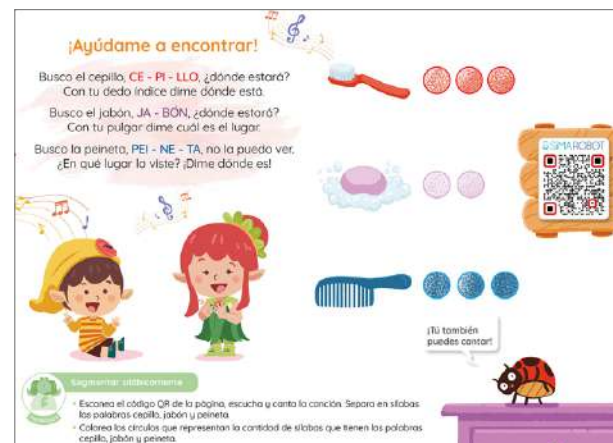
Extensión de la actividad

- Invite a los niños y niñas a separar en sílabas sus propios nombres y los de algunos compañeros del grupo.
- Pida a los niños contar con sus dedos o también puede entregar material concreto como palitos de helado, tapitas, etc.

Cierre

- Converse con los niños sobre la importancia de tener y cuidar sus útiles de aseo personal.
- Para finalizar, proponga una pequeña ronda en la que cada niño o niña complete frases como: "Uso mi cepillo para...", "Me gusta cuando...", o "Aprendí que...", fomentando la reflexión y el lenguaje oral.
- Refuerce la idea de la autonomía, el autocuidado y el valor de mantener limpios sus objetos personales.

Solucionario Página 13



Página 14



Tipo de actividad	
Desarrollo de la unidad	
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico (relacionado con la comprensión y producción de estructuras verbales, foco en marca morfológica "ar" no solo en significado)
Objetivos de aprendizaje específico	- Comprender y nombrar acciones relacionadas con el uso cotidiano de objetos personales. - Representar corporalmente acciones verbales, desarrollando la relación entre lenguaje y movimiento.
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, e identificar personajes, acciones o situaciones.
Materiales y recursos	- Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página. - Lápices de colores.
	
Fase	
Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Comience la actividad con un juego llamado "Adivina la acción". Realice gestos simples como cepillarse, lavarse las manos o peinarse, y pida a los niños que adivinen qué está haciendo. - Luego invítelos a imitar las acciones todos juntos. Esta breve dinámica corporal los prepara para observar las imágenes y conectar lo que ven con experiencias personales y movimientos conocidos.

Desarrollo

- Invite a los niños y niñas a observar con atención los marcos que aparecen en la página. Pregunte: *¿Qué están haciendo los duendes?, ¿Cuál de esas acciones realizar a diario?*
- Lea en voz alta las palabras que dice Igor: peinar, lavar, cepillar, y motívelos a repetirlas con usted en voz clara. Luego pídale que señalen con el dedo y marquen a los duendes que están realizando dichas acciones.
- Anímelos a imitar los movimientos con su cuerpo, de forma libre o guiada, y a identificar qué objeto personal se necesita para cada acción.

Extensión de la actividad

- Invite a los niños a escanear el código QR de la página para reforzar el aprendizaje del reconocimiento de acciones según la consigna verbal de forma interactiva.
- Esta versión digital permite reforzar acciones, identificando lo que está realizando cada personaje, de forma visual, interactiva y entretenida, facilitando la comprensión para quienes necesiten más apoyo.

Cierre

- Realice una ronda final en la que cada niño diga una acción que sabe hacer solo, completando la frase: "Yo sé... (lavarme las manos, cepillarme, peinarme...)".
- Puede utilizar tarjetas con acciones para más apoyo visual.
- Felicite al grupo por su participación y refuerce el valor de hacer estas acciones con autonomía y cuidado, destacando que todos los días aprendemos a cuidarnos mejor.

Solucionario Página 14



Página 15



Tipo de actividad	
Desarrollo de la unidad	
Nivel del lenguaje	Fonológico (relacionado con la percepción y diferenciación de sonidos en palabras)
Objetivos de aprendizaje específico	- Desarrollar la capacidad auditiva para discriminar palabras que comparten sonidos similares. - Asociar palabras con significados y contextos cotidianos, fortaleciendo la conciencia fonológica inicial. - Comprender instrucciones auditivas y responder adecuadamente a ellas.
OA (BCEP)	OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales.
Materiales y recursos	- Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página. - Lápices de colores.



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Inicie con un juego llamado “¿Suena parecido o no?” usando tarjetas con imágenes. Muestre a los niños una pareja de tarjetas y diga en voz alta los nombres de los objetos, por ejemplo: bota / boca o caja / casa. - Pídeles que escuchen con atención y respondan: ¿Suena parecido o diferente? Luego presente otras parejas como: mapa / mopa, cara / cama, ají / ajo, y algunas que suenen distinto como: mapa / ventana, mano / zapato, gota / silla o jabón / pelota. - Invite a los niños a clasificar las tarjetas en dos grupos: las que suenan parecido y las que no. - Puede colocar dos aros en el suelo, una caja dividida en dos partes o dos espacios en la pizarra para hacer la clasificación visible. - Esta actividad les permitirá discriminar sonidos con apoyo visual y preparar su oído para lo que explorarán en la página.

Desarrollo

- Invite a los niños a observar con atención las burbujas que aparecen en la página.
- Explique que en cada par hay dos objetos: uno que se relaciona con el baño y otro que no. Lea en voz alta el texto que dice Dalia: “¡Jabón! ¡Pato! ¡Gota! ¡Mano!” y pida a los niños que identifiquen esas palabras en las burbujas.
- Luego, indíqueles que marquen los objetos que Dalia nombra. A medida que los van marcando, animelos a decir en voz alta el nombre de cada uno y a comentar si lo usan para bañarse o no.

Extensión de la actividad

- Puede reforzar la actividad con la lectura del código QR, para que escuchen nuevamente las palabras e identifiquen las que suenan parecido a los ejemplos que entregará la aplicación.
- Aproveche este momento para comparar sonidos, identificar rimas o palabras que se parecen, y reforzar la conciencia auditiva con apoyo visual de la app.

Cierre

- Para cerrar, juegue a descubrir la palabra con apoyo visual. Muestre dos o tres tarjetas con imágenes de objetos conocidos (por ejemplo: jabón, pato, mano, cama) y diga una palabra cambiada como ca-bón en lugar de jabón o ta-no en lugar de mano.
- Pida a los niños que escuchen con atención y elijan la tarjeta que representa la palabra correcta. Luego, todos repiten la palabra real en voz alta. Puede invitar a algunos niños a dar pistas o a hacer el sonido escondido para que sus compañeros adivinen.
- Finalice preguntando: ¿Qué palabra fue más fácil de descubrir?, ¿Cuál fue la más divertida? y felicítelos por su participación.

Solucionario Página 15



Página 16



Tipo de actividad	
Desarrollo de la unidad	
Nivel del lenguaje	Semántico (relacionado con la comprensión y uso de significados en el espacio)
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer objetos de uso personal en escenas familiares y asociarlos a nociones espaciales básicas como "arriba" y "abajo". - Comprender indicaciones que integran vocabulario cotidiano y referencias espaciales.
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.
Materiales y recursos	- Lápices de colores (azul y rojo).

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Comience la actividad con una pregunta que despierte la imaginación: <i>¿Alguna vez se han bañado con mucha espuma como Dalia?</i> <i>¿Cómo se sintieron?</i> - Luego, proponga un breve juego de imitación. Tenga a la vista una toalla, un jabón y una esponja de baño. Tome uno de los objetos, realice una acción cotidiana como lavarse las manos y pregunte: <i>¿Qué estoy haciendo?</i> - Invite a los niños y niñas a imitar la acción con su cuerpo. Después, introduzca la noción espacial usando los mismos objetos. Levante la toalla por encima de su cabeza y diga: <i>¿Dónde está la toalla?</i> <i>¿Arriba o abajo?</i> - Luego bájela y repita la pregunta. Haga lo mismo con el jabón y la esponja, cambiando la ubicación. Motíuelos a responder en voz alta y a usar su cuerpo para representar las posiciones.

Desarrollo

- Invite a los niños y niñas a observar con atención la escena del baño. Pregunte: *¿Qué está haciendo Dalia?* *¿Qué cosas ven en el baño?* *¿Cuáles usas tú cuando te bañas?*
- Luego, guíe la actividad pidiéndoles que identifiquen los jabones y toallas en la imagen, y que coloreen de azul el jabón y la toalla que están arriba, y de rojo el jabón y la toalla que están abajo.
- Puede ayudarlos a señalar primero con el dedo para ubicar los objetos antes de colorear. Reafirme las nociones espaciales de arriba y abajo con frases como: *¿Cuáles objetos son los que están arriba?* *¿Cuáles son los objetos que están abajo?*
- Acompañe la exploración con lenguaje cotidiano y pausado para favorecer la comprensión.

Extensión de la actividad

- Invite a los niños a colorear el resto del baño libremente usando los colores que más les gusten.
- Luego, pueden describir qué colores usaron y por qué. También puede proponer que dibujen otros objetos que tienen en su baño en casa, y contar para qué los usan.

Cierre

- Finalice la actividad con un juego de ubicación espacial usando objetos reales del aula. Elija algunos elementos cotidianos como una mochila, un cuaderno o una caja de materiales, y colóquelos en distintos lugares: arriba de una silla, abajo de una mesa, arriba de una repisa.
- Invite a los niños a observar y pregunte: *¿Dónde está el cuaderno?* *¿Arriba o abajo?* *¿La mochila está arriba de la mesa o abajo de la mesa?*
- Luego, permita que algunos niños cambien los objetos de lugar y formulen las preguntas al resto del grupo.
- Finalice preguntando: *¿Qué palabra fue más fácil de descubrir?* *¿Cuál fue la más divertida?* y felicítelos por su participación.

Solucionario Página 16



Página 17



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico (relacionado con la categorización y significado de palabras)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Clasificar objetos de uso personal según su lugar habitual dentro del hogar. - Asociar el uso de los objetos a situaciones cotidianas, fortaleciendo la comprensión del entorno.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas.	
Materiales y recursos	- Stickers de la página 105 del cuaderno.	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Comience la actividad con un juego llamado “¿Dónde lo guardo?”. Muestre algunos objetos de uso cotidiano o imágenes de estos (por ejemplo: una toalla, una almohada, un cepillo, un libro, etc). - Pregunte a los niños: ¿Esto va en el baño o en el dormitorio? Luego, ubique dos cajas, canastos o espacios en la sala que representen cada lugar y pida a los niños que clasifiquen los objetos colocando cada uno donde corresponde, puede poner un dibujo en cada caja o espacio que represente el baño o el dormitorio, como apoyo visual para clasificar. - Esta dinámica activa el pensamiento por categorías y anticipa la actividad de la página.	

Desarrollo

- Invite a los niños y niñas a observar las dos escenas ilustradas en la página: una muestra el baño con Igor, y la otra, el dormitorio con Dalia.
- Lea en voz alta la consigna: *¿Qué podemos encontrar en el baño donde está Igor? ¿Qué podemos encontrar en el dormitorio donde está Dalia?*
- Pida que identifiquen qué cosas hay en cada espacio y comenten si también las tienen en su hogar.
- Luego, indíqueles que busquen los stickers en la página 105 y los peguen en el lugar que les corresponde. Pueden decir en voz alta el nombre de cada objeto antes de ubicarlo.
- Acompañe con preguntas como: *¿Dónde usas la almohada? ¿Para qué sirve la toalla? ¿Este objeto lo usas antes de dormir o al despertar?*

Extensión de la actividad

- Proponga a los niños que dibujen otro objeto que usarían en el baño y uno que pertenezca al dormitorio.
- Luego, pueden compartir sus dibujos con el grupo, explicar para qué sirven y en qué lugar de la casa los usan.

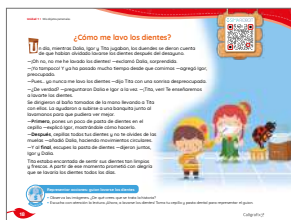
Cierre

- Finalice con un juego de clasificación corporal utilizando el espacio de la sala.
- Marque dos zonas en el suelo o en la pizarra: una con la imagen de un dormitorio y otra con la de un baño. Muestre un objeto (real o en imagen) y pida a los niños que se desplacen o señalen la zona a la que pertenece. Por ejemplo: ¿Dónde va la almohada? ¿Y el cepillo de dientes? Al terminar, pregunte: ¿Cuál objeto fue más fácil de clasificar? ¿Cuál fue más difícil y por qué?
- Felicite al grupo por observar, pensar y moverse para tomar decisiones.

Solucionario Página 17



Página 18



Desarrollo

- Invite a los niños y niñas a observar las ilustraciones de la página e imaginar qué está ocurriendo en la historia. Pregunte: *¿Qué ven? ¿Dónde están los personajes? ¿Qué creen que va a pasar?*

- Luego, lea en voz alta el cuento *¿Cómo me lavo los dientes?*, utilizando entonación, pausas y gestos que mantengan la atención del grupo. A medida que avanza la narración, apoye la comprensión mostrando imágenes o tarjetas con ilustraciones de los pasos del cepillado: poner la pasta, cepillar, enjuagar.

- Puede mostrarlas una a una en el momento correspondiente del relato para reforzar la secuencia y facilitar la conexión entre el texto y la acción. Invite a los niños a imitar con su cuerpo lo que hacen los personajes en cada paso, usando movimientos simples como frotar sus mejillas (cepillar), abrir la boca (enjuagar) o levantar un cepillo imaginario.

Extensión de la actividad

- Escanee el código QR para escuchar la historia en formato audio y seguirla junto a las imágenes.

- Esto permite reforzar la comprensión auditiva mientras los niños visualizan los pasos. Al finalizar, converse con el grupo: *¿Qué paso va primero? ¿Qué viene después? ¿Cuál fue el último paso?*, y pregunte qué parte disfrutaron más cuando se lavan los dientes.

- Esta conversación los ayuda a consolidar la secuencia y vincularla con su experiencia cotidiana.

Cierre

- Formule preguntas como: *¿Qué paso del cepillado te pareció más importante? o ¿Cuántas veces al día debemos lavarnos los dientes?*

- Reafirme, mediante una breve conversación grupal, la importancia del hábito de higiene bucal y cómo este contribuye al autocuidado diario.

Tipo de actividad

Desarrollo de la unidad

Nivel del lenguaje

Semántico

(relacionado con la comprensión de secuencias y acciones cotidianas)

Objetivos de aprendizaje específico

- Comprender una secuencia lógica de acciones cotidianas para el autocuidado.
- Representar corporalmente acciones de una rutina mediante juego simbólico y relato oral.

OA (BCEP)

OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.

OA 10 (Transición): Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.

Materiales y recursos

- Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página.
- Cepillo y pasta de dientes (para representar la acción).



Fase

Estrategia para trabajar la página

Inicio

- Comience la actividad mostrando un cepillo de dientes y una pasta dental reales o de juguete. Pregunte a los niños: *¿Alguien sabe para qué sirven estos objetos? ¿Cómo los usan en casa?*
- Luego, juegue con una pequeña dramatización: finge que olvidó lavarse los dientes y que necesita ayuda. Diga: *¡Oh, no! Creo que se me olvidó cómo se hace... ¿quién me puede enseñar?*
- Invite a voluntarios a que puedan explicar cómo se lavan los dientes. Esto motivará su curiosidad y los conectará emocionalmente con la historia que escucharán a continuación.

Solucionario Página 18

¿Cómo me lavo los dientes?

Un día, mientras Dalia, Igor y Tita jugaban, los duendes se dieron cuenta de que habían olvidado lavarse los dientes después del desayuno.

—¡Oh no, no me he lavado los dientes! —exclamó Dalia, sorprendida.

—¡Yo tampoco! Y ya ha pasado mucho tiempo desde que comimos —agregó Igor, preocupado.

—Pues... yo nunca me lavo los dientes —dijo Tita con una sonrisa despreocupada.

—¿De verdad? —preguntaron Dalia e Igor a la vez. —¡Tita, ven! Te enseñaremos a lavarte los dientes.

Se dirigieron al baño tomados de la mano llevando a Tita con ellos. La ayudaron a subirse a una banqueta junto al lavamanos para que pudiera ver mejor.

—Primero, ponés un poco de pasta de dientes en el cepillo —explicó Igor, mostrándole cómo hacerlo.

—Después, cepillas todos tus dientes y no te olvides de las muelas —añadió Dalia, haciendo movimientos circulares.

—Y al final, escupes la pasta de dientes —dijeron juntos, Igor y Dalia.

Tita estaba encantada de sentir sus dientes tan limpios y frescos. A partir de ese momento prometió con alegría que se lavaría los dientes todos los días.

Representar acciones: guion lavarse los dientes.

- Observa las imágenes. ¿De qué creen que se trata la historia?
- Escucha con atención la lectura. Ahora, a lavarse los dientes. Toma tu cepillo y pasta dental para representar el guion.

Página 19



Desarrollo

- Invite a los niños a observar la página y conversar sobre las imágenes que aparecen. Pregunte: *¿Qué objetos reconocen? ¿Cuáles usamos para lavarnos los dientes?*
- Luego, pídale que busquen los recortables en la página 101, los recorten con ayuda y los peguen en los recuadros numerados, según el orden correcto de los pasos: primero, después y al final.
- A medida que trabajan, refuerce la secuencia con preguntas como: *¿Qué harías primero si quisieras lavarte los dientes? ¿Qué haces al final?*
- Motívelos a nombrar en voz alta cada paso mientras lo completan. Finalmente invite a niñas y niños a encerrar los elementos que se usan para el lavado de dientes.

Extensión de la actividad

- Escanee el código QR para acceder a la versión digital de la actividad. Invite a los niños a observar las imágenes en pantalla y ayudarlos a arrastrarlas al número que corresponde, igual que hicieron en su cuaderno.
- Esta versión digital permite reforzar la secuencia de acciones de forma visual, interactiva y entretenida, facilitando la comprensión para quienes necesiten más apoyo.

Cierre

- Finalice con una actividad concreta y participativa. Muestre una imagen plastificada de una boca con dientes que tenga manchas simuladas con pintura lavable o plumón.
- Entregue a los niños un cepillo de dientes real o de juguete y pídale que "limpien" la imagen como si se cepillaran de verdad. Mientras lo hacen, repasen juntos los pasos: *Primero pongo la pasta... después cepillo... y al final escupo la pasta.* Invite a todos las niñas y niños a realizar esta dinámica.

Tipo de actividad

Desarrollo de la unidad

Nivel del lenguaje

Semántico
(relacionado con la secuenciación de acciones y verbalización)

Objetivos de aprendizaje específico

- Ordenar e interpretar una secuencia de pasos de higiene personal, verbalizando cada etapa.
- Reconocer elementos necesarios para completar la rutina del cepillado.

OA (BCEP)

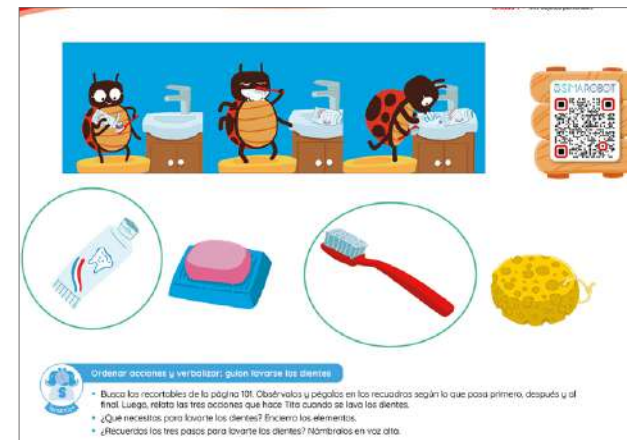
OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales.
OA 10 (Transición): Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.

Materiales y recursos

- Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página.
- Lápidos de colores.
- Recortables de la página 101 del cuaderno.
- Tijeras y pegamento.



Solucionario Página 19



Página 20



Tipo de actividad	
Desarrollo de la unidad	
Nivel del lenguaje	Fonológico (relacionado con la identificación y discriminación de sonidos vocálicos)
Objetivos de aprendizaje específico	- Discriminar auditivamente los sonidos vocálicos - Asociar cada vocal con su representación gráfica.
OA (BCEP)	OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.
Materiales y recursos	- Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página. - Lápices de colores según la clave de la tabla.



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Comience la actividad con un juego llamado “Eco de vocales”. Pronuncie una vocal en voz alta (por ejemplo: “¡A!”) y pida a los niños que la repitan como un eco. - Hágalo con diferentes tonos de voz (fuerte, suave, ronco, susurrado) y repita con cada una de las vocales: A, E, I, O, U. Luego, muestre tarjetas con las vocales o señale letras conocidas del entorno y pregunte: ¿Qué vocal es esta? ¿Cómo suena?

Desarrollo

- Invite a los niños y niñas a observar la página, donde Igor y Dalia están con sus ositos de peluche. Comenten juntos qué vocal tiene cada osito escrita en su pancita.
- Luego, lean en voz alta la tabla de colores al costado y explíqueles que deberán colorear cada osito según el color que corresponde al sonido de su vocal. Por ejemplo: La A es roja, ¿de qué color coloreamos al osito con la A?
- Anímelos a decir en voz alta cada vocal antes de comenzar a colorear. Pueden repetir el sonido varias veces mientras colorean para reforzar el reconocimiento auditivo y visual.

Extensión de la actividad

- Invite a los niños a escanear el código QR de la página para reforzar el aprendizaje de las vocales de forma interactiva.
- Mientras escuchan y observan el recurso digital, pídeles que repitan los sonidos que van apareciendo.
- También pueden jugar a inventar nombres para los ositos que empiecen con la vocal que tienen escrita, como “Ana” para la A o “Ulises” para la U.

Cierre

- Para cerrar, disponga tarjetas con las vocales A, E, I, O y U sobre una mesa o en el suelo.
- Invite a cada niño a elegir una tarjeta y, al tomarla, decir en voz alta la vocal que le tocó. Luego, el resto del grupo repite ese mismo sonido todos juntos.
- Si lo desea, puede acompañar cada vocal con un gesto simple, como aplaudir para la A o levantar los brazos para la O. Esta dinámica permite que cada niño participe activamente, escuche, repita y juegue con los sonidos.
- Al terminar, pregunte: ¿Cuál vocal te gustó más decir? y felicítelos por su atención y entusiasmo.

Solucionario Página 20



Página 21



Desarrollo

- Invite a los niños a observar atentamente las imágenes de Dalia, Igor y Tita. Pregunte: *¿Cómo creen que se siente Dalia? ¿Igor? y ¿Tita? ¿Qué ven en sus caras que nos da una pista?*
- Luego, pídale que miren las caritas de emociones que aparecen junto a cada personaje y que coloreen la que corresponde según lo que interpretan.
- Refuerce la comprensión con preguntas como: *¿Tú te sientes así a veces? ¿Qué te hace sentir feliz o triste? Acompañe el trabajo guiando la conversación con ejemplos concretos de situaciones cotidianas.*

Extensión de la actividad

- Proponga que los niños dibujen su propia carita para mostrar cómo se sienten en ese momento. Luego, pueden mostrar su dibujo al grupo y decir en voz alta la emoción que representa.

Cierre

- Finalice con una ronda de conversación sencilla: pregunte *¿Cuándo te sientes feliz? ¿Cuándo te sientes triste? ¿Qué cosas te hacen sentir mejor cuando estás enojado o triste?*
- Felicite a los niños por compartir cómo se sienten y recuérdelos que todas las emociones son importantes y está bien hablar de ellas.

Tipo de actividad	
Desarrollo de la unidad	
Nivel del lenguaje	Pragmático (relacionado con la identificación y expresión de emociones)
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer emociones básicas observando expresiones faciales y contextos gráficos. - Relacionar emociones con situaciones personales o cotidianas, favoreciendo la expresión oral.
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas.
Materiales y recursos	- Lápices de colores.
Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Comience la actividad con un juego llamado "Caritas con mi cara". Muestre a los niños imágenes o tarjetas imprimibles con caritas que representen emociones básicas: feliz, triste, enojado, asustado. Pregunte: <i>¿Cómo se siente esta carita? ¿Cuándo te has sentido así?</i> - Luego, invite a los niños a imitar con su rostro cada una de las emociones que ven. Puede usar espejos o tomar turnos para que se miren entre ellos.

Solucionario Página 21



Página 22



Desarrollo

- Invite a los niños y niñas a hacer una *exploración con lupa imaginaria*. Entrégueles una lupa de juguete (o simplemente digan que la tienen en la mano) y dígales: *Hoy vamos a convertirnos en exploradores del jardín mágico de la casita del lenguaje. Anímelos a caminar con su lupa por el lugar, observando la imagen en la página como si buscaran pistas.*
- Luego, deténganse en distintos puntos: *¿Qué está haciendo Igor?* *¿Qué lleva en las manos?* *¿Qué ves en las ventanas?* *¿Cuántas hay?* *¿De qué color?*
- Señalen juntos la habitación roja que recorrieron en actividades anteriores. También pueden observar el cielo y conversar: *¿Dónde está el sol?* *¿Qué le falta?* *¿Qué podrías usar para completarlo?*

Extensión de la actividad

- Proponga a los niños rellenar el sol usando materiales disponibles en la sala (como papeles de colores, lanitas, pedacitos de tela, etc.).
- Luego pueden dibujar lo que más les gustó de la unidad y compartirlo con el grupo.

Cierre

- Finalice con una conversación en ronda: *¿Qué fue lo que más te gustó de la unidad roja?* *¿Qué aprendiste que no sabías?*
- Puede pasar una caja o una piedra mágica por turnos para que cada niño diga una palabra o idea que quiera recordar.
- Felicite al grupo por todo lo que exploraron, nombraron y compartieron durante el recorrido.

Tipo de actividad	Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)
Objetivos de aprendizaje específico	- Recordar aprendizajes previos mediante exploración visual y expresión oral guiada - Desarrollar habilidades de expresión oral a partir de la exploración guiada.
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales.
Materiales y recursos	- Lápices de colores.

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente esta página como una salida simbólica al jardín de la casita, para pensar en todo lo que aprendieron. Invite a niñas a niñas a salir de la sala de clases y recorrer el patio o alrededores del jardín o colegio. - Luego sentados en semicírculo, comente: <i>Hoy salimos de la casita para mirar todo desde afuera. ¿Se acuerdan de lo que vimos en la habitación roja?</i> - Luego, juegue a “Adivina y aplaude”. Mencione una acción o un objeto de las actividades anteriores y pida que aplaudan si lo recuerdan, por ejemplo: aplaude si recuerdas cómo nos lavamos los dientes, aplaude si sabes qué es un objeto personal. Según la respuesta de cada niña o niño, pregunte <i>¿Cuáles recuerdas?</i> o nombra los pasos para lavarse los dientes, etc.

Solucionario Página 22



Página 23



Tipo de actividad	
Cierre de la unidad	
Nivel del lenguaje	Integrativo (reforzar aprendizajes a través del juego, la observación y la música)
Objetivos de aprendizaje específico	- Reforzar los aprendizajes de la unidad mediante la exploración y observación. - Aprender e interpretar la canción "¿Qué pasos serán?" como cierre lúdico.
OA (BCEP)	OA 10 (Transición): Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.
Materiales y recursos	- Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página. - Recortables de la página 105. - Material a elección para rellenar las nubes (algodón, papel, lápiz, etc.).



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Comience la actividad invitando a los niños y niñas a observar atentamente la imagen de la página. Pregunte: <i>¿Qué está haciendo Tita? ¿Dónde está? ¿Qué ven en el cielo? ¿Cuántas nubes hay? ¿De qué color es el trébol?</i> - Escuche sus respuestas y animelos a comentar libremente lo que notan en la ilustración.

Desarrollo

- Invite a los niños y niñas a observar la escena del trébol y el hongo. Pídeles que busquen el recortable de Dalia en la página 105 y lo peguen debajo del trébol, según lo indica la consigna.
- Luego, lea las preguntas de exploración y conversen sobre lo que ven: *¿Qué lleva Dalia en la espalda? ¿Para qué crees que sirve la toalla que tiene Tita? ¿Dónde está Tita: arriba o abajo del hongo?*
- Refuercen la comprensión espacial con el apoyo visual y dialoguen sobre los objetos del entorno y su posible uso.
- Finalmente, motívelos a rellenar las nubes con materiales disponibles en la sala, como algodón, papel de colores o trazos con lápiz.

Extensión de la actividad

- Escanee el código QR para escuchar la canción *¿Qué pasos serán?*
- Invite a los niños a cantar y seguir el ritmo mientras repasan los pasos para lavarse los dientes.
- Pídeles que usen gestos o movimientos suaves para representar cada parte de la rutina. También pueden usar tarjetas con imágenes de los pasos y ordenarlas a medida que se mencionan en la canción.

Cierre

- Finalice con una ronda de participación en la que cada niño diga un paso para lavarse los dientes o nombre un objeto que necesita para hacerlo. Puede usar una pelota o títere para turnarse al hablar.
- Luego, celebren lo aprendido cantando nuevamente el coro de la canción imitando los pasos al ritmo de la música.
- Felicite al grupo por recordar, participar y cuidar de sí mismos.

Solucionario Página 23



UNIDAD 2

Los alimentos

Temática: Alimentos saludables presentes en la vida cotidiana de los niños y niñas, incluyendo frutas, verduras y otros elementos básicos que forman parte de sus comidas habituales y promueven el cuidado del cuerpo.

Páginas 24 y 25



Materiales y recursos

- Stickers de la página 105
- Lápices de colores
- Actividad interactiva disponible mediante el código QR impreso en la página 11.



Fase

Estrategia para trabajar la página

Inicio

- Dé la bienvenida a la nueva habitación amarilla de La Casita del Lenguaje. Comente en voz alta: *¡Qué puerta tan brillante! ¿De qué color es esta puerta?*
- Invite a los niños y niñas a observar atentamente la imagen de la página 24. Pregunte: *¿Qué color representa esta habitación?, ¿conocen algún alimento que sea de color amarillo como esta puerta?*
- Haga una pequeña lluvia de ideas nombrando juntos alimentos de ese color. Puede escribirlos en la pizarra o usar imágenes reales y pictogramas.

Desarrollo

- Invite a los niños y niñas a observar con atención la ilustración de la página 24. Pregunte: *¿Quién está en la puerta? ¿De qué color es esta puerta mágica? ¿Qué nos querrá enseñar Dalia en esta nueva habitación?*
- Lea en voz alta el mensaje de bienvenida que aparece junto a Dalia, resaltando frases como "los alimentos que nos ayudan a crecer fuertes y sanos". Pregunte: *¿Qué alimentos conocen que nos hacen crecer fuertes? ¿Qué alimentos de color amarillo han probado?*
- Explique que esta habitación se llama la habitación amarilla y que está llena de alimentos por descubrir.
- A continuación, dirija la atención hacia la página 25, donde se presenta el rompecabezas de alimentos. Lea en voz alta la consigna: "Busca los recortables de la página 97 y completa el rompecabezas".
- Ayude a los niños a identificar las piezas del recortable. Antes de completarlo, fomente la anticipación con preguntas como: *¿Qué creen que aparecerá cuando esté listo? ¿Qué alimentos alcanzan a reconocer ya?*
- A medida que arman el rompecabezas, estimule la verbalización espontánea de lo que observan: *¿Has probado la sandía? ¿Qué color tiene el tomate? ¿Qué alimentos se comen crudos y cuáles cocidos?*
- Refuerce vocabulario como: sandía, tomate, lechuga, papa, brócoli, canasta, verduras, frutas. Destaque que todos estos alimentos forman parte de una alimentación saludable, y que durante esta unidad aprenderán más sobre ellos de forma divertida.

Extensión de la actividad

- Escanee el código QR junto al grupo para acceder a la propuesta interactiva. Esta actividad digital puede reforzar el vocabulario observado en el rompecabezas, con apoyo visual y auditivo.
- Proponga una dinámica de clasificación verbal: *Nombra un alimento que sea una fruta, uno que sea una verdura..., o ¿Qué alimento puede comerse crudo? ¿Y cuál cocido?*

Cierre

- Promueva una reflexión breve: *¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué alimentos nuevos descubrimos? ¿Cuál es tu alimento favorito y por qué?*
- Invite a cada niño o niña a dibujar un alimento que les guste mucho y a compartirlo con el grupo, explicando cómo lo comen o quién se los prepara en casa.
- Destaque la importancia de conocer los alimentos y cuidarse a través de lo que comen.

Tipo de actividad

Presentación de la unidad

Nivel del lenguaje

Integrativo

- Activación de conocimientos previos y exploración inicial
- Promueve la intención comunicativa y el uso de vocabulario cotidiano (pragmático y semántico).
- Favorece la observación e identificación y nominación de los alimentos (semántico).
- Promueve la comprensión de preguntas e instrucciones (morfosintáctico).
- Incorpora recursos visuales, manipulativos y digitales, en coherencia con los principios del DUA.

Objetivos de aprendizaje específico

- Involucrarse en la temática de la unidad a través de la observación, el juego y la conversación.
- Nombrar alimentos conocidos, anticipar el contenido de la unidad y relacionarlo con experiencias personales.
- Desarrollar habilidades de atención, observación y verbalización a partir del armado de un rompecabezas.

OA (BCEP)

- OA 1:** Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas.
- OA 3:** Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias.
- OA 4:** Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, e identificar personajes, acciones o situaciones.

Solucionario Páginas 24 y 25

UNIDAD

2

Los alimentos

¡Bienvenidos a la habitación amarilla, donde el sol siempre brilla!

Aquí descubriremos la variedad de alimentos que comemos. ¿Sabías que hay alimentos que nos ayudan a crecer fuertes y sanos?

¡Ayúdame con estas preguntas!

- ¿De qué color es la puerta de esta habitación?
- ¿Qué alimentos de color amarillo conoces?

24

Caligrafix

• Busca los recortables de la página 97 y completa el rompecabezas.

¿Qué hay en el rompecabezas?
¿Qué piensas que encontraremos en esta habitación amarilla?

25

Caligrafix

Página 26



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Categorización y clasificación de vocabulario de la cocina. - Amplía el vocabulario relacionado con los alimentos y la cocina. - Favorece la categorización semántica a partir de la observación de una escena ilustrada. - Estimula la expresión oral mediante la conversación guiada.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y nombrar alimentos presentes en una escena cotidiana. - Clasificar elementos según su pertenencia a la categoría "alimentos". - Ampliar el repertorio léxico y relacionar los alimentos con los objetos de la cocina.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	-Lápices de colores.	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Presente la página como una escena cotidiana de cocina. Comente en voz alta: <i>Parece que los duendes están preparando algo delicioso... ¿Qué estarán cocinando hoy?</i> - Invite a los niños a observar con atención la imagen. Haga preguntas abiertas para activar el lenguaje oral: <i>¿Dónde están los duendes? ¿Qué objetos ven en la cocina? ¿Qué cosas se usan para cocinar y cuáles se comen?</i>	
Desarrollo	Lea en voz alta la frase que aparece en la parte superior de la página: Los alimentos nos dan energía para jugar, correr y aprender.... Comente su significado con los niños: <i>¿Qué quiere decir que nos dan energía? ¿Conoces alimentos que te hagan sentir con fuerza o con ganas de jugar?</i> - Luego, enfoque la atención en la consigna central: Encierra solo los alimentos. <i>¿Qué alimentos encontraste? Nómbralos.</i>	

Desarrollo

- Pida a los niños que señalen con el dedo todos los elementos que reconozcan en la escena y que comenten si son alimentos o no. Ayúdelos a diferenciar entre utensilios, electrodomésticos y alimentos.
- Invite a encerrar con lápiz los alimentos únicamente (pan, tomate, zanahoria, cebolla, papa, brócoli, lechuga, calabaza, etc.).
- Mientras lo hacen, fomente la expresión oral: *¿Cómo se llama esto? ¿Dónde lo has comido? ¿Cuál de estos alimentos te gusta más?*
- Refuerce el vocabulario trabajado en la unidad y aproveche para introducir palabras nuevas si es necesario.

Extensión de la actividad

- Invite a los niños a preparar una ensalada de frutas sencilla, segura y sin necesidad de fuego ni utensilios complejos.
- Antes de la actividad, asegúrate de que las frutas de difícil manipulación (como manzana, pera o kiwi) estén previamente lavadas, peladas y cortadas en trozos pequeños desde casa.
- Entregue a los niños frutas fáciles de cortar con cuchillo plástico, como plátano y frutilla, para que ellos mismos las manipulen y las corten en pedazos pequeños.
- Una vez que todas las frutas estén listas, pídeles que las mezclen en un bol grande con la ayuda de una cuchara.
- Finalmente, disfruten juntos comiendo la ensalada de frutas, destacando lo rico y saludable de esta preparación.
- Esta receta es referencial, la educadora puede adaptarla según la disponibilidad de frutas, las preferencias de los niños o las normas del establecimiento. Lo importante es que los niños participen activamente en la manipulación, experimenten con diferentes texturas y sabores, y comprendan que preparar alimentos puede ser simple, seguro y divertido.

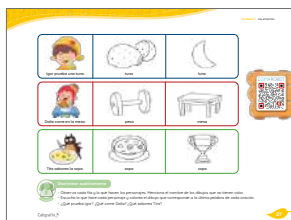
Cierre

- Finalice con una pequeña conversación reflexiva: *¿Qué aprendimos hoy sobre los alimentos? ¿Por qué son importantes para nosotros? ¿Con cuál alimento te gustaría cocinar?*
- Agradezca la participación y refuerce que conocer los alimentos también es una forma de cuidarse y crecer sanos.

Solucionario Página 26



Página 27



Desarrollo

- Formule preguntas como: *¿Qué palabra escuchaste al final? ¿Cuál de estos dibujos suena igual que lo que comió Igor? ¿Tuna suena más parecido a tuna o a luna?*
- Motívelos a colorear el dibujo correcto en cada fila, reforzando la relación entre el sonido y su representación visual.
- Repita la dinámica con las otras dos oraciones:
- Dalia come en la mesa → mesa / pesa
- Tita saborea la sopa → sopa / copa

A medida que avanzan, refuerce la pronunciación de las sílabas finales y la identificación de las rimas.

Extensión de la actividad

- Invite a los niños a escanear el código QR disponible en la página para acceder a la propuesta interactiva. Esta actividad digital permite reforzar la discriminación auditiva mediante un juego de asociación palabra-imagen, en el que deben identificar cuál de las dos opciones suena igual que la palabra final de cada oración.
- Acompañe la actividad comentando con preguntas como: *¿Cuál suena igual que lo que dijo Igor? ¿Cuál palabra rima con sopa?* Refuerce la escucha activa y la participación verbal durante la experiencia.

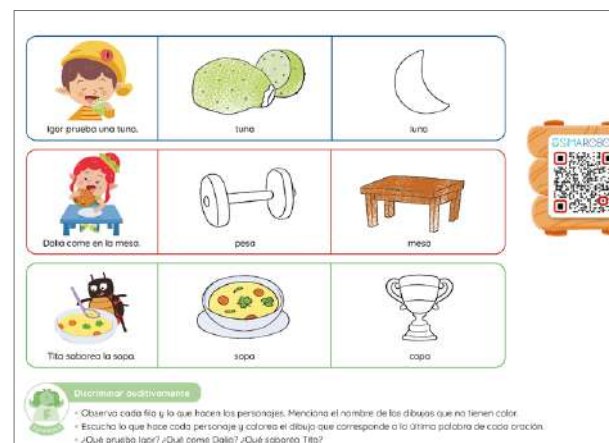
Cierre

- Finalice la actividad con una ronda oral en la cual menciona una palabra y los niños nombran otra que rime (real o inventada) y luego el grupo repita el sonido.
- Reafirme el objetivo con preguntas como: *¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante escuchar con atención? ¿Qué palabra fue la más divertida?*
- Refuerce que jugar con los sonidos es una forma de aprender a hablar mejor, a leer y a escribir más adelante.

Tipo de actividad	Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Discriminación auditiva de palabras que riman o suenan similar - Estimula la percepción auditiva y la conciencia fonológica. - Favorece la discriminación de palabras con sonidos de mínimo contraste. - Potencia la atención y el reconocimiento auditivo mediante el juego verbal.
Objetivos de aprendizaje específico	- Discriminar palabras que riman. - Asociar palabras habladas con su representación visual. - Reconocer auditivamente palabras y relacionarlas con imágenes significativas.
OA (BCEP)	OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.
Materiales y recursos	- Lápices de colores. - Actividad interactiva disponible mediante el código QR impreso en la página. 

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente la página como un juego para escuchar con mucha atención. Diga: Hoy vamos a jugar a descubrir palabras que suenan parecido... <i>¿Quién quiere jugar con los sonidos?</i> - Repase brevemente con los niños los nombres de los personajes: Igor, Dalia y Tita, y lo que están haciendo. <i>¿Qué está comiendo Igor? ¿Dónde está Dalia? ¿Qué tiene Tita?</i>
Desarrollo	- Invite a observar cada fila con sus ilustraciones. Lea en voz alta las oraciones una a una, con entonación clara y pausada. Por ejemplo: Igor prueba una tuna. Luego nombre en voz alta las imágenes asociadas: "tuna - luna". - Pida a los niños que escuchen la última palabra de cada oración (tuna, mesa, sopa) y la comparen con las dos opciones que se presentan en los recuadros.

Solucionario Página 27



Página 28



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Reconocimiento y comprensión de acciones verbales - Favorece la comprensión de estructuras verbales asociadas a acciones cotidianas. - Estimula la asociación entre imagen y enunciado verbal. - Potencia la observación, el análisis visual y el uso funcional del lenguaje.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer acciones representadas en imágenes vinculadas a los alimentos. - Comprender frases simples que describen acciones cotidianas. - Identificar y relacionar la estructura verbal con su representación visual correspondiente.	
OA (BCEP)	OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10 (Transición): Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Recortables de la página 97 - Lápices de colores - Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página.	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Comience diciendo: <i>Hoy la cocina de la casita está muy movida... ¡Los duendes no paran de trabajar!</i> - Muestre la página y diga: <i>Parece que Dalia e Igor están haciendo muchas cosas... pero ¡las imágenes están incompletas!</i> - Haga preguntas que despierten curiosidad: <i>¿Qué crees que está haciendo Dalia aquí? ¿Por qué tendrá un cuchillo? ¿Qué estará haciendo Igor frente al lavaplatos?</i> - Proponga una pequeña dinámica de imitación: <i>Vamos a jugar a adivinar qué acción represento. Si digo 'estoy pelando una zanahoria'... ¿cómo lo harías tú con tus manos?</i> - Luego, anticipeles el desafío: <i>Hoy descubriremos qué acciones están haciendo los duendes y los ayudaremos a completar sus imágenes con los recortables.</i>	
Desarrollo	- Explique que las imágenes están incompletas y deben buscar los recortables de la página 97 para completarlas. Antes de pegarlos, lea en voz alta cada una de las acciones mencionadas: - Dalia está cortando. - Igor está comiendo. - Dalia está pelando. - Igor está lavando.	

Desarrollo

- A medida que lee cada frase, pida a los niños señalar con el dedo la imagen que corresponde. Una vez identificadas, invítelos a pegar el recortable que completa correctamente cada escena.
- Refuerce el uso de los verbos en presente: *¿Qué está haciendo? ¿Quién está pelando? ¿Cómo sabes que está comiendo?*
- Puede repetir algunas frases para afianzar la comprensión auditiva: *Dalia está pelando... ¿cuál imagen lo muestra? ¿Qué ves en su mano? ¿Qué objeto está usando?*

Extensión de la actividad

- Escanee con el grupo el código QR de la página para acceder a la actividad interactiva. Esta propuesta digital permite reforzar la identificación de acciones a través de consignas orales y selección visual.
- Durante la experiencia, anime a los niños a decir en voz alta lo que observan y a seleccionar la imagen según la consigna verbal.
- Luego, proponga un juego de dramatización breve. Entregue a cada niño un plátano, invítelos a LAVAR, PELAR, CORTAR y finalmente COMER. Luego recuerde las acciones que hicieron con el plátano. Así se refuerza el lenguaje verbal y corporal en un contexto lúdico.

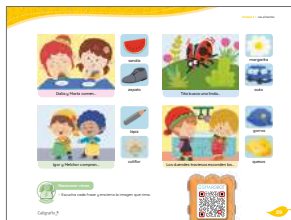
Cierre

- Finalice con una ronda de conversación en semicírculo. Invite a cada niño o niña a elegir una de las acciones que observaron (cortar, pelar, comer o lavar) y a decir en voz alta:
"A mí me gusta..." o "Yo sé..." seguido del verbo correspondiente:
"A mí me gusta pelar zanahorias", "Yo sé lavar la lechuga con mi mamá".
- Acompañe con preguntas como:
¿Cuál de estas acciones han hecho en casa? ¿Con quién las han aprendido?"
¿Qué utensilio necesitas para cortar? ¿Y para lavar?"
- Refuerce el valor de participar en las tareas cotidianas y cómo el lenguaje nos ayuda a contar lo que hacemos: *¿Vieron cuántas palabras usamos hoy para contar lo que hacemos en la cocina?*

Solucionario Página 28



Página 29



Desarrollo

- Lea en voz alta cada oración que aparece bajo las ilustraciones (por ejemplo: "Dalia y María comen...").
- A continuación, diga las dos palabras asociadas (por ejemplo: "sandía - zapato") y pregunte: *¿Cuál suena parecido a 'María'?*
- Guíe a los niños a encerrar la imagen que rima con la palabra final del enunciado.

Repita el proceso con las otras escenas:

- "Tita busca una linda..." → margarita / auto
- "Igor y Melchor compran..." → lápiz / coliflor
- "Los duendes traviesos esconden los..." → gorros / quesos

Ayude a comparar los sonidos finales, pronunciando lentamente y con énfasis la sílaba final de cada palabra:

"mar-ga-ri-TA... y Ti-TA... ¿riman?", "¿Coli-FLOR y Mel-CHOR?"

Extensión de la actividad

- Escanee el código QR con el grupo para acceder a la propuesta digital. Esta actividad interactiva permite reforzar las rimas mediante juegos visuales y auditivos donde los niños deben escuchar una palabra y seleccionar cuál de las imágenes rima con ella.
- También pueden dibujar dos objetos que rimem entre sí (por ejemplo: flor - tambor) y presentarlos al grupo diciendo: Flor rima con tambor.

Cierre

- Finalice con una ronda participativa: *¿Cuál fue tu rima favorita? ¿Qué palabra nueva aprendiste hoy? ¿Por qué crees que las rimas son divertidas?*
- Felicite al grupo por su capacidad para escuchar, pensar y encontrar rimas escondidas con alegría y atención.

Tipo de actividad

Desarrollo de la unidad

Nivel del lenguaje

Fonológico

- Reconocimiento auditivo de palabras que riman.
- Estimula la conciencia fonológica mediante la identificación de rimas.
- Desarrolla la discriminación auditiva de sonidos finales.
- Favorece la asociación entre palabra oral y su representación visu

Objetivos de aprendizaje específico

- Escuchar enunciados orales e identificar palabras que riman.
- Asociar palabras que riman con imágenes correspondientes.
- Desarrollar habilidades fonológicas a través del juego verbal.

OA (BCEP)

OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.

Materiales y recursos

- Lápices de colores
- Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página.



Fase

Estrategia para trabajar la página

Inicio

- Inicie la actividad con entusiasmo diciendo: *Hoy vamos a jugar con palabras que suenan parecido... ¡vamos a buscar rimas escondidas en la casita del lenguaje!*
- Proponga un juego oral: *diga dos palabras en voz alta y pida que los niños levanten la mano si suenan parecido (por ejemplo: sandía - María, queso - beso, flor - tambor).*
- Comente: *Las palabras que terminan con sonidos parecidos se llaman rimas... ¿Quieren descubrir algunas rimas divertidas con los duendes?*

Solucionario Página 29



Página 30

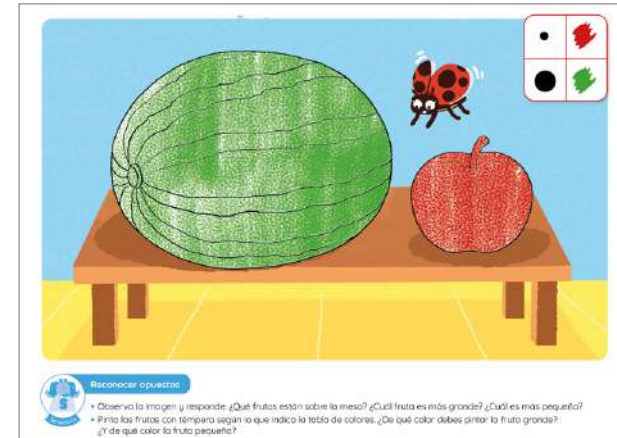


Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico	Comprensión de significados asociados a conceptos opuestos - Desarrolla el vocabulario utilizado para realizar comparaciones visuales (grande/pequeño). - Favorece la comprensión de nociones espaciales y de tamaño. - Estimula la observación, la expresión oral y la asociación de significado con color y forma.
Objetivos de aprendizaje específico		- Reconocer y nombrar frutas presentes en la ilustración. - Identificar conceptos opuestos vinculados al tamaño (grande/pequeño). - Seguir instrucciones visuales para asociar atributos con colores específicos.
OA (BCEP)		OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.
Materiales y recursos		- Témperas roja y verde - Pinceles o esponjas - Toallitas húmedas o paños para limpiar - Mesa de trabajo protegida con papel o plástico

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente la página como un desafío visual: ¡Hoy vamos a usar nuestras palabras y nuestros colores para descubrir qué fruta es cuál! - Señale la imagen y pregunte: ¿Qué frutas están sobre la mesa? ¿Cuál se ve más grande? ¿Y cuál es más pequeña? - Luego invite a explorar con el cuerpo: Párense derechitos... ahora muéstrenme cómo es algo grande... y cómo sería algo pequeñito (pueden abrir los brazos para grande y encogerlos para pequeño). - Introduzca el término "opuesto" diciendo: Cuando algo es lo contrario de otra cosa, como grande y pequeño, decimos que son opuestos.
Desarrollo	- Pida a los niños observar la tabla de colores ubicada en la esquina superior derecha de la página. - Explique la relación entre el tamaño de las frutas y el color que deben usar: - "La fruta grande se pinta de verde, como indica el círculo grande" - "La fruta pequeña se pinta de rojo, como indica el círculo pequeño" - Antes de comenzar, repita con ellos las consignas orales: ¿Cuál es la fruta grande? ¿Qué color le corresponde? ¿Cuál es la fruta pequeña? ¿Cómo la vamos a pintar? - Entregue los materiales (pinceles, témperas) y supervise el proceso. Mientras pintan, fomente el lenguaje verbal: "Estoy pintando la sandía, porque es grande", "La manzana es pequeña, y la pinto con rojo". ✶ Extensión de la actividad - Invite a los niños a buscar objetos del aula que sean grandes y pequeños. Pídale que formen dos grupos en el suelo: uno con objetos grandes y otro con objetos pequeños. - Luego, cada niño puede elegir uno y completar la frase: Este objeto es grande como la... [sandía] o Este es pequeño como la... [manzana]. - Finalmente, proponga un mural visual de "opuestos de la cocina" con recortes o dibujos hechos por ellos: grande/pequeño, frío/caliente, lleno/vacío.

Fase	Estrategia para trabajar la página
Cierre	- Con anticipación, pida a las familias que los niños traigan una fruta desde casa (puede ser de distinto tamaño). - Exploración inicial: Coloque todas las frutas en el centro del círculo. Invita a los niños a observarlas, tocarlas y nombrarlas en voz alta. - Comparaciones guiadas: Comience comparando dos frutas evidentes: Muestra una sandía o melón (si alguien trajo una fruta grande) y una frutilla o uva (fruta pequeña). Pregunta: <i>¿Cuál es grande? ¿Cuál es pequeña?</i> - Pida a los niños que levanten las manos si también trajeron una fruta grande o una pequeña. - Integrando “mediana”: Ahora muestre una fruta que no sea tan grande ni tan pequeña (ejemplo: una manzana o una pera) y diga : <i>Miren, esta no es tan grande como la sandía, pero tampoco tan pequeña como la uva. Es mediana</i>”. - Repite varias veces con distintos pares para que los niños interioricen la palabra. - Juego de clasificación: Invite a los niños a colocar sus frutas en tres espacios del aula (puedes marcar con carteles o círculos de colores en el suelo): Frutas grandes, Frutas pequeñas, Frutas medianas. - Acompañe siempre con preguntas: <i>¿Dónde pondrías tu plátano, en grande, mediana o pequeña? Si comparo esta manzana con la sandía, ¿qué tamaño tiene la manzana ?(pequeña). Y si comparo esta misma manzana con la frutilla, ¿qué tamaño tiene la manzana?” (grande).</i>

Solucionario Página 30



Página 31



Desarrollo

- Observe en conjunto cada imagen, una por una y pregunte: *¿Qué está haciendo Igor aquí? ¿Con qué escribe? ¿Eso se usa para escribir? ¿Y Dalia? ¿Puede martillar con una zanahoria?*
- Lea las preguntas de la consigna y comente en voz alta:
 - *Dalia come una manzana... ¿Eso está bien?*
 - *Igor sirve agua... ¿Eso tiene sentido?*
- Invite a los niños a colorear los marcos de las imágenes que tengan algo incorrecto, reforzando con frases como:
 - *Esto no se hace así.*
 - *¿Qué objeto deberíamos usar en lugar del plátano?*
 - *¿Con qué podríamos martillar de verdad?*
- Motíuelos a razonar con frases propias:
 - Yo uso lápiz para escribir.
 - Con un martillo sí se clava.

Extensión de la actividad

- Prepare una caja con objetos reales o imágenes de uso cotidiano y otros inventados o absurdos (por ejemplo: cuchara, peine, taza, plátano, juguete).
- Proponga el juego *¿Se usa o no se usa?*: saque un objeto y pregunte *¿Este se usa para... escribir / tomar agua / comer sopa?*
- Los niños pueden responder con gestos (pulgar arriba o abajo) o con frases: *Sí se usa / No se usa.*

Cierre

- Organice una breve conversación: *¿Cuál fue la imagen más divertida? ¿Por qué no se puede escribir con un plátano? ¿Qué cosas usamos cada día y para qué sirven?*
- Invítelos a completar frases como:
 - Yo como con... / Yo sirvo agua con... / Yo escribo con...

Tipo de actividad

Desarrollo de la unidad

Nivel del lenguaje

Semántico

Identificación de absurdos visuales y uso funcional del vocabulario.

- Estimula la comprensión del uso convencional de los objetos.
- Promueve el pensamiento lógico y la observación atenta.
- Enriquece el vocabulario relacionado con acciones y objetos de uso cotidiano.

Objetivos de aprendizaje específico

- Observar e identificar situaciones absurdas en imágenes que contradicen el uso habitual de los objetos.
- Comprender el sentido de las acciones representadas y su relación con los elementos implicados.
- Nombrar acciones y objetos, y establecer juicios simples sobre lo que es correcto o incorrecto.

OA (BCEP)

- OA 4:** Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.
- OA 3:** Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias.

Materiales y recursos

- Lápices de colores
- Imágenes o tarjetas con objetos cotidianos (opcional).

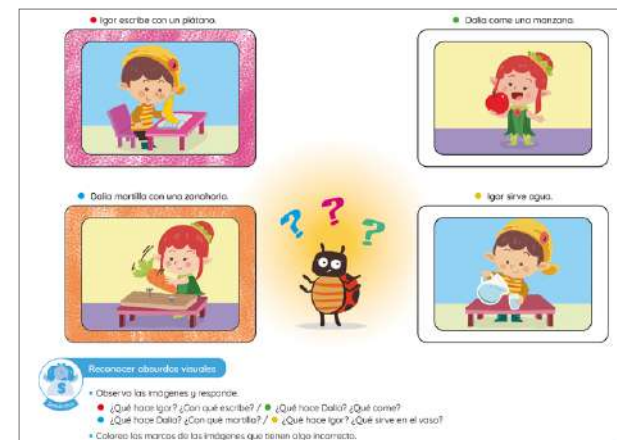
Fase

Estrategia para trabajar la página

Inicio

- Inicie con una pregunta divertida: *¿Alguna vez han visto a alguien escribir con un plátano? ¿Y martillar con una zanahoria?*
- Muestre la página y diga con entusiasmo: *¡Hoy vamos a jugar a descubrir cosas que no tienen sentido! Algo aquí está muy raro... ¿me ayudan a descubrir qué es?*
- Explique que en esta actividad hay acciones correctas y otras muy locas que no pasan en la vida real, y que necesitarán mucha atención para encontrar los errores.

Solucionario Página 31



Página 32



Desarrollo

- Observe con ellos la imagen de la repisa. Comente: *Aquí están los objetos... pero ¿cuáles necesita Dalia para su receta?, ¿y cuáles usa Igor para prepararla?*
 - Proponga un juego de unir:
 - Dibuja un camino desde Igor hasta sus utensilios... ¡y desde Dalia hasta sus alimentos favoritos!
 - Invite a los niños a nombrar en voz alta cada elemento mientras lo observan y clasifican: *¿Esto se come o se usa para cocinar? ¿Con qué podemos batir? ¿Con qué se hace la sopa?*
- Para reforzar el aprendizaje, transforme la voz según el personaje:
- ¡Necesito mi sartén mágico!, diría Igor,
 - ¡Quiero preparar una sopa de verduras dulces!, diría Dalia.

Extensión de la actividad

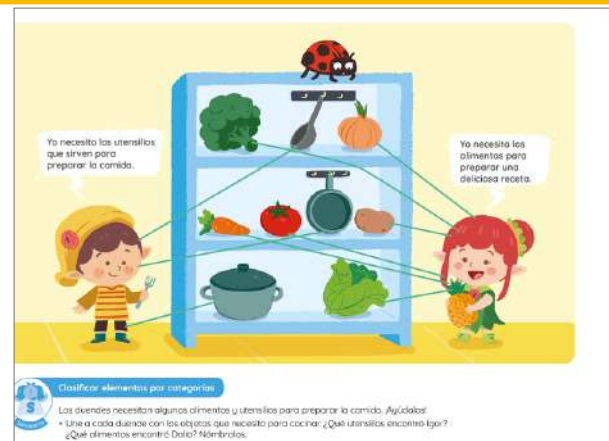
- Cree un rincón de juego simbólico: **“El restaurante de la casita”**. Use materiales de aula: cucharas grandes, ollas, frutas de juguete o hechas con papel, y delantales.
- Divida al grupo: unos serán cocineros, otros repartidores, otros ayudantes de Dalia e Igor.
- Los cocineros deben recolectar los elementos correctos según lo que les pida Dalia o Igor: *Necesito un alimento, Tráeme un utensilio.*

Cierre

- Invite a una conversación en semicírculo: *¿Qué encontraste hoy en la repisa? ¿Qué alimentos te gustaría usar si fueras cocinero? ¿Qué utensilio usaste en el restaurante de la casita?*
- Refuerce el vocabulario aprendido pidiendo completar frases como:
- “Con la olla yo...”
 - “Dalia cocina con...”
 - “El tomate sirve para...”
- Celebre la participación: ¡Hoy fueron unos ayudantes de cocina mágicos! ¡Dalia e Igor están felices con sus recetas!

Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Clasificación de elementos según categoría (alimentos y utensilios de cocina) - Promueve la comprensión de categorías semánticas. - Amplía el vocabulario relacionado con alimentos y utensilios de cocina. - Favorece la observación, el razonamiento y el lenguaje descriptivo.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Clasificar visualmente objetos según su función (alimento o utensilio). - Nombrar alimentos y utensilios de uso cotidiano. - Asociar personajes con los elementos que necesitan, desarrollando habilidades de categorización.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Lápices de colores - Tarjetas o juguetes que representen alimentos y utensilios (reales o ficticios) - Cajas, canastos o mochilas simbólicas	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Invite a los niños a jugar a que están en la cocina mágica de la casita del lenguaje. Use una narración breve: <i>Hoy Dalia quiere preparar una receta deliciosa, pero necesita ingredientes frescos. Igor es el ayudante, y necesita encontrar sus utensilios para cocinar. ¡Pero en la repisa está todo mezclado!</i> - Proponga una dinámica de anticipación en movimiento, apoyado de imágenes que caracterizan el elemento y la acción, por ejemplo: (imagen de zanahoria junto al de un niño saltando): <i>Si digo un alimento, salten como sapitos. Si digo un utensilio, toquen su cabeza.</i> - Ejemplo: “Zanahoria” → salto. “Olla” → toque de cabeza. - Convoque al grupo a ayudar a los personajes a encontrar lo que necesitan para cocinar.	

Solucionario Página 32



Página 33



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Producción de sonidos vocálicos en contexto lúdico y musical - Estimula la producción de sonidos del habla y la conciencia fonológica a través de la exploración de vocales en forma lúdica. - Favorece la expresión vocal y corporal mediante dramatización y juego musical. - Enriquece el vocabulario relacionado con alimentos y emociones.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y reproducir sonidos vocálicos simples asociados a palabras. - Discriminar vocales en contextos orales rítmicos y musicales. - Participar activamente en una secuencia dramática y musical con disfraces y gestos.	
OA (BCEP)	OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica. OA 10 (Transición): Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Código QR con la canción "El carnaval de los alimentos" - Disfraces simples o accesorios (papeles de colores, etiquetas) - Tarjetas con vocales grandes - Espacio libre para moverse	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente la actividad con emoción: ¡Atención! Hoy comienza el gran Carnaval de los Alimentos... y nuestros amigos duendes están disfrazados para celebrar con sonidos divertidos. ¿Quieren unirse? - Muestre la página y pregunte: ¿Quién está disfrazado de brócoli? ¿Quién será la manzana? ¿Y qué gritan cuando ven pasar a cada uno?" - Proponga un juego rápido para activar el cuerpo: - Cuando yo diga manzana, todos gritan AAAAA y levantan los brazos. - Cuando diga tomate, saltamos y decimos EEEE.
Desarrollo	- Comience leyendo en voz alta la canción de la página con entonación expresiva. Marque con énfasis las vocales finales de cada verso (AAA, EEE, III, OOO, UUU), animando al grupo a repetirlas con energía y con diferentes tonos de voz: fuerte, suave, cantado, largo. - Luego, escanee el código QR y escuchen juntos la canción. Invite a los niños y niñas a cantar las vocales en voz alta junto a los personajes, imitando sus gestos o expresiones. - A medida que cantan, acompañe con gestos corporales: - AAA: manos hacia arriba como gritando. - EEE: palmas en las mejillas como de sorpresa. - III: risa con movimiento de hombros. - OOO: cara redonda de asombro. - UUU: cejas fruncidas y manos sobre la boca, como confundidos. - Luego, retome las preguntas del cuadro celeste: ¿Qué dice Dalia cuando ve la manzana? → "¡Aaaa!" ¿Qué exclamó el público cuando apareció el tomate? → "¡Eeee!" - Invite a que respondan con voz y gesto, convirtiendo cada respuesta en un mini juego. - Después, oriente la búsqueda de los personajes en la ilustración y solicite que los niños respondan alargando lo más posible la última vocal a estas preguntas: ¿Dónde está Tita? ¿Qué disfraz lleva? ¿Puedes encontrar a Dalia? ¿Qué fruta es? ¿Qué disfraz tiene Igor? Pida que los encierre con lápiz una vez que los identifiquen. - Finalmente, refuerce la producción de las vocales orales: - Invite a decirlas una a una en voz clara, señalándolas con los dedos. - Puede dibujarlas en la pizarra y pedir que las nombren y hagan el sonido correspondiente.

Desarrollo

Extensión de la actividad

Cree una mini presentación de carnaval en el aula. Cada niño puede elegir una vocal y un alimento con el que quiera "desfilear".

Formen una "pasarela" y, al ritmo de una melodía suave o tambor, desfilan diciendo su vocal con el gesto o disfraz que los represente.

- Ejemplo: Yo soy la uva... y digo UUUU.
- Yo soy el tomate... EEEE con mis brazos arriba.

Otra opción: entregar tarjetas con vocales y que cada niño busque o dibuje un alimento que rime o contenga esa vocal.

Cierre

- Invite al grupo a sentarse en ronda para compartir sus sonidos favoritos: ¿Qué vocal te gustó decir? ¿Qué disfraz fue el más divertido? ¿Qué fruta no conocías?
- Finalicen cantando nuevamente el coro de la canción o inventando una nueva línea juntos:
 - Llega la pera y dice EEEE...
 - Aparece el ajo y dice AAAA

Solucionario Página 33

El carnaval de los alimentos
El carnaval de los alimentos va a comenzar y los duendes quieren participar.

Es la manzana la primera en saludar, Dalia le sonríe y grita AAA.
Entra el tomate, muy alegre se ve, el público lo ve y todos exclaman EEE.

Y cuando el brócoli pasa por ahí, todos los duendes rien III.
Ahora que el orejón también llegó, Igor sorprendido lo mira y dice OOO.

Llegan al final los caños de bambú, Tita confundida exclama UUU.

¿Qué dice Dalia cuando ve la manzanita?
¿Qué exclamó el público cuando apareció el tomate?
¿Qué dijeron los duendes cuando pasó el brócoli?
¿Qué gritó Igor cuando vio al orejón?
¿Cómo exclamó Tita al ver los caños de bambú?

Indicador: Escucha vocales

- Escucha el código QR de la página, escucha y canta la canción "El carnaval de los alimentos".
- ¿Qué vocales oíste en la canción?
- Responde las preguntas del cuadro celeste nombrando en voz alta las vocales.
- ¿Dónde está Tita? Encuétrala. ¿Descubríste dónde están Igor y Dalia? ¿De qué están disfrazados?

Página 34



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Comprensión de información visual e inferencia a partir de pistas - Favorece la observación detallada y la relación entre imagen y situación. - Estimula el pensamiento lógico y la producción de enunciados orales con sentido. - Promueve el uso de vocabulario funcional a través de preguntas y respuestas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Realizar inferencias simples a partir de elementos visuales observables. - Comprender y responder preguntas orales relacionadas con una secuencia lógica. - Nombrar alimentos y objetos a partir del contexto de uso.	
OA (BCEP)	OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias.	
Materiales y recursos	- Lápices de colores - Tarjetas de alimentos o espacios del hogar (opcional)	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Comience con una narración breve que active la fantasía: ¡Atención! Hoy Dalia se puso su gorro de cocinera y encontró algo extraño en la cocina... Hay ingredientes desaparecidos y nadie sabe qué va a preparar. ¿La ayudamos a descubrir qué está pasando? - Proponga un juego de imitación activa: - Pónganse todos su gorro imaginario de chef... (lleven las manos a la cabeza) - Ahora tomen una cuchara gigante y revuelvan su receta mágica en el aire... - ¡Uy! Algo falta en la cocina... ¡hay que descubrirlo antes de que se acabe el tiempo del almuerzo! - Muestre la página y comente: Dalia dejó pistas en estas imágenes. Si observamos bien, podremos saber a dónde va, qué quiere preparar y qué ingrediente falta. ¿Jugamos a ser detectives de la cocina?

Desarrollo

- Lea en voz alta cada una de las preguntas de las tres filas (amarilla, roja y azul), destacando el color para dar referencia visual clara.
 - Oriente la observación hacia los detalles:
 - ¿Ven su gorro de cocinera? ¿Qué hay en su mano? ¿Qué objeto está usando Dalia en la fila roja?
 - Invite a observar las opciones y razonar juntos en voz alta:
 - Si está vestida de cocinera... ¿irá a la habitación o a la cocina?
 - Si tiene una licuadora y una naranja, ¿hará una torta o un jugo?
 - Luego, motívelos a colorear el círculo correcto según la respuesta, reforzando el vocabulario: Aquí están los huevos... ¿qué alimento creen que se acabó?
- Permita que los niños compartan sus ideas libremente:
- "Yo creo que va a la cocina porque..."
 - "Para hacer una torta falta..."

Extensión de la actividad

- Entregue a cada niño una porción de plastilina de varios colores y proponga el siguiente desafío: Vamos a ayudar a Dalia a completar su receta... pero con nuestras manos de cocinero artista.
- Invite a modelar con plastilina alguno de los objetos que aparecieron en la actividad:
 - Un alimento que usaría para preparar jugo (por ejemplo, una naranja o una fruta inventada).
 - Un alimento que podría haberse acabado (como huevos, plátanos o manzanas).
 - O bien, que modelen el alimento que a ellos más les gustaría usar si fueran cocineros como Dalia.
- Mientras modelan, fomente la conversación: ¿Qué estás haciendo? ¿Cómo se prepara ese alimento? ¿Te gustaría cocinarlo tú?
- Al finalizar, organicen una mini exposición en la mesa de la cocina de Dalia. Cada niño puede mostrar su creación, nombrarla y decir en qué receta la usaría.

Cierre

- Invite a sentarse en ronda y reflexionar juntos: ¿Cómo supimos que Dalia iba a la cocina? ¿Qué alimentos vimos hoy? ¿Qué harían ustedes si se acabaran los huevos en casa?
- Proponga un cierre con dramatización: "Imaginemos que somos cocineros como Dalia... ¿qué prepararían ustedes hoy?" Pueden fingir mezclar, servir, o nombrar su "plato mágico" inventado.

Solucionario Página 34



Página 35



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Dibuje en el suelo un círculo grande con cinta o tiza y diga: ¡Hoy prepararemos una pizza muy especial! Pero hay una regla mágica: solo puede entrar un ingrediente a la vez. - Asigne a cada niño un ingrediente (queso, tomate, champiñón, aceituna), repitiendo roles si es necesario. - Explique: Cuando escuchen su ingrediente, entran al círculo a ponerlo con sus manos mágicas y vuelven a esperar su turno. - Inicie la representación: - Primero entra el queso... (niños entran, ubican el ingrediente y salen), - Luego el tomate... - Después el champiñón... - Y al final... ¿quién pondrá las aceitunas? - Refuerce verbalmente: Respetar turnos nos ayuda a organizarnos, a escucharnos y a trabajar juntos.
Desarrollo	- Observen juntos la página. Lea las secuencias en voz alta: - 1º Igor pone el queso. - 2º Dalia agrega el tomate. - 3º Igor pone los champiñones. - Luego pregunte al grupo: ¿A quién le tocaría ahora? - Oriente a encerrar al personaje que le corresponde poner las aceitunas - Luego, entregue los stickers de la página 105 y pídales completar la pizza respetando el orden de turnos (puede hacerse en parejas o pequeños grupos). - Comenten entre todos: ¿Qué pusiste tú? ¿Quién puso antes que tú? ¿Quién sigue ahora?

Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Pragmático Uso del lenguaje en contextos sociales: turnos de habla y colaboración - Favorece la comprensión y práctica del respeto de turnos en una actividad grupal. - Estimula la comunicación verbal para negociar y colaborar en equipo. - Promueve la observación, la secuencia lógica y el juego de roles.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y seguir una secuencia de acciones con turnos definidos. - Comprender la importancia de esperar su turno y cooperar. - Expresar verbalmente ideas relacionadas con lo observado y vivido.	
OA (BCEP)	OA 5: Utilizar fórmulas de cortesía (saludar, despedirse, agradecer) en interacciones cotidianas. OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 10 (Transición): Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Stickers de la página 105 - Cinta adhesiva o tiza para marcar el suelo - Gorro de cocinero de papel o cintillos (opcional) - Plasticina (para extensión opcional) - Código QR de la página	

Desarrollo

Extensión de la actividad

Escanee junto al grupo el código QR y acceda a la aplicación SIMA, que propone la preparación de una pizza. Explique que esta vez vamos a jugar por turnos, tal como cuando compartimos juegos en la sala.

Organice la dinámica de la siguiente manera:

Invite a un niño o niña a pasar adelante y a interactuar con la aplicación. SIMA indicará un ingrediente y el niño deberá arrastrarlo o colocarlo en la pizza.

Luego de ese turno, se le recuerda al grupo:

—“Ahora le toca a SIMA... después vendrá otro compañero”.

Continúe alternando turnos: un niño agrega un ingrediente y luego la aplicación propone otro. Así, cada niño participa de manera ordenada.

Mientras avanza la actividad, destaque la importancia de esperar y respetar:

—“Ahora esperamos que SIMA elija... después es el turno de nuestro amigo/a”.

Cuando la pizza esté completa, celebre con el grupo:

—“¡Lo logramos entre todos, respetando turnos y trabajando con SIMA!”.

Cierre

Reúnan al grupo y reflexionen con preguntas abiertas:

- ¿Cómo te sentiste al esperar tu turno?
- ¿Qué pasaría si todos agregáramos cosas al mismo tiempo?
- ¿Qué hicimos para trabajar bien en equipo?

Felicite al grupo:

– Hoy hicimos una pizza deliciosa... pero lo mejor fue cómo nos escuchamos y turnamos para prepararla juntos.

Solucionario Página 35



Página 36



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Recordar y nombrar frutas conocidas por su forma, color y tamaño. - Observar, comparar y clasificar elementos visuales en una escena. - Responder preguntas a partir de la interpretación de una imagen. - Representar elementos de la escena a través del lenguaje verbal, gráfico o plástico.	
OA (BCEP)	OA 4: Comprender preguntas y explicaciones a partir de imágenes. OA 3: Ampliar vocabulario relacionado con alimentos y experiencias cotidianas.	
Materiales y recursos	- Frutas reales: manzanas, plátanos, peras, limones, naranjas, etc. - Stickers de frutas (página 105) - Lápices de colores o crayones - Plasticina de varios colores (para extensión) - Cajas, bandejas o canastos pequeños - Cajas, canastos o mochilas simbólicas	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Disponga sobre una mesa o alfombra una selección de frutas reales o de juguete. Diga: <i>Hoy vamos a jugar al mercado real. Vamos a explorar frutas con nuestras manos, ojos y nariz. ¿Qué frutas reconocen?</i> - Invite a los niños a tomar una fruta, observarla y describirla: <i>¿Qué forma tiene? ¿Cómo huele? ¿Es grande o pequeña? ¿Suave o rugosa?</i> - Luego, proponga clasificarlas en canastos: – Por color: frutas rojas, verdes, amarillas. – Por tamaño: grandes, medianas, pequeñas. – Por nombre: “Las manzanas van aquí, las peras allá...” - Comenten en grupo: <i>¿Cuál fruta les gusta más? ¿Cuál fruta es más grande? ¿Quién ya la ha comido en casa?</i>

Desarrollo

- Observen la ilustración del mercado y relacione con la experiencia recién vivida:
Igual que nosotros, Dalia, Igor y Tita fueron al mercado... ¿Qué frutas encontraron?
- Lea e invite a los niños a resolver juntos las preguntas del cartel: *¿Quién está comiendo? Márcale con una X. ¿Qué fruta va a comprar Dalia? Encierra la fruta. ¿Cuál es la fruta más grande del puesto? Coloréala.*
- Refuerce la observación y el vocabulario antes de responder: *¿Qué fruta tiene Igor en la mano? ¿Qué fruta está tomando Dalia? ¿Cuál fruta ocupa más espacio?*
- Luego, entreguen los stickers de la página 105 y completen los cajones vacíos, nombrando cada fruta en voz alta.

Extensión de la actividad

- Proponga modelar con plasticina una fruta que hayan visto en el mercado real o en la página: *Hoy vamos a crear nuestras propias frutas mágicas.*
- *Organicen una feria en el aula:*
 - Cada niño presenta su fruta, la nombra y la coloca en un canasto.
 - Representan roles: vendedores, compradores y repartidores.
 - Usen lenguaje funcional: *Quiero comprar una piña, por favor. / Aquí tiene su fruta, gracias.*

Cierre

- Invite a los niños y niñas a sentarse en ronda para degustar algunas de las frutas exploradas. Disponga trozos previamente lavados y cortados de manera segura, según lo que se trabajó (por ejemplo: manzana, plátano, pera, piña).
- Presente la degustación como parte del juego del mercado: *“Ahora que ya fuimos al mercado, ¡vamos a probar algunos de los frutos más sabrosos que encontramos!”*
- Durante la degustación, propicie la expresión oral: *¿Qué fruta estás probando? ¿Cómo es su sabor? ¿Te gusta su textura? ¿Cuál fue tu favorita?*
- Si lo desean, pueden armar una “mesa de las frutas preferidas” y contar cuántos niños eligieron cada una (reforzando cuantificadores simples).

Solucionario Página 36



Página 37



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Clasificar alimentos por color, tamaño o preferencia. - Nombrar alimentos conocidos e identificar sus características. - Representar alimentos a través del modelado y el juego de roles. - Participar activamente en una canción que nombra alimentos y promueve el compartir.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar vocabulario sobre alimentos, colores y tamaños. OA 4: Comprender y responder preguntas simples basadas en imágenes y canciones. OA 10: Participar en juegos de roles y dramatizaciones vinculadas al entorno cotidiano.	
Materiales y recursos	- Código QR de la canción "Los alimentos que más me gustan" - Plasticina de colores - Plantillas de canastos o canastos de papel previamente armados (pueden ser sobres o cajas pequeñas) - Stickers de alimentos (página 105) - Cinta para marcar la pesa en la ilustración (opcional)- Cajas, bandejas o canastos pequeños - Cajas, canastos o mochilas simbólicas	



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente la actividad con entusiasmo: <i>Hoy vamos a preparar un canasto con los alimentos que más nos gustan. ¡Pero no solo verdes! Pueden ser frutas, verduras, grandes, pequeñas... las que más les gusten.</i> - Entregue a cada niño un canasto de papel y plasticina de colores. Invítelos a modelar uno o dos alimentos que les gusten y colocarlos dentro. A medida que los crean, pídale que digan su nombre y por qué lo eligieron: <i>Yo hice una sandía porque es grande y jugosa.</i>
Desarrollo	- Observen juntos la escena del mercado y resuelvan las preguntas con apoyo visual: - <i>¿Qué alimentos pueden comprar para la ensalada verde?</i> - <i>¿Qué cajón tiene algo que no pertenece? ¿Por qué? Márcalo con una X.</i> - <i>¿Dónde está la balanza? ¿Pegamos allí a Tita?</i> - Luego, organice al grupo en círculo en el centro de la sala. Explique: <i>Vamos a escuchar una canción que habla de los alimentos que más nos gustan. La primera vez, solo vamos a escuchar y movernos libremente con el ritmo.</i> - Reproduzca la canción completa desde el código QR, e invite a que bailen libremente dentro del círculo. - Pueden dar pasos, mover los brazos, imitar frutas que se nombran (como "ser una sandía grande", o "una frambuesa chiquitita"). Cuando la canción termine, diga: - <i>¡Ahora vamos a jugar con la canción!</i> - Reproduzca nuevamente, pero esta vez detenga el audio en momentos clave, como: - <i>¿Cuál es la más grande: sandía, naranja o manzana?</i> - <i>¿De qué color es la frambuesa?</i> - <i>¿Y la piña por dentro?</i> - Invite a que respondan en voz alta y con gestos, imitando el murmullo del coro: - <i>¡Saaandíaaa!- (los niños se agrandan),</i> - <i>¡Rooojoooo! - (señalan algo rojo),</i> - <i>¡Amaariilloo! - (manos en alto como rayos de sol).</i> Refuerce cada intervención con lenguaje claro: <i>Muy bien, la sandía es muy grande, ¡y roja por dentro también!</i>

Desarrollo

🔗 Extensión de la actividad

- Proponga una actividad plástica: Invite a niñas y niños a pintar una verdura que te guste mucho. Usen témperas y pinceles (o dedos si lo desean) para pintar sobre hojas o cartulinas.
- Motívelos a fijarse en el color, tamaño y forma: *¿Tu verdura es alargada o redonda? ¿Qué color tiene la lechuga? ¿Pintaste una sola o varias?*
- Al finalizar, organicen una pequeña exposición de los trabajos en la sala.
- Cada niño puede mostrar su pintura y decir su nombre: *Este es mi brócoli, Yo pinté zapallo italiano.*

Cierre

- Reúnan al grupo frente a la exposición y comenten juntos: *¿Qué verduras pintaron? ¿Se parecen a las que vimos en el mercado? ¿Cuáles eran nuevas para ustedes?*
- Terminen la jornada cantando nuevamente el coro de la canción, ahora señalando sus trabajos: *Los alimentos que ricos son... ¡y los que más me gustan están aquí colgados!*

Solucionario Página 37



UNIDAD 3 Los animales

Temática: Variedad de animales y sus características, considerando aquellos que habitan en la granja, el mar o el hogar, con un enfoque en la observación, la escucha y la expresión oral a partir de sus sonidos y comportamientos.

Páginas 38 y 39



Materiales y recursos	- Código QR con canción. - Accesorios o cintillos de animales (opcional). - Témperas, pinceles y cartulinas para estampar huellas.
Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Invite al grupo a observar la ilustración de la página 38 y preséntala como si fuera una puerta mágica que lleva a una nueva aventura. - Pregunte con misterio, <i>¿qué creen que puede haber detrás de esa puerta verde, qué sonidos imaginan que podrían escucharse allí o qué tipo de animales podrían vivir al otro lado?</i> - Llame la atención sobre el personaje disfrazado y móvelos a adivinar qué animal está representando. - Luego, proponga imitaciones libres para activar el cuerpo y la imaginación: que cada niño elija un animal y lo represente con su cuerpo y su voz, ya sea saltando, gateando, arrastrándose o emitiendo sonidos. - Motive un ambiente lúdico, lleno de anticipación y movimiento, que prepare el terreno para lo que verán en la página siguiente.
Desarrollo	- Pida a los niños que observen la página 39 y comente que algunos animales pasaron por la habitación verde y dejaron huellas misteriosas. - Invítelos a examinar los colores y formas de esas huellas para descubrir a qué animal podría pertenecer cada una. Pregunte con entusiasmo: <i>¿Quién dejó huellas verdes y alargadas como dedos? ¿Cuál animal tiene patas suaves y cafés? ¿Estas huellas naranjas parecen de quién?</i> - A medida que van asociando las huellas con los animales, móvelos a imitarlos con su cuerpo: salta como rana, ladra y camina como perro, aletea y grazna como pato. - Pida que señalen y unan las huellas con el animal que corresponda verbalizando sus ideas, reforzando el uso del lenguaje oral para comunicar descubrimientos, hacer hipótesis y disfrutar del juego de adivinanzas. Extensión de la actividad - Proponga crear un mural colectivo con huellas de animales. Entregue témperas de distintos colores y cartulinas, y pida a cada niño que estampe su mano o los dedos para representar la huella de un animal que le haya gustado. Anímalos a elegir un color relacionado con las huellas que vieron en la página: café para perro, verde para rana, naranja para pato. - Escanee el código QR para iniciar la actividad interactiva. Comente que deben escuchar con atención, reconocer qué animal aparece y repetir su sonido (onomatopeya) cuando lo escuchen. - Realice preguntas como: <i>¿Quién hizo ese sonido? ¿Cómo suena el pato? ¿Y el perro? Móvelos a moverse imitando al animal mientras repiten los sonidos: salta como rana diciendo "croac", ladra como perro diciendo "guau", camina como pato diciendo "cuac cuac". Refuerza la participación y el entusiasmo a través del ritmo y la expresión corporal.</i>
Cierre	- Reúnelos en semicírculo frente al mural y reflexiona con ellos sobre lo que vivieron. Pregunte qué animales descubrieron hoy, qué sonidos imitaron, qué huellas les parecieron más difíciles de adivinar o cuál fue la más divertida. - Móvelos a recordar cómo se movían esos animales, a repetir nuevamente sus sonidos o a hacer una ronda final de despedida caminando como el animal que más les gustó.

Tipo de actividad

Presentación de la unidad

Nivel del lenguaje

Integrativo

Activación de conocimientos previos y exploración inicial

- Identifica animales, asociando sus huellas y reconocimiento de características como color y forma (Semántico).
- Discrimina auditivamente onomatopeyas de animales presentes en la canción (Fonológico).
- Comprende y responde a preguntas orales.
- Participa en juegos de imitación, dramatización y expresión corporal. (Pragmático y Morfosintáctico)

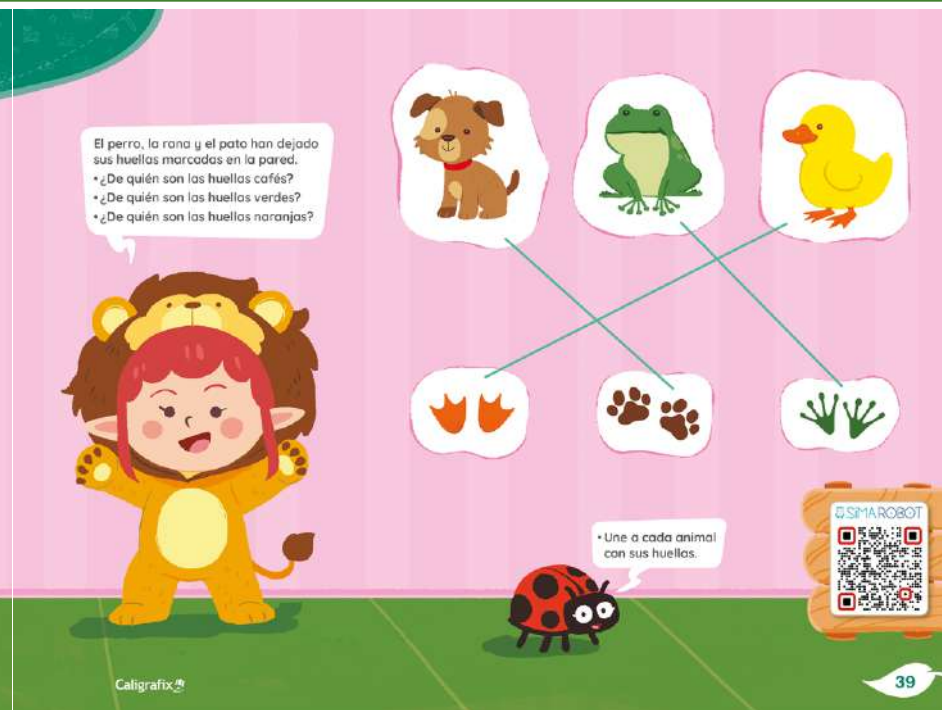
Objetivos de aprendizaje específico

- Identificar animales y sus huellas a través de la observación y el juego.
- Establecer relaciones entre características visuales (color, forma) y animales representados.
- Comprende inferencias a través de actividades lúdicas guiadas por preguntas.
- Discriminar auditivamente sonidos animales en una canción y relacionarlos con su imagen.
- Expresar verbal y corporalmente hipótesis y descubrimientos a partir del contexto lúdico.

OA (BCEP)

- OA 3:** Ampliar su vocabulario referido a animales, colores y elementos del entorno.
- OA 4:** Comprender preguntas orales basadas en imágenes.
- OA 10:** Participar en dramatizaciones y juegos de roles relacionados con situaciones conocidas.

Solucionario Páginas 38 y 39



Página 40



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico	Reconocimiento y clasificación de vocabulario por categoría
		- Amplía el vocabulario relacionado con los animales de granja y su entorno. - Favorece la categorización semántica a partir de la observación de una escena ilustrada. - Estimula la expresión oral mediante la identificación, descripción y comparación de animales.
Objetivos de aprendizaje específico		- Identificar animales presentes en una escena de granja ilustrada. - Nombrar animales, sus onomatopeyas característicos y asociarlos a su entorno natural. - Clasificar animales que pueden vivir en una granja. - Participar en juegos orales de onomatopeyas y representación.
OA (BCEP)		OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.
Materiales y recursos		- Stickers de la página 105. - Cartulina de colores. - Tijeras con punta roma. - Lápices, crayones o marcadores. - Pegamento en barra. - Ojos móviles, lana, papel de colores, platos de papel (opcional).

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Invite al grupo a observar la imagen de la página 40. Comente que Igor, Dalia y Tita han llegado a una granja muy especial. Pregunte si ellos conocen alguna, si han visto alguna vez una granja en persona o en libros, y qué animales creen que podrían vivir allí. - Llévelos a imaginar que están entrando a ese paisaje: <i>¿Escuchas los sonidos?, ¿sientes el pasto?, ¿ves los animales caminando?</i> - Activa la imaginación guiando con preguntas: <i>¿Qué animal está cerca del lago? ¿Quién está en la entrada del granero? ¿Qué animal parece estar vigilando desde el camino?</i> Motívelos a señalar y nombrar lo que observan. - Imite un sonido de animal y anímelos a adivinar cuál es. Luego invítelos a elegir un animal de la imagen y decir en voz alta su nombre seguido del sonido que hace. Repitan juntos: “¡Vaca! ¡Muuuu!” – “¡Gato! ¡Miau!” – “¡Gallina! ¡Cocorocó!”
Desarrollo	- Explore junto al grupo los detalles de la ilustración y guíe una conversación activa sobre los animales que viven en ese entorno. Realice preguntas como: <i>¿Cuántos pollitos hay?, ¿qué animales tienen plumas?, ¿cuál tiene manchas?</i> Anímelos a decir en voz alta sus nombres y a comentar qué partes del cuerpo tienen, qué sonidos emiten o cómo se mueven. - Invite a moverse como algunos de ellos: caminar como pato, mover los brazos como alas, saltar como si fueran conejos. Luego, motívelos a pensar qué otros animales podrían vivir en una granja: <i>¿Y si llega un caballo? ¿y una oveja? ¿una cabra?</i> - Guíe la conversación incorporando vocabulario nuevo y ampliando la categoría. Refuerza la idea de que todos esos animales comparten un mismo lugar. - Luego entregue los stickers de la página 105 para que los busquen y seleccionen cuáles corresponden a animales de granja. Pídales que los peguen en la página mientras los nombran en voz alta. Aproveche este momento para reforzar la noción de pertenencia y relación: <i>La vaca vive en la granja... ¿y el delfín?, ¿dónde viviría?</i>

Desarrollo

✿ Extensión de la actividad

- Invite al grupo a realizar una manualidad inspirada en los animales de la granja. Proponga que cada niño escoja su animal favorito y lo represente construyendo una carita del animal elegido. Para las caritas, pueden usar platos de papel o recortes circulares de cartulina y decorarlos con orejas, hocicos, ojos móviles y lanas como melena o plumas.
- Mientras trabajan, animelos a conversar entre ellos sobre qué animal eligieron, cómo se llama, qué come y qué sonido hace.
- Al finalizar, pueden presentarlos en una ronda donde cada uno muestra su creación y repite su nombre y sonido.

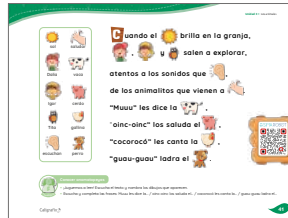
Cierre

- Reúnalos en semicírculo y pídales que sostengan la carita de cartulina que crearon. Invítalos a presentarlo al grupo diciendo su nombre, el sonido que hace y una pequeña frase como si el animal hablara: Soy la vaca y digo muu, Yo soy el gallo y canto kikiriki. Valora cada intervención y anima a aplaudir entre compañeros.
- Para finalizar, reflexiona con ellos: *¿Qué animales conocimos hoy? ¿cuál fue el más divertido de imitar?, ¿qué parte te gustó más: mirar la granja, jugar o construir tu animal?* Despídelos de esta jornada diciendo: *Nuestra granja quedó llena de animales felices. Mañana volveremos a visitarla con nuevas sorpresas.*

Solucionario Página 40



Página 41



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Reconocimiento y repetición de onomatopeyas asociados a animales - Identifica y repite onomatopeyas representativas de animales de granja. - Favorece la conciencia fonológica mediante la escucha activa y la producción oral. - Estimula la discriminación auditiva al relacionar sonidos con imágenes y palabras.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer las onomatopeyas características de algunos animales de granja. - Repetir onomatopeyas y asociarlas a su animal correspondiente. - Escuchar atentamente una narración y responder con onomatopeyas. - Participar en juegos orales de imitación de onomatopeyas con apoyo de imágenes y movimientos.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 9: Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, alteraciones o segmentación silábica. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	
Materiales y recursos	- Máscaras de animales (vaca, cerdo, perro, gallina). - Texto ampliado del poema impreso o proyectado. - Tarjetas con imágenes y sonidos. - Grabadora, micrófono o app de grabación. - Código QR de la página 41.	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Reciba al grupo con una pequeña sorpresa: máscaras de animales dispuestas sobre una mesa. Invite a cada niño a elegir una y probársela frente al espejo. - Luego proponga un juego de roles: ¿Qué animal elegiste?, ¿qué sonido hace?, ¿cómo camina? Hagan una caminata de reconocimiento, imitando a los animales por la sala. - Pregunte: ¿Qué pasaría si todos estos animales vivieran juntos?, ¿cómo se escucharía ese lugar? y anime a hacer una sinfonía de sonidos entre todos.	

Desarrollo

- Muestre al grupo el texto de la página, pero en formato ampliado: en una cartulina o proyección grande. Léalo en voz alta mientras señala cada palabra y cada ícono. Invite a "leer jugando" con usted: *repitan juntos las partes que reconocen, los dibujos, los sonidos.*

- Luego, motívelos a buscar el mismo texto en su cuaderno y guíe una lectura coral, donde completan frases con sonidos y movimientos: *Muuu dice la... (¡vaca!), Oinc-oinc dice el... (¡cerdo!).*

Anime a dramatizar con la máscara puesta: cada niño que tiene un animal debe responder con su sonido cuando lo escuchen.

Extensión de la actividad

- Escanee el **código QR** y reproduzca el audio. Invítelos a adivinar qué animal suena y a repetirlo imitando la voz.

- Luego proponga grabarlos diciendo el sonido del animal que representan. Usen un dispositivo o aplicación para grabar y reproducir sus voces. Jueguen a escucharse y adivinar: *¿Quién hizo ese sonido? ¿Se parece al original?*

- Finalmente, pidan a cada niño que nombre el animal que imitó y diga si le gustaría volver a grabar o cambiar su tono.

Cierre

- Reúnalos nuevamente en círculo con sus máscaras puestas. Organicen un desfile sonoro donde cada uno avanza al centro, dice su nombre, su animal y hace el sonido. Invite a intercambiar máscaras para que cada niña y niño pueda representar a otros animales.

- Reflexionen en grupo: *¿Cuál sonido fue el más divertido de imitar? ¿Cómo te sentiste al escuchar tu grabación? ¿Cuál fue tu animal favorito del día?*

Despidalos imitando juntos un sonido largo y alegre para cerrar la actividad: ¡Muuuuuuuuu bien lo hicieron!

Solucionario Página 41



Página 42



Desarrollo

- Dirija la atención hacia la palabra PIOJO impresa en el cuaderno. Léanla juntos en voz alta estirando sus vocales: "PIIIII-OOOOO-JOOOOO". Invite a repetirla de forma exagerada, en distintos tonos y volúmenes.
- Realicen un juego en ronda donde cada niño dice "piojo" con un estilo distinto, y los demás lo imitan. Agregue variantes: decirlo saltando, con eco, como un susurro o en forma cantada.
- Luego, proponga observar con atención al insecto dibujado y decorarlo. Utilicen cotonitos o esponjas pequeñas para rellenar su cuerpo con puntitos de témpera o lápices, como si fueran los colores que vieron por la lupa. Mientras pintan invite a los niños a repetir al mismo tiempo la palabra PIIIOOJO y luego al cambiar de color, volver a repetir la palabra.

Extensión de la actividad

- Escanee el código QR y explique que ahora jugarán a escuchar y repetir y grabar el sonido de otros objetos que tienen el difono IO, como violín, violeta, canario, labios, genio, unicornio.
- Finalmente, pregunte: ¿Qué palabra fue más fácil de grabar?, ¿Qué palabra fue más difícil de grabar?, y animelos a repetir las palabras todos juntos.

Cierre

- Para cerrar, proponga un pequeño juego: "El eco del IO". Usted dirá una palabra, y los niños deberán repetirla con una voz divertida, alargando las vocales: *Viiiiooolín, Canariiiiioooo, "Geniiiooo."*
- Para terminar, pídales que elijan su palabra favorita y la representen con un gesto: *tocar el violín, volar como canario, maquillarse los labios, etc.* Jueguen a representarlas sin hablar, para que los demás adivinen.

Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Producción segmentada y prolongada de sonidos vocálicos. - Estimula la conciencia fonológica mediante la repetición exagerada de sílabas. - Favorece la articulación vocal al alargar y enfatizar sonidos en palabras conocidas. - Promueve la exploración oral mediante juegos con vocales y ritmo de palabra.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer un insecto y nombrarlo utilizando un juego vocal. - Repetir sonidos prolongando sus vocales en forma lúdica y expresiva. - Participar en juegos de imitación fonológica que refuercen la producción de difonos vocálicos. - Utilizar materiales plásticos para intervenir creativamente una ilustración.	
OA (BCEP)	OA 3: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.	
Materiales y recursos	- Lupas reales (si están disponibles) o de papel/cartón. - Papel lustre, témperas o marcadores de colores. - Cotonitos o esponjas pequeñas. - Texto ampliado de la palabra "PIOJO". - Código QR de la página 42.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Disponga algunas lupas reales o confeccionadas con cartulina. Invite a los niños a un juego de exploradores: deben buscar "animales muy pequeños" en la sala o en imágenes escondidas. - Después de observar, muéstreles la imagen del cuaderno y comente que Igor y Dalia también están explorando con lupa, y encontraron un insecto que quiere presentarse. Pregunte con entusiasmo: <i>¿Qué crees que es? ¿Te animas a decir su nombre con voz de insecto?</i> Projécteles o muéstreles en grande la palabra "PIOJO" con las vocales destacadas y jueguen a pronunciarla en cámara lenta, con voz grave, aguda, robótica, etc.

Solucionario Página 42



Página 43



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico	Comprensión y ejecución de instrucciones verbales simples
Objetivos de aprendizaje específico		- Reconocer acciones según la consigna verbal. - Desarrolla la asociación entre el lenguaje verbal y la respuesta gráfica o motriz. - Estimula la atención auditiva y la respuesta dirigida, en contextos lúdicos y conocidos.
OA (BCEP)		OA 3: AMpliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.
Materiales y recursos		- Lápices de colores (rojo, azul, verde, café). - Hojas blancas o cartulinas. - Imágenes de animales impresas o dibujadas. - Carteles con pictogramas o dibujos de las acciones: colorear, marcar, encerrar, rayar (opcional). - Música ambiental suave para las transiciones (opcional).

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente al grupo cuatro acciones clave: colorear, encerrar, marcar y rayar. Escriba estas palabras en la pizarra acompañadas de un dibujo representativo para cada una. Explique su significado con ejemplos sencillos y con apoyo de gestos. - Luego, invite a algunos niños a pasar al pizarrón para representar gráficamente las acciones con trazos libres: colorear una nube, encerrar una estrella, marcar con una X, rayar con líneas. Anime al grupo a imitar las acciones con movimientos de brazos o dedos en el aire. - Después, divídalos en equipos pequeños y entrégueles hojas grandes para que creen su propio cartel de una acción. Cada grupo dibuja la acción que le tocó y decora su cartel. Finalmente, preséntelos al resto del curso diciendo: “<i>Nosotros somos el grupo de encerrar... y lo hacemos así</i>” (y muestran el gesto). Cierre el inicio con una transición motivadora: <i>“¡Ahora que somos expertos en estas acciones, vamos a una nueva aventura! Imaginemos que estamos paseando por el bosque con nuestros binoculares mágicos. Caminamos y caminamos... hasta que ¡llegamos al río!”</i> - Explique que allí encontrarán animales muy especiales a los que tendrán que aplicar las acciones aprendidas.
Desarrollo	- Muestre la imagen del cuaderno y describa que Igor, Dalia y Tita han llegado al río para observar animales. Invite a usar los binoculares y observen juntos la escena y descubran qué animales hay. Hagan preguntas como: <i>¿Dónde está el pez?, ¿quién se subió al árbol?, ¿qué animal vive en el agua?</i> - Presente el cuadro de instrucciones que aparece en la página. Explique que ahora deben escuchar con mucha atención y ejecutar la acción que les corresponde: • Colorea el pez de rojo. • Encierra la rana con un círculo verde. • Marca la tortuga con una X café. • Raya el pájaro con líneas azules. - Lea cada consigna una a una, asegurándose de que todos comprendan. Puede repetir si es necesario y guiar a quienes lo requieran. Felicítelos por su concentración y participación activa.

Desarrollo

✿ Extensión de la actividad

- Organice una actividad grupal tipo “estación de acciones”. En el suelo o en distintas mesas, prepare cuatro espacios diferenciados, cada uno con una acción:

- **Estación 1: Colorear** → Entregue dibujos simples de animales en blanco y negro para que los niños los coloreen libremente.
- **Estación 2: Encerrar** → Pegue imágenes de animales en cartulinas y entréguele lápices para que los encierren.
- **Estación 3: Marcar** → Prepare tarjetas con animales y figuras variadas; los niños deberán marcar con una X solo los animales.
- **Estación 4: Rayar** → Entregue dibujos simples de animales en blanco y negro para que los niños los rayen libremente.

- Dé instrucciones simples en cada estación y rote a los grupos cada cierto tiempo. Esta dinámica les permite moverse, actuar en pequeños grupos, practicar consignas y trabajar con distintos materiales sin saturarse.

Cierre

- Reúnalos nuevamente y conversen sobre lo aprendido. Pregunte: *¿Qué significaba marcar?, ¿cuál fue tu acción favorita?, ¿qué animal fue más fácil de encontrar en el cuaderno?*
- Invítelos a mostrar con mímica una de las acciones del día mientras los demás adivinan cuál es. Refuerce la comprensión con humor y entusiasmo.

Solucionario Página 43



Página 44



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Clasificación de animales según su hábitat - Favorece la ampliación de vocabulario mediante la observación de imágenes. - Estimula el razonamiento verbal y visual al vincular animales con su entorno natural. - Promueve el desarrollo del lenguaje mediante la clasificación oral de categorías y la conversación guiada.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observar imágenes y nombrar animales e identificar sus hábitats en imágenes. - Clasificar animales que viven en la granja y en el mar. - Participar de forma activa en la conversación y resolución de consignas visuales.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	
Materiales y recursos	- Tarjetas o recortes de animales (de mar y de granja) - Imágenes grandes del mar y la granja para pegar en la pizarra - Stickers de la página 105 - Plasticina de varios colores - Base de cartón o papel para modelado - Lápices y pegamento en barra (opcional)	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Presente al grupo dos imágenes grandes: una de una granja y otra del fondo del mar. Explíqueles que hoy jugarán a descubrir dónde vive cada animal. Pregunte: <i>¿Alguna vez has ido a una granja? ¿Y al mar? ¿Qué animales viste allí?</i> - Muéstreles tarjetas con dibujos de animales (vaca, delfín, estrella de mar, pato, etc.). Invite voluntarios a pasar adelante y pegar cada animal en el paisaje donde crean que vive. Celebre cada decisión en grupo. Guíe con preguntas: <i>¿El pato vive en la granja o en el mar? ¿Por qué? ¿Dónde lo pegarías tú?</i> - Conecte con la actividad de la página diciendo: <i>Ahora que ya conocimos los paisajes y clasificamos algunos animales... ¿te animas a hacerlo tú solito en tu cuaderno?</i>	

Desarrollo

Invite a niñas y niños a observar atentamente las fotografías de la página 44 y pregunte: *¿Dónde está Dalia? ¿Qué está haciendo? ¿Y qué hay junto a Igor?*

Nombre en voz alta los animales que aparecen en la fila inferior y realice preguntas guiadas: *¿Quién puede nadar en el mar? ¿Y quién hace muu y vive en la granja?*

- Invite a unir cada animal con el lugar donde vive. Acompañe la actividad paso a paso, reforzando el lenguaje de categorización:

- El delfín vive en... ¡el mar!

- La vaca vive en... ¡la granja!

Puede jugar a repetir los sonidos: el pato dice cuac-cuac en la granja, el delfín hace chuiii en el mar.

Extensión de la actividad

- Proponga que cada niño modele con plasticina un animal que vive en el mar y otro que viva en la tierra. Ofrezcales una base de cartón o papel para colocar sus creaciones y animelos a darles nombre.

Mientras modelan, guíe preguntas como *¿Cuál estás haciendo ahora?, ¿cómo se mueve? ¿Qué necesita para vivir?, ¿qué sonidos hacen tus animales?*

Cierre

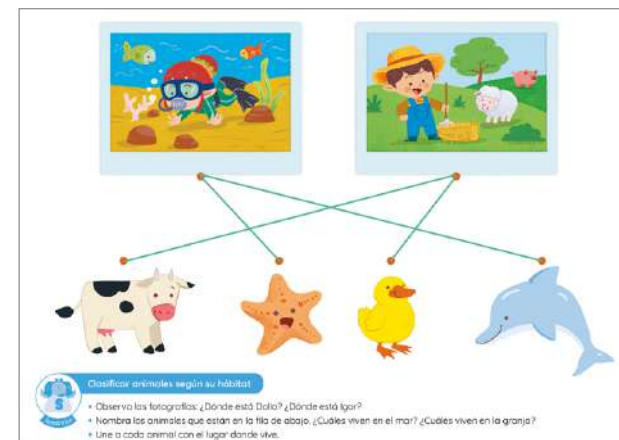
- Reúnalos en semicírculo y organicen una exposición de sus animales. Cada niño puede presentarlos diciendo: Mi animal del mar es el... y mi animal de la tierra es el...

- Finalice con preguntas abiertas: *¿Qué aprendimos hoy sobre los animales?*

¿Cuál fue tu animal favorito?, ¿y el que fue más difícil de modelar?

- Despídalos diciendo: "¡Hoy fuimos verdaderos exploradores de hábitats! Mañana nos esperan nuevos desafíos animales."

Solucionario Página 44



Página 45



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológica - Reconocer onomatopeyas - Estimula la conciencia fonológica mediante la identificación auditiva de sonidos animales. - Fortalece la asociación entre sonido y referente visual por medio de actividades de escucha activa.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y repetir onomatopeyas asociadas a animales comunes de la granja. - Asociar sonidos escuchados con su imagen correspondiente. - Estimular la escucha activa y la discriminación auditiva a través del juego. - Desarrollar habilidades de comprensión oral mediante consignas simples y dinámicas de grupo.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria. OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.	
Materiales y recursos	- Stickers de la página 107. - Tarjetas con imágenes de animales y sus sonidos (muuu, cuac-cuac, oinc-oinc, etc.). - Código QR de la página. - Reproductor de audio o parlante.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Reúna al grupo en una ronda y presente el contexto con entusiasmo: <i>¡Hoy despertamos en la granja! ¡Pero algo curioso ha pasado! Los animales se escondieron y dejaron solo sus voces... ¿podremos ayudarlos a volver a sus ventanas?</i> - Presente tarjetas con imágenes de animales y sus respectivos sonidos. Invite a los niños a levantar la tarjeta correcta cuando escuchen una onomatopeya. - Luego invítelos a repetir cada sonido con diferentes tonos: suave, fuerte, lento, rápido. Esto no solo estimula la escucha activa, sino también el juego fonológico desde la emoción. - Pregunte: <i>¿Cómo hace la vaca? ¿Qué sonido emite el pato?</i>, reforzando la relación sonido-animal en un ambiente participativo y alegre.
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y explíqueles que este granero tiene muchas ventanas vacías y que cada ventana tiene unmarco de color distinto, pregunte: <i>¿Podemos descubrir juntos qué animal vive detrás de cada sonido?</i> - Lea en voz alta cada onomatopeya que aparece en la imagen asociándolo al color del marco de la ventana, por ejemplo: Ventana roja = bee - ventana azul = cuac - cuac. Luego realice preguntas como: <i>¿A quién pertenece el "muuu"? ¿Qué animal dirá "oinc-oinc"? ¿Quién hace "bee"?</i> - Luego entregue los stickers de la página 107 y guíe el proceso para seleccionar el animal correspondiente a cada ventana. Acompañe diciendo las frases con ellos: • Ventana azul: cuac - cuac • Ventana verde: muu • Ventana amarilla: guau - guau • Ventana rosa: miau • Ventana morada: oinc - oinc Motíuelos a pegar los stickers mientras repiten el sonido. Esto permitirá reforzar el aprendizaje a través de la acción. Para profundizar, invite a representar con movimientos cómo camina cada animal o cómo se movería al hacer su sonido.

Desarrollo

🌟 Extensión de la actividad

- Escanee el código QR y reproduzca el audio del recurso digital. Comente que ahora van a jugar un nuevo desafío: *Vamos a escuchar con atención el sonido del animal... y al reconocerlo, deberán buscar su imagen y pegarla en la ventana correcta, igual que en el cuaderno!*

- Si lo deseas, puedes formar pequeños equipos para que se ayuden entre ellos a identificar los sonidos, lo cual fortalecerá el trabajo colaborativo.

Cierre

- Forme un semicírculo y cierre la actividad con una breve rutina de pensamiento guiado. Proponga preguntas simples para estimular la reflexión desde la experiencia: *¿Qué animal hizo el sonido más divertido? ¿Cuál fue más fácil de reconocer? ¿Qué aprendimos hoy sobre los sonidos de los animales?*

- Luego, invite a cada niño o niña a elegir su onomatopeya favorita y a decirla en voz alta mientras imita al animal. Refuerce la idea de que cada sonido tiene una identidad y que reconocerlos nos ayuda a entender y comunicar mejor.

- Para finalizar invite a los niños a recostarse y cerrar los ojos para escuchar nuevamente la canción y reforzar los trabajado.

Solucionario Página 45



Página 46



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Organice un pequeño espacio para realizar un juego de sombras. Use una linterna o lámpara dirigida hacia una pared blanca o tela, y figuras de animales en cartulina negra, también puede utilizar sus manos para crear sombras. - Invite al grupo a observar las sombras proyectadas y jugar a adivinar qué animal es y qué está haciendo. Presente una figura (por ejemplo, un conejo) y dramatice con su cuerpo una acción sencilla: <i>¿Qué hace este animal? ¡Miren su sombra! ¿Está durmiendo, comiendo o jugando?</i> - Anime a los niños a representar ellos mismos con el cuerpo y la sombra una acción de algún animal. Pida voluntarios que pasen al frente y digo en voz alta lo que creen que están haciendo: <i>¡Es un perro y está comiendo! / ¡Es un gato y juega con una pelota!</i> Este juego activa la observación, el lenguaje y la imaginación desde el inicio.
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno e invite a observar las sombras del círculo azul, rojo y verde. Formule preguntas orientadoras: <i>¿Qué animal ves ahí? ¿Qué crees que está haciendo? ¿Cómo lo sabes?, ¿te fijas en la forma del cuerpo?</i> - Luego, entrégueles los stickers de la página 107 e indíqueles que deben descubrir qué animal corresponde a cada sombra. A medida que los ubican, animelos a decir en voz alta la acción con una oración completa: El perro come, El gato juega, El pájaro duerme. Modele el lenguaje mediante ejemplos si fuese necesario. - Dirija la atención a la escena de Dalia, Igor y Tita. Pregunte: <i>¿Qué está haciendo cada uno? ¿Qué sombra se ve al lado de Tita?, ¿está imitando a un insecto?, ¿qué acción realiza?</i> Promueva la producción de frases con verbos en presente: Dalia canta, Igor alumbra, Tita baila.

Tipo de actividad	Desarrollo de la unidad	
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Formular oraciones con uso adecuado de verbos según contexto - Favorece el uso del lenguaje oral para describir acciones observadas. - Estimula la identificación y uso de verbos a partir de situaciones visuales y gestuales. - Promueve la comprensión y expresión de estructuras gramaticales simples a través de juegos corporales y lenguaje funcional.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observar imágenes e identificar acciones asociadas a los personajes. - Describir verbalmente lo que ocurre en una imagen o sombra usando verbos adecuados. - Relacionar sombras con su figura correspondiente y expresar qué hacen. - Escuchar, repetir y grabar frases simples con verbos de acción.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	
Materiales y recursos	- Stickers de la página 107. - Linterna o lámpara. - Figuras recortadas de animales (cartulina negra u opaca para proyectar sombra). - Telón, cartulina blanca o muro claro para proyectar. - Código QR de la página 46.	



Desarrollo	Extensión de la actividad - Invite a escanear el código QR de la página, el cual presenta una secuencia de imágenes con animales que realizan acciones simples. - Explique la dinámica que consiste en observar acciones, escuchar la acción y luego nombrar y grabar lo que dijeron para luego escucharse. Algunas acciones son: “El perro ladra” – “El gato duerme” – “El pez nada”... - Acompañe el proceso reforzando el uso del verbo en contexto y ayude a quienes lo necesiten.
Cierre	- Invite a los niños a elegir un animal que recuerden y representar con su cuerpo una acción, detrás de una tela o frente al proyector. El resto del grupo observa la sombra e intenta adivinar: <i>¿Qué animal es?, ¿qué está haciendo?</i> Finalice con una conversación breve: <i>¿Qué acción fue más fácil de adivinar?, ¿qué fue lo más divertido de jugar con sombras?</i>

Solucionario Página 46



Página 47



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Representación y secuencia de acciones cotidianas en contexto - Amplía el vocabulario relacionado con rutinas personales. - Favorece la comprensión y reproducción de secuencias temporales. - Estimula el lenguaje oral y la dramatización a partir de situaciones familiares.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Escuchar atentamente una narración y comprender sus partes. - Reconocer y reproducir una secuencia de acciones asociadas al momento de ir a dormir. - Representar corporal y verbalmente rutinas cotidianas en forma de dramatización. - Participar en un juego simbólico guiado por un texto literario.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	
Materiales y recursos	- Código QR de la página 47. - Disfraz o accesorios: pijamas, mantas, cojines, cuentos de juguete. - Muñecos pequeños o peluches. - Linterna o luz tenue para ambientar.	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Cree un ambiente relajado. Comente al grupo que Dalia está por dormir y que ha invitado a su amiga Tita a una pijamada muy especial. - Invite a los niños a observar las tres escenas de la página y pregunte: <i>¿Qué hacen Dalia y Tita en la primera imagen, en la segunda y en la tercera? ¿Qué cosas haces tú antes de ir a la cama?, ¿alguien te lee un cuento?</i> - Pida a los niños cerrar los ojos un momento e imaginar que ya es de noche: <i>Respira profundo... ¿Qué haces primero?, ¿te pones pijama?, ¿te lavas los dientes?</i> Abra una breve conversación donde cuenten su rutina nocturna.	

Desarrollo

- Lea en voz alta el texto de la página 47. Hágalo con entonación suave y pausada, para que el grupo visualice cada escena.
- Deténgase en los conectores "Primero... Después... Finalmente..." y repítalos junto al grupo con gestos: *¿Qué pasó primero?, ¿qué hizo Dalia después?, ¿qué hizo Tita al final?*

Vuelva a leer por partes y dramatice con ellos cada acción:

1. Ponerse pijama.
2. Leer un cuento.
3. Apagar la luz y dormir.

Invite a realizar las acciones mientras usted las nombra.

Extensión de la actividad

- Indique que escucharán la misma historia de Dalia y Tita, esta vez usando el código QR. Prepárese para dramatizar junto al grupo. Arme un espacio simbólico con mantas o cojines que represente una habitación. Mientras escuchan el audio, cada niño representará con gestos y acciones lo que ocurre, también se pueden formar parejas para representar a los personajes:
 - *Primero "Dalia le pone el pijama a Tita", (pueden usar alguna prenda, como polerón o chaleco para representar la acción)*
 - *Después, "leen el cuento", simulan pasar páginas o pueden utilizar cuentos de la sala de clases.*
 - *Y al final, se duermen. Invite a cerrar los ojos cuando llega el momento de dormir y cubrirse con una manta o abrazar su peluche.*

La propuesta puede repetirse una segunda vez para reforzar y disfrutar la secuencia, promoviendo mayor autonomía en la representación.

Cierre

Reúnelos sentados en círculo con una mantita o peluche en las manos. Pregunte con voz suave: *¿Qué hicimos hoy para prepararnos para dormir? ¿Qué parte fue tu favorita? ¿Quién quiere representar el momento del cuento?* Cierre la jornada agradeciendo su participación y diciendo: *Esta noche, cuando se vayan a dormir, recuerden que una historia linda puede acompañar sus sueños... ¡Hasta mañana, dormilones y dormilonas!*

Solucionario Página 47



Página 48



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Invite al grupo a recordar lo que sucedió con Dalia y Tita la actividad anterior, pregunte: <i>¿Se acuerdan qué hicieron primero para ir a dormir? ¿Y qué pasó después? ¿Qué pasó al final?</i> - Anímelos a cerrar los ojos mientras el adulto narra brevemente el guion nuevamente. - Luego, muéstreles las tres imágenes ampliadas de las acciones: poner pijama, leer cuento, dormir, y pregunte: <i>¿Cuál creen que va primero? ¿Cuál viene al final?</i> - Escriba en la pizarra los números: 1, 2 y 3, después, y pida voluntarios para que nombre los pasos del guion en voz alta con gestos, mientras se muestran los números.
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y lean juntos los tres recuadros numerados. Explique que deben pegar los stickers de la página 107 en el orden correcto del guion "ir a dormir", observando con atención cada imagen. - Luego, lea en voz alta los globos de diálogo de Igor, Tita y Dalia. Guíe con preguntas: Miren a Igor, escuchen su pregunta <i>¿Qué hace Dalia primero para llevar a Tita a dormir?</i> Ahora, miren a Tita y escuchen su pregunta <i>¿Qué hace después de ponerme el pijama?</i> Ubiquen a Dalia y escuchen lo que dice <i>¿Y qué hacemos con Tita al final?</i> - Permita que respondan verbalmente mientras señalan en la hoja. Proponga un pequeño juego: dramatizar los tres momentos con mímica. Un grupo puede representar "poner pijama", otro "leer un cuento", y el tercero "dormir profundamente". 🌟 Extensión de la actividad - Presente el código QR de la página y explique que jugarán a ordenar las acciones en la pantalla. Cada vez que vean una imagen deben moverla y ubicarla según el orden 1º, 2º y 3º. Puede repetir las veces que considere

Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Ordenar acciones y verbalizar: guion "ir a dormir" - Favorece la comprensión y secuenciación de acciones cotidianas. - Estimula el uso de marcadores temporales simples: primero, después, finalmente. - Potencia la expresión oral a partir de preguntas guiadas y representación de rutinas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y nombrar acciones del guion "ir a dormir" en una secuencia lógica. - Ordenar las secuencias de imágenes que representan estas acciones. - Responder oralmente preguntas sencillas asociadas a cada momento del guion. - Utilizar lenguaje verbal para narrar situaciones familiares.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	
Materiales y recursos	- Stickers de la página 107. - Cuaderno del estudiante. - Recuadros numerados ampliados (impresos o en la pizarra). - Recursos visuales de acciones del guion. - Lápices de colores. - Reproductor con acceso al recurso del código QR.	

Cierre

Forme un semicírculo y pregunte: *¿Qué fue lo primero que hizo Dalia con Tita?*

¿Qué imagen les gustó más del cuento? ¿En qué se parece esto a lo que hacemos en casa antes de dormir? Permita que todos puedan responder sobre su rutina de ir a dormir.

- Complemente la actividad con algunas adivinanzas, por ejemplo:

ALMOHADA: *Tengo plumas, pero no vuelo. Me usas para descansar, pero no tengo alas, Te acuestas sobre mí y te duermes con facilidad, pero no soy cama ni sofá.*

CAMA: *Tengo patas, pero no puedo caminar. Tengo una espalda, pero no puedo acostarme. ¿Qué soy?*

PIJAMA: *Un conjunto de ropa para dormir, suave y cómodo, que se usa en la cama.*

Acompañe con imágenes de los elementos si es necesario

Solucionario Página 48



Página 49



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Pragmático Resolución de problemas mediante el juego y reconocimiento de emociones en personajes. - Estimula la expresión verbal de hipótesis y soluciones frente a situaciones simples. - Favorece el desarrollo de la teoría de la mente en diferentes situaciones. - Incentiva la participación en juegos de roles para representar y resolver situaciones.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observar una situación problemática ilustrada y expresar hipótesis sobre lo ocurrido. - Proponer soluciones para ayudar a otro, verbalizando sus ideas y emociones. - Participar en juegos simbólicos para representar roles y resolver conflictos sencillos.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	
Materiales y recursos	- Peluches o muñecos pequeños (enviados desde casa). - Curitas, vendas, algodón, cintas, cajas de cartón, lápices, tijeras con punta roma. - Material impreso o recortado para botiquín veterinario (termómetro, jeringa, etc.). - Lápices de cera, crayones o marcadores.	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Invite a los niños a jugar al “veterinario de peluches”. Reúna al grupo y explíqueles que muchos animalitos han llegado a la sala... ¡y necesitan ayuda! Pregunte con emoción: <i>¿Quién será veterinario hoy? ¿Quién traerá a su mascota herida?</i> - Forme grupos y entregue los peluches o muñecos enviados desde casa. Algunos niños serán veterinarios y otros dueños de mascotas que necesitan atención. A medida que juegan, motive a los niños a decir qué le ocurre al animal y cómo lo ayudarán. Luego de un tiempo, intercambien los roles. - Anime a verbalizar situaciones como por ejemplo: <i>Mi gato se cayó y le duele una pata - Le pondré una curita - Ya se siente mejor, está feliz.</i>	

Inicio	<i>El perro comió mucho, le duele la guatita - le daré un remedio - ya se está recuperando.</i> <i>El loro se apretó su ala y no puede volar - le pondré una venda - pronto estará mejor, etc.</i>
Desarrollo	- Invite a observar la página y deténgase en la expresión del perrito. Pregunte: <i>¿Qué animal es? ¿Qué crees que le pasó? ¿Dónde parece dolerle? ¿Qué estarán sintiendo Dalia e Igor?</i> - Estimule hipótesis en voz alta y permita que cada niño opine. Luego, formule preguntas para promover la solución del problema: <i>¿Cómo podríamos ayudar al perrito? ¿Tú qué harías?</i> - Anime a imaginar diálogos o pensamientos del perrito herido. Invite a colorearlo como quieran, representando que ya está curado. Motíuelos a decir en voz alta: <i>—Lo voy a pintar feliz, ya está mejor.</i> <i>—Está contento porque lo ayudamos.</i> Extensión de la actividad - Invite a los niños y niñas a crear un “botiquín veterinario” en pequeños grupos. Entregue una cajita decorada y materiales como curitas, algodón, cintas de colores y paletas de helado. También puede incluir imágenes o tarjetas simples de jeringas, vendas o recetas. - Pídale que preparen su botiquín y luego escojan un peluche para atender. Deben decir qué le pasa y qué usarán para curarlo: <i>—Tiene fiebre, le pondré una compresa.</i> <i>—Le dolía la oreja, pero ya se mejoró.</i>
Cierre	- Reúnalos en semicírculo y cierre la experiencia reflexionando: <i>¿Qué hicimos hoy con los animales heridos? ¿Qué sentiste al ayudar a tu peluche o al perrito? ¿Cómo te sentirías si te ayudaran así cuando estás enfermo?</i> - Invite a los niños a compartir cómo se sintieron cuidando y siendo veterinarios. Celebre su empatía y cuidado diciendo: <i>Hoy nuestra sala se llenó de doctores y doctoras con un gran corazón.</i>

Solucionario Página 49



Página 50



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observar una escena ilustrada e identificar los animales presentes y sus acciones. - Reconocer animales de la granja y verbalizar sus sonidos característicos. - Desarrollar la expresión oral describiendo acciones simples. - Representar creativamente un animal trabajado durante la unidad.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	
Materiales y recursos	- Lápices de colores y crayones. - Plasticina de varios colores. - Cartulinas, papel kraft o de block. - Ojos móviles, palitos de helado, lana (opcional). - Grabadora o celular para registrar sonidos (opcional).	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Invite al grupo a recordar su visita a la granja de las páginas anteriores: <i>¿Qué animales conocimos? ¿Cuál fue el que más les gustó?</i> - Guíe la observación de la escena ilustrada de la página 50. Pregunte: <i>¿Qué está haciendo Igor?, ¿a qué animal le lanza el palo?, ¿quién está comiendo?, ¿quiénes están nadando?</i> - Juegue a "imitar al animal", pida que cada niño escoja un animal de la página y represente su sonido. Si desea, puede hacerlo en parejas o grupos para hacerlo más dinámico.	
Desarrollo	- Invite a identificar y nombrar los animales que están en la ilustración. Pida que describan sus características (color, tamaño, forma, etc.) y comenten qué están haciendo.	

Desarrollo

- Proponga que coloreen el cerdito según lo observado. Mientras lo hacen, refuércelos la idea de que cada animal tiene rutinas y comportamientos diferentes en la granja.

- Luego, guíe una pequeña dramatización. Pídale que elijan un animal de la página y digan: "Yo soy el pato y digo cuac-cuac", acompañando con movimientos del cuerpo.

Extensión de la actividad

- Proponga realizar una actividad artística como cierre lúdico: invítelos a modelar con plasticina un animal de la granja que les haya gustado durante esta unidad.

- Facilite material como plasticina, cartulina o palitos de helado para construir sus figuras.

- Una vez listos, organicen una mini exposición donde cada niño diga: *Este es mi (nombre del animal), vive en la granja y hace (sonido)*.

- Si se desea, pueden grabar los sonidos de los niños imitando sus animales y crear un "concierto de la granja".

Cierre

- Invite al grupo a observar los animales que modelaron con plasticina.

- Comente que los llevarán al huerto que aparece en la página 51 para continuar el juego.

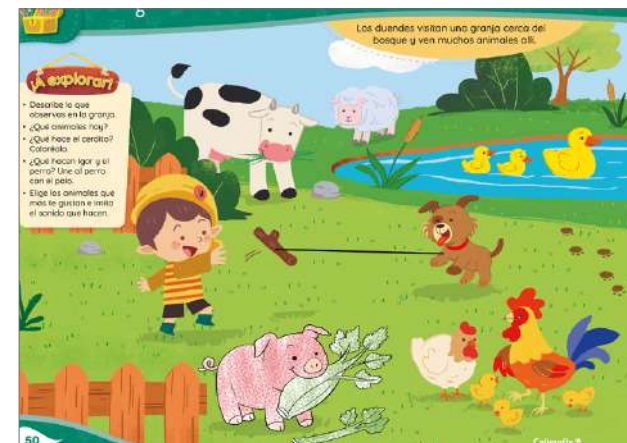
- Diga algo como: *Ya conocimos muchos animales de la granja... ahora vamos a llevarlos a un lugar especial donde podrán jugar, dormir y buscar comida. ¡Vamos al huerto con Dalia!*

- Pídale que elijan uno de sus animales modelados y lo coloquen junto a la escena de la página 51.

- Anímelos a inventar pequeñas situaciones: "Mi cerdito va a buscar zanahorias", "Mi pato está caminando hacia el estanque".

Este cierre mantiene la continuidad entre las páginas, fomenta el vínculo afectivo con lo creado por ellos y prepara el terreno para la experiencia auditiva y lúdica de la página 51.

Solucionario Página 50



Página 51



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar animales y sus características (color, tamaño, sonido). - Reconocer sonidos y onomatopeyas en una canción. - Relacionar las figuras modeladas en la página anterior con el contenido musical. - Participar activamente en la interpretación lúdica de una canción narrativa.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples sobre personas, objetos o situaciones, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización, en los que expresen roles, personajes o situaciones de la vida cotidiana o imaginaria.	
Materiales y recursos	- Página 51 del cuaderno. - Canción "Los animales" (Spotify / código QR) - Animales modelados en la página 50. - Tarjetas o láminas con colores y onomatopeyas - Mantas o espacios delimitados para simular escenarios (granja, pradera, bosque) - Lápices de colores y crayones (para colorear la escena del cuaderno)	
Fase	Estrategia para trabajar la página	
Inicio	- Continúe con la dinámica e invite a los niños a observar la nueva escena en la página 51. Pregunte: <i>¿Dónde está Dalia? ¿Qué está haciendo? ¿Qué animales ven?</i> - Comente que los animales de plastilina ahora visitarán este huerto, y pueden moverse, buscar zanahorias o dormir bajo un árbol. - Proponga jugar con sus figuras: <i>Miren, hay un conejito... ¿podrías poner tu conejo junto a las zanahorias?</i>	

Desarrollo

- Invite con la siguiente propuesta: *Hoy haremos una fiesta musical para despedir a nuestros animales. Ellos están felices porque ustedes los cuidaron, imitaron, modelaron... ¡y ahora vamos a jugar con ellos en una canción!*

- Reproduzca la canción "Los animales" del código QR.

Primera escucha: invítelos a moverse libremente, a levantar su animal cada vez que lo escuchen nombrado.

Segunda escucha (guiada): detenga brevemente en frases clave:

- *¿Qué animal hace muuu?* → "¡La vaca! ¿Quién tiene una vaca? Levántala.

- *La oveja es blanca...* → ¿Qué otros animales son blancos?, ¿qué color es tu animal?

- *¿Quién dice cuac-cuac?* → ¡El pato! Imitémoslo juntos.

Extensión de la actividad

- Arme una "zona de animales" en el centro del aula o sobre una cartulina grande, y pida a los niños ubicar su figura modelada en un lugar: cerca del agua, del árbol, del huerto. Creando una especie de maqueta con todos los animales elaborados.

Cada niño presenta su animal, por ejemplo: *Este es mi pato. Dice cuac-cuac. Es amarillo. Le gusta nadar.*

Cierre

- Forme un semicírculo. Invite a que cada niño diga qué animal le gustó más de la unidad, cuál fue el más divertido de imitar o modelar, y qué aprendieron sobre él.

Preguntas sugeridas: *¿Cuál fue tu parte favorita de la canción? ¿Qué aprendiste sobre los sonidos de los animales? ¿Te gustaría inventar un animal nuevo para otra canción?*

Despida diciendo:

Terminamos nuestra unidad con música, alegría y animales únicos que ustedes crearon. ¡Felicitaciones por todo lo que aprendieron y compartieron!

Solucionario Página 51



UNIDAD 4

Los medios de transporte

Temática: Medios de transporte que los niños y niñas conocen o han experimentado, asociados a su desplazamiento por tierra, mar y aire, favoreciendo la clasificación y el uso del lenguaje para describir funciones y contextos de uso.

Páginas 52 y 53



Materiales y recursos

- Página 109 del cuaderno (stickers).
- Recortes o tarjetas de medios de transporte.
- Mural sobre papel kraft grande, dividido en tres zonas: cielo, tierra y mar.
- Miniaturas o juguetes de medios de transporte.
- Código QR de la página 53 (actividad de clasificación).
- Lápices de colores, crayones.



Fase

Estrategia para trabajar la página

Inicio

- Presente la página 52 como entrada a la "Habitación azul". Comente con misterio: *¿Qué habrá detrás de esta puerta azul? ¿Qué transportes aparecerán?*
- Disponga en la pizarra un mural de papel kraft dividido en tres paisajes: aire, tierra y mar.
- Invite a observar recortes o tarjetas de medios de transporte. Muestre algunos ejemplos y pida voluntarios para que peguen algunos en la categoría que corresponda. Vaya comentando en voz alta: *Este avión vuela, lo pongo en el cielo... El barco navega, lo pegamos en el mar... La bicicleta rueda por el suelo, va en tierra...*
- Luego entregue los stickers de la página 109 y pida que decoren juntos la puerta del cuaderno, nombrando y describiendo los transportes mientras los pegan.

Desarrollo

- Observe la página 53 y motive la exploración: *¡Los transportes llegaron desordenados! Vamos a unirlos con su sombra y nombrarlos!*
- Comente cada medio de transporte: *Este es un helicóptero... ¿dónde está su sombra? ¿Cómo hace?, ¿cómo suena?*
- Solicite que los niños, en voz alta, clasifiquen a través de la respuesta a estas preguntas: *¿Este medio de transporte va por aire, tierra o mar?*
- Invite a imitar con el cuerpo y sonido: volar, pedalear, conducir, remar.
- Acompañe la actividad del cuaderno reforzando la expresión oral: *Yo veo una bicicleta... va por tierra... hace ring-ring...*

Extensión de la actividad

Presente la actividad interactiva escaneando el código QR. Explique: *Vamos a escuchar y clasificar transportes según su sonido y movimiento.*
Comenten juntos: *¿Qué medio de transportes observamos?, ¿cómo se mueve?, ¿dónde lo pondríamos en nuestro mural?*

Cierre

- Reúnan nuevamente al grupo frente al mural del papel kraft.
- Proponga que cada niño elija su transporte favorito o uno que hayan visto en la actividad QR y lo dibuje directamente sobre el mural en el lugar correspondiente. Puede trasladar el mural al suelo para que sea más fácil para los niños dibujar.
- Anímelos a compartir en voz alta: *Yo dibujé un barco porque me gusta navegar*, *Yo hice un helicóptero que vuela muy alto.*
- Finalicen con una ronda de movimientos: *Vamos a movernos como nuestro transporte favorito para despedirnos.*

Tipo de actividad

Presentación de la unidad

Nivel del lenguaje

Integrativo

Reconocimiento, clasificación y uso expresivo del vocabulario vinculado a los medios de transporte, integrando la comprensión de su uso, características y clasificación en distintas categorías (aire, tierra, mar).

- Promueve la integración de vocabulario funcional a través del juego, la clasificación y la expresión oral.
- Fomenta la asociación de sonidos, formas, usos y categorías de los transportes, facilitando un lenguaje funcional y práctico en situaciones cotidianas.
- Facilitar el uso del lenguaje en contexto lúdico con sus pares, expresando ideas, acordando roles y comunicándose de forma espontánea

Objetivos de aprendizaje específico

- Reconocer y nombrar medios de transporte según su uso y características.
- Clasificar medios de transporte según aire, tierra o mar.
- Describir verbalmente transportes y sus sonidos característicos.
- Participar activamente en dinámicas lúdicas, juegos de movimiento y expresión oral.
- Relacionar imagen y silueta de medios de transporte.

OA (BCEP)

OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos.

OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales.

OA 10: Participar en juegos de representación y dramatización en los que expresen roles o situaciones imaginarias.

Solucionario Páginas 52 y 53

UNIDAD 4

Los medios de transporte

¡Bienvenidos a esta habitación azul!

- ¿Ves por dónde vuela un avión azul?
- Busca los stickers en la página 109 y ayúdame a pegarlos en la puerta.
- ¿Qué objetos son? ¿Qué color tienen?
- ¿Qué crees que aprenderemos en esta habitación? ¡Vamos a descubrirlo juntos!

52

Caligrafix

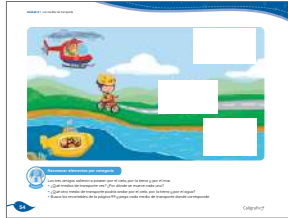
Un medio de transporte nos ayuda a movernos de un lugar a otro. Puede ser un auto, un avión, un barco o una bicicleta. ¡Es como un gran juguete que nos lleva a pasear y descubrir nuevos lugares!

• Observa estos medios de transporte y únelos con su sombra. ¿Qué medios de transporte son? Nómbralos.

53

Caligrafix

Página 54



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico	
	Reconocer elementos por categoría	
Objetivos de aprendizaje específico		
OA (BCEP)		
Materiales y recursos		

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente al grupo una caja o bolsa mágica y comente con entusiasmo que dentro de ella están escondidos medios de transporte muy especiales. - Invite a los niños y niñas a pasar de uno en uno para sacar una imagen o un pequeño juguete desde la caja mágica. Cada vez que saquen un medio de transporte, deberán mostrarlo al grupo, decir su nombre en voz alta y comentar por dónde se desplaza: si vuela por el cielo, se mueve por la tierra o navega en el agua. - Motívelos a compartir si alguna vez han visto ese transporte en la vida real o si les gustaría viajar en él. - Luego, observen juntos la página 54 y descubran que Dalia, Igor y Tita también han llegado a un lugar lleno de transportes que se desplazan por el cielo, la tierra y el agua, lo cual los preparará para explorar la actividad del cuaderno.
Desarrollo	- Guíe la observación detallada de la ilustración, pidiendo a los niños identificar los diferentes transportes, describir sus colores y formas, y comentar por donde creen que se mueven. - Lea las preguntas planteadas en la página para acompañar la observación: <i>¿qué transportes vuelan?, ¿quién rueda por la tierra?, ¿qué transporte se desplaza por el agua?</i> A medida que los reconozcan, proponga imitarlos usando el cuerpo y la voz, representando el sonido característico de cada uno. - Entregue los recortables de la página 99 y ayude a completar la actividad clasificando los transportes según su vía de desplazamiento. Refuerce verbalmente las categorías y promueva la repetición de las frases: el avión vuela por el cielo, la bicicleta se mueve por la tierra, el barco navega por el agua, motivando al grupo a compartir experiencias propias relacionadas con los medios de transportes. Extensión de la actividad - Amplíe la experiencia invitando a realizar el siguiente juego de clasificación activa. - Delimite en el aula tres zonas representando el cielo, la tierra y el agua, utilizando telas o carteles de colores. - Proponga que los niños representen transportes usando su cuerpo y que se desplacen hacia la zona correspondiente según lo que usted nombre. Por ejemplo, si dice "avión", deberán correr hacia el cielo con los brazos abiertos; si dice "submarino", caminar hacia el mar simulando remar; si menciona "bicicleta", desplazarse hacia la tierra y pedalear acostados de espalda. - Reproduzca sonidos de transportes mientras realizan la actividad para enriquecer la dinámica y fortalecer la participación con pares.

Cierre

- Reúnanlos nuevamente en círculo con sus máscaras puestas. Organicen un desfile sonoro donde cada uno avanza al centro, dice su nombre, su animal y hace el sonido. Invite a intercambiar máscaras para que cada niña y niño pueda representar a otros animales.

Reúnanlos en semicírculo y converse con ellos sobre su experiencia personal con los medios de transporte. Pregunte qué transportes han utilizado, hacia dónde viajaron y cómo fue esa experiencia.

- Luego, traslade al grupo al patio o espacio exterior donde, con tizas de colores, puedan dibujar en el suelo un medio de transporte que les guste o uno en el que hayan viajado. Mientras dibujan, pídeles que expliquen al grupo qué transporte eligieron, cómo se desplaza y qué sonido hace.

- Finalice la actividad recorriendo los dibujos con los niños, comentando y celebrando sus creaciones

Solucionario Página 54



Reconocer elementos por categoría

Los tres amigos salieron a pasear por el cielo, por la tierra y por el mar.

• ¿Qué medios de transporte ves? ¿Por dónde se mueve cada uno?

• ¿Qué otro medio de transporte podría andar por el cielo, por la tierra y por el agua?

• Busca los recortes de la página 99 y pega cada medio de transporte donde corresponde.

Página 55



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Explique al grupo que hoy aprenderán una forma divertida de descubrir cómo suenan las partes de las palabras: lo harán aplaudiendo por cada sílaba. - Para que sea más concreto, muestre aplausos impresos o dibujados y colóquelos en la pizarra. Cada vez que se pronuncie una sílaba, se da un aplauso y se señala un dibujo, ayudando a los niños a visualizar que la palabra se forma por varias partes. - Demuestre cómo se hace con una palabra sencilla, aplaudiendo cada parte que se pronuncia: <i>BO-TE</i> (una palmada por cada sílaba). - Invite a varios voluntarios a pasar al frente y a aplaudir su propio nombre, por ejemplo: <i>"SO-FÍ-A"</i> o <i>"MI - GUEL"</i>. Una vez que cada niño haya aplaudido su nombre, pregunte al grupo: <i>¿Cuántas palmadas escucharon?</i> - Luego, conforme grupos según la cantidad de sílabas de sus nombres: los que tienen dos sílabas, tres o cuatro, se agrupan juntos. Así, no sólo aprenden la técnica, sino que vivencian el conteo silábico de manera concreta y cercana, lo que les facilitará la comprensión de la siguiente actividad. - Finalice el inicio señalando la imagen de la página 55 y comentando: <i>Hoy vamos a descubrir cuántas partes tienen también los nombres de los transportes que van sobre el agua.</i>
Desarrollo	- Dirija la atención hacia la imagen del cuaderno y lea los nombres de los transportes en voz alta: <i>BO-TE, VE-LE-RO, YA-TE.</i> - Repita junto a los niños, aplaudiendo o contando con algún material concreto (palitos de helado) cada sílaba de forma pausada. Refuerce preguntando: <i>¿Cuál es más cortito?, ¿cuál es más largo?, ¿cuántas palmadas hacemos con "velero"?</i> - Proponga contar, aplaudiendo o con material concreto, todos juntos cada palabra, contando en voz alta la cantidad de sílabas. - Una vez comprendido, invite a colorear en el cuaderno los aplausos según la cantidad correcta para cada transporte. Motíuelos a repetir los nombres marcando el ritmo con su cuerpo, alternando palmas, pisadas o golpecitos en las piernas.

Tipo de actividad	Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Segmentar silábicamente - Favorece el desarrollo de la conciencia fonológica mediante la segmentación silábica de palabras. - Promueve la identificación y diferenciación de palabras según su cantidad de sílabas. - Favorece la expresión oral con juegos rítmicos y actividades kinestésicas. (ejemplo: mediante aplausos).
Objetivos de aprendizaje específico	- Aprender a segmentar palabras en sílabas y contarlas. - Reconocer y clasificar nombres y transportes según su cantidad de sílabas. - Desarrollar conciencia silábica a partir de palabras cotidianas y del tema trabajado. - Participar en juegos rítmicos utilizando el cuerpo como herramienta de aprendizaje.
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.
Materiales y recursos	- Página 55 del cuaderno. - Código QR con la actividad de segmentación silábica. - Tarjetas con nombres de los niños (opcional). - Pandereta o tambor para acompañar el ritmo (opcional). - Lápices de colores o crayones.



Desarrollo

Extensión de la actividad

- Escanee el código QR junto al grupo para acceder a la actividad interactiva en la que escucharán nombres de diferentes transportes y deberán aplaudir marcando las sílabas y tocando la cantidad según corresponda.
- Amplíe la dinámica mencionando otros transportes conocidos por el grupo y aplaudiéndolos o contando con material concreto, juntos, integrando transportes de aire o tierra. Si desea, puede incorporar una ronda final donde cada niño aplaude o cuenta con su material concreto el nombre de su transporte favorito.

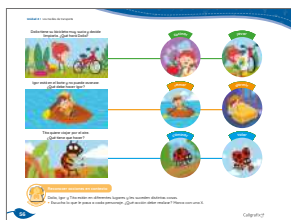
Cierre

- Reúnelos en semicírculo y comente lo aprendido durante la jornada. Pregunte: *¿Qué palabra tuvo más sílabas?, ¿cuál fue más corta?, ¿quién recuerda cuántas sílabas tenía "velero"?*
- Motívelos a compartir cuál transporte les gustó más y aplaudir contando las sílabas. Como cierre lúdico, proponga que cada niño elija un medio de transporte y lo represente con un aplauso por cada sílaba, mostrando además su sonido característico y movimiento corporal.

Solucionario Página 55



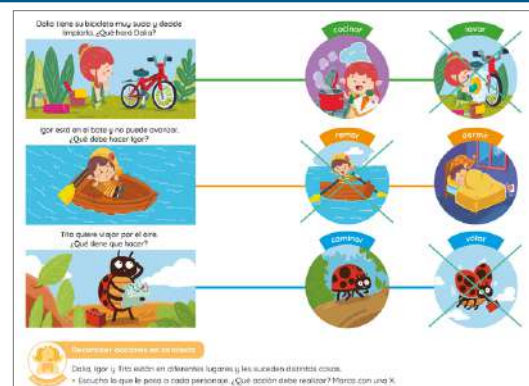
Página 56



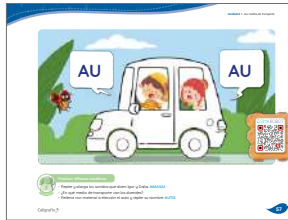
Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Reconocer acciones en contexto - Favorece la comprensión de acciones mediante la manipulación concreta de objetos y el juego físico. - Estimula la expresión oral mediante gestos, mímicas y verbalización sencilla.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Comprender y expresar oraciones simples que relacionan una situación con una acción. - Usar oraciones con estructura sujeto-verbo para nombrar acciones vinculadas a medios de transporte. - Formular oraciones breves usando objetos reales como apoyo para estructurar frases con verbo y complemento. - Seguir instrucciones orales que incluyen estructura verbal simple.	
OA (BCEP)	OA 3: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Página 56 del cuaderno. - Caja o bolsa mágica con objetos concretos: tenedor, lápiz, escoba, vaso, tijera. - Miniaturas o tarjetas de medios de transporte y personajes (opcional). - Espacio amplio para juegos de movimiento. - Lápices de colores o crayones.	
Inicio	- Presente una caja mágica con objetos concretos: un tenedor, un lápiz, una escoba, un vaso, una tijera, etc. Comente con entusiasmo que dentro de esta caja mágica se esconden objetos cotidianos que nos ayudan a realizar diferentes acciones. - Invite a los niños a sacar un objeto uno por uno, mostrarlo al grupo y responder a la pregunta: <i>¿Qué podemos hacer con este objeto?</i> Motívelos a decir la acción emitiendo la estructura adecuada. Modele si fuese necesario, por ejemplo: Si saca el lápiz, verbalizar "El lápiz sirve para escribir". Luego, proceder a imitar la acción enunciada. - Pida a los demás niños que imiten la acción propuesta. A medida que descubren cada objeto, comente: Las acciones nos ayudan a resolver problemas o a hacer cosas importantes. Hoy vamos a descubrir qué acciones hacen nuestros amigos del cuaderno cuando tienen que resolver algo. - Observe junto a los niños la ilustración de la página 56 para iniciar la observación.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Guíe la observación de la página y comente las situaciones que viven Dalia, Igor y Tita. Lea en voz alta cada pregunta y utilice gestos para acompañar: <i>¿Qué hará Dalia si su bicicleta está sucia?</i> Invite a simular limpiar con las manos y a verbalizar las oraciones; <i>¿Qué hará Igor para mover el bote?</i>, simulen remar e invite a verbalizar la oración; <i>¿Qué debe hacer Tita si quiere viajar por el aire?</i>, imiten volar con los brazos abiertos y a verbalizar la oración. - Motívelos a recordar situaciones similares de su vida diaria y a compartir sus experiencias. Entregue el cuaderno e indique que deben observar las opciones de acciones y marcar con una X la correcta para cada situación. - Refuerce el uso de frases completas: "Dalia lava la bicicleta", "Igor rema", "Tita vuela". Acompañe la actividad con imitaciones sencillas de cada acción, promoviendo la relación entre problema y solución de manera concreta. Extensión de la actividad - Realice un juego de estaciones en la sala o patio, ubicando imágenes de las acciones en distintos sectores: lavar, remar, volar. Plantee situaciones breves: "La bicicleta está sucia", y los niños corren hacia la estación correspondiente y nombran con una oración lo que representa la imagen. - Repita con las demás situaciones para reforzar el aprendizaje a través del movimiento. A medida que cambian de estación, pida que digan en voz alta la acción correspondiente para reforzar la expresión oral. <i>Nota: Dado que el nivel morfosintáctico implica construir oraciones gramaticalmente correctas, resulta fundamental instaurar el modelaje como una estrategia relevante, donde el adulto ofrece un ejemplo a seguir para que los párvulos puedan expresar oraciones completas y adecuadas.</i>
Cierre	- Invite a que se turnen para salir al centro del círculo, realizar su mímica y que el resto del grupo adivine qué acción es, diciendo en voz alta el nombre de la acción. Por ejemplo: "¡Está lavando!", "¡Está remando!", "¡Está volando!". - Repita hasta que todos tengan su turno o hasta que el grupo esté motivado. Refuerce siempre con frases positivas para cada intervención, destacando la participación y expresión corporal.

Solucionario Página 56



Página 57



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Producir dífonos vocálicos - Favorece la producción oral del difono "AU" mediante juegos de sonido. - Promueve el desarrollo de la conciencia fonológica mediante la identificación de sonidos específicos en palabras cotidianas. - Estimula el lenguaje oral desde lo concreto a lo simbólico.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Repetir y prolongar dífonos vocálicos de manera lúdica. - Identificar el medio de transporte que contiene el difono "AU". - Participar en juegos de imitación y reconocimiento auditivo.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 9 (Transición): Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, alteraciones o segmentación silábica.	
Materiales y recursos	- Página 57 del cuaderno. - Imágenes impresas o tarjetas de diferentes medios de transporte (incluyendo auto, avión, bicicleta, barco, helicóptero, tren). - Espacio amplio para juego de movimiento. - Lápices o crayones. - Espejos individuales.	
Inicio	- Comience con un juego sonoro sencillo. Comente que hoy jugarán a descubrir un sonido muy especial que aparece en algunas palabras y que este sonido lo hacen los lobos cuando aullan. Invite a los niños a transformarse en lobos y a acompañarlo con un gesto (manos sobre la cabeza como orejas), para luego repetir el sonido "Auuu". Sume otros sonidos conocidos que contengan AU, como el "Guau" del perro. - Después, muestre imágenes de diferentes medios de transporte: barco, tren, helicóptero, bicicleta, avión, auto , etc. Invite a observarlas y escuche sus respuestas sobre qué transportes reconocen. - Luego, proponga el desafío: <i>¿Qué transporte tiene escondido el sonido Auuu?</i> Repitan juntos el nombre de cada uno, enfatizando el sonido inicial o intermedio. - Guíe para que descubran que "auto" comienza con AU y que al nombrarlo suena similar al lobo: "¡AAAUU-TO!". Para finalizar el inicio, proponga simular que son autos, diciendo "Auuu" y conduciendo alrededor del aula.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Presente la página 57 y comente que Igor y Dalia van viajando en un auto y juegan a repetir el sonido AU. Pregunte: <i>¿Qué transporte usan los duendes? ¿Qué sonido hacen?</i> Invítelos a imitar el sonido estirando la voz: "AAAAUUUU". Luego pida que identifiquen el auto en el cuaderno y comenten qué otras características pueden observar (ventanas, ruedas, puertas). - Motíuelos a decorar el auto usando materiales a elección: crayones, recortes, botones o papel picado. Mientras completan la actividad, proponga repetir varias veces el sonido AU, usando distintas tonalidades (más fuerte, más suave, más largo, más corto), promoviendo la conciencia sonora a través del juego. Extensión de la actividad - Realice un juego de movimiento: delimite un circuito o espacio libre como pista de autos. Indique que serán autos en movimiento, diciendo "AAAAUUUU" mientras conducen. - Luego, con variantes: si dice "Auuu largo", deberán caminar lento estirando el sonido, si dice "Auuu corto", se moverán rápido con un sonido corto. Escanee el código QR junto al grupo para escuchar y repetir más ejemplos del difono AU.
Cierre	- Reúnalos en semicírculo y comenten juntos qué sonido aprendieron hoy. Pregunte: <i>¿Qué transporte tenía escondido el sonido AU?, ¿qué otros sonidos conocimos?</i> - Luego proponga utilizar espejos individuales o uno grande donde puedan observarse mientras producen el difono AU. Indique: <i>Vamos a ver cómo se mueve nuestra boca cuando decimos Auuu, y motíuelos a alargar el sonido mientras observan la forma de sus labios.</i> - Pueden comparar cómo se ve su boca cuando dicen AU, A, O, y repetir varias veces jugando con expresiones faciales.

Solucionario Página 57



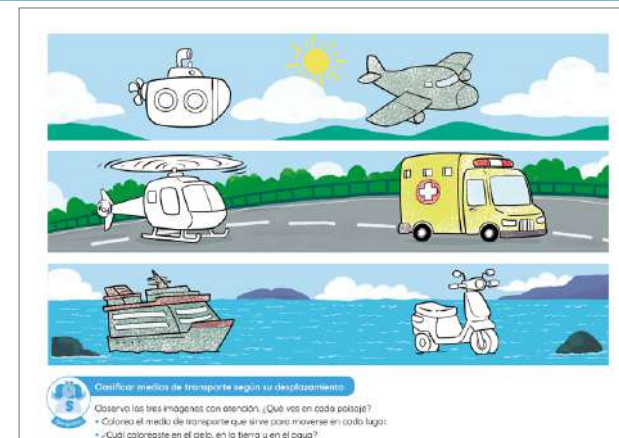
Página 58



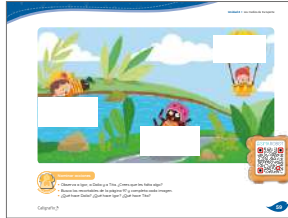
Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Clasificar medios de transporte según su desplazamiento - Favorece la clasificación semántica mediante la observación de ilustraciones. - Amplía el vocabulario relacionado con los medios de transporte y sus características. - Estimula la expresión oral mediante la identificación y clasificación de objetos según su entorno.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer los medios de transporte y asociarlos a diferentes paisajes. - Clasificar transportes según su desplazamiento: cielo, tierra o agua. - Utilizar el lenguaje oral para nombrar, describir y clasificar elementos. - Participar en juegos de categorización mediante actividades concretas y manipulativas.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales.	
Materiales y recursos	- Página 58 del cuaderno. - Imágenes o tarjetas de medios de transporte (barco, moto, avión, helicóptero, ambulancia, submarino). - Carteles con símbolos visuales para cielo, tierra y agua, materiales de coloración (lápices, crayones o témpera).	
Inicio	- Invite a observar tres grandes imágenes: un paisaje del cielo, otro de la tierra y uno del agua. - Comente que hoy descubrirán cómo los transportes necesitan caminos diferentes para desplazarse. - Utilice tarjetas o miniaturas de diferentes transportes y muéstreles una a una. Pregunte: <i>¿Por dónde viaja este transporte?</i> y permita que los niños respondan nombrando si es cielo, tierra o agua. - Reparta algunas imágenes para que los niños las clasifiquen colectivamente: un mural o panel dividido en tres zonas con las categorías visuales (nube, carretera, mar). Invite a pegar el transporte donde corresponda. - Finalice diciendo: <i>Ahora veremos cómo estos transportes aparecen en nuestro cuaderno.</i>	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Observe junto al grupo la página 58. Guíe con preguntas: <i>¿Qué transportes ves en el cielo?, ¿cuáles viajan por la tierra?, ¿y en el agua?</i> - Nombre cada uno en voz alta y motívelos a repetir: submarino, avión, helicóptero, ambulancia, barco, motocicleta. Pida a los niños que identifiquen por dónde se mueven y simulen brevemente su movimiento: volar con los brazos, conducir sentados o remar como en un barco. - Explique que ahora deberán colorear en el cuaderno el medio de transporte adecuado en cada paisaje, guiándose por dónde se desplaza. Refuerce durante el trabajo verbalizaciones extensas: <i>Yo pinto el avión porque va en el cielo, Yo pinto el barco porque va en el mar.</i> Extensión de la actividad - Invite al grupo a observar nuevamente los paisajes en la página 58. Explique que ahora podrán elegir libremente un medio de transporte y dibujarlo en el lugar que corresponda: cielo, tierra o agua. - Refuerce la decisión con preguntas: <i>¿Qué medio de transporte quieres dibujar?, ¿por dónde se mueve?, ¿vuela, navega o rueda?</i> - Motívelos a explicar su elección al grupo. Mientras realizan su dibujo, circule y converse con ellos para reforzar la clasificación: <i>¡Ese avión vuela muy alto!, ¡me gusta tu barco navegando!, ¡ese auto corre rápido por la tierra!</i>
Cierre	- Forme un semicírculo y reflexione con ellos: <i>¿Qué aprendimos hoy?, ¿qué transportes usan el cielo?, ¿cuáles usan el agua?, ¿cuáles la tierra?</i> - Al finalizar, invite a mostrar sus dibujos y compartir con sus compañeros dónde viaja su transporte y qué sonido hace. - Pueden comparar cómo se ve su boca cuando dicen AU, A, O, y repetir varias veces jugando con expresiones faciales.

Solucionario Página 58



Página 59



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Nominar acciones - Favorece la identificación y nominación de acciones a partir de la observación de escenas y el uso de material concreto. - Promueve el uso del lenguaje oral mediante la descripción y dramatización sencilla. - Estimula la expresión verbal a partir de actividades manipulativas y juegos de imitación	
Objetivos de aprendizaje específico	Observar imágenes y reconocer las acciones realizadas por los personajes. - Nombrar acciones mediante oraciones simples. - Relacionar acciones con medios de transporte o situaciones cotidianas. - Participar activamente en juegos de imitación y manipulación concreta.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Página 59 del cuaderno. - Recortables de la página 97. - Plastilina de colores, materiales para modelar (palitos, estecas, bases de cartón). - Imágenes impresas de los personajes del cuaderno (opcional). - Espacio para exposición de creaciones.	
Inicio	- Recuerde y presente en imágenes a los personajes Igor, Dalia y Tita, comente con entusiasmo: <i>Hoy vamos a crear a nuestros amigos para que puedan hacer acciones divertidas.</i> - Entregue plastilina de colores y proponga que modelen a uno de los personajes: Igor, Dalia o Tita, utilizando los colores característicos. - Invite a observar imágenes o portadas para identificar detalles de cada personaje. Mientras modelan, proponga preguntas orales: <i>¿Qué personaje elegiste?, ¿qué está haciendo?</i> - Una vez terminados los personajes, comente que luego agregarán una acción a su creación. Así se activa la atención desde lo concreto, preparando el paso a la observación del cuaderno.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Observe junto al grupo la página 59 y proponga descubrir qué acciones realizan los personajes. Comente que Igor, Dalia y Tita están en diferentes lugares, pero sus imágenes no están completas. - Lea las preguntas: <i>¿Qué le falta a cada uno?, ¿qué acción realizan?</i> - Entregue los recortables de la página 97 y acompañe a los niños a completar la actividad. Refuerce el lenguaje oral usando frases completas: <i>Igor juega con el bote, Tita anda en bicicleta, Dalia está volando.</i> - Luego proponga agregar a sus figuras de plastilina una acción sencilla: por ejemplo, mover la figura como si volara, acostarla como si durmiera o simular que pasea en un transporte. Acompañe siempre con imitaciones gestuales y sonidos simples. Extensión de la actividad - Realice un pequeño juego de representación con sus figuras de plastilina. - Proponga dramatizar con ellas acciones simples que se trabajaron en la página: <i>“Mi Dalia duerme”, “mi Igor descansa”, “mi Tita salta”.</i> - Replique la acción con un movimiento sencillo. <i>Nota: Dado que el nivel morfosintáctico implica construir oraciones gramaticalmente correctas, resulta fundamental instaurar el modelaje como una estrategia relevante, donde el adulto ofrece un ejemplo a seguir para que los párvulos puedan expresar oraciones completas y adecuadas.</i>
Cierre	- Reúnalos en semicírculo junto a sus personajes de plastilina y converse: <i>¿Qué acción realizó tu personaje?, ¿te gustó hacerla?, ¿qué otra acción podrías inventarle?</i> - Invite a cada niño a mostrar su personaje y la acción, nombrándola en voz alta, mediante una oración completa. Finalice con una ronda breve donde imitan con su cuerpo una acción libre con los personajes, reforzando la verbalización y el juego simbólico. <i>Nota: Recuerde que si fuese necesario usted modele para asegurar una buena conformación a nivel morfosintáctico.</i>

Solucionario Página 59



Página 60



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Reconocer absurdos visuales - Favorece la observación detallada y el pensamiento lógico mediante la identificación de elementos ilógicos en una escena. - Estimula la expresión oral a través de la conversación guiada y la justificación sencilla. - Amplía el vocabulario mediante descripciones de acciones y contextos reales versus imaginarios.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observar imágenes y detectar elementos o situaciones ilógicas. - Describir con lenguaje sencillo por qué algo es inadecuado o extraño. - Participar en juegos de verbalización y categorización visual. - Utilizar el lenguaje oral para explicar su pensamiento.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Página 60 del cuaderno. - Mural en pizarra dividido en tres zonas: cielo, tierra, mar. - Imágenes de medios de transporte (barco, avión, tren, bicicleta, submarino, etc.) - Adhesivo o velcro para pegar. - Lápices de colores.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	Invite al grupo a escuchar una historia divertida y un poco ilógica. Explique: —“Ilógico significa algo que no pasa de verdad, algo raro y gracioso. Por ejemplo: un perro que habla, una vaca que vuela o una niña que se pone un zapato en la cabeza. Son cosas que no pasan en la vida real, pero en los cuentos sí pueden suceder”. Preséntela como una aventura de los personajes del cuaderno: <i>“Dalia, Igor y Tita se despertaron un día muy temprano para salir a pasear. Dalia decidió que quería nadar por el cielo, así que subió a una piscina con ruedas y ¡comenzó a flotar entre las nubes! Mientras tanto, Igor tomó su bicicleta... ¡pero la montó sobre el mar! Pedaleaba y pedaleaba mientras los peces lo miraban sorprendidos. Por su parte, Tita quiso volar, pero en vez de subirse a un avión, eligió... ¡una cama con alas! Y despegó mientras dormía. En el camino se cruzaron con un tren que viajaba por el aire, un barco en la cima de una montaña y un helicóptero bajo el agua. ¿Qué estaba pasando? Todo estaba al revés y muy, muy raro...”</i> - Cuando termine de contar, pregunte con voz asombrada: <i>¿Escucharon bien? ¿Pueden ayudarme a descubrir qué cosas eran ilógicas en esta historia?</i> - A medida que los niños responden, refuerce con expresiones claras: <i>¡Exacto! ¡Las camas no vuelan! ¿Qué más no tiene sentido? Este momento activa el pensamiento crítico desde el juego narrativo.</i>
Desarrollo	- Invite a observar la página 60 del cuaderno y lea en voz alta las preguntas planteadas. Proponga mirar cada recuadro con atención y guíe el análisis: <i>¿Qué ves en el recuadro rojo?, ¿qué parte no corresponde?, ¿ese avión puede volar así?, ¿por qué?</i> Anime a reconocer qué elementos hacen que cada escena sea ilógica. - A medida que avancen, refuerce verbalizaciones extensas como: <i>“Encierro esto porque no tiene sentido que...”</i>. - Pida que encierre con el color correspondiente cada elemento ilógico y motive la conversación colectiva, validando todas las hipótesis que muestren comprensión del absurdo visual.

Desarrollo	Extensión de la actividad - Prepare una pizarra dividida en tres secciones: cielo, tierra y mar. Entregue a cada niño una imagen de un medio de transporte y pídale que lo peguen en un lugar ilógico. Por ejemplo: "Si tengo un barco... lo pego en el cielo". - Uno por uno pasarán a ubicar su imagen en el mural de manera equivocada a propósito. Después de cada participación, pregunte: <i>¿Eso tiene sentido? ¿Por qué no? o ¿Dónde debería ir ese transporte de verdad? Acompañe con frases como: ¡Es muy chistoso ver un submarino volando! para mantener el tono lúdico y afectivo.</i>
Cierre	- Reúnelos nuevamente en semicírculo frente al mural. Pregunte: <i>¿Qué fue lo más extraño que vimos hoy?, ¿cuál fue el transporte más divertido en un lugar raro?</i> - Invite a repetir verbalmente algunas frases: Los barcos no vuelan, los autos no navegan, las camas no despegan. - Celebre el pensamiento crítico de los niños con una reflexión positiva: <i>Hoy nos divertimos viendo cosas que no tienen sentido... pero lo más importante es que ¡ustedes aprendieron a mirar con atención y a darse cuenta de lo que no encaja!</i>

Solucionario Página 60



Página 61



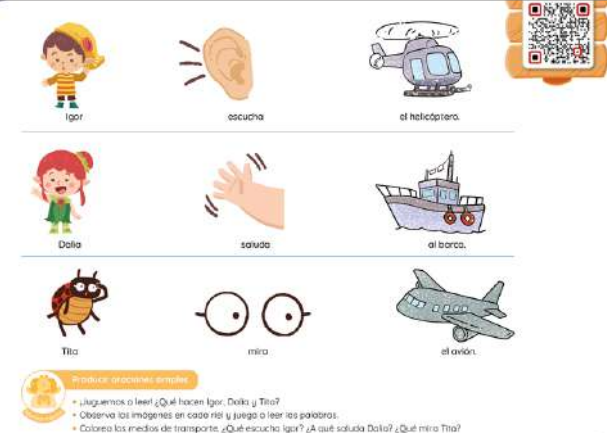
Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Invite a los niños a reunirse en semicírculo y presente el juego "¡Leamos todos juntos!". - Muestre carteles con imágenes que representen a los personajes (Igor, Dalia y Tita), distintas acciones ilustradas (mirar, saludar, escuchar, leer) y diversos medios de transporte (avión, tren, barco, helicóptero, autobús). - Invite a voluntarios a salir al frente, cada uno con un cartel distinto, para armar combinaciones visuales que representen una oración. Pida al resto del grupo observar atentamente y, a partir de las imágenes, anticipar verbalmente lo que "leen".
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y guíe la observación colectiva de los personajes, las acciones y los medios de transporte. - Lea junto a ellos las palabras escritas en los rieles (escucha, saluda, mira) y converse sobre lo que ocurre en cada escena. Formule preguntas guiadas como: <i>¿Quién está saludando? ¿Qué está escuchando?</i>, e invite a que los niños respondan con oraciones completas. - Modela frases como: Igor escucha el helicóptero, Dalia saluda al barco, Tita mira el avión, y repítalas en coro con el grupo. Pida a los niños que coloreen los medios de transporte del cuaderno mientras repiten las oraciones en voz alta, fortaleciendo así la estructura morfosintáctica. 🌟 Extensión de la actividad Invite a niñas y niños a observar el código QR y proyecte o muestre las imágenes en un dispositivo. Invite a los niños a observar nuevas combinaciones visuales de personajes, acciones, medios de transporte, entre otros elementos. - Juegue con ellos a "leer" y formule oraciones a partir de lo que ven. Luego, entregue turnos para que cada niño grave su voz diciendo la oración correspondiente a la imagen que elija, como: <i>Igor pinta un avión, Dalia sube al globo o Tita recorta un submarino.</i> <i>Nota: Dado que el nivel morfosintáctico implica construir oraciones gramaticalmente correctas, resulta fundamental instaurar el modelaje como una estrategia relevante, donde el adulto ofrece un ejemplo a seguir para que los párvulos puedan expresar oraciones completas y adecuadas.</i>

Tipo de actividad	Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Construcción de oraciones simples - Favorece la comprensión de estructuras sintácticas básicas mediante claves visuales. - Promueve la producción oral de oraciones con acciones concretas y vocabulario relacionado con los medios de transporte. - Estimula la comprensión lectora emergente a través del juego y la expresión verbal.
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer y nombrar personajes, acciones y medios de transporte a partir de la observación de imágenes. - Producir oraciones simples usando la estructura sujeto + verbo + complemento, basadas en combinaciones visuales. - Fortalecer la expresión oral mediante la verbalización de situaciones observadas.
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.
Materiales y recursos	- Carteles con imágenes de personajes (Igor, Dalia, Tita), ilustraciones de acciones (mira, escucha, saluda, lee), tarjetas con medios de transporte (helicóptero, avión, barco, tren, autobús). - Lápices de colores. dispositivo con código QR. - Aplicación interactiva disponible mediante el código QR de la página.



Fase	Estrategia para trabajar la página
Cierre	- Proponga un juego de dramatización. Pida voluntarios para que representen, mediante gestos, algunos de los medios de transporte que vieron u otro que al niño se le ocurra, sin hablar. Pida al grupo observar e intentar adivinar la oración completa, diciendo en voz alta lo que el compañero está representando. - Luego pida que inviertan los roles: el grupo propone una oración y el niño la dramatiza. Cierra recordando las oraciones que crearon juntos y destaca cómo lograron "leer" con imágenes, palabras y su propia voz. - Pueden comparar cómo se ve su boca cuando dicen AU, A, O, y repetir varias veces jugando con expresiones faciales.

Solucionario Página 61



Actividad: oraciones simples

- Jugamos a leer ¿Qué hacen Igor, Dalia y Tito?
- Observa las imágenes en cada fila y juega a leer las palabras.
- Colorea los medios de transporte. ¿Qué escucha Igor? ¿A qué saluda Dalia? ¿Qué mira Tito?

Página 62



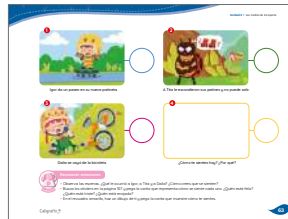
Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Reconocimiento y uso de relaciones espaciales. - Amplía el vocabulario relacionado con las posiciones espaciales (dentro y fuera). - Favorece la comprensión de enunciados que implican ubicación y desplazamiento en el espacio. - Estimula la observación detallada de escenas y el uso de lenguaje descriptivo para señalar posiciones.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer elementos y personajes en una escena ilustrada, identificando su ubicación espacial. - Comprender enunciados que involucren relaciones espaciales y aplicarlos a una consigna visual. - Usar lenguaje oral para anticipar, describir e interpretar acciones relacionadas con un paseo.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Lápices de colores rojo y azul. - Sillas para armar un autobús con los niños. - Volante de juguete o volante imaginario. - Mochilas, gorros, juguetes de playa u otros objetos que simulen preparación para un paseo (opcional). - Cinta adhesiva o conos para marcar zonas dentro y fuera del "autobús" (opcional).	
Inicio	- Invite a los niños a jugar al "Paseo en autobús". Organice un grupo de sillas en filas para simular los asientos de un autobús, dejando un espacio adelante para el "conductor" y una zona afuera que represente el entorno exterior. - Pida a los niños que se sienten en los asientos y use un volante imaginario para iniciar el recorrido. Haga sonidos del motor, mencione lugares imaginarios a los que van (la playa, la montaña, la feria), y anime a los niños a mirar por las "ventanas".	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Detenga el autobús en una "estación" y dé consignas espaciales usando el cuerpo: Párate dentro del autobús, ahora bájate y quédate fuera del autobús. ¿Quiénes están dentro? ¿Quiénes están fuera? - Invite a intercambiar roles: que uno conduzca, otros suban y bajen, otros observen desde fuera. A medida que juegan, utilice y refuerce palabras relacionales como dentro y fuera. - Finalice la dinámica mostrando la página del cuaderno y diga: Ahora que ya viajamos en nuestro autobús, veamos qué está pasando en este otro. ¿A dónde creen que van estos amigos? ¿Quién está dentro del autobús y quién está fuera?
Desarrollo	- Dirija la atención hacia los personajes y sus ubicaciones, formulando preguntas como: ¿Dónde está Igor? ¿Está dentro o fuera del autobús? ¿Y Dalia? ¿Dónde estará Tita? - Pida que encierren con rojo a quienes están dentro del autobús y con azul a quienes están fuera. - Guíe la conversación hacia el uso correcto del vocabulario relacional: Dalia está afuera, Este duende está adentro del bus, etc. Extensión de la actividad - Proponga un juego en el que los niños.
Cierre	- Invite a los niños a observar nuevamente la escena del cuaderno. Pregunte: ¿Dónde está Tita? ¿Cómo lo sabes? ¿Qué están haciendo sus amigos? ¿Quiénes se quedaron dentro del autobús? - Pida a los niños que dibujen un elemento dentro y otro fuera del autobús. - Proponga que comenten si alguna vez viajaron en autobús y qué cosas recuerdan de ese paseo.

Solucionario Página 62



Página 63



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Pragmático Reconocimiento y expresión de emociones a partir de escenas ilustradas - Favorece la identificación de emociones propias y ajenas en contextos cotidianos. - Estimula el uso del lenguaje oral para describir estados emocionales y sus causas. - Fortalece la empatía y la autorregulación a través del diálogo y la reflexión.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observar escenas y anticipar cómo se sienten los personajes según lo que les ocurre. - Nombrar y diferenciar emociones básicas (felicidad, tristeza, enojo) en situaciones cercanas. - Representar gráficamente cómo se sienten en el presente y explicar verbalmente su emoción.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Stickers de caritas de emociones (página 107 del cuaderno). - Lápices de colores. - Pizarra y plumones. - Hojas blancas y lápices para dibujar caritas en grupos.	
Inicio	- Invite a los niños a conversar sobre las emociones. Pregunte: <i>¿Cómo se sienten hoy? ¿Qué emociones conocen?</i> - Explique que las emociones se expresan también con el cuerpo, especialmente con la cara. Dibuje en la pizarra caritas que representen felicidad, tristeza, enojo y miedo. - Pida a los niños identificar cada una y conversar sobre cuándo han sentido esas emociones. - Divida al grupo en equipos pequeños y entrégueles hojas y lápices para que dibujen sus propias caritas de emociones. Al finalizar, expongan sus dibujos y nombren cada emoción representada.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y lea en voz alta lo que ocurre en cada escena. - Guíe la observación de las situaciones de Igor, Tita y Dalia, y pregunte: <i>¿Qué le ocurrió a cada uno? ¿Cómo crees que se sienten?</i> - Pida a los niños buscar los stickers de emociones (página 107 del cuaderno) y pegarlos en los círculos correspondientes a cada personaje. Refuerce verbalmente: <i>Dalia está triste porque se cayó, Tita está enojada porque no encuentra sus patines.</i> Luego, dirija la atención al recuadro amarillo. Pida a cada niño que dibuje cómo se siente hoy y que pegue la carita que lo represente. Acompañe con preguntas como: <i>¿Por qué te sientes así? ¿Qué pasó hoy que te hizo sentir feliz/triste/enojado?</i> Extensión de la actividad - Luego, entregue un espejo de mano (o ubique un espejo grande a la altura de los niños) y pida que se miren representando distintas emociones. Invite a verbalizar: <i>Así me veo cuando estoy enojado, Así es mi cara cuando estoy feliz, ¿Parece que estoy triste?</i> - Converse brevemente sobre cómo nuestras caras cambian según lo que sentimos, y cómo podemos reconocer eso en otras personas también.
Cierre	- Finalmente, promueva un juego de roles sencillo. Proponga situaciones como: <i>Si un amigo se cae y llora, ¿por qué crees que llora?</i> <i>Si a una amiga le dan un regalo, ¿por qué crees que se alegra?</i> <i>Si alguien te quitó un juguete, ¿te enojas? ¿por qué?</i> - Invite a los niños a dramatizar estas situaciones en parejas o en grupo, promoviendo la empatía, la resolución de conflictos y la expresión verbal de emociones.

Solucionario Página 63



Página 64



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer diferentes medios de transporte según su forma de desplazamiento. - Relacionar los medios de transporte con contextos de uso adecuados. - Verbalizar ideas, intenciones y deseos usando el lenguaje oral como medio de expresión.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Lápices de colores (amarillo, verde y otros). - Hojas cuadradas de papel para hacer origamis de aviones. - Cinta adhesiva de colores o papel kraft para marcar una pista de aterrizaje. - Espacio despejado en la sala para el juego libre con aviones.	
Inicio	- Invite a los niños a imaginar que están en una base aérea de despegue secreta donde cada uno construirá su propio avión para volar muy lejos. - Presente hojas cuadradas de colores y diga: <i>Hoy vamos a construir nuestro primer avión de papel... pero no será cualquier avión: será uno que nos llevará a donde queramos. ¡Podrá volar sobre montañas, cruzar el cielo o llegar hasta las nubes como Melchor!</i> - Modele el paso a paso del origami, explicando cada doblez como parte de una "misión de construcción", y anime a los niños a decorar sus aviones con colores, ventanas, rayas o caritas. - Una vez listos, invite a que le den un nombre a su avión y que compartan con el grupo a dónde les gustaría volar. - Cierre este momento diciendo: <i>Ahora que ya tenemos nuestros aviones, vamos a conocer a Melchor y sus amigos, que también están soñando con viajar por la ciudad... ¿quieren ayudarlos?</i>	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y lea en voz alta cada uno de los desafíos. Guíe la observación de la escena y el contenido de los globos de pensamiento. - Invite a los niños a nombrar los medios de transporte que están sin color: bicicleta, globo aerostático, auto. - Pregunte: <i>¿Qué medio de transporte usaría Igor para ir al parque? ¿Qué necesita Melchor para llegar al cielo?</i> - Pida que coloreen de amarillo el transporte de Igor y de verde el que usaría Melchor. - Acompañe el trabajo con intervenciones orales que refuercen lo aprendido y estimulen la expresión: <i>¿Has usado alguno de estos transportes? ¿Cuál te gustaría probar?</i> Extensión de la actividad - Elabore junto a los niños una pista de aterrizaje en la sala, usando cinta adhesiva de colores o papel kraft en el suelo. Marque líneas, flechas o círculos para representar zonas de aterrizaje. - Invite a los niños a hacer volar sus aviones de papel y aterrizarlos en la pista con cuidado. - Proponga turnos para lanzar desde diferentes puntos y estimule la interacción: <i>¿Quién aterriza más cerca del centro? ¿Qué harías si tu avión se desvía?</i> - Aproveche el momento para reforzar vocabulario como volar, aterrizar, despegar, girar, alto, lejos, cerca.
Cierre	- Reúna a los niños en semicírculo y comente lo que han logrado durante esta jornada: <i>Hoy ayudamos a Igor y Melchor, hicimos nuestros propios aviones y volamos por la sala.</i> - Anticipe la continuidad: <i>En la siguiente página vamos a seguir con esta aventura. ¿Quieren saber qué harán nuestros personajes ahora?</i> - Genere expectativa para continuar con la actividad de la página 65, motivando a los niños a descubrir lo que viene.

Solucionario Página 64



Página 65



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer medios de transporte y relacionarlos con distintos lugares o recorridos. - Contar sílabas en palabras relacionadas con el transporte (avión, tren, bote). - Escuchar e identificar medios de transporte a través de una canción, desarrollando la memoria auditiva.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 9: Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.	
Materiales y recursos	- Reproductor de audio para escanear y reproducir la canción del código QR. - Tarjetas de apoyo visual con las palabras: avión, tren, bote (opcional). 	
Inicio	- Retome la actividad de la página anterior (64) comentando que Igor y Melchor ya habían comenzado su aventura... y ahora es el turno de Dalia. - Invite a observar la ilustración y preguntar: ¿A dónde quiere ir Dalia? ¿Qué animales marinos ve en su imaginación? - Motive con una conversación breve: ¿Con qué medio de transporte podría cruzar el mar para llegar a la isla? ¿Cuál sirve para ir por agua?, ¿cuál vuela?, ¿cuál va por la tierra? - Explique que en esta página van a ayudar a Dalia a elegir el transporte adecuado y que también jugarán con las sílabas de algunas palabras.	
Desarrollo	- Lea en voz alta las instrucciones y guíe la observación: Dalia quiere ir a ver los animales marinos. ¿Qué medio necesita? ¿Dónde están el avión, el tren y el bote? - Invite a colorear de rojo el medio que Dalia debería usar para llegar a la isla. - Luego, presente el desafío de los círculos silábicos. Pregunte: ¿Cuántos palitos de helado contamos con la palabra avión? ¿Y con tren? ¿Y con bo-te?	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Juegue a aplaudir las sílabas en conjunto y acompañe con palmas. Pida que coloreen la cantidad correcta de círculos según cada palabra. - Reafirme el uso del vocabulario: ¿Cuál de estos transportes se mueve por el agua? ¿Cuál vuela por el cielo? ¿Cuál corre por rieles? Extensión de la actividad - Lea el código QR y reproduzca la canción sobre los medios de transporte "Me voy de paseo". Invite a los niños a escuchar con atención y descubrir cuántos transportes se mencionan. - Proponga cantar juntos e imitar con el cuerpo cómo se mueve cada medio de transporte (avión con los brazos, tren en fila, bote balanceándose). - Haga pausas y pregunte: ¿Cuál va por el mar? ¿Qué transporte suena fuerte? ¿Qué transporte te gustaría usar tú? - Refuerce la pronunciación y segmentación de palabras clave mediante repeticiones rítmicas: A-vión (¡dos palmas!), tren (¡una!), bo-te (¡dos!). - Finalice cantando nuevamente la canción como grupo, haciendo los gestos aprendidos.
Cierre	- Converse brevemente sobre lo que hicieron: ¿Qué medio de transporte ayudó a Dalia? ¿Qué palabra tenía más sílabas? ¿Qué transporte se mueve por el mar, por la tierra o por el aire? - Invite a los niños a buscar el avión de papel que construyeron en la página anterior (64) y pídale que lo peguen en la escena del cuaderno, en el lugar que corresponda: en el cielo, sobre el mar o en la tierra. - Pregunte: ¿Dónde debería volar tu avión? ¿Por qué lo pondrías en ese lugar? favoreciendo así la toma de decisiones y la expresión oral. - Refuerce que ahora conocen distintos medios de transporte, cómo se desplazan y cómo reconocerlos por sus sonidos y sílabas. - Finalice destacando la alegría del proceso: "¡Hoy viajamos con palabras, con colores, con canciones y hasta con nuestros propios aviones!"

Solucionario Página 65



UNIDAD 5

Mis juegos y pasatiempos

Temática: Juegos, pasatiempos y juguetes significativos en la vida de los niños y niñas, tanto tradicionales como actuales, que promueven la imaginación, el juego simbólico y la expresión oral a partir de experiencias personales y compartidas.

Páginas 66 y 67



Tipo de actividad		Presentación de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo	-Promueve la intención comunicativa y el uso de vocabulario cotidiano vinculado al juego (pragmático y semántico). -Favorece la observación, identificación y nominación de juguetes conocidos por los niños y niñas (semántico). -Estimula la comprensión, reconocimiento y producción de oraciones simples (morfosintáctico). -Incorpora recursos visuales, concretos y digitales, facilitando múltiples formas de participación de acuerdo con el DUA.
Objetivos de aprendizaje específico		- Identificar juguetes y clasificarlos según color y ubicación. - Clasificar objetos en categorías semánticas (juguetes, animales, medios de transporte) a partir de imágenes. - Comprender consignas orales que implican observación, decisión y acción. - Expresar preferencias y justificar elecciones.
OA (BCEP)		OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Participar en dramatizaciones y juegos de roles relacionados con situaciones conocidas.

Materiales y recursos

- Lápices de colores (rojo, verde, azul, anaranjado).
- Código QR con canción (página 67).
- Juguetes reales o láminas (opcional).
- Caja sorpresa con objetos relacionados al juego (opcional).
- Cinta adhesiva o papel para armar "estaciones de juego" (extensión).



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	Reciba al grupo diciendo con entusiasmo: ¡Hoy comenzamos una nueva aventura en la habitación naranja! Presente la ilustración de la página 66 como si fuera una puerta mágica que da paso a un lugar donde la diversión y los juegos nunca terminan. Haga preguntas motivadoras: ¿Qué creen que encontraremos en esta habitación? ¿Qué juegos conocen ustedes? ¿Qué hacen cuando están en casa jugando? Proponga pintar colectivamente la puerta de la página 66 con el color anaranjado, y diga: ¡Con este color activamos la entrada al mundo del juego! Aproveche para introducir vocabulario y estructura frases simples como: <i>Estoy pintando con color naranja, ¡Vamos a abrir la puerta del juego!</i>
Desarrollo	Presente la página 67 y diga que esta es la primera habitación que van a explorar. Comente que está llena de juguetes, pero todos están desordenados. Invite a observar con atención las repisas y los juguetes, y formule preguntas como: ¿Qué ves en la repisa azul? ¿Cuál de estos juguetes te gusta más? ¿Dónde está el tambor? Guíe la actividad central: <i>Colorea los juguetes del mismo color que la repisa donde están.</i> Acompañe el proceso con intervenciones orales que fortalezcan la relación entre imagen, color y nombre del objeto. Estimule el uso del lenguaje expresivo: ¿Cuál juguete te gusta más? ¿Por qué? ¿Cuál usarías tú en un día de juegos? ¿Con quién lo compartirías? Extensión de la actividad - Active el código QR de la página 67 y explique que los niños observarán imágenes de distintos objetos y deberán clasificarlos en tres cajas de colores: Caja roja para animales Caja verde para medios de transporte Caja azul para juguetes - Puede seguir la dinámica en la sala de clases, usando tres cajas forradas roja, verde y azul. Incluya juguetes reales o láminas de las categorías trabajadas. Juegue en conjunto como si estuvieran ayudando a ordenar una gran habitación. <i>Al mostrar cada imagen, pregunte: ¿Es un animal, un transporte o un juguete? ¿A qué caja debe ir?</i> - Refuerce el uso del lenguaje oral a través de frases como: <i>El tambor es un juguete, va en la caja azul, El avión es un transporte, va en la caja verde, El pingüino es un animal, va en la caja roja.</i> - Invite a los niños a moverse por la sala con tarjetas o imágenes impresas o juguetes reales, simulando llevar los objetos a la caja correspondiente. Si no hay tarjetas, pueden representar los objetos con gestos y nombrarlos en voz alta. - Cierre el juego celebrando la organización lograda: ¡Qué bien clasificamos! Ahora la habitación del juego está en orden y lista para seguir disfrutando.
Cierre	- Reúna al grupo en semicírculo y proponga que cada niño diga cuál fue su juguete favorito del día y por qué. - Invite a que elijan un juguete imaginario y lo representen con el cuerpo: uno hace que salta con una cuerda, otro que golpea un tambor, otro que lanza una pelota.

Solucionario Páginas 66 y 67



Página 68



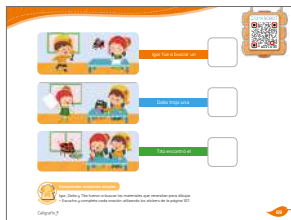
Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Reconocimiento y clasificación de juegos observados en imágenes - Amplía el vocabulario relacionado con actividades recreativas y juegos tradicionales. - Favorece la observación detallada para identificar y describir lo que hacen los personajes. - Estimula la expresión de ideas, gustos y preferencias a partir de situaciones cotidianas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observar una escena ilustrada y reconocer diferentes juegos representados. - Clasificar a los personajes según si están jugando o no. - Nombrar juegos conocidos y expresar verbalmente sus preferencias lúdicas. - Comprender preguntas orales relacionadas con acciones y categorías. - Desarrollar habilidades de observación, categorización y comunicación oral en un contexto recreativo.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Lápiz grafito y lápices de colores. - Espacio libre para realizar juegos simples dentro de la sala. - Pelota de tela u objetos simbólicos para simular juegos (opcional).	
Inicio	- Invite a los niños a sentarse en semicírculo y comience con una conversación guiada: <i>¿Cuál es tu juego favorito? ¿Qué te gusta hacer cuando juegas con tus amigos? ¿Dónde te gusta más jugar?</i> Escuche y nombre los juegos que mencionen, por ejemplo: <i>A ella le gusta jugar con pelotas, Él prefiere correr, ¿Quién juega a las escondidas?</i> Luego proponga elegir algunos juegos para realizarlos brevemente dentro de la sala, adaptándolos al espacio disponible. Use objetos simbólicos o el cuerpo para representar: <i>botar una pelota, saltar cuerda imaginaria, hacer mímicas de juegos conocidos.</i> Finalice diciendo: <i>¡Qué entretenido es jugar! Ahora vamos a mirar una imagen donde otros niños también están jugando... ¿quieren descubrir qué están haciendo ellos?</i>	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y pida que observen con atención la escena ilustrada. - Formule preguntas para guiar la observación: <i>¿Qué está haciendo Igor? ¿Quién juega con canicas? ¿Qué hacen Dalia y sus amigos? ¿Ves a alguien que no está jugando?</i> - Indique que deben encerrar con un círculo a los personajes que están jugando y marcar con una X al personaje que no está participando. - Converse mientras trabajan: <i>¿Cómo se llama ese juego? ¿Tú también lo has jugado? ¿Con quién te gusta jugar a eso?</i> - Refuerce el uso del lenguaje al nombrar los juegos, describir lo que hacen y expresar preferencias. Extensión de la actividad - Proponga jugar en la sala o el patio y representar los juegos de la imagen: <i>dividir el espacio en zonas (cuerda, pelota, canicas, descanso).</i> - Haga turnos para que todos participen y puedan explorar distintas formas de jugar. - Si no se cuenta con los objetos reales, invite a representarlos con el cuerpo y la imaginación: <i>Haz que saltas la cuerda, Juega con una pelota invisible.</i> Al finalizar, invite a cada niño a decir cuál fue su juego favorito y cómo se sintió al jugar con sus compañeros.
Cierre	- Reúnalos nuevamente en semicírculo y converse sobre lo que descubrieron: <i>¿Qué juegos había en la imagen? ¿Cuál te gustó más? ¿Qué juegos conoces tú que no aparecen aquí?</i> - Refuerce la importancia del juego como espacio para compartir, aprender y disfrutar con otros. - Finalice con una ronda en la que cada niño diga su juego favorito del día: <i>"Hoy me gustó jugar a..."</i>

Solucionario Página 68



Página 69



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Construcción de estructuras sintácticas simples a partir de imágenes - Favorece la comprensión de frases sencillas que siguen una estructura sujeto + verbo + objeto. - Promueve la producción oral de oraciones completas con vocabulario cotidiano. - Asociar imágenes con oraciones habladas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Comprender oraciones simples y completar su sentido a partir de una escena ilustrada. - Reconocer y nombrar materiales de uso escolar relacionados con el dibujo. - Producir verbalmente oraciones completas a partir de imágenes (sujeto + verbo + complemento). - Reforzar la comprensión auditiva y visual mediante el uso de stickers.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Stickers de la página 107 del cuaderno. - Lápiz grafito. - Dispositivo para escanear el código QR. - Materiales reales: lápiz, hoja, estuche, tijeras de juguete (para el juego de extensión). - Espacio libre en el patio o sala para realizar juego grupal de movimiento.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Lleve al grupo al patio o a un espacio amplio de la sala. Presente el juego llamado “¡Haz lo que escuchas!”, explicando que deben escuchar con mucha atención para realizar lo que se diga. - Pronuncie oraciones simples acompañadas de acciones si es necesario: - Niñas y niños saltan en un pie. - Los niños se sientan en el suelo. - Las niñas se quedan paradas. - Niñas y niños recolectan hojas. - Los niños caminan despacio. - Las niñas caminan rápido. - Niñas y niños se tocan la cabeza. - A medida que realizan cada acción, refuerce el lenguaje oral: <i>¿Qué hicimos recién? ¿Qué escuchaste que había que hacer?</i> - Finalice diciendo: <i>¡Escucharon muy bien! Ahora vamos a ayudar a Igor, Dalia y Tita con otras oraciones en nuestro cuaderno.</i>
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y lea en voz alta las oraciones incompletas: “Igor fue a buscar un...”, “Dalia trajo una...”, “Tita encontró el...”. - Pida a los niños que observen las imágenes y comenten qué objeto falta en cada una. - Lea nuevamente las oraciones completas con apoyo del grupo: - Igor fue a buscar un lápiz. - Dalia trajo una hoja. - Tita encontró el estuche. - Invite a los niños a buscar los stickers en la página 107 y pegarlos en los cuadros correspondientes. - Repita las oraciones completas en conjunto, promoviendo la producción oral con apoyo visual.

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Escanee el código QR junto al grupo y acceda al recurso digital. Explique a los niños que escucharán una oración y deberán observar atentamente las imágenes en pantalla. - Cada oración tiene dos opciones para elegir. Cuando la escuchen, deben tocar o señalar la imagen que corresponda: • “Dalia juega con la pelota” • “Igor sube al tobogán” • “Tita escucha música con sus audífonos” - Invite a que pasen por turnos a interactuar con la aplicación, reforzando la idea de escuchar primero y luego responder con atención. Acompañe con preguntas para reforzar. <i>Nota: Dado que el nivel morfosintáctico implica construir oraciones gramaticalmente correctas, resulta fundamental instaurar el modelaje como una estrategia relevante, donde el adulto ofrece un ejemplo a seguir para que los párvulos puedan expresar oraciones completas y adecuadas.</i>
Cierre	Reúnalos en semicírculo y comente: <i>Hoy ayudamos a Igor, Dalia y Tita a encontrar los materiales para dibujar.</i> Invite a que cada niño diga una oración completa usando uno de los objetos trabajados: <i>Yo uso el lápiz para..., Yo tengo una hoja para..., Yo encontré el estuche de colores.</i> Refuerce la importancia de escuchar atentamente para entender lo que otros dicen y actuar en consecuencia, celebrando sus logros con una última ronda de frases inventadas por el grupo.

Solucionario Página 69

Compartir oraciones simples

Igor, Dalia y Tita fueron a buscar los materiales que necesitan para dibujar.

Escucha y completa cada oración utilizando los stickers de la página 107.

Página 70



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Comprensión y producción de oraciones simples en situaciones cotidianas - Fortalece la comprensión de acciones vinculadas a contextos familiares. - Promueve la producción oral de oraciones simples con sentido completo. - Facilita la relación entre espacio, personaje y acción.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Responder preguntas usando oraciones simples y con sentido, según el contexto. - Identificar acciones adecuadas a cada contexto representado. - Reconocer visualmente las acciones más comunes en entornos conocidos. - Producir oraciones simples de manera oral, a partir de situaciones observadas.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Participar en dramatizaciones y juegos de roles relacionados con situaciones conocidas.	
Materiales y recursos	- Lápiz grafito. - Narración breve preparada por la educadora. - Elementos para crear "Juego de rincones".	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Reúna al grupo en semicírculo y presente una historia llamada "Un día muy loco", explicando que deberán descubrir qué está mal en ella. <i>Era una mañana muy soleada, y nuestros amigos Igor, Dalia y Tita estaban muy emocionados porque iban a salir a jugar.</i> <i>Igor se puso su traje deportivo, tomó una pelota... y se fue a la cocina de su casa a jugar fútbol. ¡Sí! Empezó a patear entre las ollas y los platos. ¡PUM! ¡PAM! ¿Será ese el lugar correcto para jugar a la pelota?</i> <i>Dalia quería leer un cuento. Así que se fue al parque, se subió al resbalín... ¡y abrió su libro mientras se deslizaba! Cada vez que se deslizaba decía: "Había una vez... ¡fshhh!". ¿Será ese un buen lugar para leer un cuento?</i> <i>Y Tita se puso su traje de baño, tomó su flotador y se fue a la biblioteca. "¡A nadar entre los libros!", gritó. Se tiró al suelo como si fuera una piscina. ¿Eso tiene sentido?</i> - Después de cada escena, haga preguntas como: <i>¿Dónde se juega con la pelota? ¿Dónde se lee tranquilo? ¿Dónde se puede nadar de verdad?</i> - Reafirme las respuestas con oraciones simples: Igor juega a la pelota en la cancha, Dalia lee un cuento en casa o en el rincón de lectura, Tita nada en la piscina. - Conecte con la actividad: <i>Ahora vamos a ver en el cuaderno qué hacen nuestros amigos y los vamos a ayudar a elegir la acción correcta en cada lugar.</i> <i>Nota: Dado que el nivel morfosintáctico implica construir oraciones gramaticalmente correctas, resulta fundamental instaurar el modelaje como una estrategia relevante, donde el adulto ofrece un ejemplo a seguir para que los párvulos puedan expresar oraciones completas y adecuadas.</i>
Desarrollo	- Presente la página y guíe la observación de cada escena con preguntas: <i>¿Dónde está Igor? ¿Qué va hacer en ese lugar? ¿Comer o jugar a la pelota?</i> - Lea en voz alta cada pregunta del cuaderno y las opciones de acción. - Invite a encerrar la acción correcta, observando bien el lugar donde está cada personaje.

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Prepare en la sala diferentes rincones temáticos con objetos reales o simbólicos: • Rincón del arte (hojas, lápices, pinceles). • Rincón de la cocina (ollas, cucharas, platos). • Rincón de lectura (cojines, libros). • Rincón del juego activo (pelotas, cuerdas, aros). - Invite a cada niño a elegir un objeto de una canasta común (por ejemplo, un libro, una cuchara, una pelota, un pincel) y luego caminar por la sala para decidir en qué rincón usarlo. - Una vez que se ubiquen, haga preguntas guiadas: <i>¿Qué elegiste? ¿Por qué viniste a este rincón? ¿Podrías usar ese objeto en otro rincón? ¿Cuál no sería adecuado?</i> - Si un niño, por ejemplo, lleva una cuchara al rincón de lectura, se le puede preguntar: <i>¿Qué podrías hacer con esa cuchara aquí? ¿Dónde crees que sí se puede usar bien?</i> - Refuerce la producción de oraciones coherentes: "Yo uso el pincel en el rincón del arte porque quiero pintar", "No uso la pelota en la cocina porque no es seguro", "Con el libro, vine al rincón de lectura para leer tranquilo".
Cierre	Reúnalos en semicírculo y pregunte: <i>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hace Igor en la cancha? ¿Dónde salta Dalia la cuerda? ¿Quién estaba en la piscina?</i> Invite a cada niño a decir una oración completa con una acción y un lugar: "Yo nado en la piscina", "Yo leo en el rincón", "Yo juego en el parque".

Solucionario Página 70



Página 71



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico	
	- Favorece el reconocimiento auditivo y la repetición de secuencias vocálicas. - Promueve la producción oral con conciencia de los dífonos IA y AI.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconocer auditivamente los dífonos IA y AI en palabras. - Repetir oralmente palabras que contienen los dífonos IA y AI mediante el juego vocal. - Estimular la discriminación auditiva a través de la imitación de sonidos y la dramatización de palabras. - Identificar y nombrar disfraces, relacionándolos con sonidos específicos.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 9: Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, alteraciones o segmentación silábica. OA 10: Participar en dramatizaciones y juegos de roles relacionados con situaciones conocidas.	
Materiales y recursos	- Cajas o baúl con disfraces o accesorios que contengan el dífono IA- AI (momia, princesa, policía, bailarina, entre otros). - Dispositivo con proyector o pantalla para visualizar el código QR.	
Inicio	- Invite a los niños a reunirse en círculo y muestre una caja mágica con disfraces y accesorios. Preséntela como “la caja de las palabras especiales” y comente que hoy jugarán a disfrazarse para descubrir palabras que tienen sonidos escondidos. - Anime a cada niño a sacar un accesorio o parte de un disfraz. A medida que lo hacen, nombrélos, destacando palabras que contengan IA o AI, por ejemplo: ¡Miren, aquí hay disfraz de una momiiiiiaaaa! ¡El naaaaiiipe es muy lindo! - Pronuncie lentamente las palabras resaltando el dífono, e invite al grupo a repetirlas con entusiasmo. - Luego, proponga hacer un desfile por turnos con los disfraces puestos, diciendo en voz alta su nombre de personaje y una palabra que tenga IA o AI. Por ejemplo: ¡Soy un pirata y tengo una sandía! o simplemente nombrar el disfraz.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno e invite a observar a los personajes disfrazados. Pregunte: <i>¿Cómo se llama el disfraz de Igor? ¿Cómo se llama el disfraz de Tita?</i> Jueguen a leer en voz alta juntos y pronuncien lentamente las palabras. Recuérdeles que deben alargar el sonido y decirlo con claridad. - Invite a los niños a colorear el disfraz que más les gustó (Momia o caimán). Pida que lo nombren alargando el dífono: <i>Momiiiiiaaaa - Caaaiiimán</i>. Extensión de la actividad - Explique que ahora verán un breve video (mediante el código QR) donde se muestra cómo se mueve la boca para decir los sonidos IA y AI. - Invítelos a observar atentamente cómo se posicionan los labios, la lengua y la mandíbula. Luego, entregue turnos para que se acerquen al espejo, se miren y digan: “Así se mueve mi boca cuando digo sandía”, “Miren cómo suena paisaje”. - Finalmente, invite a cada niño a grabarse diciendo una palabra que contenga los dífonos IA o AI. Algunas sugerencias: <i>vainilla, paisaje, baile, naipe, zanahoria, momia, sandía, batería</i>. Felicítelos por su pronunciación y animélos a repetir las que más les gustaron.
Cierre	- Forme un círculo y proponga recordar las palabras que dijeron disfrazados. Pregunte: <i>“¿Cuál fue tu palabra favorita?”, “¿Cuál era más difícil de decir?”</i>. - Luego, proponga repetirlas todos juntos como un “eco fonológico”: un niño dice “batería” y el grupo responde “batería”. Termine destacando lo divertido que es jugar con los sonidos de las palabras y lo bien que lo hicieron al pronunciar IA y AI.

Solucionario Página 71



Página 72



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Reconocimiento de opuestos: limpio / sucio - Amplía el vocabulario relacionado con adjetivos opuestos en contextos significativos. - Favorece la comprensión semántica mediante la observación de escenas ilustradas. - Estimula el uso oral de conceptos contrarios en situaciones lúdicas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar visualmente y verbalizar los conceptos opuestos "limpio" y "sucio". - Comprender preguntas orales y formular respuestas simples en relación con acciones y estados observables.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Títeres o muñecos: uno limpio y otro sucio (pueden estar caracterizados con ropa o manchas de papel). - Imágenes dobles (en pares): cada objeto representado en versión limpia y sucia (ej. vaso limpio / vaso con barro). - Dos cajas o sectores delimitados en el suelo con carteles: "Limpio" (azul) y "Sucio" (rojo). Considere íconos que representen "limpio y sucio" - Lápices de colores. - Imágenes plastificadas de los personajes. - Paños para limpiar.	

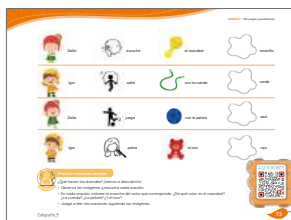
Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente al grupo dos títeres o muñecos que se vean claramente distintos (Si es posible puede ser Dalia e Igor): uno limpio, vestido ordenadamente; y otro con ropa manchada, cabello despeinado o con manchas de papel oscuro o témpera seca. Comience con una narración sencilla, en tono expresivo: <i>"Hoy quiero contarles una historia de dos amigos que pasaron la tarde jugando: uno se llama Toto y el otro Luna. Por la mañana, Toto decidió salir a jugar al jardín. Le encantaba correr, saltar en los charcos, hacer pastelitos de barro y revolcarse en la tierra. ¡Era tan divertido que no se dio cuenta de lo sucio que estaba quedando! En cambio, Luna prefirió quedarse dentro de casa. Estuvo leyendo un cuento, ordenando sus juguetes y tomando jugo sin derramar ni una gota. Cuando se encontraron al final del día, Toto tenía las manos, los zapatos y hasta la cara llena de barro. Luna lo miró y dijo: '¡Toto, pareces una pelota de tierra!'. Y Toto le respondió: '¡Y tú pareces una flor recién lavada!'."</i> - Muestre los muñecos mientras cuenta la historia y represente sus voces con distintos tonos. Luego, motive la conversación con preguntas abiertas para fomentar el uso de los opuestos: - ¿Quién está sucio? ¿Quién está limpio? - ¿Qué creen que hizo Toto para quedar sucio? ¿Y por qué Luna se mantuvo limpia? - ¿A ustedes les ha pasado estar así de sucios? ¿Qué estaban haciendo? - ¿Cómo se siente uno cuando está limpio? ¿Y cuando está sucio? - Invite a los niños a levantar la mano y compartir alguna anécdota breve sobre cuándo se han ensuciado jugando. Puede reforzar el vocabulario diciendo con tono divertido: ¡Qué limpio!, ¡Uy, qué sucio! - Si lo desea, use el espejo para que ellos mismos se miren y digan: <i>Así me veo cuando estoy limpio, Así me veo cuando me ensucio.</i>
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno e invite a observar lo que están haciendo los personajes. Guíe la conversación con preguntas como: ¿Dónde están jugando? ¿Qué hacen con el barro? ¿Quién está limpio? ¿Quién está sucio? - Pida a los niños que nombren a los personajes y clasifiquen su estado. Proponga: <i>Encierra con rojo a los que están sucios y con azul a los que están limpios.</i> Mientras lo hacen, motive con preguntas como: ¿Por qué Igor se ensució? ¿Por qué Dalia no se ensució si también jugó con barro?

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Cuénteles que algunos duendes del bosque hicieron dos versiones de ciertos objetos: una limpia y otra sucia, y necesitan ayuda para clasificarlos. Explique que observarán pares de imágenes iguales pero en diferente estado, para compararlas y decidir cuál está limpia y cuál está sucia. - Prepare dos cajas o espacios diferenciados en el suelo (una con un cartel azul que diga "Limpio" y otra con un cartel rojo que diga "Sucio" y además tenga imágenes referenciales). Luego, como: • un vaso limpio / un vaso con barro • una camiseta blanca / una camiseta manchada • una cuchara brillante / una cuchara con comida pegada • una toalla seca / una toalla con manchas oscuras • una fruta fresca / una fruta embarrada • una hoja blanca / una hoja rayada con tierra - Invite a los niños a pasar por turnos, tomar un par de imágenes, describirlas y luego colocar cada una en la caja correspondiente. Fomente el lenguaje expresivo preguntando: <i>¿Qué ves en esta imagen? ¿Cuál está limpia? ¿Cuál está sucia? ¿Por qué está sucia? ¿Cuál usarías tú para comer? ¿Cuál lavarías primero?</i> - Para finalizar, revise junto con el grupo los objetos clasificados y confirme en voz alta lo que cada niño observó, reforzando el uso de los términos "limpio" y "sucio" como opuestos.
Cierre	- Muestre una o dos imágenes grandes de los personajes y diga: <i>Miren, ¡nuestros amigos llegaron sucios! Hoy ustedes serán los encargados de limpiarlos para que queden listos y contentos.</i> - Entregue a cada niño su imagen plastificada y un pañito, pida a los niños que vayan limpiando por partes a su personaje, primero la cabeza, luego los brazos, las piernas, etc - Modele dos pasos breves: Antes paso el pañito por la cara... después sigo por las manos. - Verbalice mientras limpian: <i>¿Cómo está tu personaje? ¿Cómo quedó después? ¿Qué usaste para limpiar? ¿Por qué es importante estar limpio?</i> - Invíteles a mostrar su "antes y después" levantando la imagen y diciendo una frase corta: — "Antes estaba sucio... / Después quedó limpio..."

Solucionario Página 72



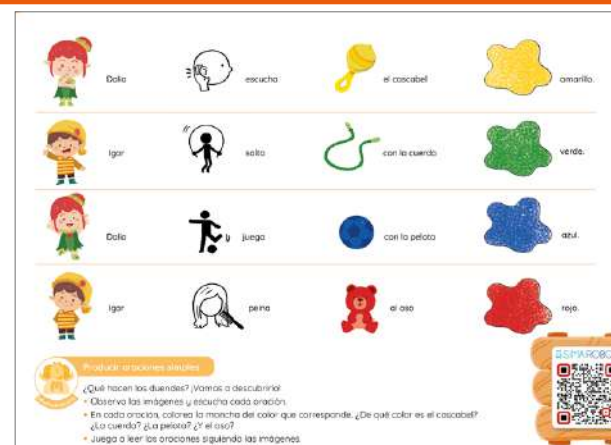
Página 73



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Producción de oraciones simples en contexto guiado - Favorece la producción oral de estructuras básicas (sujeto + verbo + complemento). - Estimula la comprensión auditiva de frases simples mediante seguimiento de instrucciones. - Promueve la relación entre acciones, personajes y objetos en una estructura coherente.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Escuchar, comprender y producir oraciones simples asociadas a imágenes. - Formar oraciones a partir de combinaciones de personajes, acciones y objetos concretos.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Carteles o tarjetas con imágenes de Igor y Dalia. - Imágenes grandes de acciones (saltar, escuchar, jugar, peinar) y objetos (pelota, cuerda, oso, cascabel). - Lámparas de color o tarjetas de colores (rojo, azul, verde, amarillo). - Dispositivo para lectura del código QR. - Lápices de colores. - Grabadora de voz o aplicación que permita grabar audios.	
Inicio	- Invite al grupo a jugar al “caminante de acciones”. Disponga en el suelo imágenes grandes separadas en tres zonas: personajes (Igor, Dalia y Tita), acciones (saltar, jugar, escuchar, peinar) y objetos (pelota, cuerda, cascabel, oso). - Explique que cada niño caminará siguiendo un recorrido: primero debe elegir un personaje, luego una acción y finalmente un objeto. Al completar el recorrido, deben pararse frente al grupo, mostrar las tres imágenes y decir la oración en voz alta, por ejemplo: “Igor juega con la pelota”. - Ayúdeles si lo necesitan, reforzando la estructura y repitiendo juntos en coro. Al final de cada ronda, refuerce con preguntas como: ¿Quién estaba en tu oración? ¿Qué hacía? ¿Con qué objeto? - Este juego permite que el lenguaje oral se construya desde lo corporal y visual, favoreciendo la producción espontánea de oraciones simples.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno e invite a observar las escenas. Lean juntos las imágenes y comenten qué está haciendo cada personaje. Formule preguntas como: ¿Qué hace Dalia con el cascabel? ¿Qué hace Igor con la cuerda? ¿De qué color es el objeto? - Invite a los niños a colorear las manchas según el objeto que aparece en cada oración. Refuerce la relación entre acción, objeto y color, motivando frases completas como: “Dalia escucha el cascabel amarillo”. <i>Nota: Dado que el nivel morfosintáctico implica construir oraciones gramaticalmente correctas, resulta fundamental instaurar el modelaje como una estrategia relevante, donde el adulto ofrece un ejemplo a seguir para que los párvulos puedan expresar oraciones completas y adecuadas.</i> ✳ Extensión de la actividad - Explique que ahora leerán con imágenes y usarán su voz para formar oraciones como si fueran narradores, usando el código QR de la aplicación. - Invite a cada niño a observar las imágenes y jugar a leerlas, luego pida, uno a uno, graben su voz diciendo la oración que armaron. También puede hacerlo de manera grupal, si considera que son muchos niños por nivel. - Escuchen algunas en grupo, celebren las construcciones y refuercen cómo cada oración sigue un orden claro: quién lo hace, qué hace y con qué.
Cierre	- Reúnanse en semicírculo y proponga un juego final: diga el inicio de una oración (“Dalia escucha...”) y pida que ellos lo completen con una imagen mental y lo digan en voz alta. - Refuerce la estructura sintáctica y el uso de colores para concluir: ¡Hicimos oraciones con imágenes, palabras y nuestra voz!

Solucionario Página 73



Página 74



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Segmentación silábica de palabras a partir de vocabulario cotidiano (juguetes) - Favorece la conciencia silábica mediante juegos orales y sonoros. - Promueve la producción verbal y el respeto por la metría silábica. - Desarrolla la percepción auditiva de la estructura de palabras a través de la manipulación concreta.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y nombrar objetos del entorno cercano (juguetes). - Contar las sílabas de palabras simples mediante el juego corporal y sonoro. - Asociar cada palabra con una cantidad de sílabas, marcándola con un golpe o sonido.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 9: Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica. OA 10: Reconocer y producir intencionalmente palabras y frases en situaciones de juego, dramatización o creación colectiva.	
Materiales y recursos	- Xilófonos individuales (de juguete, reales o contruidos con materiales reciclables: tubos, cajas, tapas, vasos, etc.). - Tarjetas o juguetes reales: tren, tambor, pelota, cometa, patineta, xilófono, muñeca, etc. - Stickers de la página 109 del cuaderno. - Lápices de colores. - Dispositivo con el recurso del código QR.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Invite a los niños a sentarse en semicírculo y entregue un xilófono individual a cada uno. Puede ser un xilófono de juguete, real o fabricado con materiales reciclables que produzcan diferentes sonidos al golpearlos suavemente. - Preséntelos como sus “xilófonos silábicos mágicos” y explique que hoy descubrirán cómo suenan las palabras al separarlas en sílabas. Modele con una palabra conocida, por ejemplo pelota. Diga la palabra en voz alta y tóquela con tres golpes: pe - lo - ta. - Invítelos a imitar con la misma palabra y luego pregunte: <i>¿Cuántos golpes hicimos? ¿Cuántas sílabas tiene la palabra pelota?</i> Repita con otros juguetes: tren, cometa, tambor, muñeca, entre otros. Refuerce la idea: Cada golpe es una sílaba... ¡Así descubrimos cuántas tiene cada palabra!
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno e invite a los niños a observar los juguetes junto a los personajes. Motíveles a nombrar en voz alta cada uno: <i>tren, tambor, pelota, cometa, muñeca</i>. Escriba los nombres en un papelógrafo grande más la imagen y, a medida que los pronuncian, segmentenlos juntos aplaudiendo o golpeando el xilófono individual. Por ejemplo: — “Mu-ñe-ca” (3 golpes) — “O-so” (2 golpes) - Luego, pregunte: <i>¿Cuántas sílabas escucharon? ¿Qué palabra tuvo solo un golpe? ¿Y cuál tuvo más?</i> - Entregue los stickers de la página 109. Explique que cada tecla del xilófono tiene un color y un número, y que deben buscar cada juguete, decir su nombre, segmentarlo con golpes y pegarlo en la tecla correcta según la cantidad de sílabas. - Modele una vez con el grupo: — <i>Pe-lo-ta tiene tres sílabas. La pegamos en la tecla número tres.</i> — <i>Tren tiene una sílaba. Va en la tecla uno.</i> - A medida que trabajan, animelos a repetir en voz alta lo que están haciendo, reforzando frases completas como: — <i>Estoy pegando la pelota en la tecla tres porque tiene tres sílabas.</i> — <i>La palabra tren tiene una sílaba.</i>

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Explique a los niños que ahora utilizarán una aplicación, donde verán imágenes de juguetes que ya conocen: pelota, oso, muñeca, tren. - Comente que esta vez no solo usarán los oídos, sino también los ojos y sus propios dedos para contar. - Reproduzca el recurso del código QR y muestre cómo aparece cada palabra junto a una imagen. Pida a los niños que observen cómo unos dedos se levantan según el número de sílabas que tiene la palabra. Por ejemplo: • “Pe-lo-ta” → aparecen 3 dedos, • “Tren” → 1 dedo. - Luego, invite a cada niño a seleccionar en la pantalla el número que corresponde. Refuerce la verbalización en voz alta: — <i>Muñeca tiene tres sílabas.</i> — <i>Oso tiene dos sílabas.</i> — <i>Tren tiene una sílaba.</i>
Cierre	- Reúnelos nuevamente en semicírculo. Proponga un juego final: diga una palabra (como pelota, tambor, tren, cometa) y pida que golpeen su xilófono solo una vez si tiene una sílaba, dos veces si tiene dos, etc. - Concluya reforzando la idea: <i>¡Jugamos con los sonidos de las palabras!</i> Ahora sabemos que cada palabra tiene sílabas y podemos escucharlas, decirlas... ¡y tocarlas!

Solucionario Página 74



Página 75



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Representación de acciones a través del juego - Enriquece el vocabulario relacionado con acciones y roles sociales. - Estimula la comprensión secuencial de situaciones cotidianas. - Favorece la expresión oral al narrar o dramatizar pasos de una rutina.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y nombrar acciones relacionadas con una visita al doctor. - Comprender la secuencia de pasos de una situación cotidiana mediante imágenes. - Representar verbal y corporalmente acciones en juegos de rol. - Utilizar expresiones asociadas al contexto del juego simbólico.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 10: Participar en dramatizaciones y juegos de roles relacionados con situaciones conocidas.	
Materiales y recursos	- Accesorios para juego de doctor: fonendoscopio, bata, termómetro, jeringa de juguete, vendas, etc. - Disfraces o prendas simbólicas (camisas blancas, cintillos, pañuelos, mochilas). - Láminas o pictogramas que representen acciones como: saludar, revisar, escuchar, despedirse (opcional). - Dispositivo con acceso al código QR para reproducir la historia interactiva "Igor y Dalia son piratas". - Espacio para dramatización (puede ser una alfombra, rincón del juego simbólico u otra zona despejada).	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Invite al grupo a sentarse en círculo y muestre una pequeña maleta o caja con distintos implementos médicos de juguete (bata, fonendos, jeringa, termómetro). Diga con emoción: <i>Hoy vamos a jugar a algo que muchos conocemos... ¿Quién ha ido alguna vez al doctor? ¿Qué recuerdan de ese momento?</i> - Permita que algunos niños compartan sus recuerdos, por ejemplo: <i>"Me pusieron una vacuna", "El doctor me revisó los oídos", "Me escuchó el corazón"</i>. - Presente a dos muñecos o títeres y dramatice brevemente una visita al doctor, siguiendo el siguiente guión: Primero, escogen los elementos para disfrazarse. Después, uno se viste de médico y el otro se sienta en la silla. Luego, el médico examina al paciente. Al final, se despiden. - Comente el paso a paso del guión ir al doctor. <i>¿Qué hizo primero el muñeco? ¿Y después? ¿Y después? ¿Y al final?</i> - Explique que en la página verán una secuencia de imágenes que deben ordenar y luego serán ellos quienes representen esa escena con disfraces y accesorios.
Desarrollo	Presente la página del cuaderno. Lean en conjunto la secuencia: 1. Primero, Dalia e Igor eligen los implementos. 2. Después, Dalia se pone la bata e Igor se sienta en la silla. 3. Luego, Dalia examina a Igor. 4. Al final se despiden. - Comente cada acción y refuérzela con preguntas como: <i>¿Qué están haciendo en la imagen 1? ¿Qué hizo Dalia con la bata? ¿Qué hizo Dalia con Igor? ¿Cómo sabemos que el juego terminó?</i> - Invite a los niños a repetir en voz alta cada frase, segmentando los pasos del juego. Luego, organice un juego de rol por turnos: algunos niños serán doctores, otros pacientes. El resto observa, y luego intercambian. Ofrezca apoyo verbal si lo necesitan, por ejemplo: — <i>Ahora le vas a decir: Hola, soy tu doctora</i> — <i>Escucha con atención... ¿Está bien el corazón?</i>

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Explique al grupo que ahora conocerán una nueva historia sobre los personajes de siempre, pero en una aventura diferente. Comente: — Esta vez, Igor y Dalia no van al doctor... ¡van en busca de un tesoro! ¿Quieren saber qué pasó? - Escanee el código QR y reproduzca el recurso digital. Invite a los niños a escuchar con atención la historia titulada "Igor y Dalia son piratas". A medida que avanza la narración, motívelos a imaginar las escenas en su mente, anticipando lo que podría suceder a continuación. - Una vez terminada la historia, indíqueles que deberán ordenar las escenas en la secuencia correcta dentro de la misma aplicación, ubicándolas en los espacios numerados del 1 al 4. Guíe con preguntas como: ¿Qué fue lo primero que hicieron los piratas? ¿Qué pasó después? ¿Dónde encontraron el tesoro? ¿Qué hicieron al final? - Acompañe el proceso reforzando expresiones como primero, luego, después, al final, y motive a los niños a narrar oralmente la historia con sus propias palabras una vez que hayan completado el orden.
Cierre	- Reúnalos nuevamente en semicírculo y cree un ambiente de conversación cercana. Diga: <i>Hoy jugamos a ser doctores y pacientes, ¡y lo hicieron muy bien! ¿Recuerdan qué hicimos primero?</i> - Invite a los niños a repasar los pasos del juego mientras los enumeran en conjunto, reforzando el orden de las acciones. Luego, formule preguntas abiertas para fomentar la expresión personal: ¿Qué parte te gustó más del juego? ¿Y cuál fue más difícil? ¿Te gustó más ser doctor o paciente? ¿Por qué? ¿Qué harías distinto si volvieras a jugar?

Solucionario Página 75



Página 76



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Reciba a los niños en la sala con una caja misteriosa decorada como un “maletín de doctor”. Invítelos a formar un semicírculo y diga con entusiasmo: <i>¡Hoy llegó a nuestra sala un maletín muy especial! Pero está todo desordenado... ¿Nos ayudarán a recordar cómo se juega al doctor?</i> - Invite a uno por uno a sacar un objeto de la caja: una bata, un estetoscopio de juguete, una jeringa, una mascarilla o imágenes de estos elementos si no se cuenta con materiales físicos. Por cada objeto que saquen, pídale que adivinen en qué momento del juego se usó, realice preguntas como: <i>¿Esto se usaba al principio o al final? ¿Quién se ponía esta bata? ¿En qué momento escuchábamos los latidos?</i> - Puede ir mostrando los números 1, 2, 3 y 4, para que recuerden cada momento en orden secuencial. - Cierre el inicio diciendo: <i>¡Muy bien! Ahora que recordamos el orden... ¡vamos a ayudar a Igor y Dalia en el cuaderno a ordenar sus imágenes!</i>
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y también la página de recortables. Pida a los niños que observen las cuatro imágenes con atención. Repase brevemente lo que hicieron Igor y Dalia durante el juego del doctor en la página anterior: <i>¿Qué hicieron primero? ¿Qué pasó después? ¿Cuál es la última imagen?</i> - Invite a los niños a identificar y verbalizar las acciones. Luego, pida que señalen con su dedo en el aire la escena número uno, luego la dos, y así sucesivamente. Finalmente, animelos a ordenar las imágenes en su cuaderno, pegando los recortables en los recuadros correspondientes.

Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Secuenciación y verbalización de acciones	
Objetivos de aprendizaje específico	- Favorece la comprensión del orden lógico de una actividad cotidiana mediante imágenes. - Promueve el uso del lenguaje oral para narrar lo que sucede en cada escena. - Estimula el reconocimiento y uso de conectores temporales básicos como “primero”, “después”, “luego” y “al final”.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Maletín de doctor real o simulado con objetos: estetoscopio, bata, jeringa, termómetro, mascarilla. - Tarjetas con los números 1, 2, 3 y 4 (opcional). - Recortables (pág. 99). - Un plátano real para cada niño (para el nuevo guion). - Pizarra o papelógrafo para anotar o ilustrar las acciones.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Invite a los niños a crear un nuevo guion de acciones, esta vez relacionado con una situación cotidiana y concreta: comer un plátano. Comente con entusiasmo: <i>Ahora que recordamos cómo fue ir al doctor, vamos a jugar a contar otra historia, pero esta vez... ¡con un plátano!</i> - Muestre un plátano real y pregunte: <i>¿Qué hacemos primero cuando queremos comer un plátano?</i> - A medida que respondan, escriba o dibuje las acciones en secuencia en la pizarra o en láminas simples. Motíuelos a construir juntos el guion usando conectores temporales: 1. Primero tomo el plátano. 2. Después lo pelo. 3. Luego me lo como. 4. Al final boto la cáscara a la basura. Invite a representar cada paso con gestos y movimientos, y entregue un plátano para dramatizar las acciones por turnos. Refuerce el uso oral de los conectores y frases completas mientras realizan el juego: — “Primero lo tomo... después lo pelo...” Este nuevo guion permite trasladar el aprendizaje a otra situación conocida y significativa, promoviendo la secuenciación, el vocabulario y la expresión verbal de forma concreta y lúdica.
Cierre	- Reúnalos en semicírculo y pídeles que levanten un dedo por cada paso que recuerdan del juego del doctor. Luego, pregunte: <i>¿Qué fue lo primero que hiciste? ¿Qué paso te gustó más? ¿Cuál fue más divertido?</i> - Para finalizar, proponga que elijan entre todos otra actividad cotidiana que podrían contar en pasos (como cepillarse los dientes, vestirse o preparar la mochila) para trabajarla en otro momento.

Solucionario Página 76

¿Qué hicieron primero?



¿Qué hicieron después?



¿Y luego?



¿Qué hicieron al final?



Ordenar y verbalizar acciones: guion ir al doctor

Nuestros amigos olvidaron cómo jugar al doctor, ¿puedes ayudarlos a recordar los pasos?

- Busca los recortables en la página 99 y pégalos siguiendo el orden correcto de los pasos.
- Luego, nombra en voz alta cada uno de los pasos.
- Ser doctor es un gran trabajo, ¿qué otros trabajos conoces tú?

Página 77



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Pragmático Reconocimiento y solución de problemas cotidianos - Estimula la identificación de situaciones problemáticas a partir de la observación de escenas. - Promueve el lenguaje oral mediante la formulación de soluciones concretas y contextualizadas. - Favorece la empatía y el pensamiento práctico en contextos cotidianos.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y verbalizar situaciones problemáticas simples. - Proponer soluciones concretas a través del juego, la observación y el diálogo. - Participar en conversaciones guiadas para desarrollar el pensamiento empático y reflexivo.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Muñecos o peluches (para la narración inicial). - Tres objetos concretos: botella de agua, curita o botiquín, esponja o toalla. - Página del cuaderno. - Juguetes o peluches traídos por los niños desde casa (para la extensión).	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Presente una narración breve y expresiva acompañada de muñecos. Cree un ambiente de atención usando una caja o bolsa mágica de la que extrae uno a uno los peluches con expresión de preocupación: <i>"Hoy en el bosque pasaron cosas inesperadas. Mira, aquí viene un conejito llorando... ¡Se cayó mientras corría por el campo y tiene una herida en la rodilla! ¿Qué necesita?"</i> <i>(Muestre una curita o botiquín y pida sugerencias).</i> <i>"Y este otro amigo... ¡ay, está todo cubierto de barro! Vino desde un charco y ahora quiere abrazar a todos... ¿está limpio o sucio? ¿Qué podemos hacer con él?"</i> <i>"Aquí llega un pajarito... se está abaniqueando con las alas. Dice que tiene mucho, mucho calor: ¿Qué le damos?"</i> <i>(Muestre una botella de agua).</i> - A medida que se presentan las situaciones, invite a los niños a observar con atención, a ofrecer soluciones y a decir en voz alta lo que harían para ayudar. Esto abre la comprensión sobre cómo a veces las personas y los personajes enfrentan pequeños problemas que se pueden resolver.
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno. Pida a los niños que observen detenidamente a los personajes: Igor, Dalia y Tita. Pregunte en voz alta: <i>¿Qué le pasa a Igor? ¿Cómo se siente? ¿Dalia está limpia o sucia? ¿Qué podría necesitar? ¿Qué crees que le ocurre a Tita?</i> - Invite a observar los objetos que están en la parte superior: una botella de agua, una tina con ducha, un botiquín. Proponga resolver la actividad guiándolos con preguntas como: <i>¿Cuál de estos objetos sirve para ayudar a Igor? ¿Con qué ayudamos a Tita? ¿Qué necesita Dalia para estar limpia?</i> - Motíuelos a unir el problema con cada solución, reforzando el lenguaje oral en frases como: <i>Tita necesita agua, Dalia debe bañarse, Igor se curará con la caja de primeros auxilios.</i>

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Invite a cada niño a presentar el peluche o juguete que trajo desde casa. Cuente que hoy sus juguetes también tienen un pequeño problema, y ellos son los encargados de ayudarlos. - Cada niño debe contar alguna breve historia, por ejemplo: — “Mi peluche se ensució en el jardín”, “Mi muñeca se perdió y estaba triste”, “Mi auto se quedó sin ruedas”. - Guíe el proceso con preguntas como: <i>¿Qué le pasó? ¿Qué hiciste para ayudarlo? ¿Qué necesitaba tu juguete para sentirse mejor?</i> - Anime al resto del grupo a escuchar con atención y a compartir sugerencias. Esta dinámica fortalece la empatía, el lenguaje oral y el pensamiento crítico desde lo cotidiano.
Cierre	- Reúnalos en semicírculo y recapitule con preguntas: <i>¿Qué hicimos hoy? ¿Qué es un problema? ¿Qué podemos hacer cuando vemos que alguien necesita ayuda?</i> - Cierre destacando que todos pueden ser pequeños solucionadores, y que observar y ayudar a otros es una forma de cuidar a los amigos, los juguetes y a sí mismos.

Solucionario Página 77



Página 78



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Clasificar objetos cotidianos según su función o lugar al que pertenecen. - Comprender preguntas simples vinculadas al orden y la organización. - Argumentar verbalmente sus elecciones utilizando expresiones como "porque", "debería ir", "pertenecer a".	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Stickers de juguetes (oso, pelota, bloques, tren) incluidos en la página 109. - Sala previamente desordenada: lápices, juguetes, mochilas, útiles escolares y objetos fuera de lugar. - Cajas, estanterías o espacios definidos para organizar. - Plastilina de distintos colores para modelar. - Superficie firme o bandejas para modelar y exhibir los juguetes creados.	
Inicio	- Antes de que los niños ingresen, desordenen junto a la asistente intencionalmente la sala: mochilas por el suelo, lápices mezclados con juguetes, materiales en lugares inadecuados. Al entrar, los niños se encuentran con este escenario. - Exprese sorpresa y preocupación: ¡Oh, miren cómo está la sala! ¿Qué pasó aquí? ¿Quién habrá dejado todo así? Luego de escuchar sus reacciones, les plantea un desafío: ¿Me ayudan a dejar la sala ordenada? ¡Tenemos que poner cada cosa en su lugar! - Pida a los niños clasificar elementos en categorías: juguetes, lápices, útiles de limpieza, mochilas, entre otros. Cada objeto se guarda en el lugar adecuado, mientras verbalizan, por ejemplo: Este lápiz va con los lápices porque..., La mochila va en su rincón porque...	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Presente la página del cuaderno y explique que Igor también está guardando sus juguetes. Comenten juntos qué objetos aparecen, cuáles están en cajas y cuáles aún deben guardarse. - Lean las instrucciones paso a paso e invítelos a ayudar a Igor pegando los stickers donde corresponda: primero el oso, luego la pelota, los bloques y finalmente el tren. - Refuerce verbalmente las relaciones entre objeto y lugar: <i>Los bloques van en la repisa porque ahí están los otros cubos de colores, El oso va en la caja de muñecos, porque se guarda con los peluches.</i> Extensión de la actividad - Invite a los niños a modelar con plastilina su juguete favorito de la unidad o de la sala, utilizando distintos colores y formas según sus preferencias. - Una vez modelado, cada niño comenta qué juguete hizo y dónde cree que debería guardarse en la pieza de los duendes (ilustración de la página).
Cierre	- Reúnalos en semicírculo y converse sobre lo trabajado. Pregunte: ¿Qué juguetes ayudaron a guardar? ¿Cómo supieron dónde ponerlos? ¿Fue fácil o difícil? ¿Dónde guardas tus juguetes en casa? - Refuerce la idea de la responsabilidad y el orden como parte del juego. Finalice destacando que este fue el último desafío de la unidad, agradeciendo su ayuda con entusiasmo: ¡Gracias por ser tan ordenados! ¡Ahora nuestra sala quedó igual que la habitación naranja!

Solucionario Página 78



Página 79



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identificar y clasificar objetos del entorno inmediato según su función o categoría. - Reconocer juguetes que no tienen color y aplicar consignas simples de clasificación silábica. - Comprender y seguir instrucciones orales en actividades lúdicas. - Participar activamente en el cierre de la unidad a través del canto, el juego y la clasificación.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 9: Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.	
Materiales y recursos	- Lápices de colores (rojo y morado). - Código QR con canción. - Disfraces u objetos del aula (opcional, para vincular con el juego simbólico). - Equipo para proyectar o reproducir el video del código QR.	
Inicio	- Conectando con lo trabajado en la página 78, explique que ahora Dalia también debe ordenar su espacio antes de salir a su clase de música. - Presente la página del cuaderno e invite a observar: <i>¿Qué está pasando aquí? ¿Qué está buscando Dalia? ¿Qué cosas están fuera de lugar?</i> - Recuerden juntos el valor de ordenar y clasificar para encontrar lo que se necesita. Motívelos a pensar en qué rincón iría cada tipo de objetos, por ejemplo: Los instrumentos, los disfraces, los juguetes. Luego, con ayuda visual, repasan oralmente cómo se nombran los objetos sin color y cuentan las sílabas con palmas o aplaudiendo.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Oriente la realización de la página del cuaderno paso a paso. Primero, identifiquen el xilófono y enciérrenlo en un círculo. - Luego, conversen sobre el disfraz de doctora: <i>¿Dónde debería guardarse? ¿Hay otro objeto en la imagen que se guarde en el mismo lugar?</i> - Luego, con apoyo verbal y palmas, cuenten las sílabas de los juguetes sin color. Coloreen de rojo el juguete que tiene dos sílabas y de morado el que tiene tres. Refuerce la segmentación con apoyo corporal o rítmico (golpecitos sobre la mesa o los muslos). Extensión de la actividad - Comente que ahora tendrán un momento musical especial. Escanee el código QR y reproduzca el video de la canción. - Invite a los niños a observar, cantar y participar activamente, reconociendo y nombrando los juegos y pasatiempos que se nombran e invítelos a realizar los movimientos de cada uno para reforzar la participación y el juego.
Cierre	- Reúnalos en semicírculo para conversar sobre lo aprendido: <i>¿Qué ordenaron hoy? ¿Dónde pusiste el xilófono? ¿Qué fue lo más difícil de clasificar?</i> - Recojan las impresiones de los niños sobre lo que más les gustó de la unidad. Felicítelos por su trabajo de organización y orden, y cierre el momento celebrando con una ronda en la que cada uno diga en voz alta el juguete que más le gustó y cuántas sílabas tiene su nombre.

Solucionario Página 79



UNIDAD 6 Ropa y estaciones del año

Temática: Prendas de vestir asociadas a las distintas estaciones del año, que permiten a los niños y niñas identificar, clasificar y verbalizar elementos propios de sus rutinas, reconociendo la relación entre el clima y la ropa que utilizan en cada época.

Páginas 80 y 81



Materiales y recursos	
- Lápices de colores, témperas o plumones. - Código QR (página 81). - Dispositivo para proyectar o escanear.	
SIMAROBOT	
Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- De la bienvenida a la nueva habitación morada de <i>La Casita del Lenguaje</i>. Comente en voz alta: ¡Uy! ¡Qué puerta más misteriosa! Está llena de gotas... ¿Qué pasará en esta habitación? - Invite a los niños y niñas a observar atentamente la ilustración de la página 80. Pregunta: ¿Qué ves en la puerta? ¿Qué está usando la niña para no mojarse? ¿Has usado algo así cuando llueve? - Proponga llenar la puerta de gotas de lluvia: reparta recortes o invítelos a estampar gotitas con los dedos usando témpera azul. Mientras trabajan, pregunta: ¿Qué ropa usamos cuando llueve? ¿Qué pasaría si salimos sin paraguas? ¿Te has mojado alguna vez?
Desarrollo	- Dirija la atención hacia la página 81 e invite a observar el ropero junto al grupo y pregunte: ¿Qué prendas puedes ver? ¿Cuál de estas usarías un día de lluvia? ¿Dónde están los pantalones? ¿Y la polera? - Lea en voz alta la consigna del personaje: "Necesito una polera y un pantalón. Ayúdame a colorear la ropa que necesito". Invite a identificar esas prendas y a colorearlas libremente. Acompañe el proceso con preguntas como: ¿De qué color será tu polera? ¿Qué otras prendas aparecen en el ropero? ¿Para qué sirven los zapatos de agua? - Apoye la verbalización espontánea y destaque vocabulario clave: polera, pantalón, impermeable, botas, ropa de lluvia. Refuerza la idea de que la ropa nos protege según el clima. Extensión de la actividad - Escanee el código QR junto al grupo para acceder a la propuesta digital. Invita a los niños y niñas a observar las prendas de vestir que aparecen en pantalla y a armar sus respectivos rompecabezas. A medida que completan cada imagen, motive la verbalización: ¿Qué prenda es esta? ¿Para qué sirve? ¿La has usado alguna vez?
Cierre	- Invite a los niños a reflexionar: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué ropa usamos cuando llueve? ¿Cuál es tu prenda favorita y por qué? - Pida a cada niño que dibuje una prenda que ha usado en un día de lluvia y que la muestre al grupo. Anímelos a contar cuándo la usó, con quién y qué hizo ese día. Refuerce la importancia de conocer la función de la ropa y su relación con las estaciones del año.

Tipo de actividad

Presentación de la unidad

Nivel del lenguaje

Integrativo

Activación de conocimientos previos y exploración inicial.

- Promueve la intención comunicativa y el uso del lenguaje en contextos cotidianos relacionados con el vestuario y el clima (pragmático y semántico).
- Favorece la observación e identificación de prendas de vestir y su vínculo con las estaciones del año (semántico).
- Estimula la comprensión de oraciones simples, coordinadas y subordinadas (morfosintáctico).
- Incorpora apoyos visuales, manipulativos y digitales para facilitar la expresión y el reconocimiento de conceptos, según los principios del DUA.

Objetivos de aprendizaje específico

- Involucrarse en la temática de la unidad a través de la observación, el juego y la conversación.
- Nombrar prendas de vestir comunes y relacionarlas con situaciones del entorno (lluvia, estaciones).
- Participar en actividades de exploración y selección de ropa según una necesidad concreta.

OA (BCEP)

OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos.

OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales.

Solucionario Páginas 80 y 81

UNIDAD 6

Ropa y estaciones del año

¡Bienvenidos a esta morada habitación, donde la lluvia cae por montón!

- ¿Me ayudas a llenar de gotitas la puerta, por favor?
- ¿Qué llevo puesto para no mojarme con la lluvia?
- ¿Qué otro objeto me darías para no mojarme?
- ¿Qué crees que encontraremos en esta habitación?

80



• ¿Qué ropa ves en el ropero?
• Necesito una polera y un pantalón. Ayúdame a colorear la ropa que necesito.

¿Qué colores usaste para colorear cada prenda?

81

Página 82



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico	Reconocimiento y clasificación de vocabulario por categoría
		- Amplía el vocabulario relacionado con las prendas de vestir y su uso en distintas estaciones del año. - Favorece la categorización semántica a partir de la observación de escenas ilustradas y objetos reales. - Estimula la expresión oral mediante la conversación guiada.
Objetivos de aprendizaje específico		- Reconocer prendas de vestir y clasificarlas según su uso en verano o invierno. - Relacionar las prendas con las condiciones climáticas y los lugares representados. - Participar en actividades de asociación visual y verbalización de ideas.
OA (BCEP)		OA 3: Ampliar progresivamente su repertorio de palabras y expresiones, comprendiendo su significado en diversos contextos. OA 4: Comprender preguntas, informaciones o indicaciones simples, apoyándose en el contexto y en pistas no verbales.
Materiales y recursos		- Ropa real: gorro, bufanda, guantes, chaqueta, polera, shorts, sandalias, sombrero. - Cestas o cajas rotuladas "verano" y "invierno". - Lápices de colores.
Inicio		- Ubique en el centro del aula una maleta o canasto con prendas reales para verano e invierno. - Invite a los niños a sacar una prenda al azar, nombrarla y decir para qué clima sirve. Luego, que cada niño coloque la prenda en la cesta correspondiente: "verano" o "invierno". - Fomente el diálogo con preguntas: <i>¿Cómo te sientes cuando usas esta ropa? ¿Cuándo la usamos? ¿Qué pasaría si llevamos botas de nieve a la playa?</i> - Una vez clasificadas, relaciona las prendas con las experiencias propias de los niños, reforzando el vocabulario y la asociación con el clima.

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Invite a los niños a observar la página 82 y mirar las dos escenas (playa y nieve). Pregunte: <i>¿Dónde está Igor? ¿Dónde está Dalia? ¿Hace frío o calor?</i> - Señale las prendas que aparecen y nómbralas en voz alta: polera, pantalones cortos, sandalias, sombrero, bufanda, guantes, chaqueta, botas. Explique la consigna: unir con una línea cada prenda con el personaje que la necesita. - Mientras realizan la actividad, fomente la verbalización: <i>¿Por qué le darías las sandalias a Igor? ¿Por qué Dalia necesita guantes?</i>
	Extensión de la actividad - Invite a los niños a vestirse con algunas prendas reales que hayan dispuesto previamente (gorros, bufandas, chaquetas, poleras, sombreros, sandalias). - Una vez que todos tengan puesta una prenda, indíqueles que se agrupen según el clima para el que sirve su ropa: grupo "verano" y grupo "invierno". Cada grupo debe decir en voz alta qué prendas llevan y en qué lugar las usarían. - Puedes cerrar la dinámica con una breve dramatización: el grupo de verano "viaja" simbólicamente a la playa y el grupo de invierno a la nieve.
Cierre	- Reúna al grupo y comente: Hoy aprendimos que la ropa nos protege según el clima y el lugar. Pida a cada niño que nombre una prenda que usaría en un día de mucho calor y otra que usaría en un día de mucho frío.

Solucionario Página 82



Página 83



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Discriminación y producción de difonos vocálicos - Favorece la articulación y proyección de la voz mediante la prolongación de difonos IE - EI. - Desarrolla la conciencia fonológica a través de la repetición intencionada de difonos vocálicos. - Estimula la percepción auditiva y la coordinación entre respiración y pronunciación.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Produce difonos vocálicos prolongando las vocales en palabras dadas. - Identifica palabras que contienen el difono /ie/ y /ei/ dentro de un contexto lúdico. - Participa activamente en dinámicas orales y gestuales que acompañan la producción de sonidos.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 9: Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, aliteraciones o segmentación silábica.	
Materiales y recursos	- Algodón, papel crepé o goma eva blanca para rellenar copos de nieve. - Dispositivo para escanear el código QR (página 83):	
Inicio	- Presente a los niños la escena de la montaña y pregunte: <i>¿Qué está cayendo del cielo? ¿Hace calor o frío aquí? ¿De qué color es la nieve? ¿Alguna vez la han tocado?, ¿cómo es?</i> - Saque de una caja "copos" hechos con algodón u otro material parecido como espuma y láncelos suavemente sobre el grupo para simular la nieve. - Invite a los niños a decir en voz alta "NIIIEEEEEVE" al atraparlos, alargando las vocales. Repita el juego varias veces, reforzando la pronunciación y exagerando el sonido.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Dirija la atención a la página y señala los seis copos vacíos. Lea en voz alta las frases de Dalia: ¡Caen S E E E I I S copos de N I I I E E E E V E! - Pida que repitan primero "NIIIEEEEEVE" y luego "SEEEIIS", exagerando la duración de las vocales. Cuente junto al grupo los copos que ven y relacione con la consigna: rellenar los seis copos de nieve con el material elegido. - Mientras trabajan, continúe estimulando la repetición de las palabras haciendo énfasis en el difono. Extensión de la actividad - Escanea el código QR y acceda al recurso digital que propone repetir los difonos IE - EI y palabras que también contienen dichos difonos. Al repetir cada palabra, ellos se graban en audio para luego escuchar como lo hicieron.
Cierre	- Reúna al grupo y pregunte: <i>¿Qué palabra repetimos muchas veces hoy? ¿Cómo sonaba cuando la dijimos?</i> - Invite a representar con el cuerpo cómo cae la nieve mientras pronuncian juntos "NIIIEEEEEVE" por última vez.

Solucionario Página 83



Página 84



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Identificación y selección de elementos según contexto	
	- Amplía el vocabulario relacionado con prendas y calzado para distintos climas. - Favorece la capacidad de inferencia visual en función de pistas contextuales. - Estimula la expresión oral describiendo elecciones y justificando respuestas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observa una escena y selecciona el calzado adecuado para un contexto climático específico. - Explica de manera sencilla por qué una prenda o accesorio es apropiado para una situación. - Participa activamente en un juego de desplazamiento y elección guiada.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Calzado real: sandalias, botas, zapatos formales (u opciones similares). - Tiza para dibujar caminos en el patio o cinta adhesiva para marcar en el suelo del aula. - Lápices de colores.	
Inicio	- En el patio o en un espacio amplio, dibuja con tiza tres caminos que partan del mismo punto y lleguen cada uno a un calzado diferente: sandalias, botas y zapatos formales (pueden ser imágenes u objetos reales). - Explica a los niños que deben elegir un camino y seguirlo caminando sin salirse de la línea, hasta llegar al calzado que está al final. - Una vez que lo alcancen, deben decir su nombre y comentar para qué clima o situación sirve. Por ejemplo: "Sandalias, para el calor y la playa". - Repite con varios niños hasta que todos participen, reforzando el vocabulario y la asociación entre calzado y contexto.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Dirija la atención a la página 84. Invite a los niños a observar la ilustración y plantea: Igor está en la playa, hace mucho calor. <i>¿Cuál es el calzado que debería usar?</i> - Señale las opciones de calzado y pregunta cuál es la más adecuada y por qué. Explica la consigna: trazar el camino que Igor debe seguir para llegar al calzado correcto. Mientras realizan la actividad, fomenta la verbalización y que justifiquen su elección. Extensión de la actividad - Mantén los tres caminos dibujados en el suelo con tiza o cinta adhesiva, cada uno conduciendo a un tipo de calzado (sandalias, botas, zapatos formales). - Los niños vuelven a elegir un camino y lo recorren sin salirse de la línea. - Antes de llegar al calzado, indícales un nuevo destino: "Ahora vamos a la nieve", "Ahora vamos a la playa" o "Ahora vamos a la ciudad cuando llueve". - Cuando lleguen al final, observan si el calzado que encontraron es adecuado para el nuevo destino. - Si es correcto, explican por qué lo es. Si no lo es, deben decir qué calzado usarían y por qué. - Repita varias rondas cambiando los destinos para que todos participen varias veces y tengan oportunidad de verbalizar sus elecciones.
Cierre	- Pida a los niños que dibujen en la misma página del cuaderno un elemento que usarían en la playa además de las sandalias (por ejemplo, un sombrero, un traje de baño o una toalla). Anímalos a contar para qué sirve ese objeto y cómo los protege o ayuda en un día de calor.

Solucionario Página 84



Página 85



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Comprensión y ejecución de instrucciones simples	
Objetivos de aprendizaje específico	- Favorece la comprensión de oraciones simples que indican acciones concretas. - Potencia la escucha atenta y la memoria de trabajo a partir de consignas orales. - Estimula la interacción verbal a través de la descripción y la comparación.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Stickers de la página 109 (cuaderno del estudiante). - Muñecos grandes o figuras de cartón a tamaño infantil. - Prendas reales o recortadas (pantalones de diferentes colores, chalecos, zapatos). - Dispositivo para escanear el código QR (página 85).	
Inicio	- En un espacio del aula o patio, coloca una “línea de ropa” con prendas reales o recortadas, por ejemplo: pantalón amarillo, pantalón celeste, chaleco blanco, chaleco verde, zapatos negros y zapatos rojos. - Explique que vamos a vestir a muñecos grandes o figuras de cartón, y que lo haremos siguiendo instrucciones. Por ejemplo: “Ponle un pantalón amarillo” o “Ponle un chaleco verde”. - Los niños pueden elegir libremente combinar las prendas que encuentren, pero deben respetar el color y el tipo indicado. Repite con varios voluntarios para que todos participen.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Invite a los niños a observar la página 85. Explique que ahora vestirán a Igor y Dalia con los stickers de la página 109, siguiendo las instrucciones escritas. - Lea en voz alta cada consigna y espere que los niños encuentren el sticker correcto y lo coloquen en el personaje correspondiente. Refuerce la verbalización: <i>¿De qué color es el pantalón de Igor? ¿Qué prenda le toca ahora a Dalia?</i> Extensión de la actividad - Escanee el código QR y proyecta el recurso digital. Explique que escucharán una oración y deberán observar dos imágenes: una correcta y una incorrecta. Por ejemplo: “Igor usa pantalones azules”, “Dalia tiene zapatos rojos”. - Los niños deben señalar la imagen, tocando con el dedo, lo que corresponde a lo que escucharon. Haz varias rondas para que todos participen, reforzando el vocabulario de prendas y colores.
Cierre	- Pida a los niños que dibujen en la misma página del cuaderno un accesorio para Dalia y otro para Igor, como lentes, pinches, collar, pañuelo, etc. - Luego, que lo muestren al grupo y expliquen para qué sirve o en qué ocasión se usaría.

Solucionario Página 85



Página 86



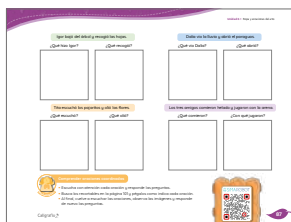
Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Reconocimiento y uso de conceptos temporales en secuencias cotidianas - Amplía el vocabulario relacionado con acciones y prendas de vestir. - Favorece la comprensión de conceptos de secuencia temporal ("antes" y "después"). - Estimula la expresión oral mediante la descripción de acciones y la justificación de respuestas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconoce y utiliza los conceptos "antes" y "después" en relación a vestirse. - Ordena secuencias simples a partir de la observación de imágenes y la manipulación de objetos. - Explica de manera sencilla el orden de acciones cotidianas.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Prendas reales: calcetines, zapatos, polera, chaqueta, gorro, bufanda. - Tarjetas con imágenes de acciones cotidianas. - Lápices de colores verde y rojo. - Muñecos o peluches que los niños traigan desde casa.	
Inicio	- En un espacio del aula, coloque varias prendas reales (calcetines, zapatos, polera, chaqueta, gorro, bufanda) sobre una mesa. - Pregunte: <i>Si quiero ponerme estos zapatos, ¿qué me pongo antes? Si quiero ponerme la chaqueta, ¿qué me pongo antes?</i> - Invite a un voluntario y pídale que represente cada secuencia poniéndose las prendas en el orden indicado. Después, hazlo más dinámico: prepare varias combinaciones de antes y después, para que los niños las realicen, por ejemplo: - Antes: polera / Después: chaqueta - Antes: calcetines / Después: zapatos - Antes: gorro / Después: bufanda	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Invite a los niños a observar la página 86. Explique que Dalia quiere regar las flores, pero aún no está lista. Muestre las imágenes de calcetines y zapatos y pregunte qué se pone primero y qué después. - Lee la consigna: Marca con verde lo que se pone primero y con rojo lo que se pone después. Formula preguntas para reforzar: <i>¿Qué se pone antes de los zapatos? ¿Qué se pone después de los calcetines?</i> Extensión de la actividad - Pida a los niños que usen el muñeco o peluche que trajeron desde casa, y entregue las siguientes instrucciones. ¿Qué va antes de los zapatos? (con el objetivo que indiquen: ANTES van los calcetines). Ahora, que pusieron los calcetines, ¿qué viene después? (con el fin de que verbalicen que después vienen los zapatos).
Cierre	- Reúna al grupo y converse sobre su experiencia: <i>Cuando te vistes para salir, ¿qué te pones primero? ¿Y qué te pones después?</i> - De turnos para que cada niño cuente su propia secuencia de vestirse usando "antes..." y "después...". Refuerce y amplíe el vocabulario repitiendo las prendas que mencionan.

Solucionario Página 86



Página 87



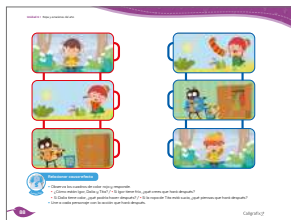
Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Comprensión y ejecución de oraciones coordinadas - Favorece la comprensión de enunciados con dos acciones conectadas. - Estimula la atención auditiva y la memoria a corto plazo. - Promueve la asociación entre lenguaje oral e imágenes representativas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Escucha atentamente oraciones coordinadas y responde a preguntas relacionadas. - Identifica en imágenes las acciones y objetos mencionados en las oraciones. - Participa en un juego de escucha y asociación visual.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Recortables de la página 101 (cuaderno del estudiante). - Dispositivo para escanear el código QR (página 87). - Tarjetas o imágenes extra de acciones y objetos (opcional).	
Inicio	- Invite a los niños a reunirse en semicírculo y proponga un juego de "Escucha y actúa" en el que los niños deban realizar dos acciones seguidas, como en las oraciones de la actividad. Ejemplos: "Toca tu cabeza y da un salto", "Aplauda y siéntate en el suelo", "Toma un lápiz y ponlo en la mesa". - Comience con acciones simples y aumente la complejidad de forma gradual. Repita varias veces con diferentes niños para reforzar la idea de dos acciones conectadas.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Invítelos a observar la página 87 y explique que van a escuchar oraciones que contienen dos acciones, como las que acaban de jugar. - Lea en voz alta la primera oración: <i>Igor bajó del árbol y recogió las hojas</i>. Pregunte: <i>¿Qué hizo Igor?</i> <i>¿Qué recogió?</i> Indique que busquen el recortable que corresponde a cada respuesta y lo peguen en el recuadro correcto. - Proceda de la misma manera con las demás oraciones, reforzando la atención y la verbalización: <i>¿Qué vio Dalia?</i> <i>¿Qué abrió?</i> <i>¿Qué escuchó Tita?</i> <i>¿Qué olió?</i> <i>¿Qué comieron los tres amigos?</i> <i>¿Con qué jugaron?</i> Extensión de la actividad - Escanea el código QR y proyecte el recurso digital. Allí se escuchan nuevas oraciones con dos acciones. Antes de mostrar las opciones visuales, pide a los niños que digan qué acciones escucharon. Luego, presenta dos imágenes por cada acción y que elijan la correcta. Puedes hacer que los niños levanten la mano o se acerquen a señalar la imagen en la pantalla o directamente del dispositivo seleccionar con el dedo la alternativa correcta. Luego el niño se graba diciendo la oración completa. <i>Nota: Dado que el nivel morfosintáctico implica construir oraciones gramaticalmente correctas, resulta fundamental instaurar el modelaje como una estrategia relevante, donde el adulto ofrece un ejemplo a seguir para que los párvulos puedan expresar oraciones completas y adecuadas.</i>
Cierre	- Genere un breve diálogo desde la experiencia de los niños: <i>Hoy escuchamos oraciones con dos acciones. ¿Qué hiciste tú hoy antes de venir al jardín y qué hiciste después?</i> Anímalos a contar sus propias secuencias cotidianas usando conectores como "y" o "después".

Solucionario Página 87



Página 88



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Semántico Identificación y asociación de causas y efectos en situaciones cotidianas - Amplía el vocabulario relacionado con sensaciones, acciones y clima. - Favorece la comprensión de relaciones lógicas entre una situación y su consecuencia. - Estimula la expresión oral a través de la justificación de respuestas.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observa una situación y predice la acción que ocurrirá después. - Relaciona ilustraciones de causa y efecto en escenas cotidianas. - Explica oralmente la razón de la relación establecida.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Tarjetas o imágenes impresas de escenas de causa y efecto (adicionales a las del cuaderno). - Objetos reales: botella de agua vacía, sombrero y gafas de sol, juguete roto, rociador con agua, ropa mojada. - Lápices de colores.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	Prepare en el aula o patio una “estación de causas y efectos” con objetos reales que representen situaciones claras y sus consecuencias, para que los niños realicen las acciones, por ejemplo. 1- Paraguas cerrado + rociador con agua Causa: <i>Empieza a llover.</i> Efecto: <i>Abrir el paraguas.</i> 2- Ropa mojada colgada en una cuerda Causa: <i>La ropa está mojada.</i> Efecto: <i>Ponerla al sol para secarla.</i> 3- Sombrero y gafas de sol + linterna simulando sol fuerte Causa: <i>Hace mucho sol.</i> Efecto: <i>Ponerse el sombrero y las gafas.</i> 4- Botella de agua vacía Causa: <i>Quiero tomar agua pero la botella está vacía.</i> Efecto: <i>Ir a llenarla.</i> 5- Juguete roto Causa: <i>Quiero jugar con un juguete y está roto.</i> Efecto: <i>Arreglarlo o buscar otro.</i> Muestre cada causa y pregunta: <i>¿Qué pasa aquí? y luego: ¿Qué harías después? Los niños actúan la respuesta y la verbalizan usando la estructura: “Si... entonces...”.</i> Ejemplo: <i>Si llueve, entonces abro el paraguas.</i>
Desarrollo	- Invite a los niños a observar la página 88 y explica que en los cuadros rojos vemos lo que está pasando y en los cuadros azules lo que podría pasar después. Pida observar la primera imagen y pregunte: <i>¿Cómo está Igor? Si tiene frío, ¿qué hará después?</i> - Pida que unan con una línea la causa con su efecto. Repite con Dalia y Tita, reforzando siempre la verbalización: <i>Dalia tiene calor, así que..., La ropa de Tita está sucia, por eso...</i>

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad Organiza un juego por equipos: 1. Divida a los niños en dos grupos y entregue a cada equipo un set de tarjetas de causa (por ejemplo, niño con hambre, niña con zapatos rotos, niño con frío, pelota en el agua). 2. El otro equipo, deberá estar sentado y cuando el equipo inicial muestre una tarjeta de causa, la educadora le mostrará al equipo efecto DOS TARJETAS de posibles opciones. Ellos, deberán identificar cuál es el efecto correcto y verbalizarlo, reforzando así la comprensión lógica.
Cierre	- Invite a un diálogo desde la experiencia: Cuéntame algo que te pasó y qué hiciste después. Por ejemplo: <i>si te mojaste en la lluvia... ¿qué hiciste luego?</i> De turnos para que cada niño comparta y refuerza el vocabulario clave.

Solucionario Página 88

El diagrama muestra tres tarjetas de causa a la izquierda y tres de efecto a la derecha, conectadas por líneas. Las tarjetas de causa son: 1. Un niño con hambre. 2. Una niña con zapatos rotos. 3. Un niño con frío. Las tarjetas de efecto son: 1. Un niño comiendo. 2. Una niña con zapatos nuevos. 3. Un niño abrigado. Las conexiones son: Hambre a Comer, Zapatos rotos a Zapatos nuevos, Frío a Abrigado.

Relacionar causa-efecto

- Observa los cuadros de color rojo y responde.
- ¿Cómo están Igor, Dalia y Tito? / ¿Si Igor tiene frío, ¿qué crees que hará después?
- Si Dalia tiene calor, ¿qué podrá hacer después? / ¿Si la ropa de Tito está sucia, ¿qué piensas que hará después?
- Une a cada personaje con la acción que hará después.

Página 89



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Morfosintáctico Comprensión de oraciones con información subordinada - Favorece la comprensión de oraciones más complejas que incluyen descripciones y condiciones. - Estimula la atención auditiva y la memoria de trabajo. - Promueve la asociación entre lenguaje oral y elementos visuales.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Escucha atentamente oraciones subordinadas y relaciona la información con la imagen correcta. - Identifica en imágenes los elementos descritos (ropa, accesorios, acciones). - Participa en dinámicas orales y visuales que favorecen la escucha atenta.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Dispositivo para escanear el código QR (página 89). - Tarjetas con imágenes de los personajes y sus prendas. - Accesorios reales (gorro, lentes, zapatos, poleras, bufandas) para juego previo.	
Inicio	- Prepare un juego llamado “¿Quién es?” usando accesorios reales. Pida a tres o cuatro voluntarios y entréguele prendas o accesorios (por ejemplo, lentes, gorros, bufandas, poleras de colores, zapatos). - Aclare al resto del grupo que algunos accesorios se repiten en más de un niño y otros son únicos, por lo que deberán fijarse muy bien en todos los detalles, no solo en uno. - Pida al grupo que está de observador, que miren atentamente a quienes están adelante. - Luego, da una pista oral como: El niño que usa lentes tiene una bufanda o La niña que tiene gorro rojo sostiene una polera. - El grupo debe identificar al compañero que cumple con la descripción y decir su nombre.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Repite varias rondas cambiando los niños y los accesorios, alternando roles para que todos tengan la oportunidad de ser observadores y personajes.
Desarrollo	- Invite a los niños a observar la página 89 y explica que escucharán oraciones que describen a un personaje y deberán encontrar la imagen que corresponde. - Lea la primera pista: <i>El duende que usa lentes elige una polera. Pida que identifiquen y encierren la imagen correcta.</i> - Continúe con: <i>La duende que tiene calcetines se prueba zapatos.</i> - Refuerce la comprensión preguntando: <i>¿Cómo sabes que es esa imagen?</i> Extensión de la actividad - Escanee el código QR y proyecte el recurso digital o use dispositivo móvil o tablet, que propone escuchar pistas y señalar la imagen correcta. - Antes de mostrar las opciones, pida a los niños que repitan la pista en voz alta para reforzar la memoria auditiva. - Si proyecta la actividad para todo el grupo, deje que voten levantando la mano o señalando la imagen en pantalla. Haga varias rondas y fomente que ellos mismos inventen nuevas pistas para que sus compañeros adivinen. <i>Nota: Dado que el nivel morfosintáctico implica construir oraciones gramaticalmente correctas, resulta fundamental instaurar el modelaje como una estrategia relevante, donde el adulto ofrece un ejemplo a seguir para que los párvulos puedan expresar oraciones completas y adecuadas.</i>
Cierre	- Invite a los niños a compartir desde su experiencia, por ejemplo: <i>Hoy escuchamos pistas para encontrar a un personaje. ¿Qué ropa tienes tú ahora que podría servir para hacer una pista sobre ti?</i> - De turnos para que algunos niños inventen una frase que los describa y el grupo los identifique.

Solucionario Página 89



Página 90



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Fonológico Identificación y pronunciación de la sílaba inicial - Favorece la discriminación auditiva y la conciencia silábica. - Estimula la articulación correcta de sílabas iniciales. - Integra vocabulario relacionado con prendas de vestir y estaciones del año.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Identifica la sílaba inicial de palabras relacionadas con prendas de vestir. - Separa palabras en sílabas de forma oral. - Clasifica prendas según su uso en invierno o verano.	
OA (BCEP)	OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones. OA 9: Identificar algunos sonidos de palabras y jugar con ellos, por ejemplo, mediante rimas, alteraciones o segmentación silábica.	
Materiales y recursos	- Prendas de ropa, por ejemplo: gorro, polera, botas, zapatos, chaleco, chaqueta. - Tarjetas con imágenes de las prendas y sus nombres segmentados en sílabas - Lápices de cera o plumones para marcar y colorear. - SIMAROBOT	
Inicio	- Organice un "Desfile de prendas" en el aula. Entregue a los niños una prenda de vestir, por ejemplo: gorro, polera, botas, zapatos, chaleco, chaqueta. - Utilice música y pídales que caminen de a uno por un espacio designado como pasarela. Cuando lleguen al frente, se presentan diciendo en voz alta el nombre de su prenda, exagerando la primera sílaba (por ejemplo, "GO-rro", "PO-lera"). - El grupo repite en coro la sílaba inicial antes de que el siguiente compañero desfile. - Al terminar, conversen brevemente sobre qué prendas se usan en invierno y cuáles en verano, para reforzar vocabulario y clasificación.	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	- Invite a observar la página 90 y pregunte: <i>¿Cuáles usamos en invierno? ¿Cuáles en verano?</i> - Nombra cada prenda y segmenta en sílabas: "GO - rro", "PO - le - ra", "BO - ta", "ZA - pa - to", "CHA - le - co", "CHA - que - ta". - Pida a los niños que coloreen la primera sílaba de cada palabra mientras la pronuncian en voz alta, siguiendo el ejemplo del gorro. Extensión de la actividad - Escanee el código QR y acceda al recurso digital. Explique que van a escuchar y observar varias imágenes, pero solo deben seleccionar aquellas que empiecen con la sílaba BO, igual que bota, por ejemplo: bote, botella, boca. - Cada vez que aparezca una imagen correcta, los niños dicen en voz alta la palabra, exagerando la sílaba inicial "BO" antes de seleccionarla. Puedes hacerlo en grupo o por turnos, para que todos participen.
Cierre	- Genere un breve diálogo desde su experiencia, por ejemplo: Hoy aprendimos a decir la primera parte de las palabras. <i>¿Qué prenda usas tú hoy y cuál es su primera sílaba?</i> Invite a que algunos niños respondan y el resto repita la sílaba inicial en coro.

Solucionario Página 90



Página 91



Tipo de actividad		Desarrollo de la unidad
Nivel del lenguaje	Pragmático Reconocimiento y comprensión de gestos en contextos comunicativos - Favorece la interpretación de gestos corporales y faciales. - Relaciona el lenguaje no verbal con su función comunicativa. - Enriquece el vocabulario descriptivo a través de la observación guiada.	
Objetivos de aprendizaje específico	- Observa e identifica gestos demostrativos en ilustraciones y situaciones reales. - Relaciona cada gesto con la emoción o intención que representa. - Explica oralmente lo que significa cada gesto observado.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Tarjetas con imágenes de gestos para cada niños (aprobación, frío, pedir la palabra, escuchar). - Accesorios: bufandas, guantes, gorros (para representar frío), un micrófono de juguete o palo simbólico (para pedir la palabra).	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Reúne al grupo y comienza contando la siguiente historia: “Había una vez cuatro amigos: Igor, Dalia, Tita y Melchor. Una mañana muy fría ❄️ decidieron ir juntos a patinar sobre un lago congelado. El sol brillaba fuerte, pero el viento helado soplaba sin parar. De pronto, Igor comenzó a tiritar. Se abrazó fuerte, cruzando los brazos ❄️, y dijo: —¡Tengo tanto frío! Mientras tanto, Dalia levantó la mano 🙋 con mucha energía y exclamó: —¡Yo quiero hablar! ¡Esperen un momento, por favor! Tita, siempre muy atenta, inclinó la cabeza y se llevó una mano a la oreja 👂 para escuchar con cuidado lo que decían sus amigos, sin perderse ni una sola palabra. Y Melchor, que se sentía feliz y orgulloso de estar en el hielo, levantó el pulgar 👍 y sonrió diciendo: —¡Me encanta patinar en el hielo! De repente, aparecieron unos pingüinos muy curiosos 🐧 que se acercaron al grupo. ¡Querían jugar también! Uno empezó a tiritar igual que Igor, otro levantó la aleta como Dalia para pedir la palabra, otro se inclinó como Tita para escuchar con atención, y el último levantó la aleta como un pulgar imitando a Melchor. Todos se miraron sorprendidos y luego estallaron en carcajadas. ¡Los amigos y los pingüinos habían inventado un juego de gestos para compartir juntos en el lago congelado!” - Al terminar la narración, invite a cuatro niños a representar cada gesto de la historia (frío, pedir la palabra, escuchar, aprobar) usando bufanda, gorro u otros accesorios. Luego pide al grupo que diga qué significa cada gesto. - Puede utilizar como recurso, mientras narra la historia, los íconos que se mencionan: ❄️, 🙋, 👂, 👍, 🐧.
Desarrollo	- Invite a los niños a mirar la página 91 y observar a todos los personajes y pregunte: <i>¿Cómo están vestidos para el frío? ¿Qué gesto hace cada uno?</i> - Explique la clave de colores y guíe a los niños para colorear los patines según lo que indica la consigna: rojo = aprobación, azul = escucha, verde = pedir la palabra, amarillo = frío. Mientras lo hacen, refuerce nombrando y describiendo cada gesto.

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Entregue a cada niño una tarjeta con uno de los cuatro gestos (pueden repetirse entre varios niños). - Luego invite a un voluntario a representar un gesto frente al grupo. Los niños que tengan la tarjeta correspondiente deben levantarla en alto. - Cambie de voluntario y realice un gesto varias veces, hasta que todos participen. Al finalizar cada ronda, refuercen juntos diciendo: "Está... (frío/ escuchando/pidiendo la palabra/mostrando que le gusta)".
Cierre	- Proponga una conversación breve desde su experiencia: <i>¿Qué gesto haces cuando tienes frío? ¿Qué gesto haces cuando quieres hablar en la sala? ¿Cómo demuestras que te gusta algo?</i> - Pida a los niños que lo representen y que los demás digan en voz alta lo que significa.

Solucionario Página 91

Comprender gestos demostrativos

Es un día muy frío y los cuatro amigos han ido a patinar en hielo.

- Observa a los cuatro amigos, ¿cómo están vestidos? ¿Qué gesto hace cada uno?
- Colorea los patines según la siguiente clave de color:

- **Raja**: quien muestra un gesto de aprobación.
- **Azul**: quien escucha con atención.
- **Verde**: quien pide la palabra.
- **Amarillo**: quien muestra que tiene frío.

Página 92



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Clasifica prendas de vestir según la estación correspondiente. - Comprende las consecuencias de usar ropa inadecuada según el clima. - Reafirma lo aprendido en la unidad a través de un juego de organización.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Prendas reales o recortadas (invierno/verano). - Caja o baúl para "guardar la ropa de invierno" - Tendedero pequeño con pinzas para "colgar la ropa de verano". - Lápices de colores. - Lupas de juguete o tarjetas con dibujo de lupa (para el juego de detectives).	

Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Disponga en el centro del aula varias prendas reales o réplicas: bufanda, gorro, guantes, abrigo, polera, shorts y sandalias. - Coloque una caja o baúl decorado para la ropa de invierno y un tendedero con pinzas para la ropa de verano. - Entregue a cada niño una prenda y explique: <i>Hoy vamos a ordenar la ropa. La ropa de invierno va al baúl para guardarla y la ropa de verano al tendedero para que se seque con el sol.</i> - Invite a los niños uno por uno a pasar al frente, mostrar su prenda en voz alta y decir su nombre, antes de decidir dónde la colocarán. Ejemplo: <i>"Esto es un abrigo... lo pongo en el baúl del invierno".</i> - Una vez que todos los niños hayan participado, refuerce con preguntas que generen reflexión y conversación: <i>¿Qué pasaría si usamos este abrigo en verano? ¿Qué sentiríamos si usamos sandalias cuando cae nieve? ¿Qué ropa usamos si hace mucho calor? ¿Y qué usamos si vamos a la nieve?</i> - Finalmente, invite al grupo a observar lo que quedó en el tendedero y en el baúl y comente: <i>Miren, hemos guardado la ropa de invierno y dejado lista la ropa de verano. Ahora sabemos que cada ropa tiene su momento y nos protege del frío o del calor.</i>
Desarrollo	- Invite a los niños a mirar la página 92 y pida observar con calma las prendas que aparecen en el armario, el tendedero y el baúl. Realice un recorrido guiado haciendo preguntas que despierten la reflexión: <i>¿Cuál de estas prendas usamos en verano? (espera la respuesta y repite en voz alta junto al grupo para reforzar). ¿Y cuáles usamos en invierno? ¿Qué pasaría si alguien se pusiera botas de nieve en un día muy caluroso?</i> - Explique la consigna paso a paso para que todos comprendan: primero deben colorear la ropa de verano, luego encerrar los zapatos de verano y finalmente unir la ropa de invierno con el baúl. - Mientras trabajan, acompañe con preguntas que inviten a conversar: <i>¿Cuándo te pones una polera? ¿Para qué sirven los guantes? ¿Qué ropa usamos cuando salimos a jugar en verano? ¿Y cuál necesitamos cuando vamos a la nieve?</i> Refuerza las categorías de manera clara y repetitiva: Esta es ropa para el frío... y esta es ropa para el calor.

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad - Proponga al grupo convertirse en “Detectives de ropa”. Entregue lupas de juguete o tarjetas con un dibujo de lupa para hacer el juego más motivador. - Explique la misión: <i>Hoy vamos a investigar qué ropa sirve para el frío y cuál para el calor. Los detectives deben observar con mucha atención las prendas que aparecen en la página y descubrir a qué estación pertenecen.</i> - Señale una prenda de la página (por ejemplo, un abrigo) y pregunte: Detectives, ¿esta ropa es para el calor o para el frío? ¿Por qué? - Los niños responden en voz alta y justifican con frases simples, por ejemplo: <i>Para el frío, porque abriga.</i> - Repita con diferentes prendas, alternando invierno y verano, hasta revisar todas. - Finalmente, invite a que los “detectives” recorran el aula buscando prendas reales o imágenes impresas que también se puedan clasificar. Cada vez que encuentren una, deben anunciar su hallazgo, por ejemplo: Detective Igor encontró un gorro... es ropa para el frío. Detective Dalia encontró unas sandalias... son ropa para el calor.
Cierre	- Invite a reflexionar de manera sencilla, por ejemplo: Gracias a los detectives, ahora sabemos qué ropa nos protege en invierno y cuál usamos en verano. <i>¿Qué ropa te gusta más usar y por qué?</i> Cada niño comparte una prenda favorita y explica brevemente su elección.

Solucionario Página 92



Página 93



Tipo de actividad		Cierre de la unidad
Nivel del lenguaje	Integrativo (reflexión y síntesis de lo aprendido en la unidad)	
Objetivos de aprendizaje específico	- Reconoce y aplica los conceptos temporales “antes” y “después” en situaciones cotidianas. - Ordena acciones relacionadas con el uso de la piscina. - Disfruta de la canción de la unidad sobre las estaciones del año, integrando vocabulario y gestos.	
OA (BCEP)	OA 1: Comunicar ideas, sentimientos y experiencias en conversaciones con adultos y otros niños y niñas. OA 3: Ampliar su vocabulario e incorporar palabras nuevas relacionadas con sus intereses y experiencias. OA 4: Comprender el sentido de preguntas, explicaciones y relatos orales, identificando personajes, acciones o situaciones.	
Materiales y recursos	- Tarjetas u objetos para dramatizar acciones cotidianas (jabón, cepillo de dientes, pijama, juguetes). - Dispositivo para escanear el código QR con la canción de las estaciones del año. - Accesorios reales: traje de baño, toalla, lentes de sol (para dramatizar).	



Fase	Estrategia para trabajar la página
Inicio	- Introduzca los conceptos antes y después con ejemplos cotidianos y objetos reales, por ejemplo: - Muestre un jabón y pregunte: ¿Qué hacemos antes de comer? → <i>lavarse las manos (los niños imitan el gesto).</i> - Muestre un cepillo de dientes y pregunte: ¿Qué hacemos después de comer? → <i>lavarse los dientes (los niños imitan el gesto).</i> Refuerce con otras rutinas, por ejemplo: • Antes de dormir → ponerse el pijama. • Después de jugar → guardar los juguetes. - Repita en coro con el grupo: Antes de... / Después de....
Desarrollo	- Invite a observar la página 93 y cuente que Dalia y Melchor quieren refrescarse en la piscina. Lean juntos las consignas: 1. <i>Dalia está acalorada, ¿qué hará?</i> → <i>colorear con verde la acción correcta.</i> 2. <i>Melchor quiere entrar a la piscina, ¿qué debe hacer antes?</i> → <i>colorear con azul.</i> 3. <i>¿Qué hará después de salir del agua?</i> → <i>colorear con rojo.</i> - Realice un recorrido guiado por cada acción, con diálogo y reflexión: • ¿Qué hacemos antes de entrar a la piscina? • ¿Y qué hacemos después de salir del agua? • ¿Qué sentirías si entraras al agua sin traje de baño? ¿Qué pasaría si no te secas después? Mientras trabajan, refuerza en coro: “Antes... Después...”.

Fase	Estrategia para trabajar la página
Desarrollo	Extensión de la actividad Escanea el código QR y proyecta la canción de las estaciones del año. Escúchenla primero y luego invítalos a acompañarla con gestos: • Verano: brazos abiertos como el sol ☀. • Invierno: abrazarse como si tuvieran frío ❄. • Otoño: mover las manos imitando hojas que caen 🍂. • Primavera: abrir los brazos como una flor 🌸. Repite la canción tres veces: 1. Escuchar y observar. 2. Cantar acompañando con gestos. 3. Cantar y dramatizar libremente con movimientos.
Cierre	- Reflexiona con el grupo: <i>¿Qué aprendimos en esta unidad? ¿Qué estación del año te gusta más y por qué?</i> - Pida a cada niño que haga el gesto de su estación favorita y la nombre en voz alta. También puede pedir a los niños que dibujen la estación del año de su preferencia.

Solucionario Página 93



Evaluación y Seguimiento del Aprendizaje



Dentro de los modelos de intervención utilizados en población infantil, Paul (2018) señala que estos deben situarse en un espacio de naturalidad en la relación comunicativa y social con los niños y niñas. En un extremo de este espacio se encuentra el modelo centrado en el niño, donde el adulto (padres, educadores, fonoaudiólogos, entre otros) actúa como facilitador del lenguaje, acompañando e interviniendo desde el juego y las iniciativas espontáneas del propio niño. En el otro extremo, se sitúa el modelo clínico directo o centrado en el adulto, en el cual el profesional guía la actividad en función de objetivos previamente definidos y controla de manera más estructurada el proceso.

Entre ambos enfoques, emerge el modelo híbrido, que integra características de ambos extremos: la planificación con objetivos claros, pero enmarcada dentro de una interacción más flexible, lúdica y receptiva a los intereses del niño. La Casita del Lenguaje se inspira en esta visión híbrida. Si bien cada actividad posee propósitos específicos y elementos gráficos que orientan el trabajo lingüístico, la invitación es a desarrollarlas dentro de contextos de juego y exploración, priorizando la estimulación del lenguaje por sobre el cumplimiento mecánico de tareas.

Por esta razón, y en línea con la evidencia que respalda los beneficios de las intervenciones centradas en el niño (Ruiz-Blaña, 2023), este cuaderno no propone un sistema de evaluación tradicional. En su lugar, se ofrecen estrategias de acompañamiento y observación activa, que permiten al adulto identificar progresos, reforzar habilidades emergentes y adaptar la mediación según las necesidades del niño o niña. El objetivo es favorecer una adquisición del lenguaje progresiva, contextualizada y significativa, que se integre de forma natural en la vida cotidiana, respetando los ritmos individuales y promoviendo experiencias de aprendizaje positivas.

Bibliografía y lecturas complementarias



Referencias científicas sobre adquisición del lenguaje:

- Baixauli Fortea, I., Roselló Miranda, B., & Colomer Diago, C. (2015). Relaciones entre trastornos del lenguaje y competencia socioemocional. *Rev. neural*. (Ed. impr.), s51-s56.
- Calderón, R. "La importancia del lenguaje y el aprendizaje en el desarrollo del niño." *Educación* 22 (2016): 54-58.
- Enríquez de Valenzuela, P. (2014). *Neurociencia cognitiva*. Madrid: Sanz y Torres.
- Owens, R. E. (2003). *Desarrollo del lenguaje*. Madrid: Prentice Hall.
- Paul, R., & Norbury, C. (2012). *Language Disorders from Infancy Through Adolescence-E-Book: Language Disorders from Infancy Through Adolescence-E-Book*. Elsevier Health Sciences.
- Rodríguez, J. J., & Santana, A. M. M. (2010). Adquisición y desarrollo del lenguaje. *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*, 2(5), 105-106.
- Fuentes sobre estrategias de intervención temprana:
 - Bahamonde, C., Serrat, E., & Vilà, M. (2021). Intervención en Trastorno del Desarrollo del Lenguaje (TDL). Una revisión sistemática (2000-2020). *Revista de Investigación en Logopedia*, 11(Núm. Especial), 21-38.
 - Ruiz-Blaña, Magdalena, Aburto-Guzmán, Matías, Musa-Vignes, Thomas, Obando-Bobadilla, Cristian, & López-Marín, Alejandro. (2023). Investigación en terapia de juego centrada en el niño: una revisión. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UCBS*, 21(2), 175-191. Epub 31 de agosto de 2023. <https://doi.org/10.35319/ajayu.212236>.
- Material adicional para docentes y familias.