



PIE/Kinder

PROGRAMA DE INTEGRACIÓN ESCOLAR

Si presenta dudas o requiere contactar a la Profesora de
Educación Diferencial, puede escribir a:

Arlette Ovando Parada

arlette.ovando@colegioamericovespucio.cl

CONTEO DE SÍLABAS

ACTIVIDAD 1: Para iniciar la actividad, el/la estudiante debe ver con atención el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=HSsHlpSfLPQ>

- Puede buscarlo en Youtube con el nombre de:

“Contamos el número de sílabas | El colegio”

- El video se ve así:



2

ACTIVIDAD 2: Escojan 3 grupos de palabras y póngales un título, luego el niño o niña debe nombrar por lo menos 4 palabras en cada grupo. Anote en una hoja estos grupos de palabras y más tarde pídale que separe cada palabra en sílabas diciendo cuántas tiene. Ejemplo:

ANIMALES

PERRO



SÍLABAS

ALIMENTOS

PAN



LABA

ÚTILES DE ASEO

PEINETA



ABAS

OMISIÓN DE SÍLABAS INICIALES Y FINALES

Actividad 1: Para esta tarea, debe ver el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=fUUwbfyTlBs>

- Puede buscarlo en Youtube con el nombre de:

“Adivina qué palabra queda | Juego conciencia fonológica”

- El video se ve así:



OBSERVACIÓN ANTES DE VER EL VIDEO

El video contiene un juego que se llama **“Quitamos sílabas adivina qué queda”**, consiste en que se le da una palabra, luego le quitan una sílaba ya sea inicial o final con lo que forma una nueva palabra, el niño (a) debe indicar cuál es la palabra nueva entre 3 opciones.

La idea es que interactúe con el video, ayude a repetir las palabras para que discrimine qué es lo que queda de cada palabra.

ACTIVIDAD 2: Ahora quitaremos la sílaba final de cada palabra.

Ejemplo:  SI A **CASADO** LE QUITO DO... QUEDA =  **CASA**

 SI A **PELOTA** LE QUITO TA... QUEDA =

 SI A **CARACOL** LE QUITO COL... QUEDA =

 SI A **PALOMA** LE QUITO MA... QUEDA =

 SI A **COMETA** LE QUITO TA... QUEDA =

 SI A **PIEDRA** LE QUITO DRA... QUEDA =

SEGUIR PATRONES SONOROS

RECORDEMOS ANTES DE EMPEZAR

“UN PATRÓN ES UN MODELO QUE SE REPITE”

POR EJEMPLO:



ACTIVIDAD 1: Para esta tarea, debe ver el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=rLV7GJlpVbs>

- Puede buscarlo en Youtube con el nombre de:

Patrones Rítmicos | Musilandia

- El video se ve así:



ACTIVIDAD 2: El video contiene un juego que consiste en escuchar un patrón rítmico, el cual debe identificar entre dos opciones el ritmo que sonó con las notas musicales, ayude al niño (a) diciéndole que puede golpear con sus manos cuando suene el patrón, incluso puede parar el video cuando salgan las dos opciones, para que identifique lo que aplaudió con las notas de la imagen