



# 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](mailto:arlette.ovando@colegioamericovespucio.cl)

1

## IDENTIFICACIÓN DE SONIDO INICIAL Y FINAL

**ACTIVIDAD 1:** Pídale al niño (a) que diga cuál de las dos palabras empieza con la vocal de la primera columna de la izquierda, luego pregúntele con qué vocal empieza la otra palabra que sobra.

Por ejemplo:



<b>A</b>	<b>AUTO</b>	<b>OJO</b>
----------	-------------	------------

La palabra que empieza con “A” es AUTO. La otra palabra empieza con “O”. Ahora te toca a ti.

<b>A</b>	<b>UÑA</b>	<b>ÁRBOL</b>
<b>E</b>	<b>ESCOBA</b>	<b>IMÁN</b>
<b>I</b>	<b>ELEFANTE</b>	<b>INDIO</b>
<b>O</b>	<b>OLLA</b>	<b>ÁNGEL</b>
<b>U</b>	<b>OSO</b>	<b>USLERO</b>

**OBSERVACIÓN:** Cuando mencione el ejemplo haga notar la vocal inicial. Ejemplo: “aaaaaaaauto”, “oooooooojo”. Refuerce de manera positiva cuando acierte y cuando se equivoque incentíVELO a que lo puede hacer mejor.

2

**ACTIVIDAD 2:** Pídale al niño (a) que diga cuál de las dos palabras termina con la vocal de la primera columna de la izquierda, luego pregúntele con qué vocal termina la otra palabra que sobra.

Por ejemplo:



<b>A</b>	<b>HILO</b>	<b>CAMA</b>
----------	-------------	-------------

La palabra que termina con “A” es CAMA. La otra palabra termina con “O”. Ahora te toca a ti.

<b>A</b>	<b>CAMELLO</b>	<b>BALLENA</b>
<b>E</b>	<b>CHOCOLATE</b>	<b>ESTRELLA</b>
<b>I</b>	<b>COLIBRÍ</b>	<b>CABLE</b>
<b>O</b>	<b>CABALLO</b>	<b>PUDÚ</b>
<b>U</b>	<b>CONEJO</b>	<b>ÑANDÚ</b>

**OBSERVACIÓN:** Cuando mencione el ejemplo y las otras palabras de la actividad, haga notar la vocal final. Ejemplo: “hiloooo”, “camaaaa”. Refuerce de manera positiva cuando acierte y cuando se equivoque incentíVELO a que lo puede hacer mejor.

## SEGUIR PATRONES CORPORALES

**ACTIVIDAD:** Juguemos a memorizar **“TOQUES O GOLPECITOS EN EL CUERPO”**. El adulto debe golpearse dos partes de su cuerpo, luego el niño (a) deberá imitar esos toques o golpecitos en su propio cuerpo en el mismo orden, después el adulto nuevamente y así se van repitiendo, la idea es que cada vez lo vayan haciendo más rápido y sin equivocarse, lo divertido es que se pueden equivocar y golpear otra parte del cuerpo.

La actividad se puede ir complejizando aumentando un golpecito cada vez para que el patrón vaya siendo más largo. Pueden ser hasta 3 o 4 golpecitos distintos para ir siguiendo el patrón y repitiéndolo varias veces.

Ejemplo;

1° Juego, con 2 toques o golpecitos (cuello y orejas):



2° Juego, con 3 toques o golpecitos (espalda, pierna, estómago):



Recuerde que deben ir realizando los toques cada vez más rápido para hacerlo divertido.