

## Actividad estándar esencial para jardín de infantes

### Escucha y produce palabras que riman.

**Actividad:** “¿Eso rima?” o “¡De ninguna manera!”

**Juega a esto con tu hijo/a.** Si un par de palabras riman, pídele que levante el pulgar y diga: “¡Eso rima!”. Luego, elige dos palabras que NO rimen y pídele que diga “¡De ninguna manera!” mientras baja el pulgar.

**Utiliza la lista de recursos que aparece a continuación o inventa tus propias palabras sobre la marcha.** Cuando tu alumno domine esta técnica, cámbiala de la siguiente manera: esta vez, dale una palabra y deja que te dé otra que rime.

**Ejemplo de lista de palabras que riman:**

|                          |                       |                       |                       |                         |
|--------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|
| Go - No                  | Tip - Lip             | Rain - Train          | School - Tool         | Hit - Fit               |
| Dig - Big                | Test - Rest           | My - Try              | Mice - Nice           | Book - Took             |
| Sat - Bat                | Boat - Coat           | Fit - Sit             | Sun - Run             | He - We                 |
| Do - Shoe                | Bed - Head            | Will - Bill           | Back - Sack           | Hop - Pop               |
| Kick - Pick              | Map - Lap             | Chip - Trip           | Spot - Hot            | When - Then             |
| Mash - Flash             | Thin - Chin           | Wish - Dish           | Rich - Pitch          | Whip - Chip             |
| Free - Tree              | Play - Tray           | Trash - Crash         | Clay - Play           | Drip - Trip             |
| Peach - Teach -<br>Beach | Cook - Look -<br>Book | Cave - Gave -<br>Save | Day - Stay -<br>Way   | Right - Kite-<br>Height |
| Cat - Rat - Hat          | Frog - Log - Dog      | Jump - Bump -<br>Lump | Hide - Tide -<br>Wide | Red - Fed - Said        |

### Escucha y descompone las palabras en partes y sonidos (sílabas y sonidos individuales).

**Actividad 1:** Juega al “Veo, veo”

**El adulto elegirá un objeto y dirá: «Veo, veo /b/ /o/ /x/» (pronunciando los sonidos de la palabra, no las letras). El estudiante combinará los sonidos para adivinar la palabra. Cuando el estudiante sea capaz de combinar los sonidos, se intercambiarán los roles y el estudiante «veo» objetos y segmentará las palabras en sonidos para que el adulto las adivine.**

**Si a tu alumno le cuesta combinar sonidos individuales para formar una palabra, empieza solo con el primer sonido y luego con el resto de las palabras: /b/ /ox/ , /sh/ /elf/.**

### **Actividad 2: Segmentación y fusión con objetos**

**Utilicen objetos pequeños (monedas, bloques, frijoles, piedrecitas) para segmentar los sonidos de las palabras. Un adulto dirá una palabra. El estudiante moverá una moneda por cada sonido que escuche en la palabra.**

## **Lee palabras sencillas combinando sonidos.**

### **Actividad 1: Juega al “Veo, veo”**

**El adulto elegirá un objeto y dirá: «Veo, veo /b/ /o/ /x/» (pronunciando los sonidos de la palabra, no las letras). El estudiante combinará los sonidos para adivinar la palabra. Cuando el estudiante sea capaz de combinar los sonidos, se intercambiarán los roles y el estudiante «veo» objetos y segmentará las palabras en sonidos para que el adulto las adivine.**

**Si a tu alumno le cuesta combinar sonidos individuales para formar una palabra, empieza solo con el primer sonido y luego con el resto de las palabras: /b/ /ox/ , /sh/ /elf/.**

### **Actividad 2: Segmentación y fusión con objetos**

**Utilicen objetos pequeños (monedas, bloques, frijoles, piedrecitas) para segmentar los sonidos de las palabras. Un adulto dirá una palabra. El estudiante moverá una moneda por cada sonido que escuche en la palabra.**

## **Reconoce y escribe todas las letras mayúsculas y minúsculas, y conoce los sonidos de todas las letras (incluidas las vocales largas y cortas).**

### **Actividad 1: Formación de letras con rocas y piedras**

**Tu alumno recogerá piedras o rocas del exterior. Las usará para construir letras del abecedario. Dale una letra a la vez para que la construya. Cuando termine una letra, dile otra diferente. Continúa esta actividad con las letras restantes.**

**Da un paso más allá y pídele a tu alumno que produzca el sonido que hace cada letra.**

### **Actividad 2: Juego de letras mayúsculas y minúsculas para huevos de Pascua**

**Escribe una letra mayúscula en la mitad superior de un huevo de Pascua de plástico. Escribe la letra minúscula correspondiente en la mitad inferior. Una vez que hayas escrito todas las letras del alfabeto en los huevos, rómpelos y mézclalos. Pídele a tu alumno que empareje la letra minúscula con la mayúscula uniendo los huevos. Continúa hasta que los 26 huevos con letras tengan su pareja. Revisa si hay errores y corrige cualquier duda.**

**Da un paso más allá y pídele a tu alumno que produzca el sonido que hace cada letra.**

### **Actividad 3: Letras de plastilina**

**Escribe letras en una hoja de papel o cartulina con un rotulador grueso. Pídele a tu alumno que use plastilina para formar las letras. Puede estirar la plastilina formando una serpiente o hacer bolitas. Cualquier cosa que forme la letra y le permita ejercitar la motricidad fina.**

#### **Actividad 4: Trazado de letras**

**Escribe las letras con un rotulador fluorescente o amarillo. Deja que tu alumno repase las letras con el lápiz o lápiz que prefiera. Incluso puede escribir con un solo color de crayón y luego repasarlas con otros colores.**

#### **Actividad 5: Trazado táctil**

**Crea tarjetas con letras usando fichas o trozos de papel. Vierte una capa fina de sal o arena en el fondo de una caja. Coloca la ficha en posición vertical y pídele a tu alumno que use su dedo o un pincel para formar la letra.**

**Comprende que la letra impresa tiene significado, lee de izquierda a derecha y de arriba abajo, y sujeta y pasa las páginas de un libro correctamente.**

#### **Actividad: 7 maneras de desarrollar conceptos de impresión**

- 1. Señala las palabras en los libros mientras lees en voz alta para desarrollar una correspondencia uno a uno entre las palabras habladas y escritas.**
- 2. Señala palabras, espacios, letras, líneas de texto, de izquierda a derecha, de arriba abajo.**
- 3. Utilice la impresión ambiental (letreros/etiquetas) para hacer referencia a palabras, espacios, letras y líneas de texto.**
- 4. Pida a los niños que sugieran por dónde empezar a leer las palabras en la página de un libro grande.**
- 5. Contar las palabras en una línea impresa o aplaudir por cada palabra que se diga en voz alta puede ayudar a desarrollar el concepto de una palabra.**
- 6. Utilice tarjetas con nombres, etiquetas o tarjetas con imágenes y palabras para ayudar a los niños a reconocer las palabras que son más significativas para ellos.**
- 7. Invite al niño a dictar una oración. Escriba la oración del niño dos veces en una tira de papel. Recorte una oración en palabras individuales y anime a los niños a relacionar las palabras con la segunda tira de papel, específicamente usando "primera palabra" y "última palabra".**

**Lee en voz alta con precisión y se autocorriges durante la lectura.**

#### **Actividad: Detective de frases tontas**

**Lo que necesitas**

**Un libro corto o una página de un texto conocido.**

**Un pequeño objeto que sirva como "placa de detective" (pegatina, círculo de papel, insignia de juguete).**

**Un padre o un hermano para jugar.**

**Cómo hacerlo:**

**Dile a tu hijo que se está convirtiendo en un "detective de frases graciosas".**

***Su misión es detectar cualquier palabra que suene mal y corregirla.***

***Pídele a tu hijo que lea un breve pasaje en voz alta.***

***Anímalos a leer lo suficientemente despacio como para poder oírse a sí mismos.***

***Añade un toque divertido***

***De vez en cuando, lees una frase y cometes un pequeño error a propósito.***

***Ejemplo: Lea “El perro corrió a casa” como “El perro corrió casa”.***

***Tu hijo/a deberá levantar la placa de detective cuando oiga un error.***

***Cambiar de roles***

***Ahora el niño vuelve a leer.***

***Si cometen un error y lo detectan por sí mismos, ganan un "Punto de Detective" por corregirlo.***

***Utiliza vocabulario apropiado para la edad.***

***Lo que necesitas***

***Una cesta o caja pequeña***

***De 5 a 10 objetos cotidianos (coche de juguete, cuchara, calcetín, libro, linterna, manzana, etc.)***

***Papel y lápices de colores o marcadores (opcional)***

***Cómo jugar***

***Reúna objetos***

***Coloca los objetos en una cesta. Asegúrate de que les resulten familiares a los niños para que puedan hablar de ellos con confianza y sin frustrarse.***

***Elige un objeto***

***El niño cierra los ojos, elige un objeto y lo sostiene.***

***Descríbelo usando vocabulario apto para niños.***

***Anímalos a que cuenten:***

***Su aspecto (color, tamaño, forma)***

***Lo que hace***

***Dónde lo ven o lo usan***

***Por qué es útil o divertido***

***Por ejemplo:***

***“Esta es una cuchara. Es plateada y curva. La uso para comer sopa. Es suave y no tiene bordes afilados.”***

***Añade un reto (opcional)***

***Elige una de estas opciones para que la actividad siga siendo interesante:***

***Dibújalo y etiqueta dos o tres palabras sencillas que lo describan.***

***Represéntalo mientras otra persona adivina el objeto.***

***Úsalo en una oración (apropiada para la edad y clara).***

***Intercambiar roles***

***Los adultos o los hermanos pueden turnarse para mostrar un vocabulario claro y apropiado para la edad.***

### ***Comprende y utiliza sustantivos y verbos.***

#### ***Actividad 1: Aventura de sustantivos y verbos***

##### ***Materiales***

***Papel y crayones/lápices de colores***

***Notas adhesivas o fichas***

***Un espacio cómodo en casa para una breve búsqueda del tesoro.***

***Opcional: Revistas para recortar imágenes.***

##### ***Pasos de la actividad***

##### ***Introducción a los sustantivos y verbos***

***Explicación: Comienza explicando en términos sencillos que los sustantivos son nombres de cosas (como "perro", "pelota" o "árbol") y los verbos son palabras de acción (como "correr", "saltar" o "comer").***

***Ejemplos: Comparta ejemplos sencillos utilizando palabras familiares. Por ejemplo:***

***Sustantivo: "pelota"***

***Verbo: "rebotar"***

***Oración: "La pelota rebota."***

#### ***Actividad 2: Búsqueda del tesoro – Búsqueda de sustantivos***

***Elige algunas habitaciones o zonas de la casa.***

***Pregúntale a tu hijo: "¿Puedes encontrar tres cosas (sustantivos) en esta habitación? Busca objetos como un libro, una taza o un juguete."***

**Registro:** Anota cada sustantivo encontrado en una nota adhesiva o ficha.

### **Actividad 3: ¡Momento de acción! – Descubrimiento de verbos**

**Por cada sustantivo recopilado, pídale a su hijo que demuestre una acción:**

**Para un coche de juguete, pregunta: "¿Puedes hacer que tu coche de juguete conduzca o compita?"**

**Para una pelota, pregunta: "¿Puedes rodar o botar la pelota?"**

**Discute: Relaciona el objeto (sustantivo) con la acción (verbo). Por ejemplo, "La pelota rebota" o "El coche corre a toda velocidad".**

### **Utiliza correctamente las mayúsculas y la puntuación.**

#### **Actividad 1: El escondite.**

**Escribe algunas letras mayúsculas y signos de puntuación en notas adhesivas separadas. Escóndelas por la habitación y pídele a tu hijo que las busque. Una vez que las encuentre, pídele que pegue la nota adhesiva en una oración que necesite ese elemento específico. Por ejemplo, si a una oración le falta el punto, deja que tu hijo coloque la nota correspondiente al lado.**

### **Lee palabras básicas de alta frecuencia.**

#### **Actividad 1: ¡ZAP de palabras de uso frecuente!**

**Escribe las palabras clave en palitos de helado. Cada jugador tiene un turno para elegir un palito y leer la palabra. Si acierta, se queda con el palito, ¡pero cuidado con los palitos con ZAP! ¿Por qué? Cuando juegas y eliges un palito con ZAP, tienes que devolver todas tus "ganancias" al vaso. El palito con ZAP se queda fuera del vaso. ¡El jugador con más palitos cuando el vaso esté vacío, gana!**

**Para aumentar la dificultad, se añade la regla de usar la palabra clave elegida en una oración. De esta forma, el adulto puede comprobar si el alumno comprende el significado de la palabra leída y si no se trata simplemente de memorización.**

**¿No tienes palitos de helado? Puedes usar tarjetas didácticas o trozos de papel.**



### **Actividad 2: Palabras de uso frecuente con límite de tiempo**

**Utilizando una lista de palabras de uso frecuente, los alumnos comprobarán cuántas palabras pueden leer en 1 minuto. Repita esta actividad a menudo y establezca objetivos para motivar al alumno a leer más palabras cada vez.**

### **Actividad 3: Deletrea**

**Los alumnos necesitan trozos de papel con palabras escritas. Por turnos, toman una tarjeta del mazo y leen la palabra. Si la respuesta es correcta, el jugador obtiene un punto. Gana el jugador con más puntos.**

**Hazlo más difícil. Cuando le toque su turno, pídele al estudiante que tome una tarjeta, la lea, la tape y la deletree. Si la deletree correctamente, obtendrá un punto.**

### **Actividad 4: Ortografía relacionada con el baloncesto**

**Los estudiantes necesitarán un cubo de basura limpio o un recipiente grande y algo de papel.**

**Los alumnos escribirán una palabra clave en un trozo de papel y luego lo arrugarán formando una bola. Depositarán todos los papeles arrugados en el contenedor o en la papelera.**

**Los alumnos se turnarán para meter la mano en el recipiente y sacar una bola de papel con una palabra escrita. Luego, desdoblarán la bola de papel y leerán la palabra en voz alta o la taparán y la deletrearán.**

**Si el estudiante responde correctamente, puede volver a arrugar el papel e intentar encestar en la papelera. Por cada canasta, el jugador recibe un punto. Continúe jugando hasta que todas las bolas de papel estén en la canasta, o sáquelas y empeece de nuevo.**

**Comprende y lee diferentes tipos de textos (informativos, narrativos, expositivos y poéticos).**

**Actividad 1: Hora del cuento**

**Lean juntos su cuento favorito. Usen voces expresivas y pregunten: "¿De quién trata esta historia?" o "¿Qué sucede primero?".**

**Actividad 2: Narración dramática**

**Utilicen títeres o disfraces para representar escenas del cuento. Animen a su hijo a que lo cuente con sus propias palabras.**

**Actividad 3: Juego de secuencias**

**En una hoja de papel, dibuja o usa imágenes para ordenar tres eventos principales de la historia. Pídele a tu hijo/a que te ayude a ordenarlos correctamente.**

**Actividad 4: Conversación familiar**

**Finaliza la sesión preguntando: "¿Cuál fue tu parte favorita de la historia?". Esta conversación ayuda a reforzar los elementos narrativos.**

**Crea diferentes tipos de texto (informativo, narrativo, expositivo y poético).**

**Actividad 1: Dibuja y etiqueta una imagen.**

**Puedes practicar pidiéndole a tu hijo que dibuje algo que haya sucedido durante el día. Pídele que nombre el dibujo alargando las palabras. Anímale a escribir una oración con mayúscula y signo de puntuación al final.**

**Demuestra y explica la relación entre los números hasta el 20 utilizando la correspondencia uno a uno.**

**Actividad 1: Toca y cuenta**

**En la interacción cotidiana al contar objetos, modele y practique esto con su estudiante tocando cada objeto y alejándolo uno por uno. Use objetos como cuentas, piezas de Lego, cereales Fruit Loops, botones, etc. A cada objeto solo se le puede asignar un número y estos deben usarse en el orden correcto. El último número usado da la cantidad total de objetos.**

**Cuenta hacia adelante y hacia atrás en secuencia hasta 100.**

**Actividad 1: Contar de uno en uno...**

**Practica contando en voz alta con tu alumno de uno en uno y de diez en diez.**

**Actividad 2: Cuenta hacia arriba desde...**

**Dale a tu alumno cualquier número y cuenta a partir de ahí. Ejemplo: empieza con 15 y cuenta hasta 50.**

**Actividad 3: ¿Qué número sigue?**

**Pregúntale a tu alumno qué número sigue al contar.**

**Por ejemplo:**

**14\_\_,**

**7\_\_,**

**32\_\_,**

**70\_\_,**

**59\_\_**

#### **Actividad 4**

**Cuenta hacia atrás desde 20.**

**Utiliza el valor posicional para componer y descomponer números del 11 al 19.**

**Actividad 1: Contar objetos en números del 11 al 19.**

**Usa centavos y monedas de diez centavos para formar números del 11 al 19 (una moneda de diez centavos y cuatro centavos forman el 14);**

**Cuenta 11 objetos de algo que tengas en casa (Legos, frijoles, fideos, etc.).**

**Crea un grupo de diez y calcula cuántos más necesitarías para formar un grupo de 11.**

**Haz lo mismo con los números del 12 al 19.**

**Identificar, escribir, representar y comparar números hasta el 20.**

**Actividad 1: Tarjetas didácticas**

**Crea tarjetas didácticas con los números del 1 al 20. Muéstralas al azar.**

**Actividad 2: Búsqueda del tesoro con números**

**Busca números por la casa. Anótalos. Pregúntale a tu alumno: "¿Qué número sigue...?"**

**Actividad 3: Escritura de números**

**Escribe los números del 1 al 20 con lápiz, crayones, marcadores, lápices de colores y/o forma con plastilina.**

**Actividad 4: Juego de cartas de guerra**

**Juega a la "guerra" con cartas: cada persona da la vuelta a una carta. Quien tenga el número más alto se queda con la carta.**

**Resuelve problemas de suma y resta de la vida real con un límite de 10.**

### **Actividad 1: Elaborar tarjetas didácticas**

**Proporcione un conjunto de 20 problemas de suma o resta con una suma de 5 o menos. Por ejemplo:  $1+3$ ,  $2+1$ ,  $5+0$ . Cronometre a su alumno. Repita esto una vez por semana y deje que intente superar su tiempo anterior.**

### **Actividad 2: Haz estas preguntas**

**¿Qué significa el signo  $+$ ? Cuando sumas, ¿el número aumenta, disminuye o permanece igual?  
¿Por qué?**

**¿Qué significa el signo  $-$ ? Cuando restas, ¿el número aumenta, disminuye o permanece igual?  
¿Por qué?**

**¿Qué significa el signo "="?**

### **Actividad 3: Crear y resolver problemas**

**Practica la resolución de problemas matemáticos con tu alumno. Anímale a dibujar, representar o explicar el problema y la respuesta.**

**Ejemplos de problemas:**

$$1 + 4 = \underline{\quad}$$

**"Un conejito se sentó en la hierba. Otros cuatro conejitos saltaron sobre la hierba. ¿Cuántos conejitos hay ahora en la hierba?"**

$$3 + \underline{\quad} = 10$$

**"Tengo 3 caramelos. ¿Cuántos más necesito para llegar a 10?"**

**Explicar, ampliar y crear patrones repetitivos, y describir patrones que impliquen el paso del tiempo.**

### **Actividad 1: Ayer, Hoy, Mañana**

**Pregunta qué día es hoy, y luego repite con "¿Qué día fue ayer?" y "¿Qué día es mañana?".**

### **Actividad 2: Patrones**

**Crea patrones a partir de objetos de tu casa o acciones (ejemplos: piedra grande, piedra pequeña, piedra grande, etc. o aplaudir, dar palmaditas, dar palmaditas, aplaudir, dar palmaditas, dar palmaditas, etc.).**