

## GUÍA DE APOYO AL APRENDIZAJE

Curso:	NT1
Núcleo:	Lenguaje Verbal
Docente:	Mónica Muñoz Carrasco
Semana:	15→ 6 al 10 de julio
Objetivo de la clase:	Reconocer algunas palabras para formar frases del cuento.

Bienvenido a una nueva semana esperando te encuentres muy bien al igual que tu familia. Veremos un cuento que se llama “Brrr el pingüino friolento” en el siguiente link, acomódate en un lugar tranquilo y junto a un adulto responsable que supervise la actividad.

<https://www.youtube.com/watch?v=kL6Rb73iDZg>

**Actividad:** Vamos a realizar una lectura iconográfica (es un recurso pedagógico diferente para leer un cuento que contiene imágenes que representan objetos o figuras, es una forma divertida de presentarle las historias a los niños) En la siguiente página encontrarás un extracto del cuento, léelo junto a un adulto, las veces que estimes conveniente de manera que puedas descubrir las palabras que faltan. En la parte inferior aparecen las etiquetas que debes recortar y pegarlas para completar el texto. Ahora si podemos hacer correctamente la lectura ¿te animas y juegas a leer? Sin duda lo lograrás.

Recorta las estampillas y pégalas en la página siguiente para completar el texto.



## ¿DÓNDE VAN ESTAS PALABRAS?

-Recorta las estampillas de la página anterior.

-Escucha la lectura y pega las estampillas de palabras para completar el texto.

**“Brrr se lo pasaba encerrado en su refugio,**

**al lado de la**



**comiendo**



**en conserva,**

**leyendo revistas de turismo y soñando con viajar al norte,**

**al soleado lugar de la foto del**



**que tenía colgado en la pared”.**

## GUÍA DE APOYO AL APRENDIZAJE

Curso:	NT1
Núcleo:	Corporalidad y movimiento
Docente:	Mónica Muñoz Carrasco
Semana:	15 → 6 al 10 de julio
Objetivo de la clase:	Comprender instrucciones simples de un juego de su interés.

Espero estés muy bien. En esta clase nos vamos a mover para quitar el frío, será entretenido. Para esto nos vamos a ubicar en un lugar donde nos podamos desplazar. Este juego consiste en seguir las instrucciones e imitar el movimiento y desplazamiento de diferentes monstruos que te van a visitar, no te asustes son unos monstruos muy amigables que solo quieren divertirse un momento. El adulto responsable deberá ir leyendo cada una de las instrucciones que aparecen en la siguiente página y si es necesario modelar el ejercicio para que al niño/a le sea más fácil adquirirlo. No olvides lavarte las manos con agua y jabón después de realizar esta actividad ¡¡¡¡Vamos a ejercitarnos!!!!





# Animaladas monstruosas



Les presentamos una propuesta para ampliar el repertorio de recursos lúdicos. Monstruos y animales se mezclan en estos versos y provocan movimientos que nos invitan a jugar con el cuerpo, y nos desafían a imitar a estos simpáticos personajes.



Dice el monstruo Dante...  
que saludes como un elefante.

Dice el monstruo Rafa...  
que te estires como una jirafa.

Dice el monstruo Bernardino...  
que camines como un pingüino.

Dice el monstruo Alejo...  
que te desplaces como un cangrejo.

Dice el monstruo Jesús...  
que corras como un avestruz.

Dice el monstruo Mario...  
que vueles como un canario.

Dice el monstruo Arturo...  
que saltes como un canguro.

Dice el monstruo Donato...  
que gatees como un gato.

Dice el monstruo Mariano...  
que te arrastres como un gusano.

Dice el monstruo Simón...  
que duermas como un lirón.

Marisa Ring

