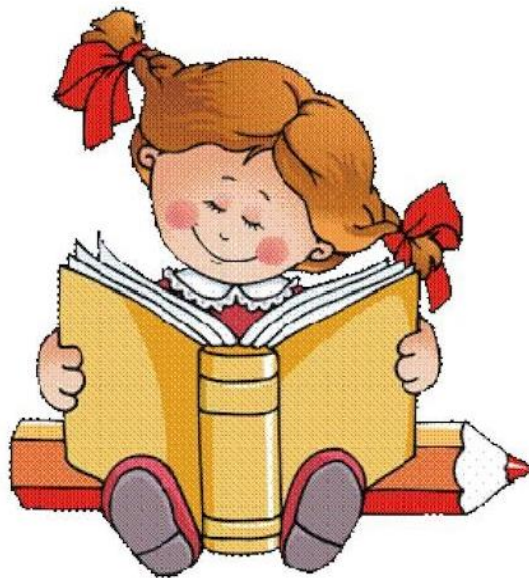
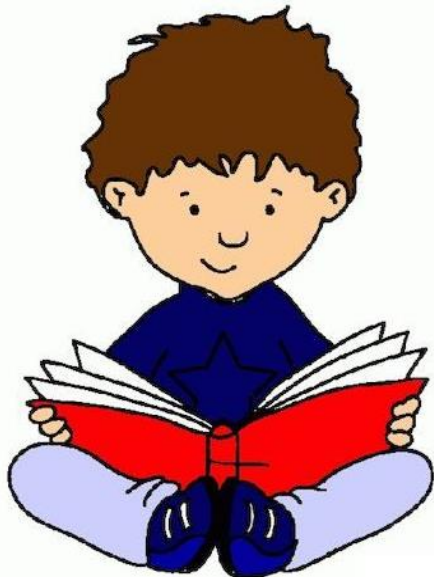


MÓDULO DE

COMUNICACIÓN

3 años



BIENVENIDOS AL MARAVILLOSO MUNDO DEL APRENDIZAJE

Queridos niños y niñas:

Con mucha alegría damos inicio a nuestros módulos de trabajo para los niños y niñas de 3 años. En esta nueva etapa, cada descubrimiento es una aventura, y cada juego es una oportunidad para aprender.

A lo largo de este módulo, los niños y niñas explorarán, crearán, cantarán, jugarán y compartirán momentos llenos de magia. Las actividades están diseñadas para estimular su curiosidad, desarrollar habilidades motrices, emocionales, sociales y del lenguaje, siempre respetando su ritmo de aprendizaje y necesidades.

Nuestro principal objetivo es acompañar a cada niño en su crecimiento con amor, paciencia y alegría, creando un ambiente seguro donde se sientan valorados, felices y motivados a aprender.

"Todo por amor, nada por la fuerza"



ÍNDICE

caratula	1
Bienvenida	2
Índice	3
Descripción	4-5
Figuras iguales	6-10
Canción	11
Sonidos onomatopéyicos.....	12-13
Adivinanzas	14-15
Sombras	16-17
Percepción visual	18-19
Rimas	20-21
La vocal “A”	22-27
Cuento.....	28-29
Relaciones analógicas	30-31
La vocal “E”	32-36
Semejanzas	37-38
Poesía.....	39
Diferencias	40-41
Figuras escondidas	42-43
Cuento (El perro Toby)	44-45
Expresión gestual.....	46
Expresión corporal	47
Palabras que riman	48-49
Rima.....	50
La vocal “I “	51-56
Adivinanzas.....	57-58
Refuerzo de vocales	59-60
Sonido inicial.....	61-63
La vocal “ O “	64-68
Los medios de comunicación	69-74
Sonidos largos – cortos	75-76
Discriminación de sonidos	77-78
La vocal “ U “	79-84
Trabalenguas	85-86
Encontrando figuras	87-88
Refuerzo de las 5 vocales	89-91
Figuras incompletas	92-95
Descomposición silábica	96-97
Comprensión lectora	98-99
Refuerzo de vocales	100-107
Laberintos.....	108-110
Idénticos	111-112
Reconociendo palabras	113-114



DESCRIPCIÓN

OBSERVA Y DESCRIBE LA ESCENA. PINTA CON CRAYOLAS



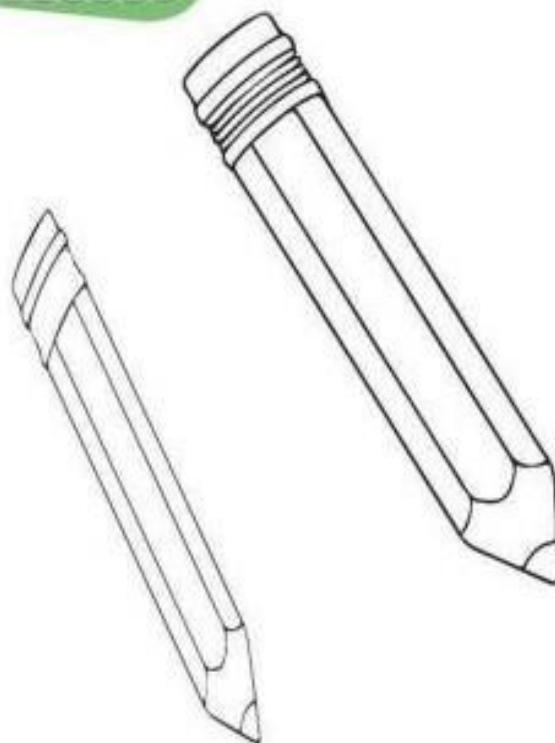
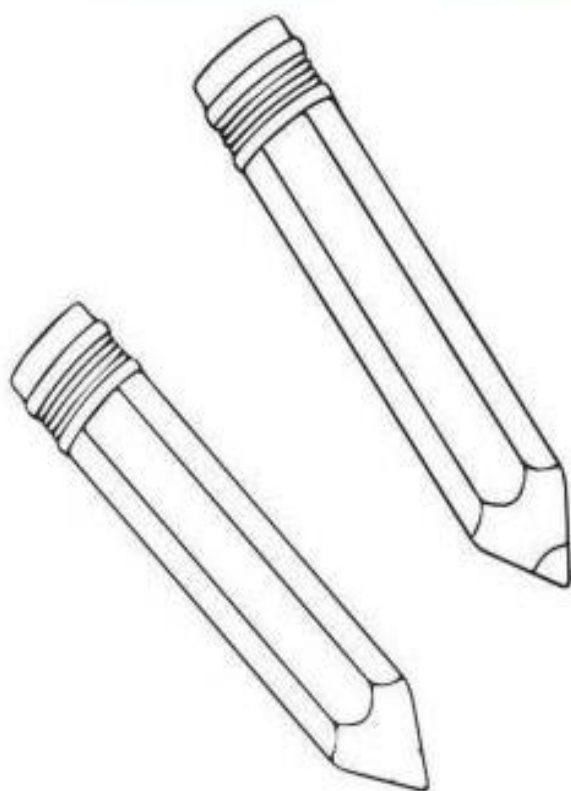
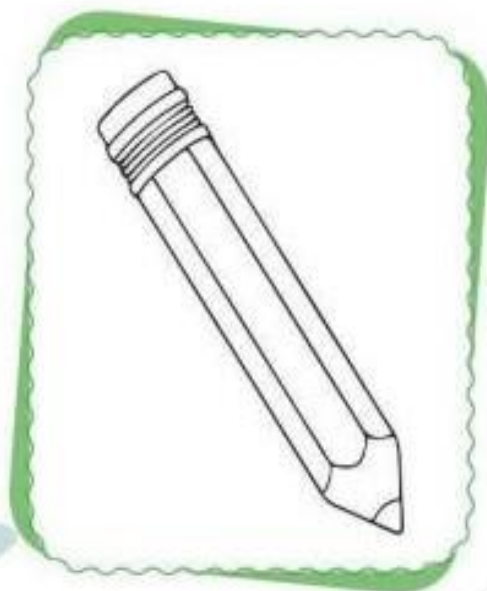


OBSERVA Y MENCIONA 3 CARACTERISTICAS DE LA IMAGEN. LA PROFESORA ANOTARA



FIGURAS IGUALES

PINTA CON TEMPERA LA IMAGEN QUE ES IGUAL AL MODELO. UTILIZA UN HISOPO.



FIGURAS IGUALES

Actividad Colorea los dibujos y une con una línea los que son iguales.



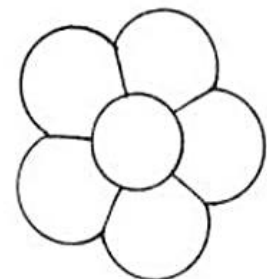
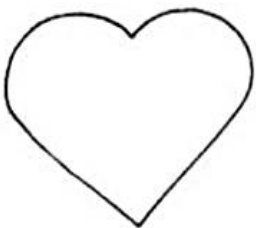
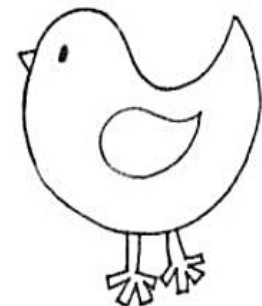
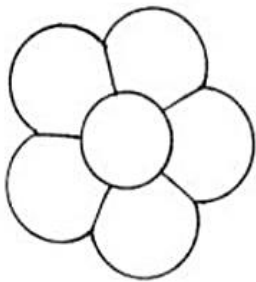
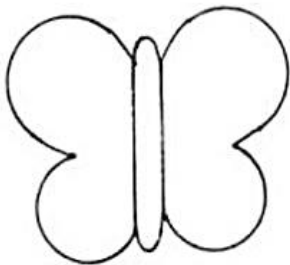
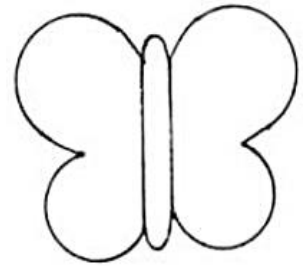
FIGURAS IGUALES



COLOREA EN CADA FILA LAS FIGURAS IGUALES.

¿ CUÁL ES IGUAL ?

Une con una línea los dibujos que son iguales y luego coloréalos.





PINTA CON TEMPERA LA IMAGEN QUE ES IGUAL AL MODELO.
UTILIZA UN HISOPO.



Canción

CON AYUDA DE TU PROFESORA CANTA Y APRENDE ESTA CANCIÓN.
LUEGO COLOREA EL CARACOLITO.

Caracolito

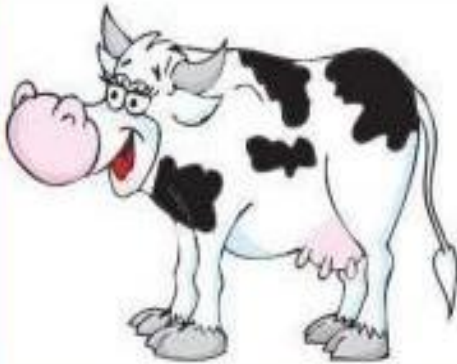
Caracolito,
caracolito
quién te hizo tan
chiquito
si tu te asomas
hacia la arena
el agua te llevará
y el pobre caracolito
solito se quedará.

Caracolote,
caracolote
quién te hizo tan
grandote
si tu te asomas
hacia la arena
el agua te llevará
y el pobre
caracolote
solote se quedará.



SONIDOS ONOMATOPÉYICOS

CON AYUDA DE TU MAESTRA IMITA LOS SONIDOS DE CADA ANIMALITO.



Muuu



Cua cua



Miau miau



Guau guau

SONIDOS ONOMATOPEYICOS

Reproduce el sonido de cada animalito. colorea



cerdo

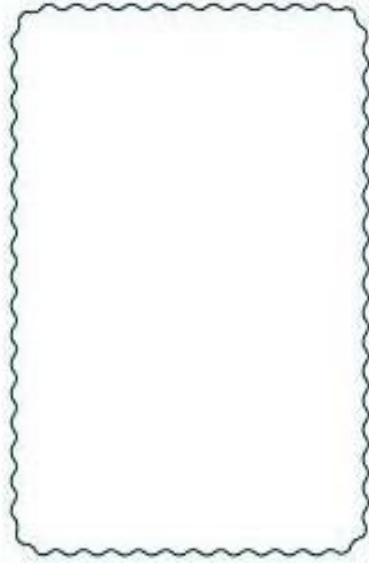
OINK - OINK



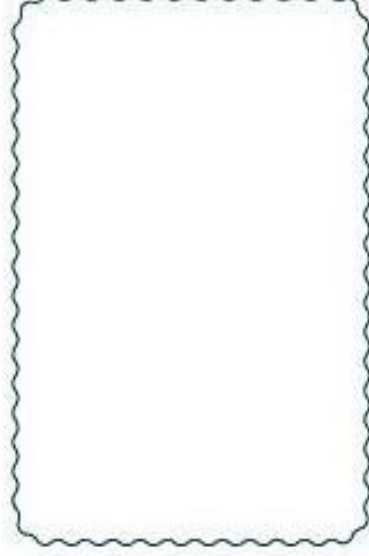
oveja

MEEE - MEEE

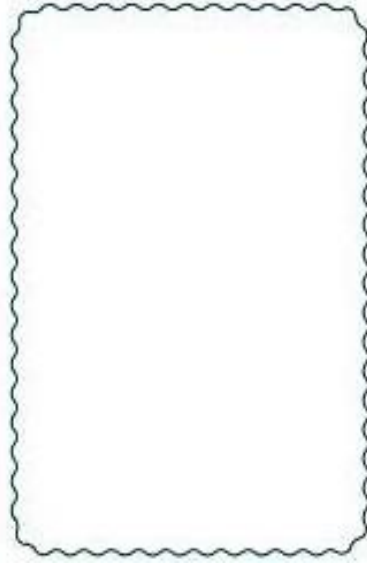
¿Adivina quién soy?



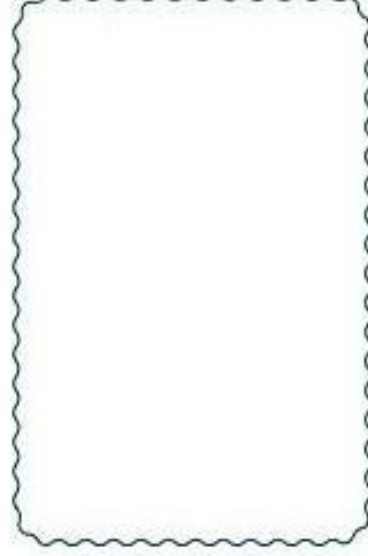
Soy un astro y doy luz y calor.



Soy animal y vivo en el agua.

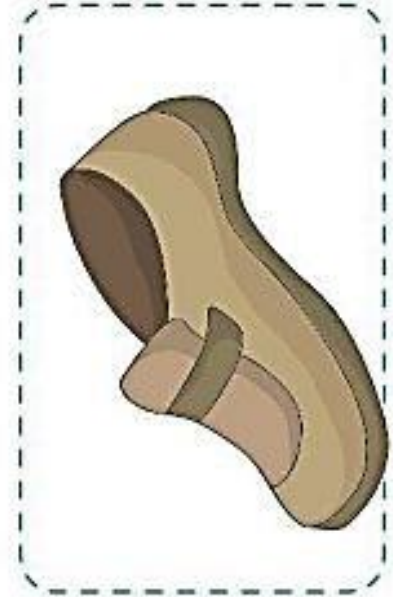


Soy un postre frío, dulce y sabroso.



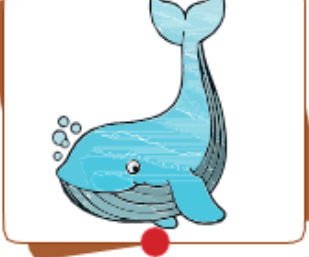
Soy de cuero y calzo tus pies.

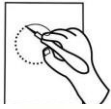
RECORTA



SOMBRAS

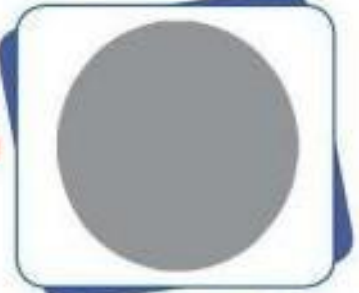
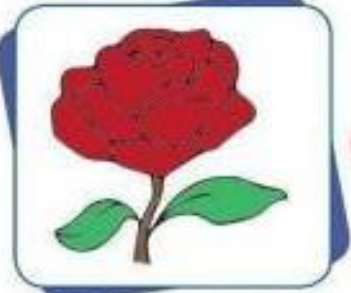
◆ Une las figuras con sus sombras iguales.





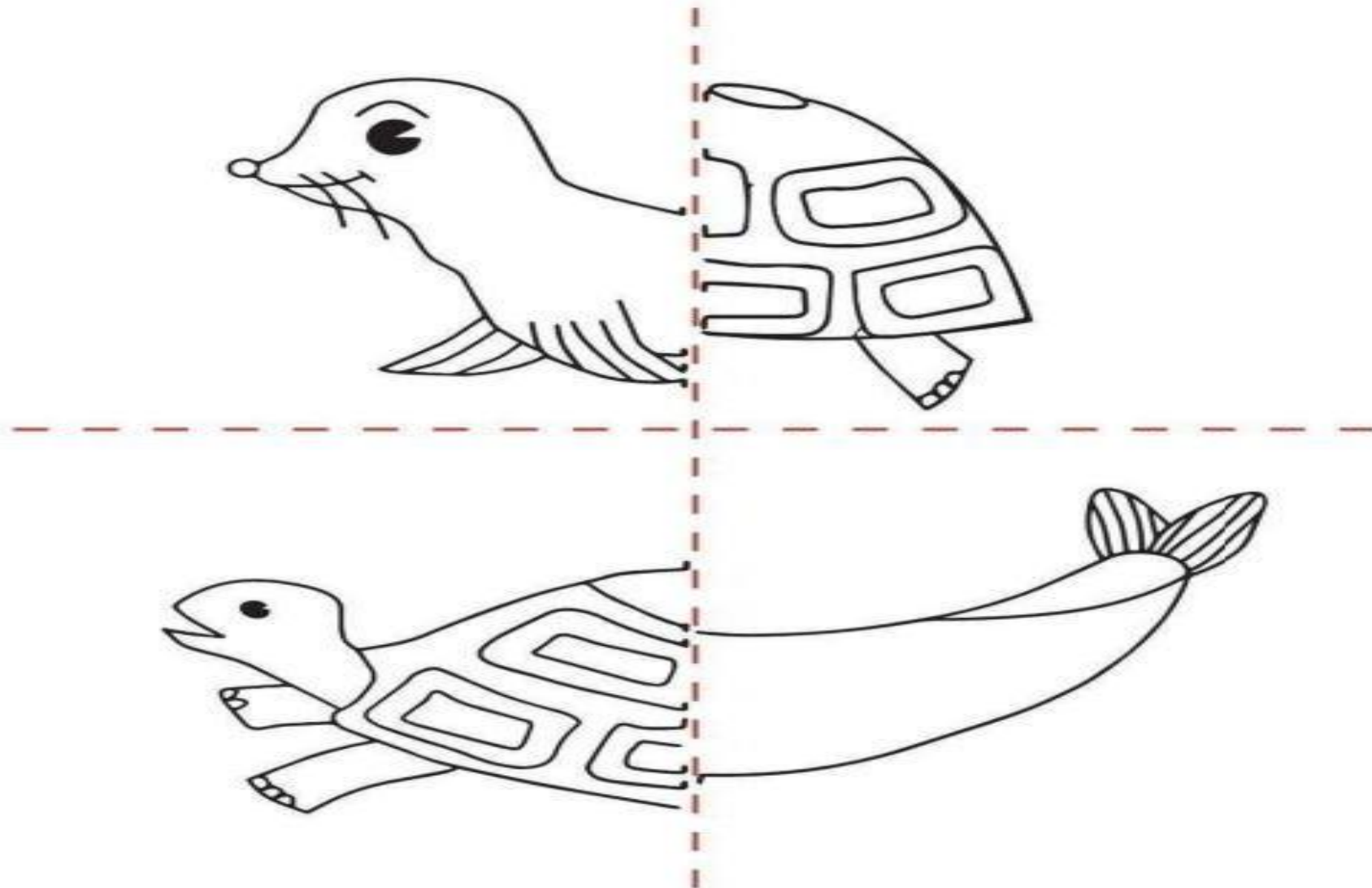
SOMBRAS

UNE LAS FIGURAS CON SUS SOMBRAS IGUALES.



PERCEPCION VISUAL

COLOREA, CORTA Y PEGA LOS ANIAMLES EN OTRA HOJA.



PERCEPCIÓN VISUAL

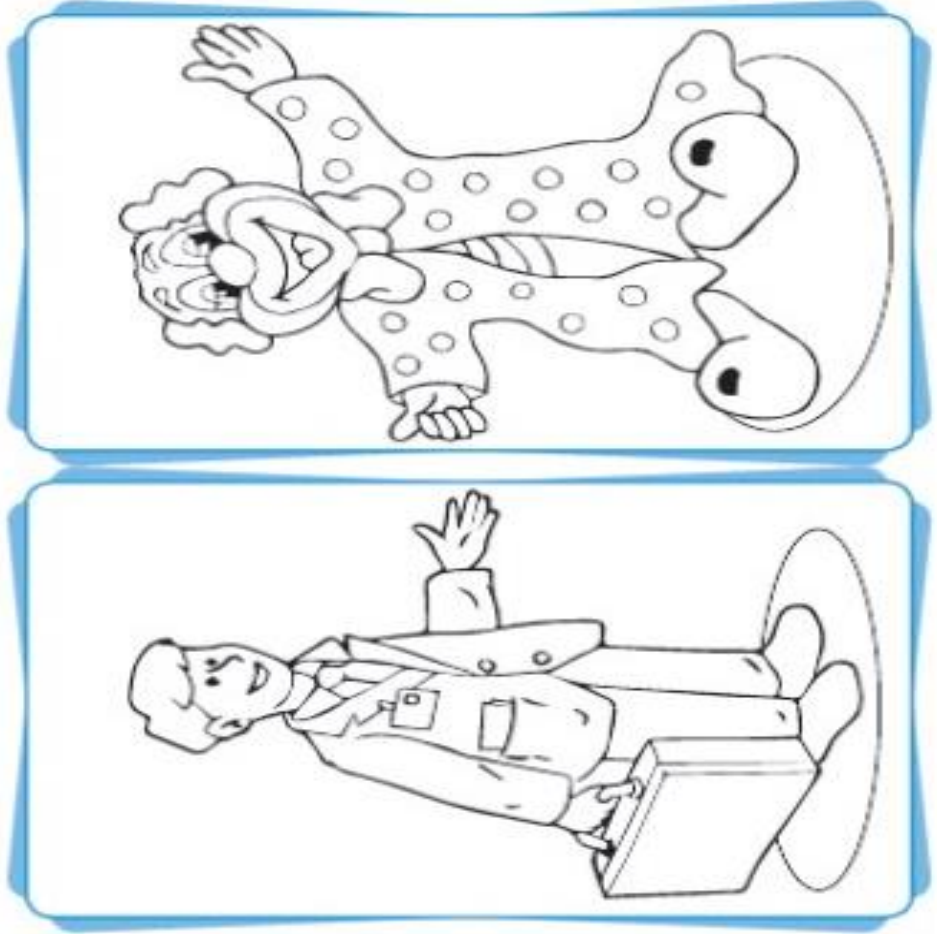
OBSERVA el modelo y COLOREA al que es igual al modelo.



RIMA

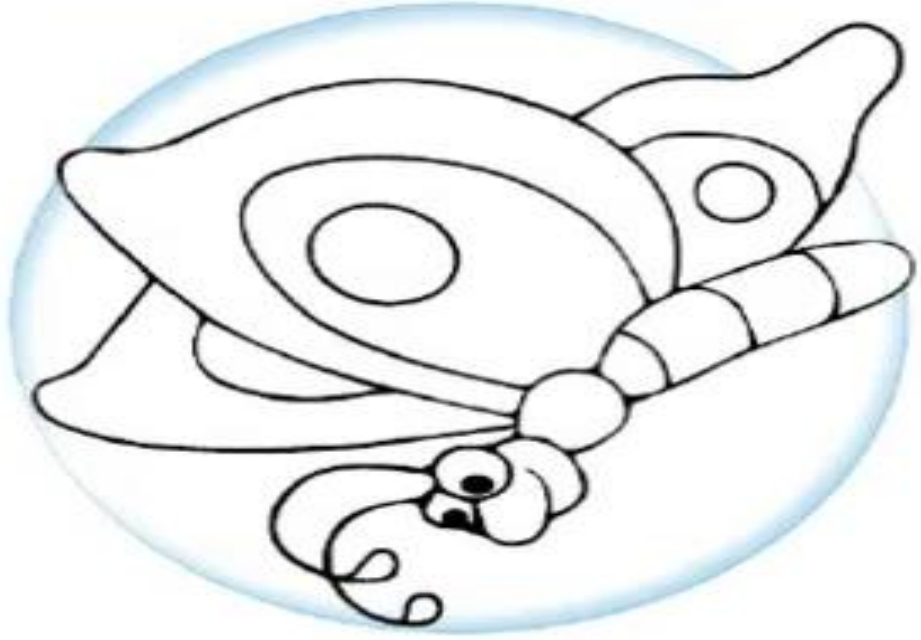
Aprende y pinta la figura que corresponda a la rima.

El payaso
Cuando el payaso
está feliz
se le cae la nariz.



RIMA

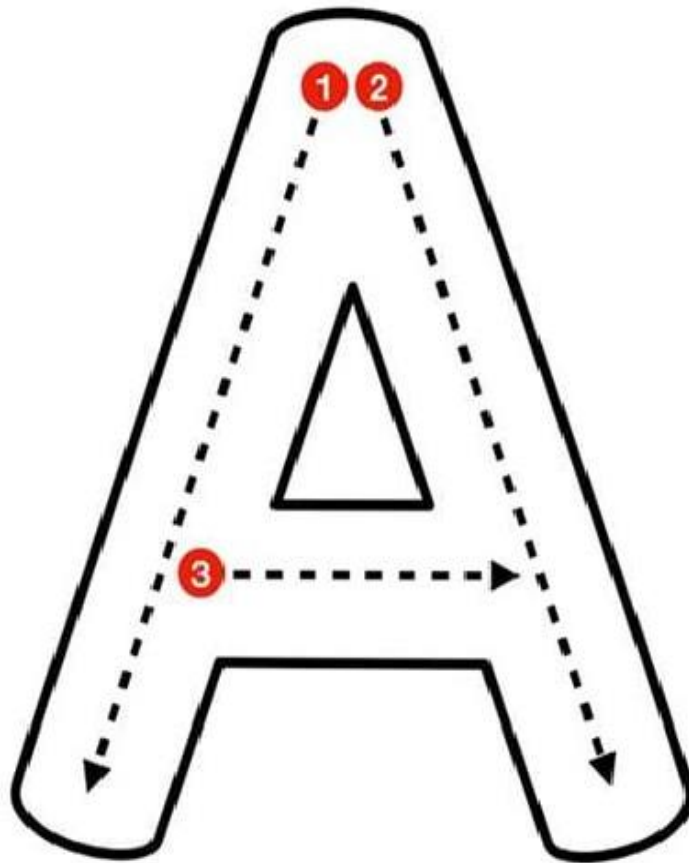
Practica la rima y coloreo.



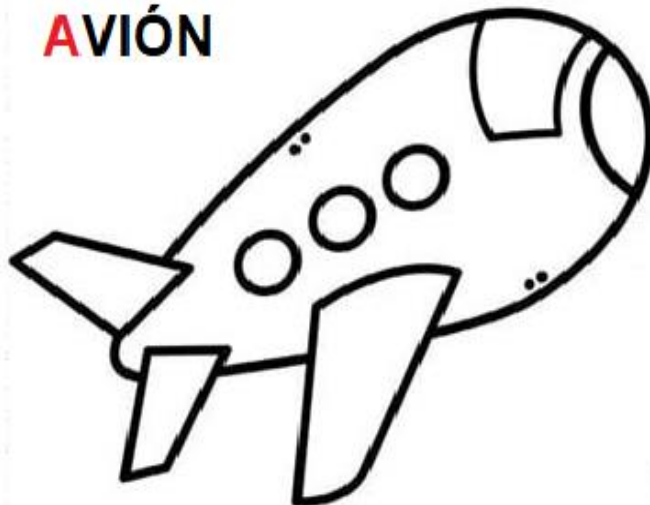
Vuela, vuela mariposa,
vuela, vuela sin parar,
hasta llegar al arbolito,
donde puedas descansar.

LA VOCAL " A "

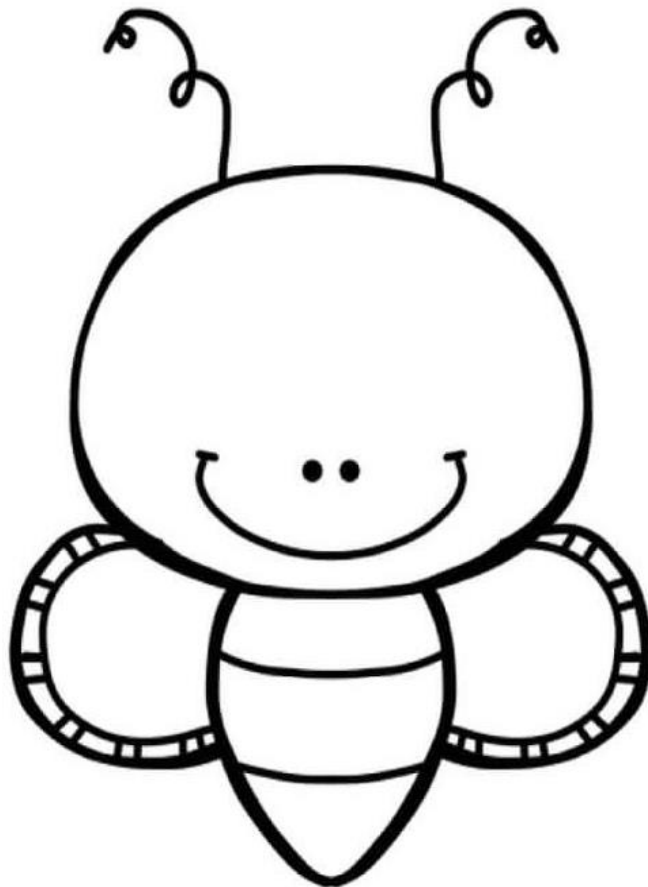
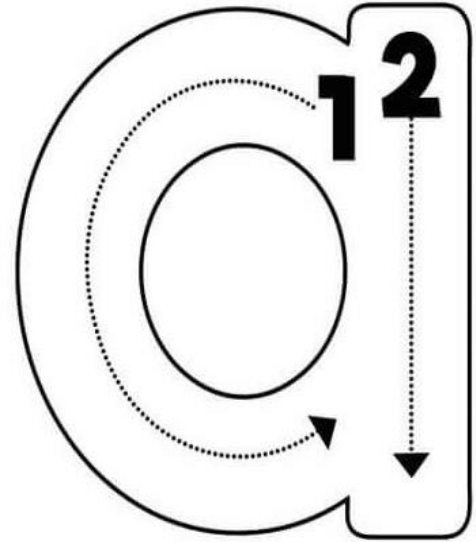
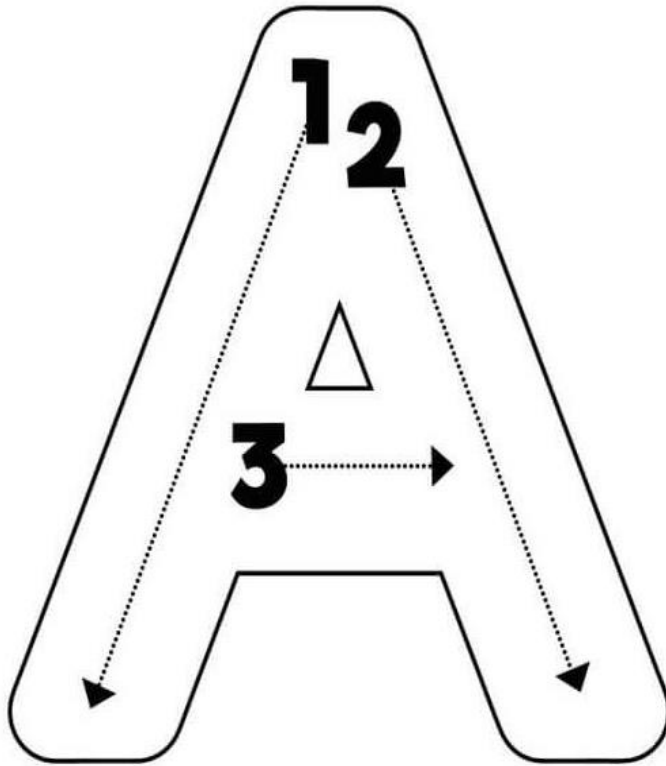
- Identifica la vocal " A " y reconoce sus sonido .
- Plasma plastilina en la vocal "A " y colorea el avión.



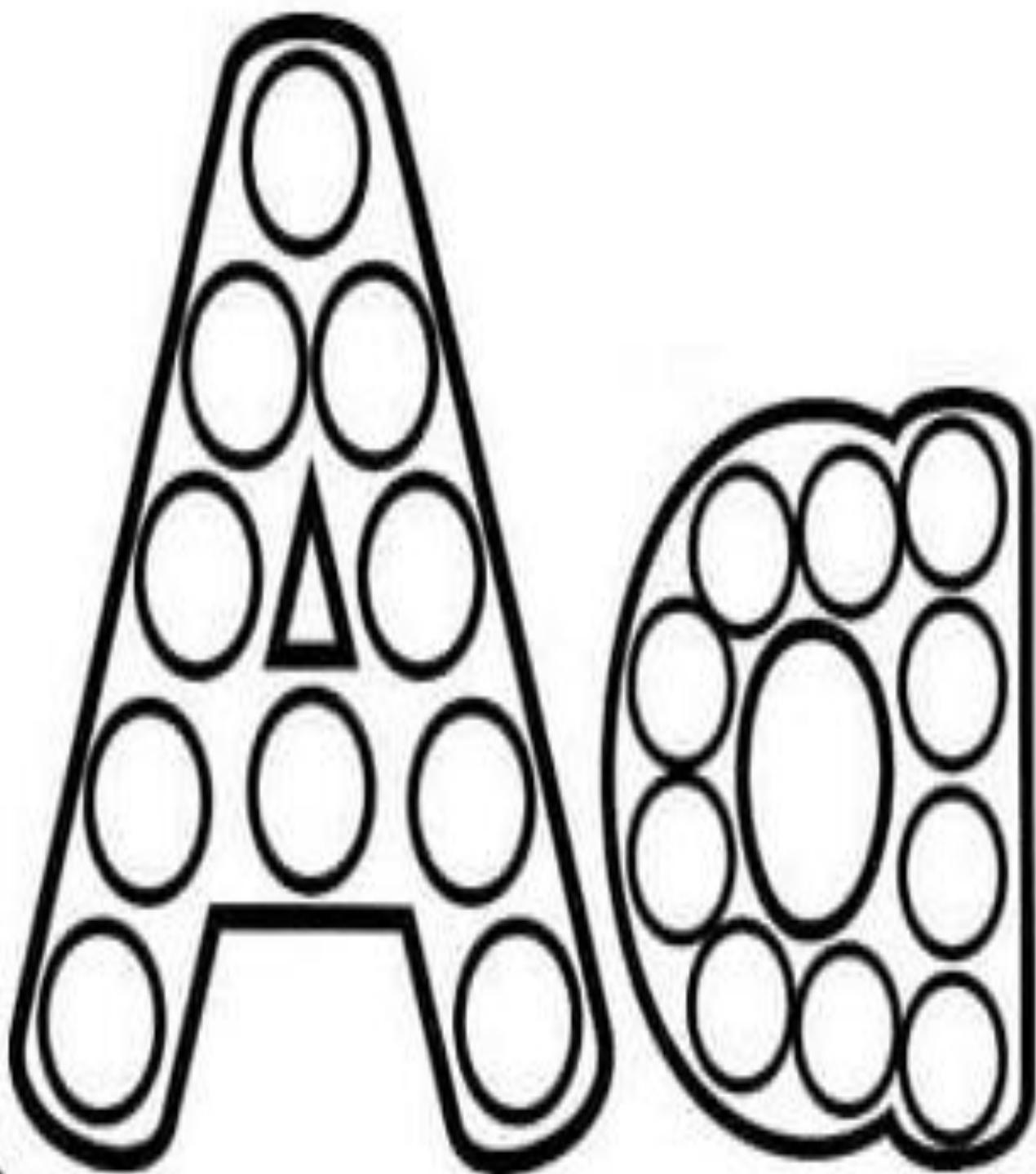
AVIÓN



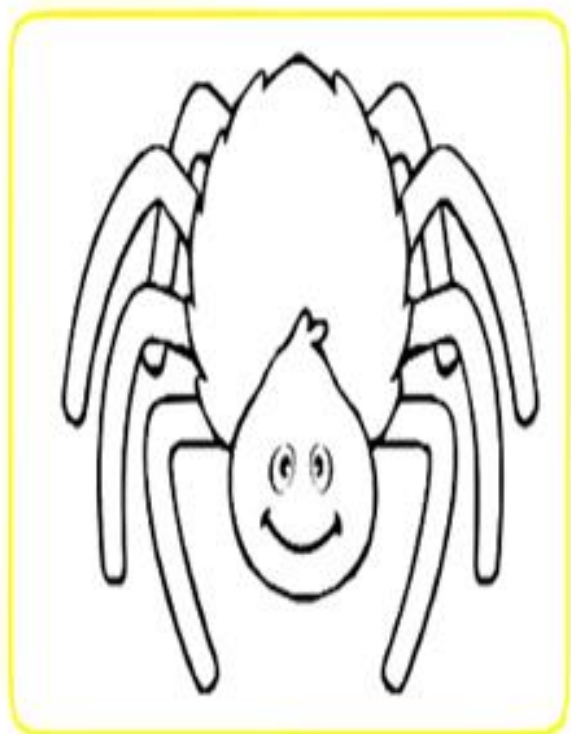
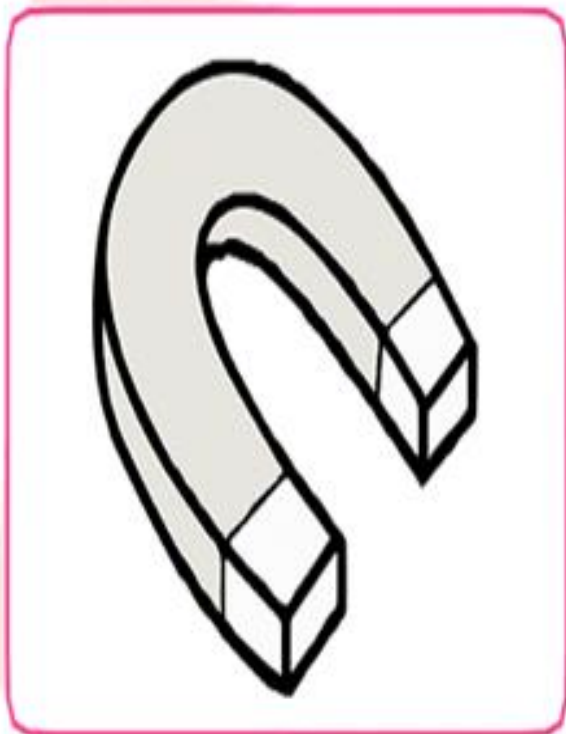
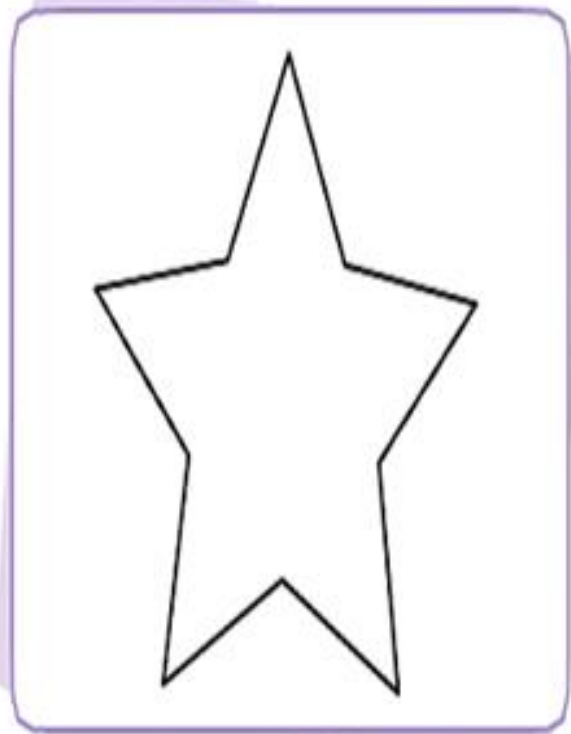
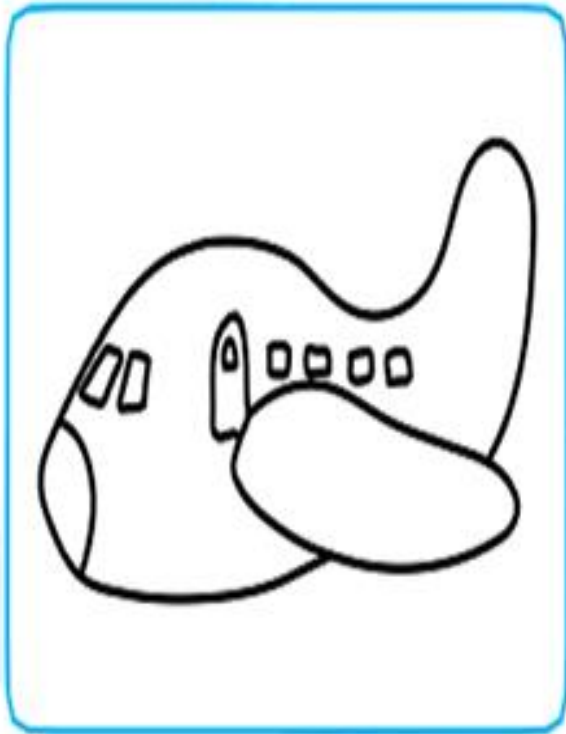
❖ Traza con plumón grueso por las líneas punteadas de la vocal y pinta la imagen.



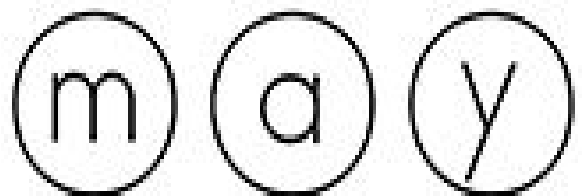
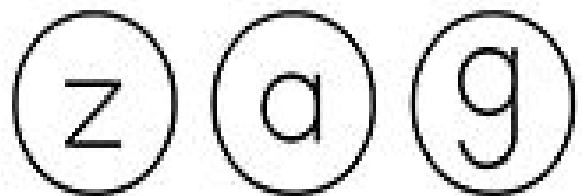
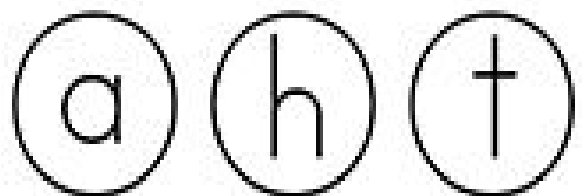
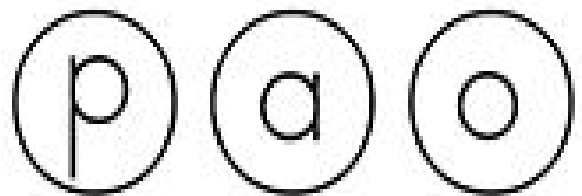
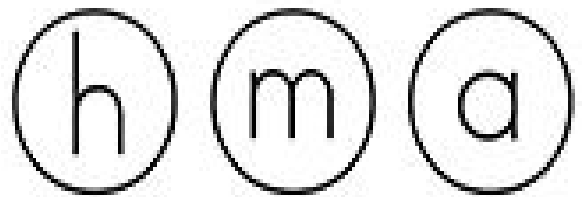
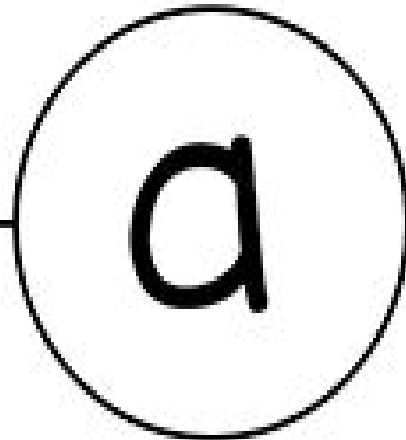
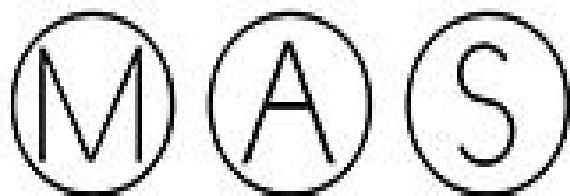
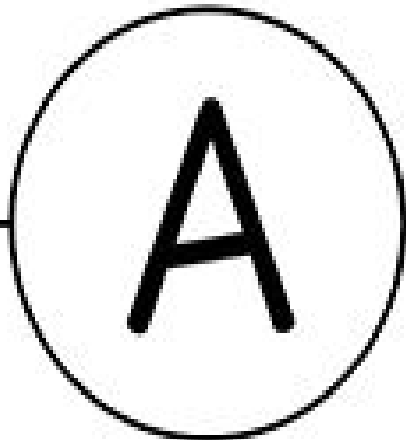
Pinta con tu huellita dactilar la vocal



PINTA SOLO A LOS OBJETOS QUE EMPIECEN CON LA VOCAL. "A".



Busca y colorea la vocal A - a

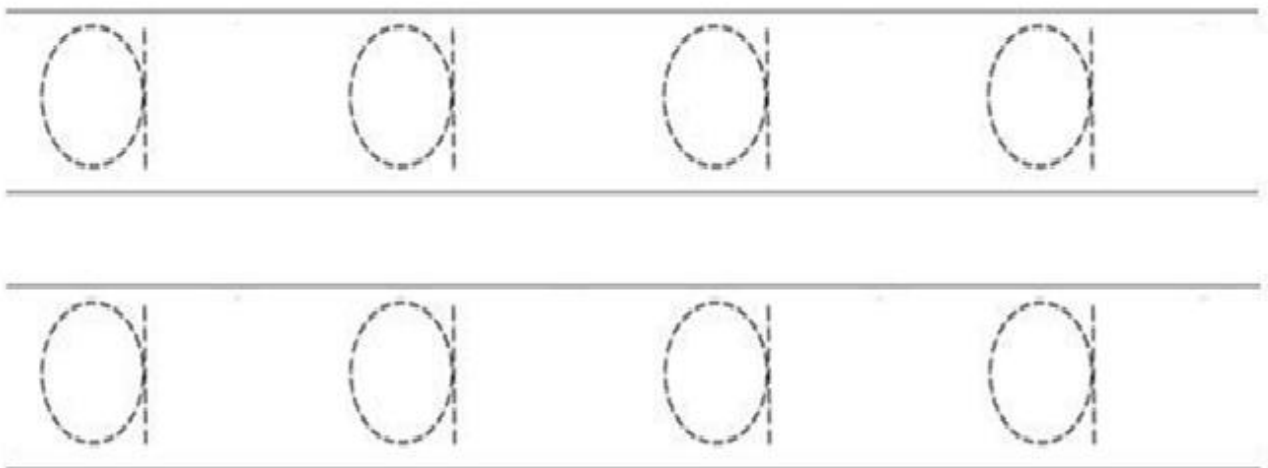


- Colorea y realiza el trazo de la vocal a.



© 2011

ardilla



(CUENTO)



Carlos

y



Esteban

salieron al recreo.



Carlos

llevó una



pelota

y no quiso jugar con



Esteban



su

profesora

les dijo que jueguen



y se hicieron grandes



amigos

- Realizan lectura imágenes

COMPRESIÓN LECTORA.

1. ¿De quiénes habla el cuento?



2. ¿Con qué querían jugar?



3. ¿Cómo jugaron?



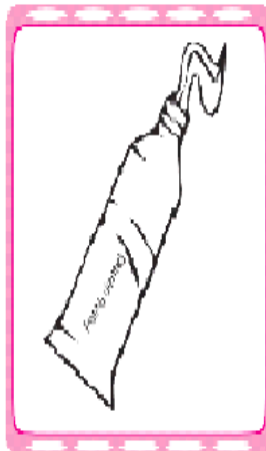
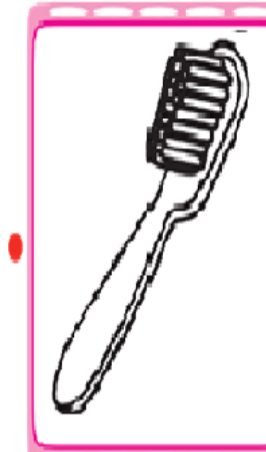
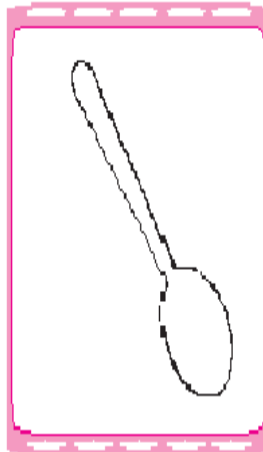
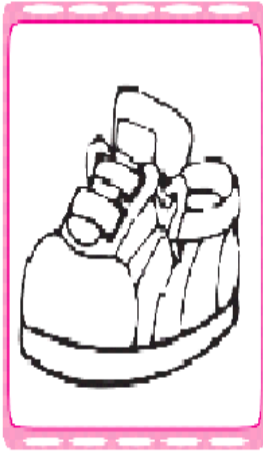
4. ¿Cómo te gusta jugar?



- Después de haber escuchado el cuento, marca la respuesta correcta.

Relaciones analógicas

Colorea las imágenes y relaciona las columnas con una línea según su complemento.



ANALOGÍAS

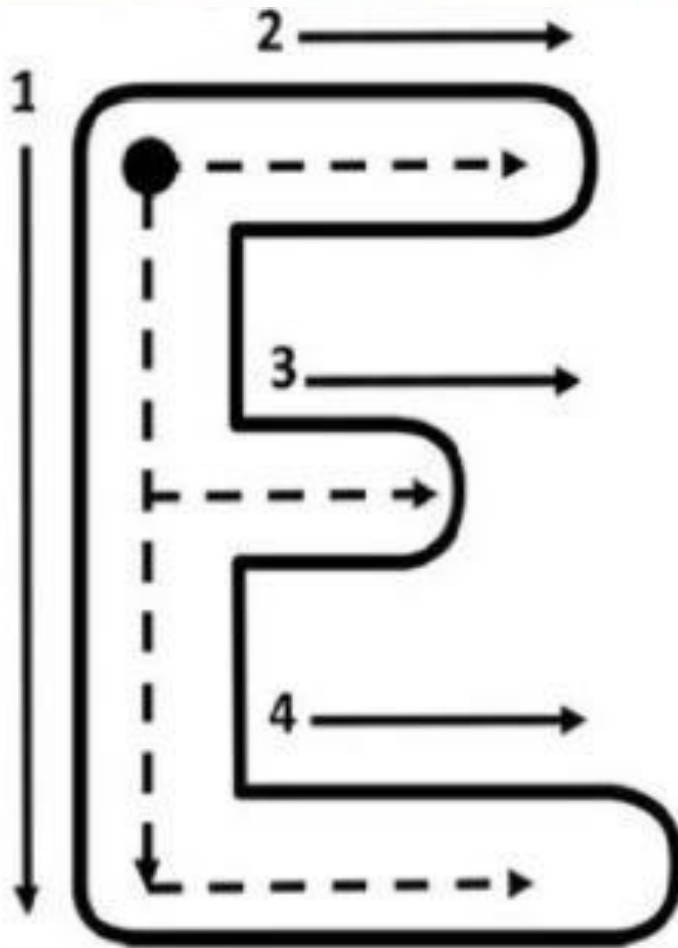
Indicadores: Relaciona analogías con dibujos.

● RELACIONA y encuentra sus parejas.



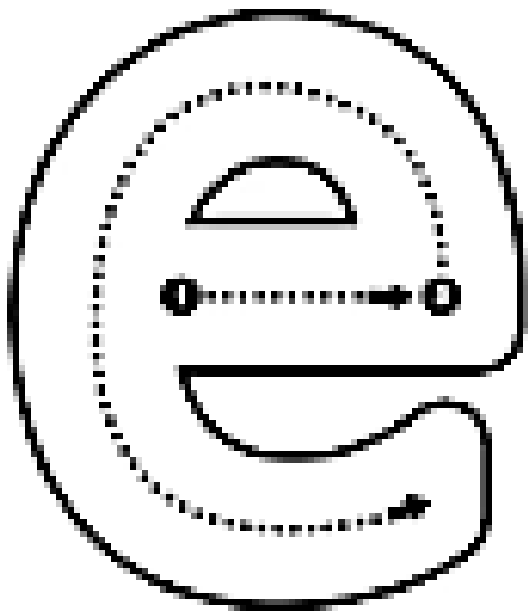
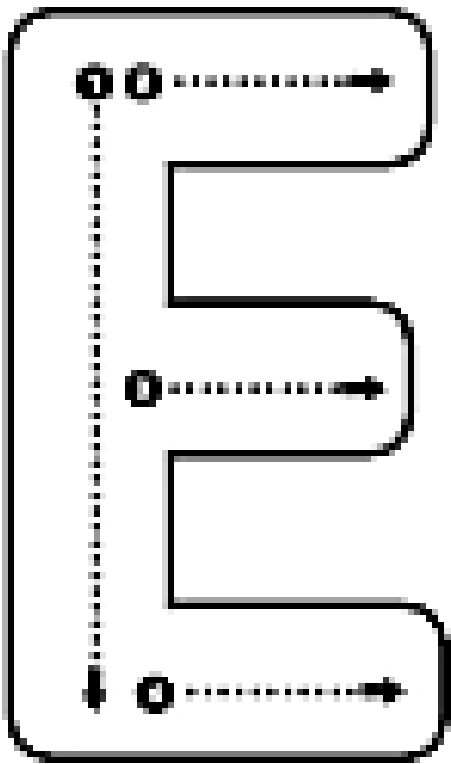
LA VOCAL "E"

❖ Traza con plumón grueso por las líneas punteadas de la vocal y pinta la imagen.

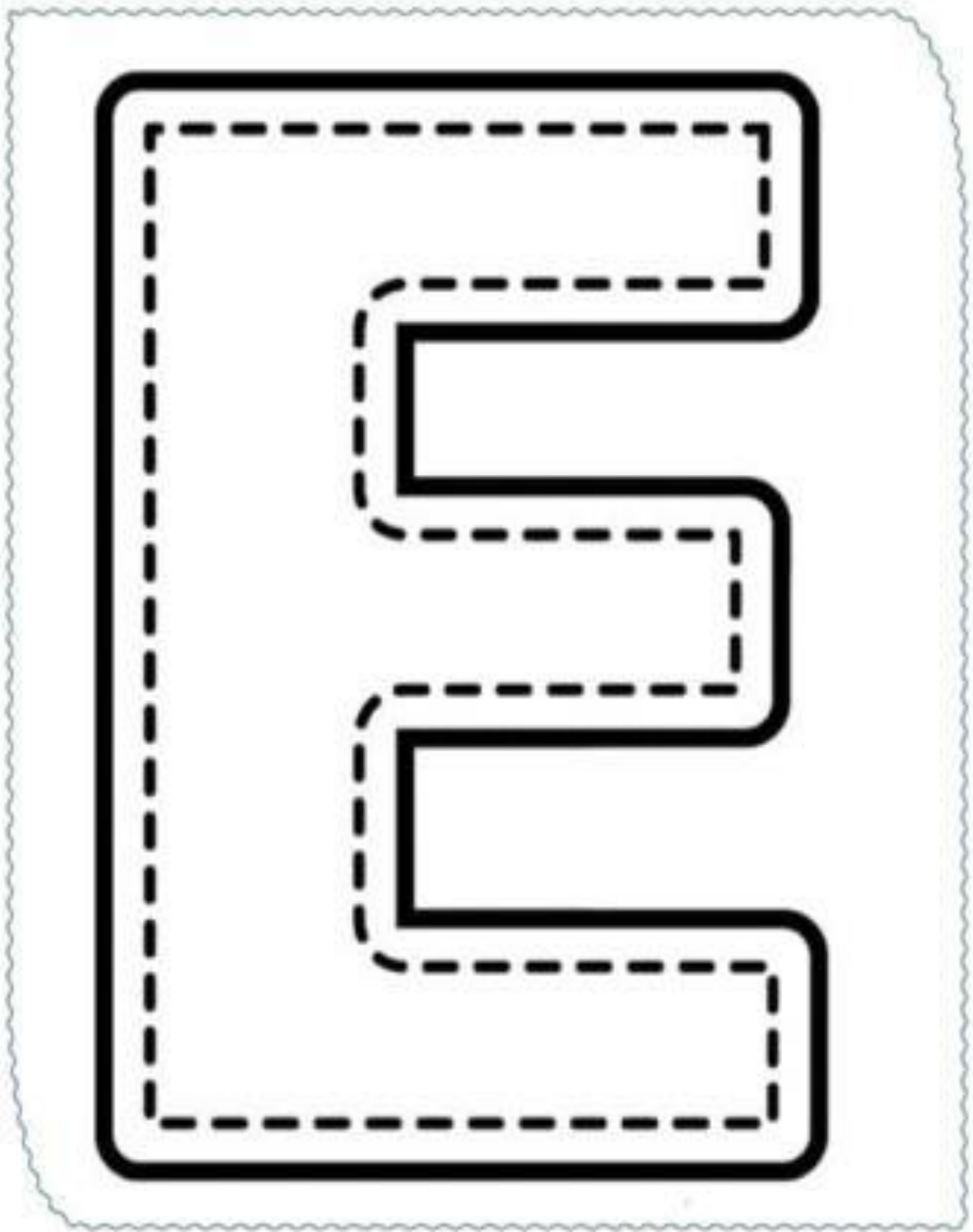




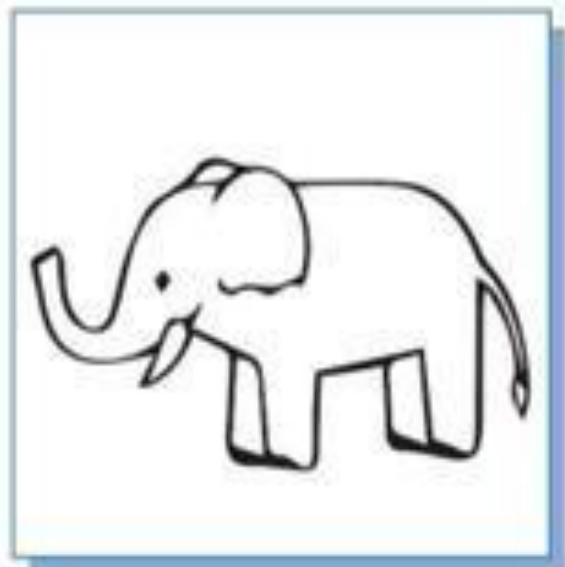
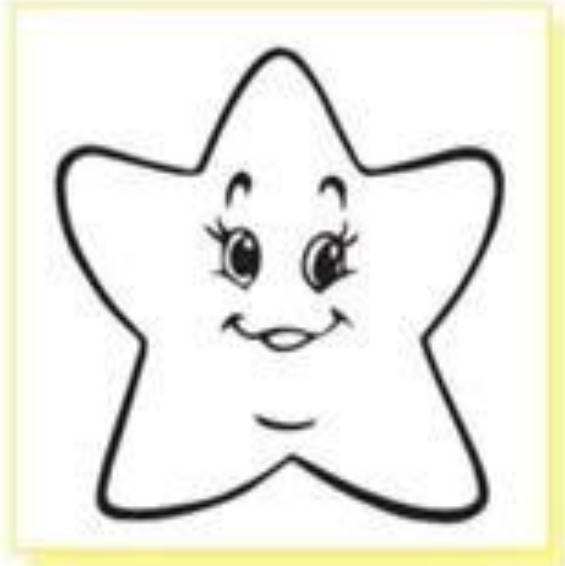
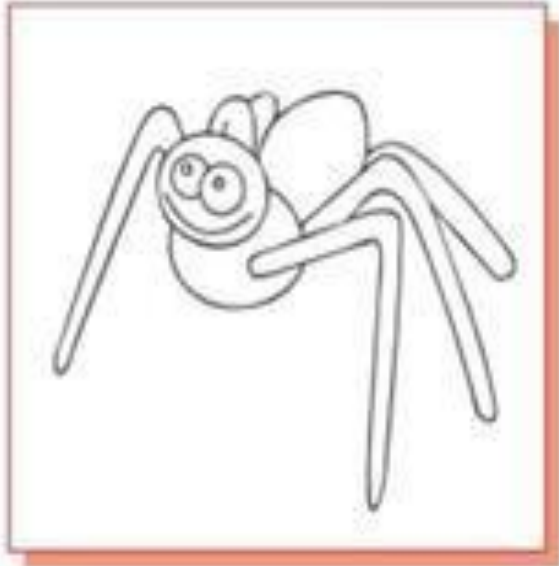
DELINEA Y LUEGO PEGA PLASTILINA EN LA VOCAL E . COLOREA LA IMAGEN



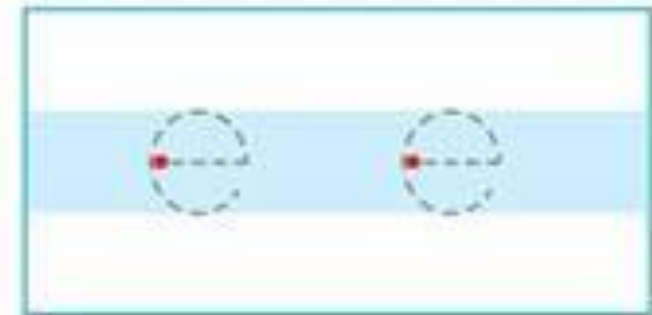
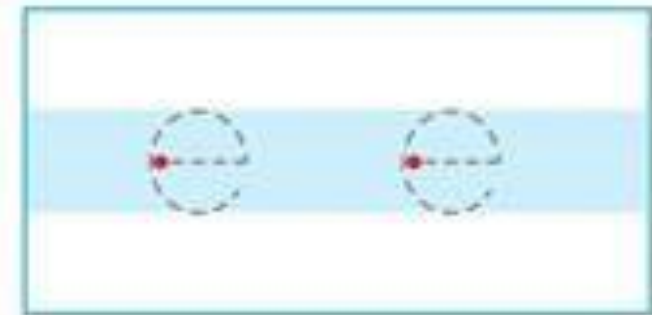
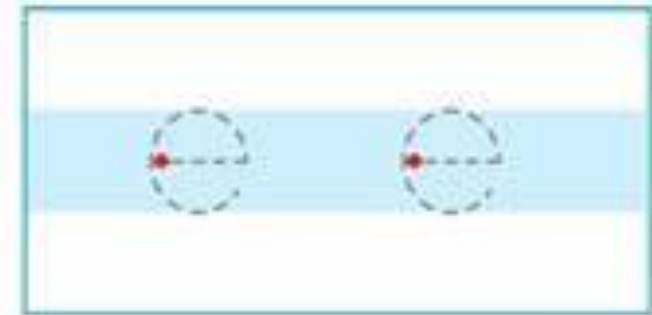
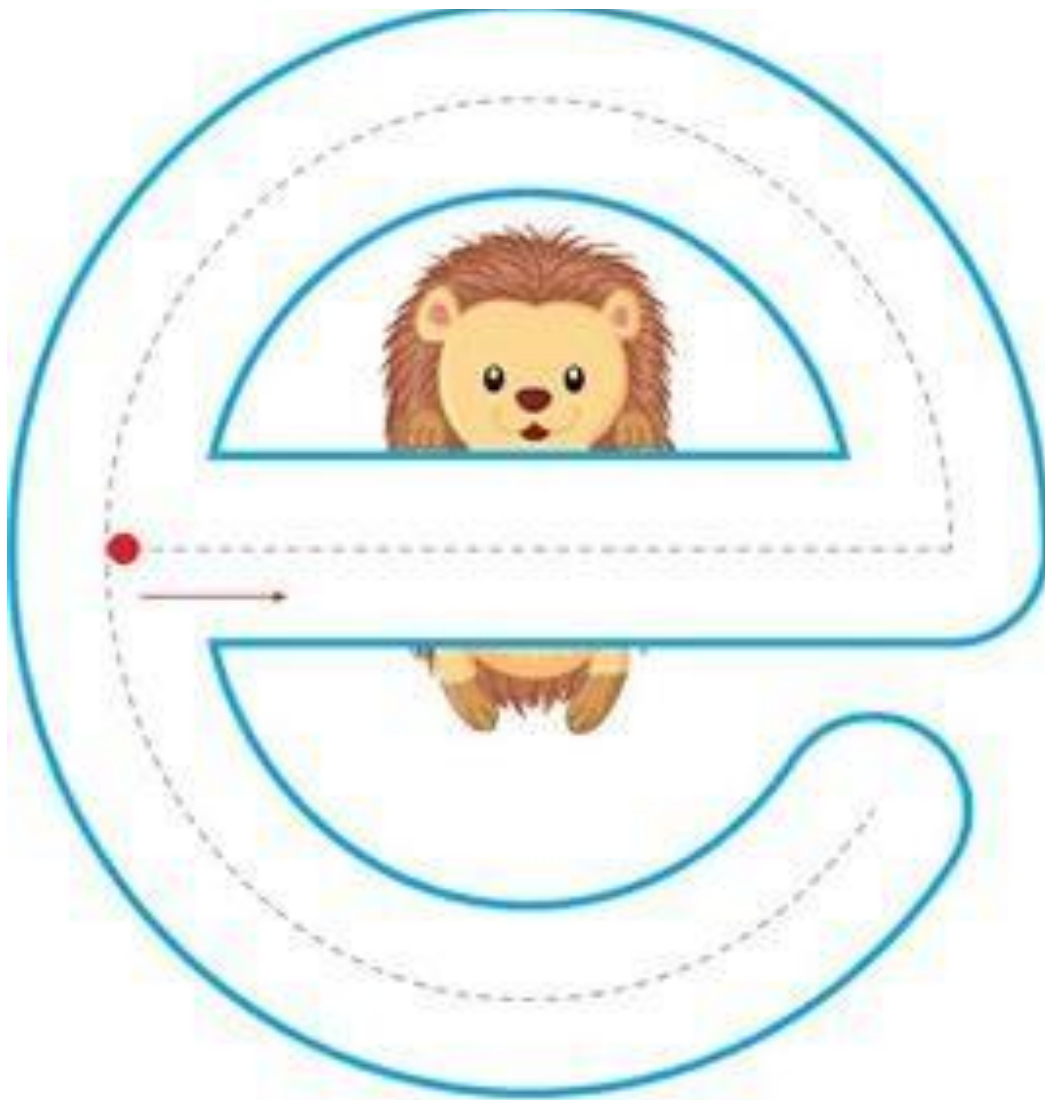
PUNZA LOS PUNTITOS, DESGLOSA Y PEGA PAPAEL DE COLOR ROJO POR DETRÁS DE LA HOJA PARA FORMAR LA VOCAL "E".



PINTA SOLO A LOS OBJETOS QUE EMPIECEN CON LA VOCAL. "E".

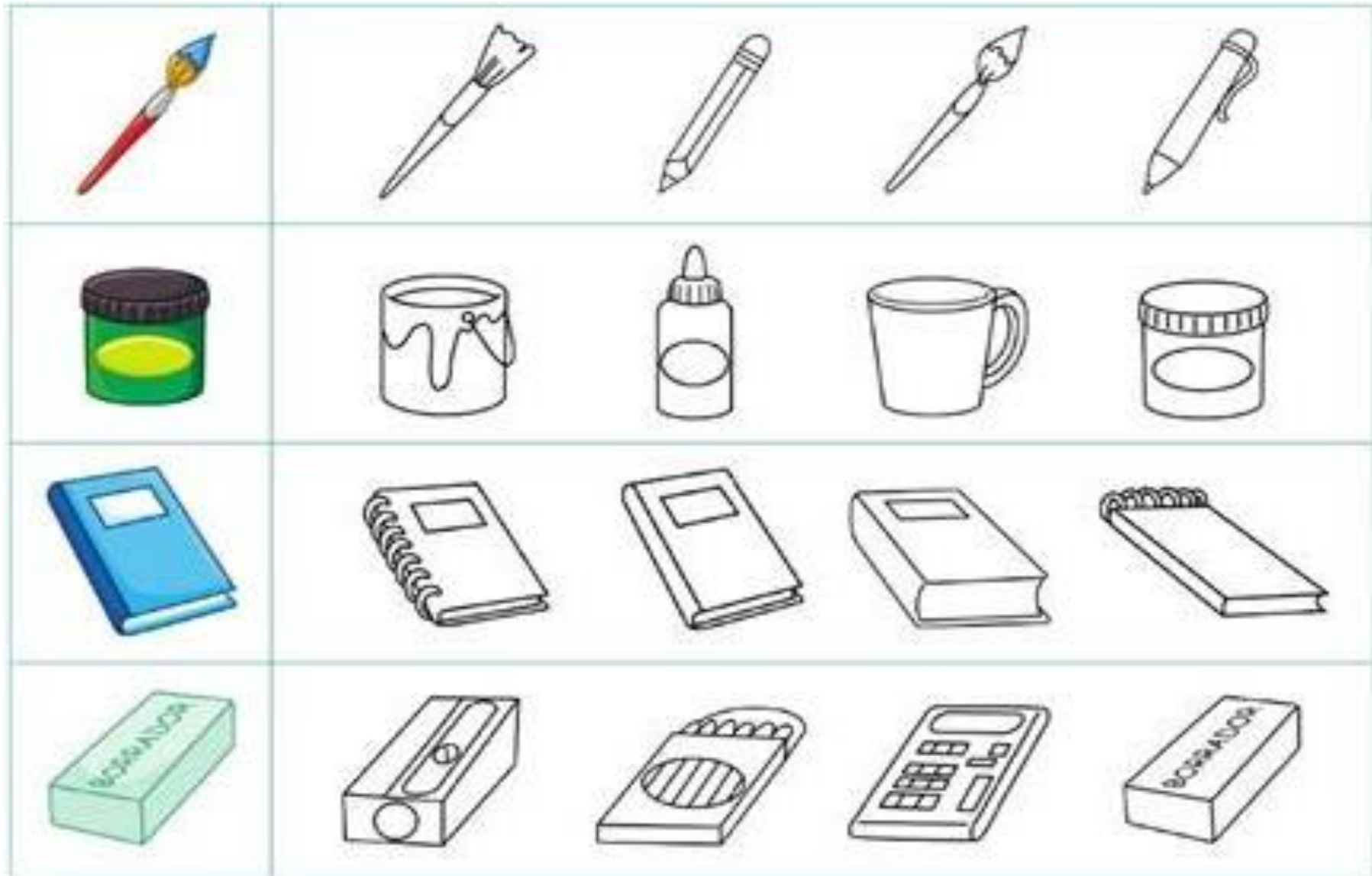


LA VOCAL. "E"



PEGA LANA EN LA VOCAL "e". LUEGO REPASA O DELINEA LA VOCAL "E".

SEMEJANZAS

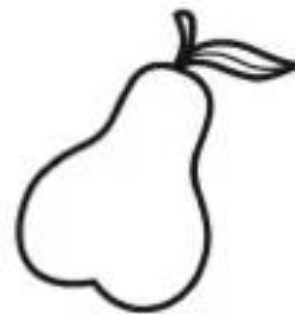
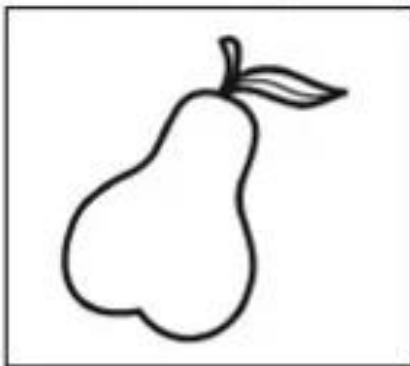


COLOREA LA FIGURA QUE ES IGUAL AL MODELO.

Agua Viva School

SEMEJANZAS

Pinta los dibujos que son iguales al modelo.



POESIA

La sonrisa de un niño
está en la flor más bella.

El canto de un niño está
en el más hermoso
atardecer.

Tu eres un niño, lo más
puro que hizo Dios.

APRENDE LA POESIA. LUEGO PINTA LAS IMÁGENES.



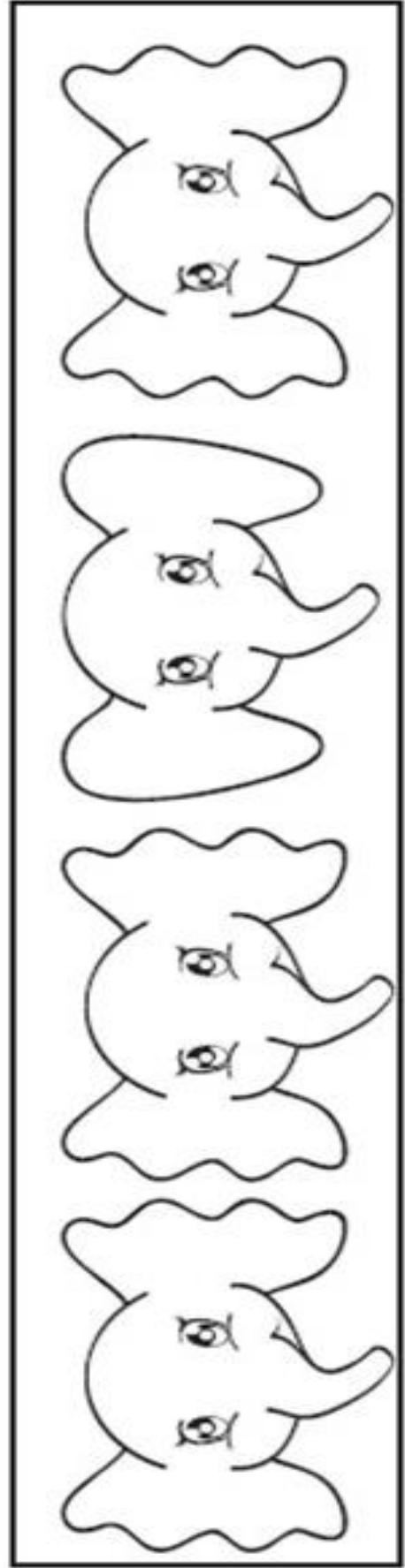
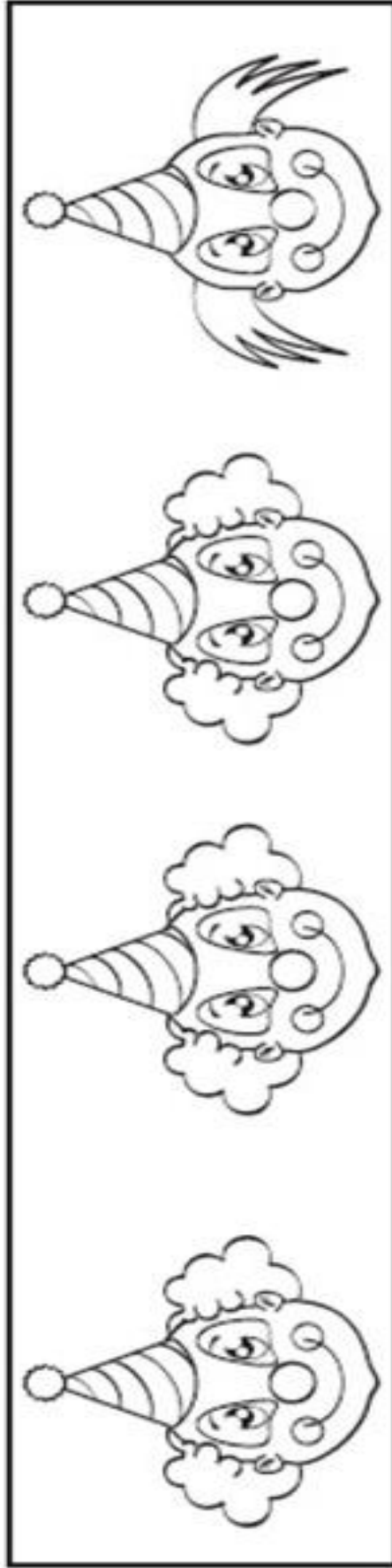
DIFERENCIAS



BUSCA Y ENCIERRA A CADA INTRUSO EN LA FILA.

DIFERENCIAS

- Encierra la figura diferente que encuentres en cada fila.



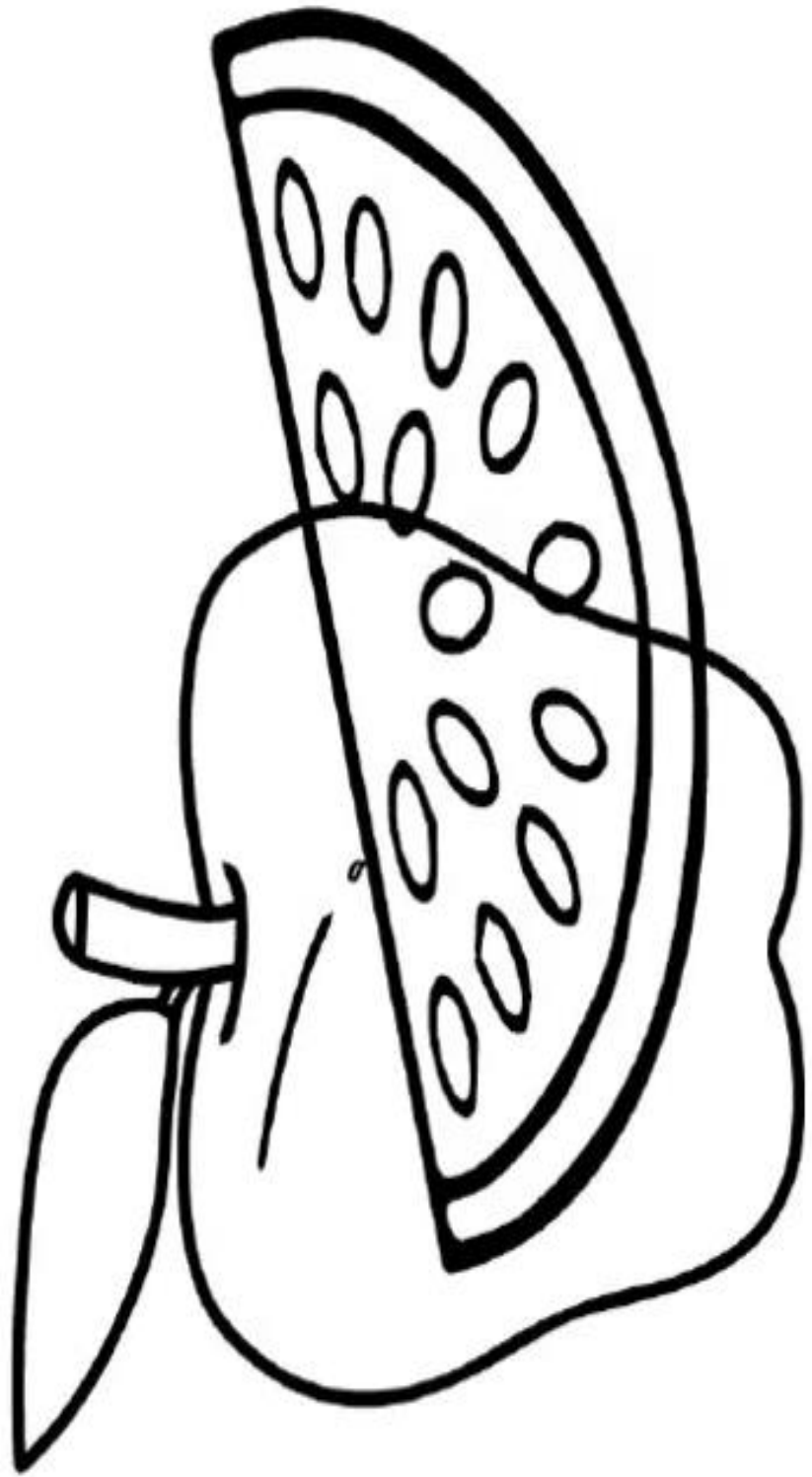
FIGURAS ESCONDIDAS

Pinta con tempera la pera que encuentres.

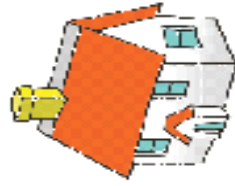


FIGURAS ESCONDIDAS

Rasga papel y pega en la sandía.



EL perrito Toby (cuento)



casa



vive
niño



perro

En una **vive** con su **perro** que se llama Toby, este es muy obediente.



perro



perifoneo

Todas las mañanas, cuando el **ve** llegar el **perifoneo** corre a recogerlo para llevarlo al



niño



hueso

, su dueño, y él en recompensa lo premia dándole un **hueso**.

Responde

¿Quién vive en la casa?



¿Qué hacía toby en las mañanas?



¿Qué le daba el  como recompensa.?



Escucha el texto con atención. Marca la respuesta correcta con un aspa (X).

EXPRESION GESTUAL



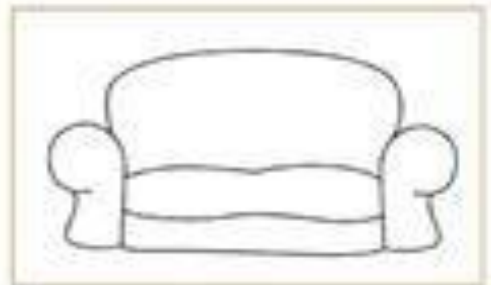
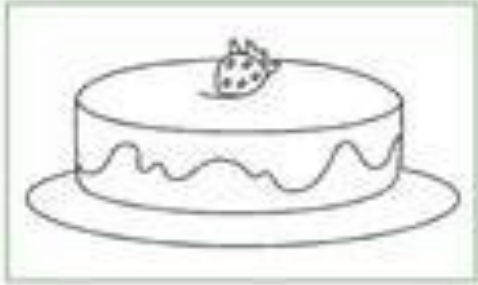
ENCIERRA LAS SITUACIONES DONDE MI CUERPO EXPRESA FELICIDAD, ALEGRÍA, ENOJO Y TEMOR.

EXPRESION CORPORAL



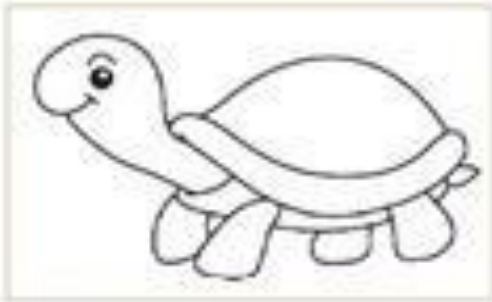
OBSERVA LAS IMÁGENES Y LAS IMITAS.

PALABRAS QUE RIMAN



COLOREA LAS IMÁGENES QUE TENGAN EL MISMO SONIDO FINAL.

PALABRAS QUE RIMAN



COLOREA LAS FIGURAS QUE TENGAN EL MISMO SONIDO FINAL.

RIMAS

Ana toca la campana
para que coman
pastel de manzana.

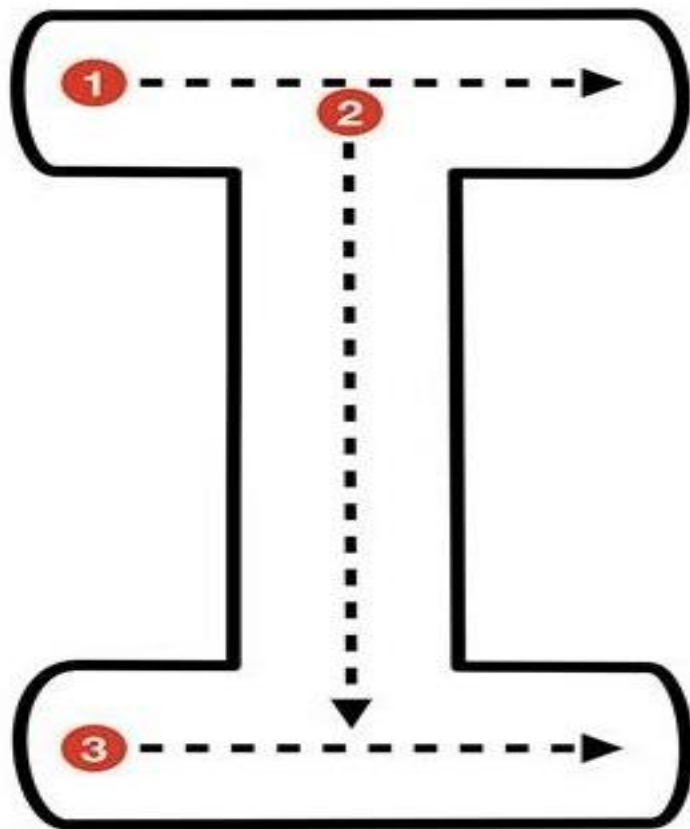


COLOREA LAS FIGURAS QUE TENGAN EL MISMO SONIDO FINAL.

Agua Viva School

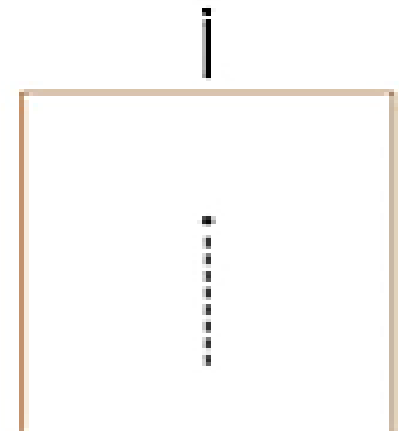
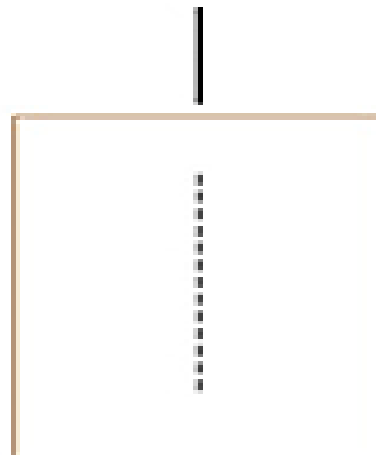
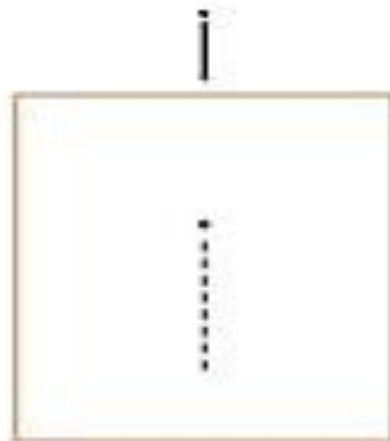
LA VOCAL " I "

- Realizo el trazo de la i con lentejuela, coloreo el indio.



LA VOCAL "i"

Iván y Fresia
van a la iglesia.
Ellos vienen de
Indonesia.



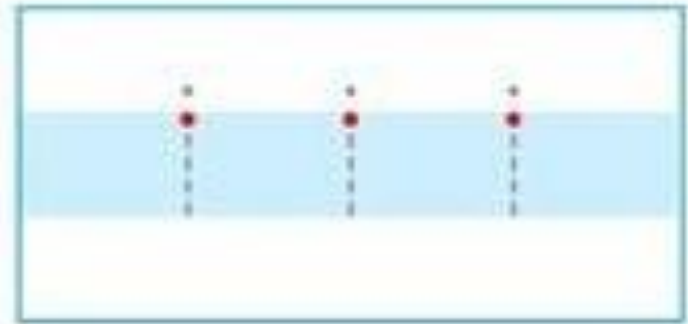
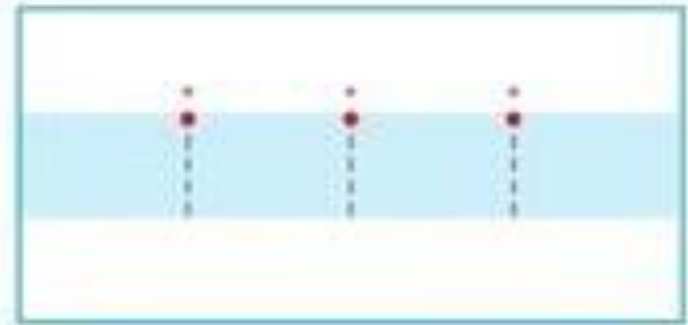
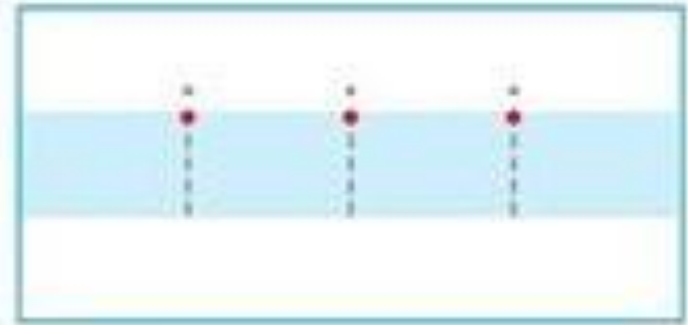
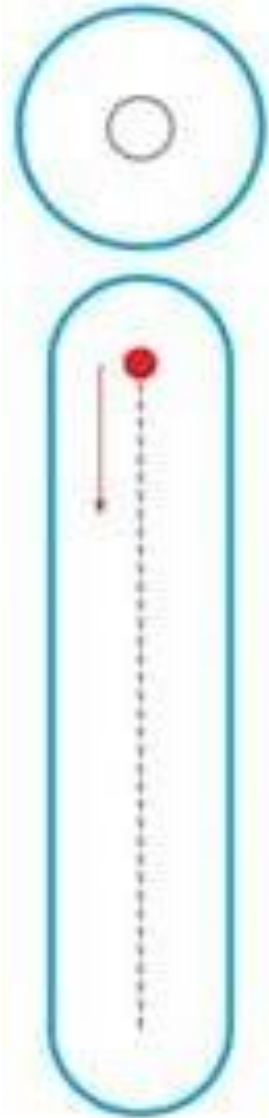
ESCUHA CON ATENCION LA RIMA Y ENCIERRA LAS VOCALES- i. LUEGO
DELINEA LOS TRAZOS DE LA VOCAL - i..

DESCRIMINACION AUDITIVA

NOMBRA LOS DIBUJOS E IDENTIFICA AQUELLOS QUE EMPIEZAN CON I. ENCIERRA LOS DIBUJOS CUYO NOMBRE EMPIEZAN CON LA VOCAL I.

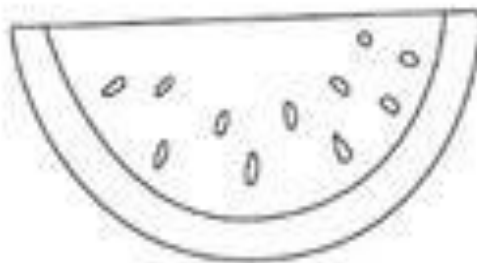
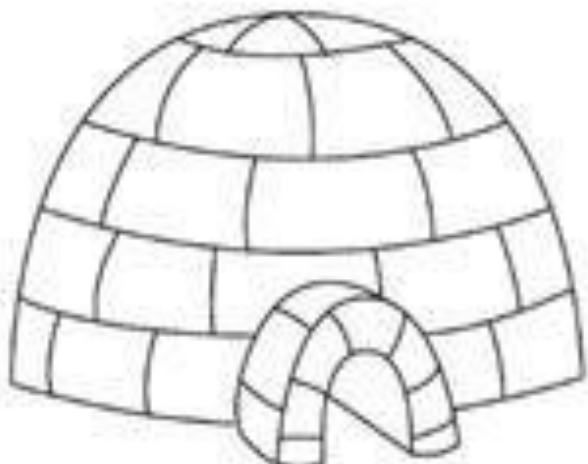
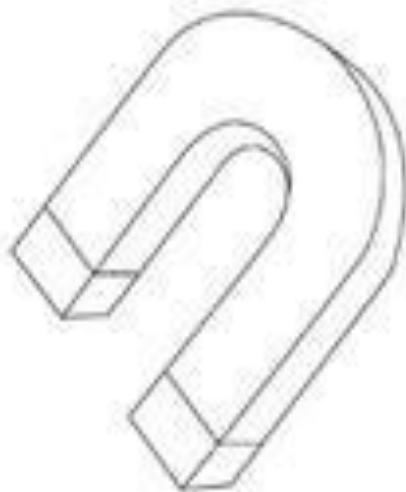
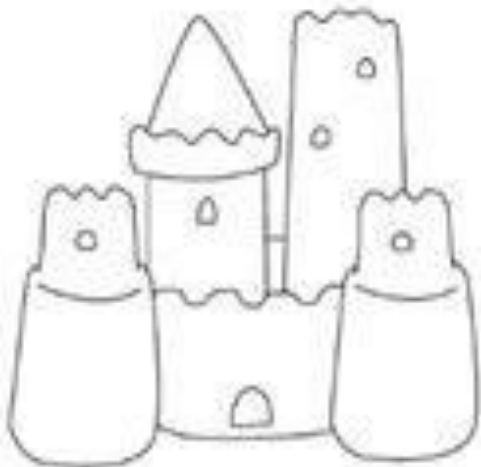


LA VOCAL “i”



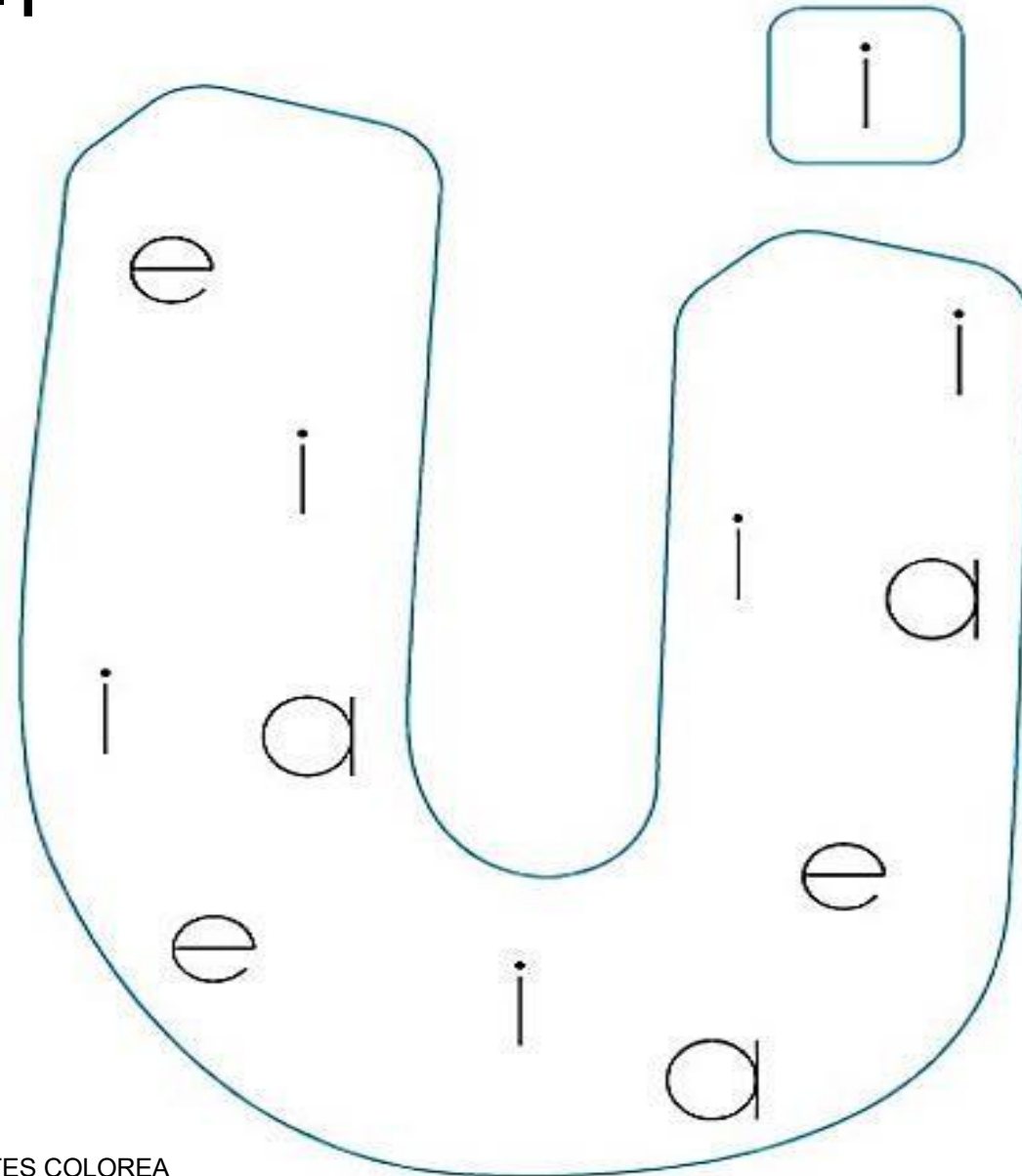
EMBOJILLA PAPEL CREPE EN LA VOCAL “i”.

SONIDO INICIAL



COLOREA LAS FIGURAS QUE TIENEN EL MISMO SONIDO INICIAL I.

LA VOCAL - i



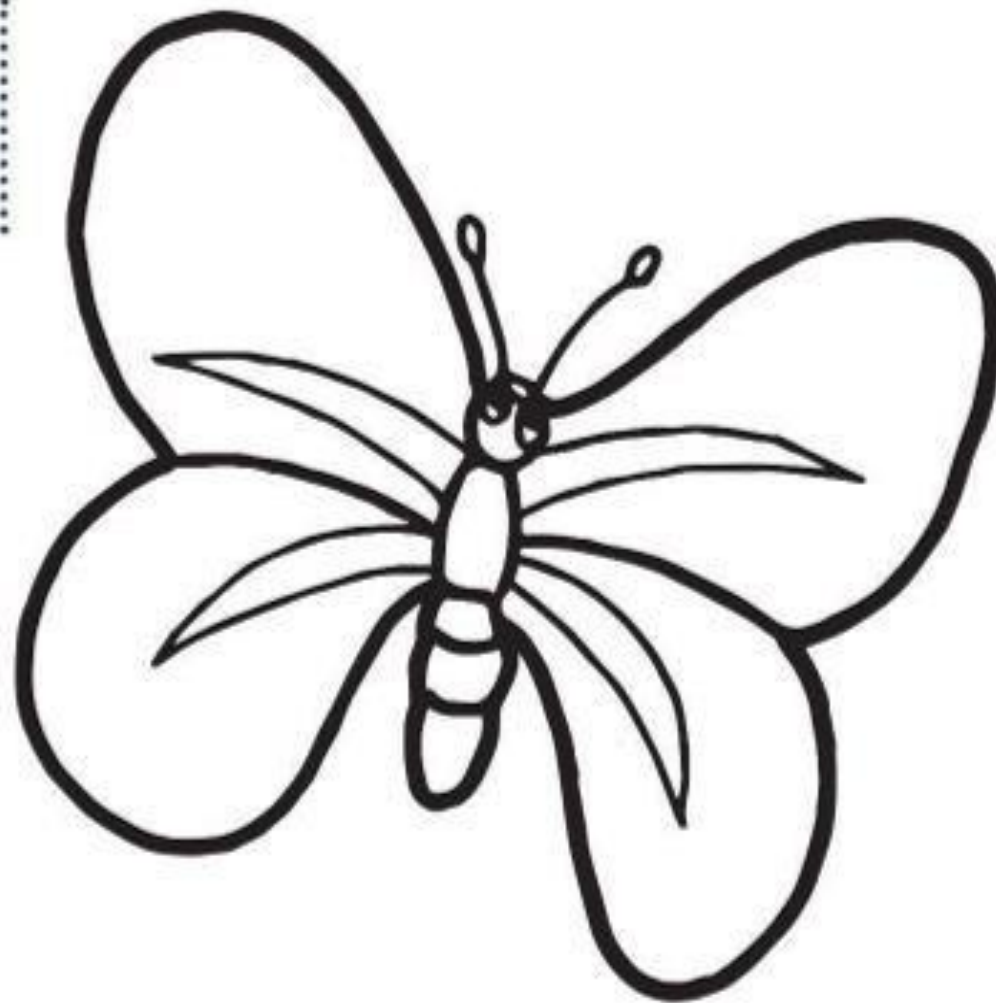
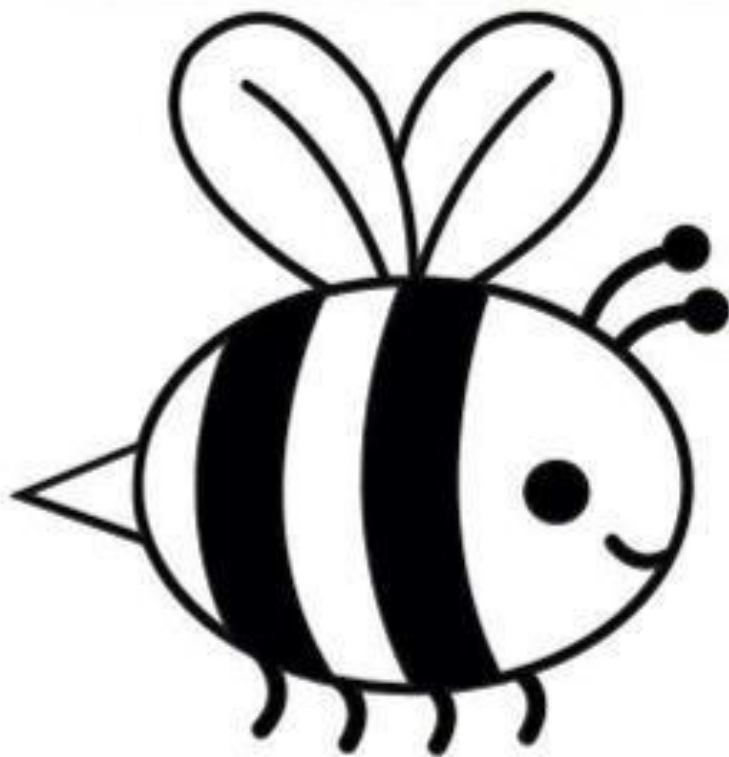
ENCIERRA LA VOCAL "i" CON DIFERENTES COLORES

Agua Viva School

ADIVINANZA

COLOREA LA RESPUESTA CORRECTA.

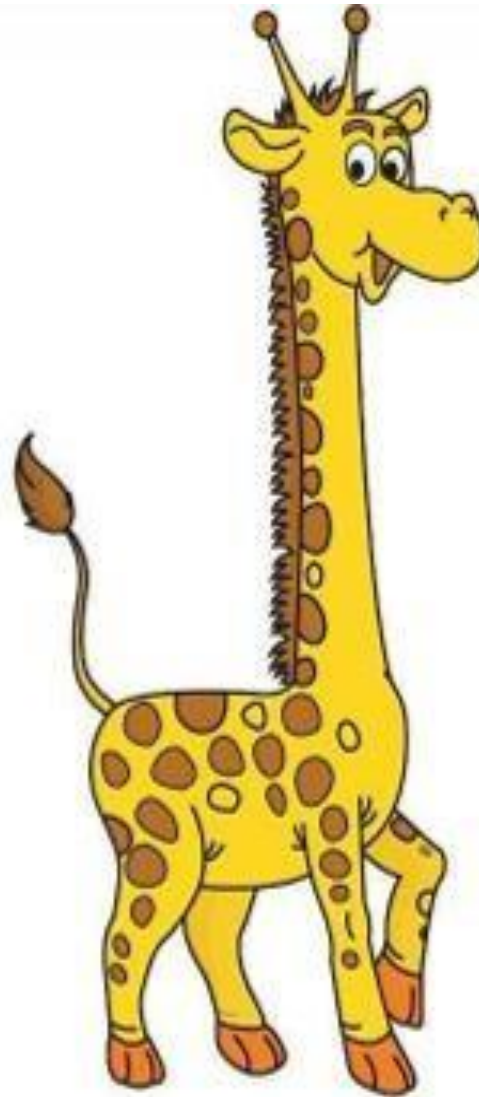
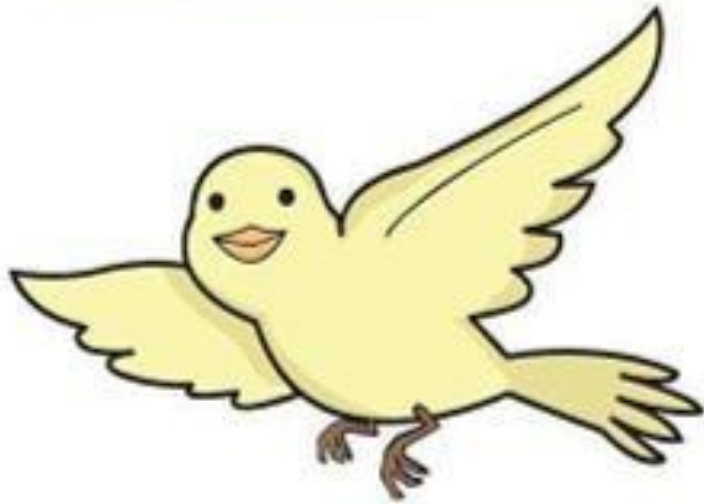
VUELA ENTRE LAS FLORES,
CON SUS ALAS DE COLORES
¿QUIÉN ES?



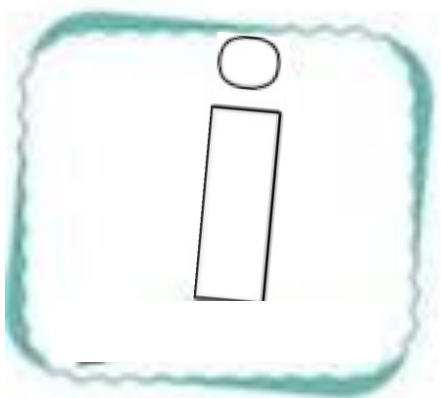
ADIVINANZA

CON AYUDA DE TU MAESTRA APRENDE LA ADIVINANZA Y ENCIERRA LA FIGURA QUE REPRESENTA LA RESPUESTA CORRECTA.

Duro por arriba,
duro por abajo,
lenta en la tierra,
rápida en el mar.



UNE LAS FIGURAS CON LA VOCAL QUE LE CORRESPONDE.



MARCA CON (x) LA VOCAL QUE CORRESPONDE A CADA FIGURA.



a e i

o i e

SONIDO INICIAL

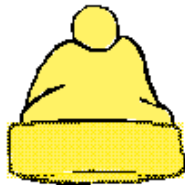
ENCIERRA EN UN CIRCULO LAS FIGURAS QUE TENGAN EL MISMO SONIDO INICIAL IGUAL AL MODELO.



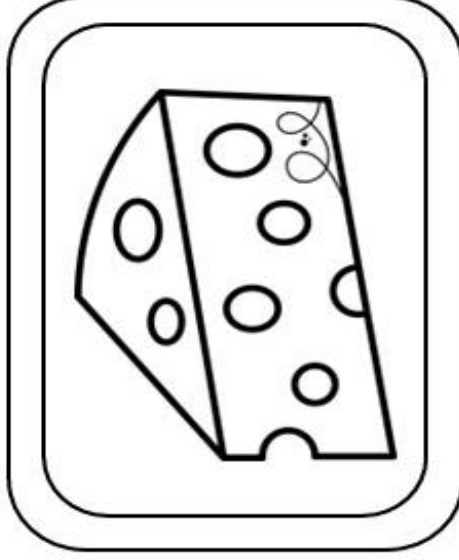
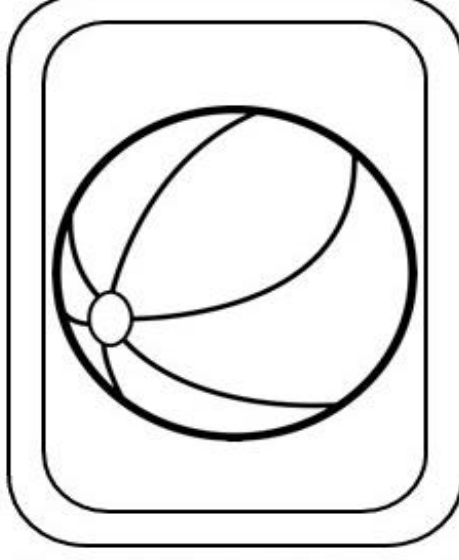
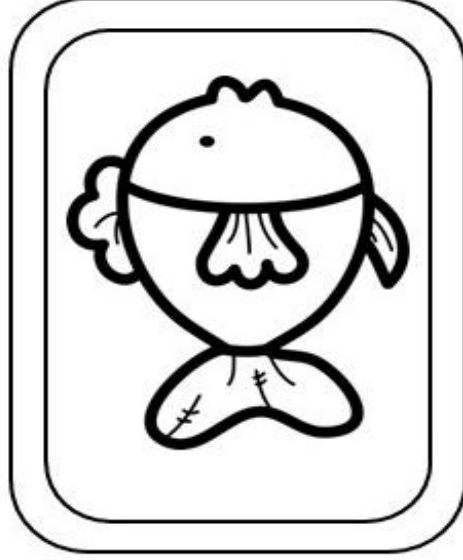
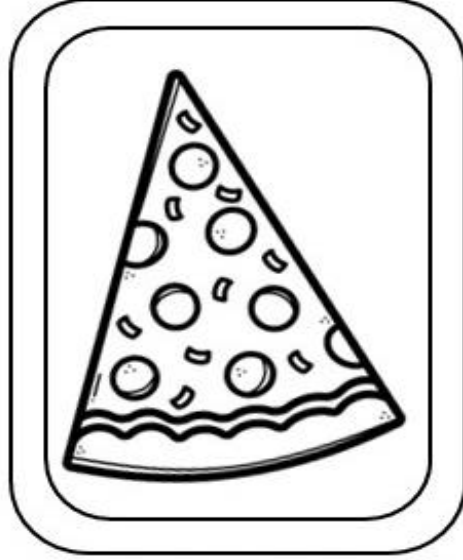
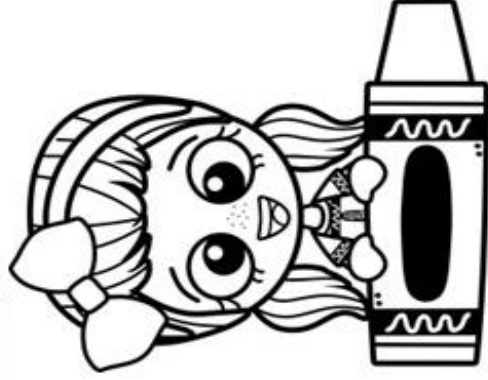
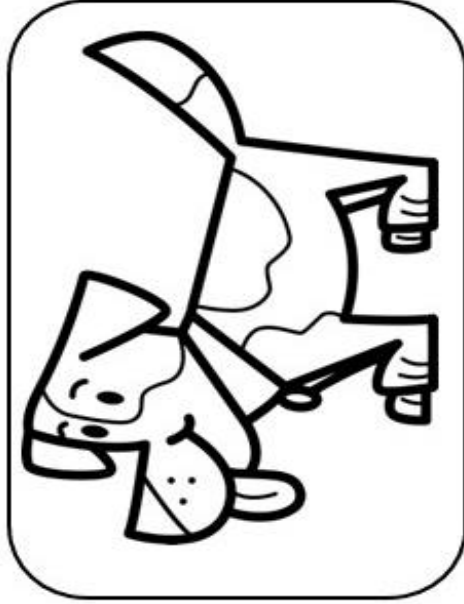
SONIDO INICIAL



Observo y nombro lo que veo en la lámina.
Uno cada figura de arriba con la de abajo cuyos sonidos iniciales son iguales.



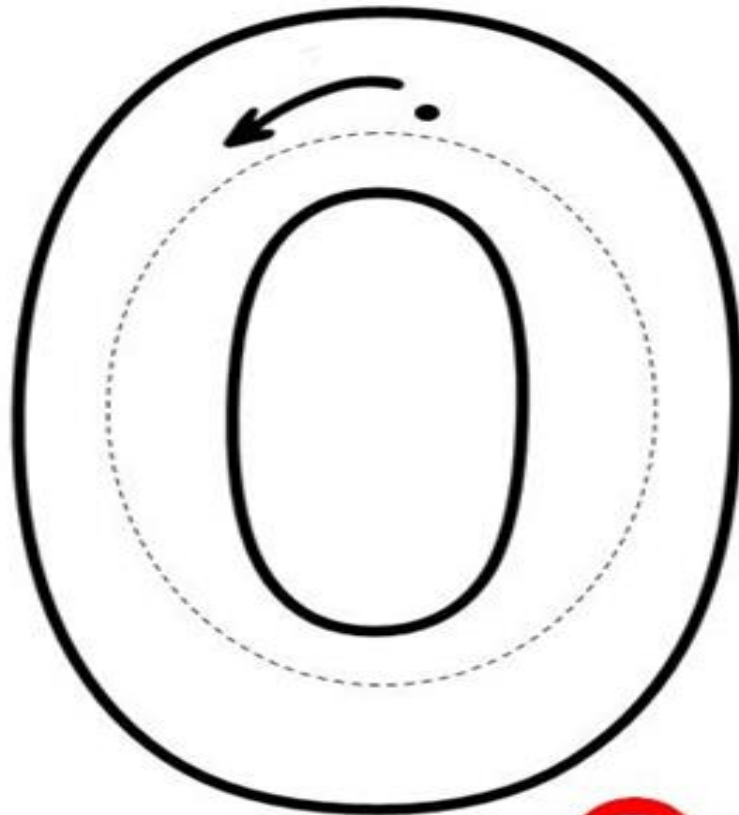
SONIDO INICIAL



- Observa la imagen modelo y pínjala.
- Luego observa las imágenes de abajo y pinta el marco de las imágenes que tengan el mismo sonido inicial que la imagen modelo.

LA VOCAL " O "

Esparce plastilina a la vocal o siguiendo su correcta direccionalidad.
Colorea y decora con algodón la oveja.

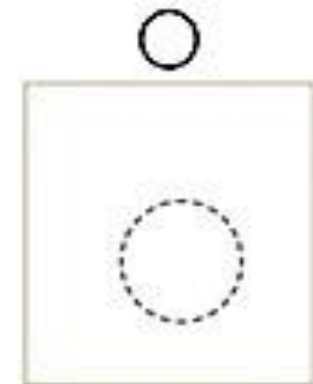
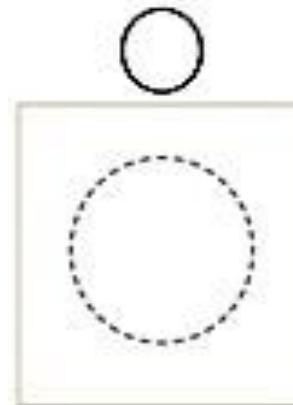
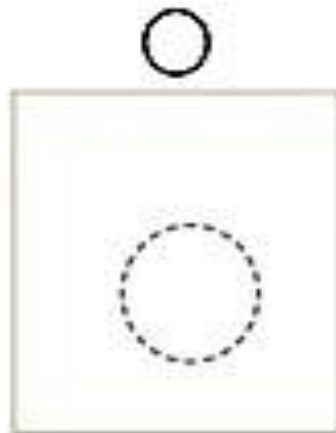
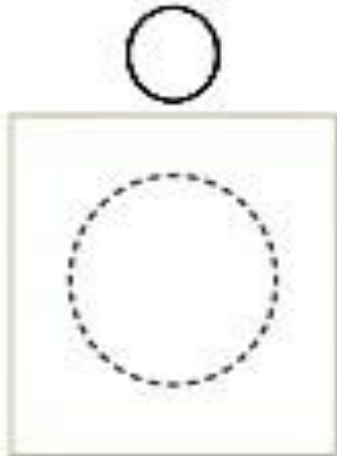


Oveja

VOCAL - O

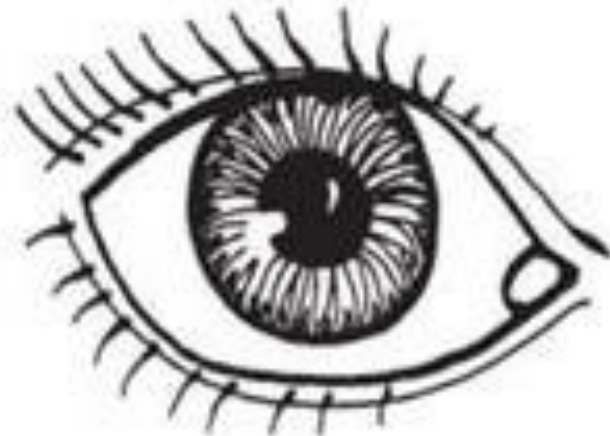
Escucha la rima con atención y encierra las vocales O. Luego repasa por la línea punteada la vocal o.

El osezo Otón
es perezoso y glotón.
Come hojas, miel y ramas
de bambú y avellanas.



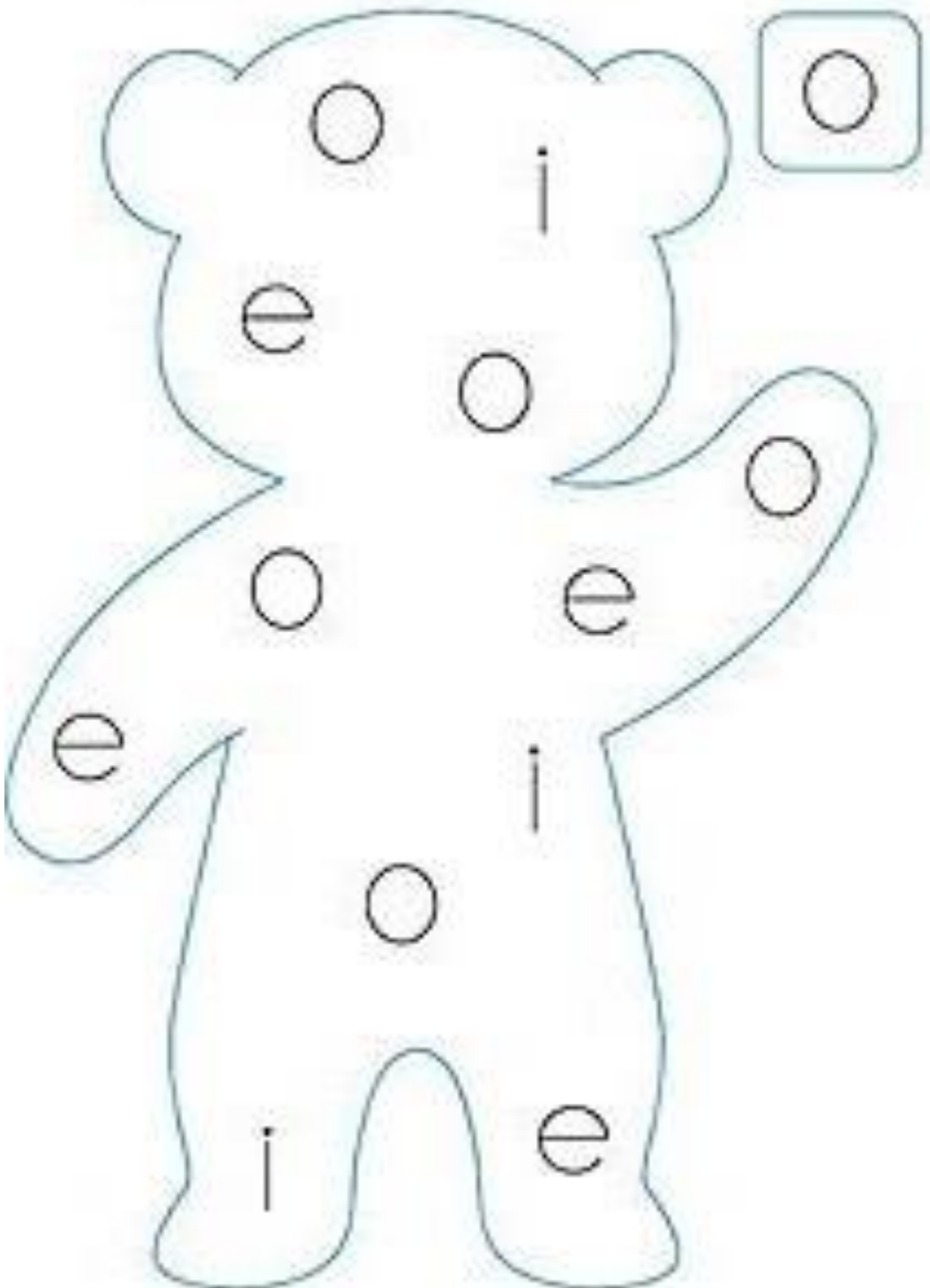
SONIDO INICIAL

OBSERVA EL MODELO, ¿QUÉ FIGURAS TIENEN EL MISMO SONIDO INICIAL? COLOREALAS.



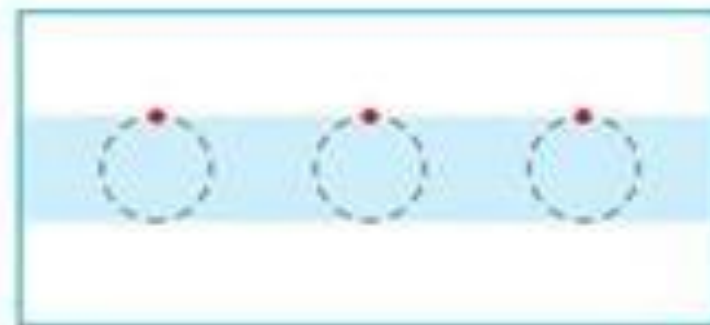
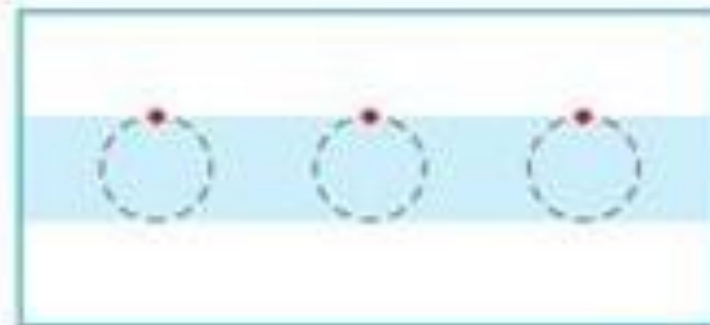
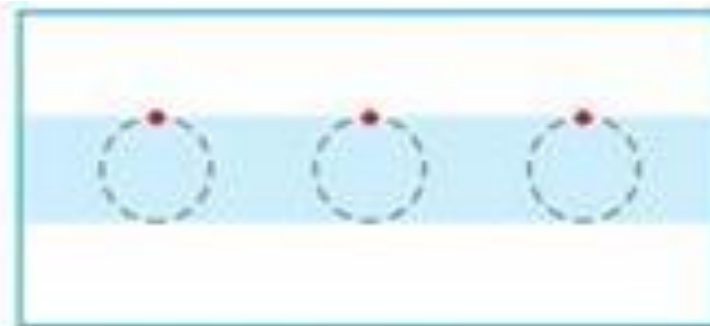
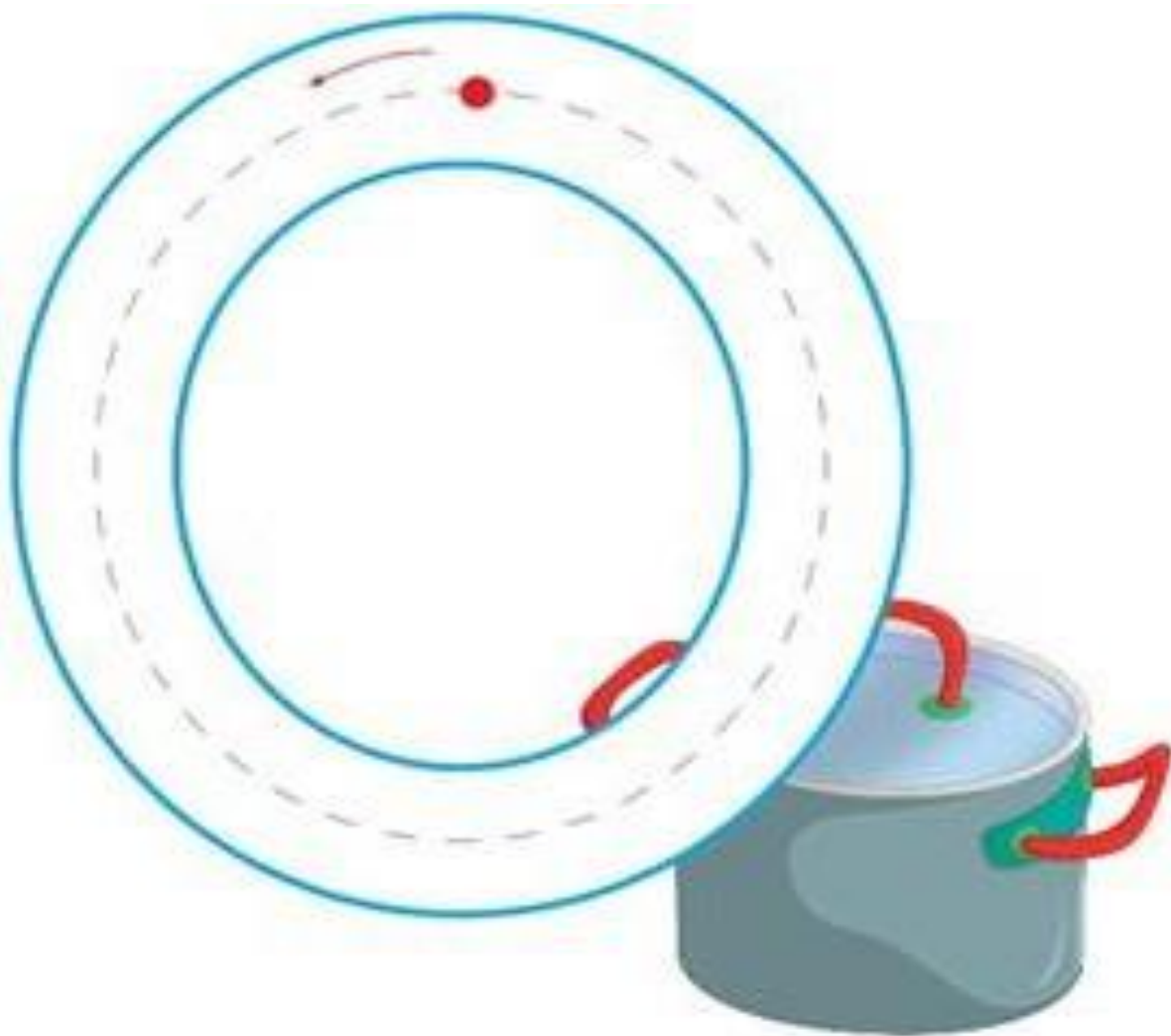
VOCAL - O

ENCIERRA LA VOCAL "O" QUE ENCUENTRES, UTILIZANDO DIFERENTES COLORES.



VOCAL - O

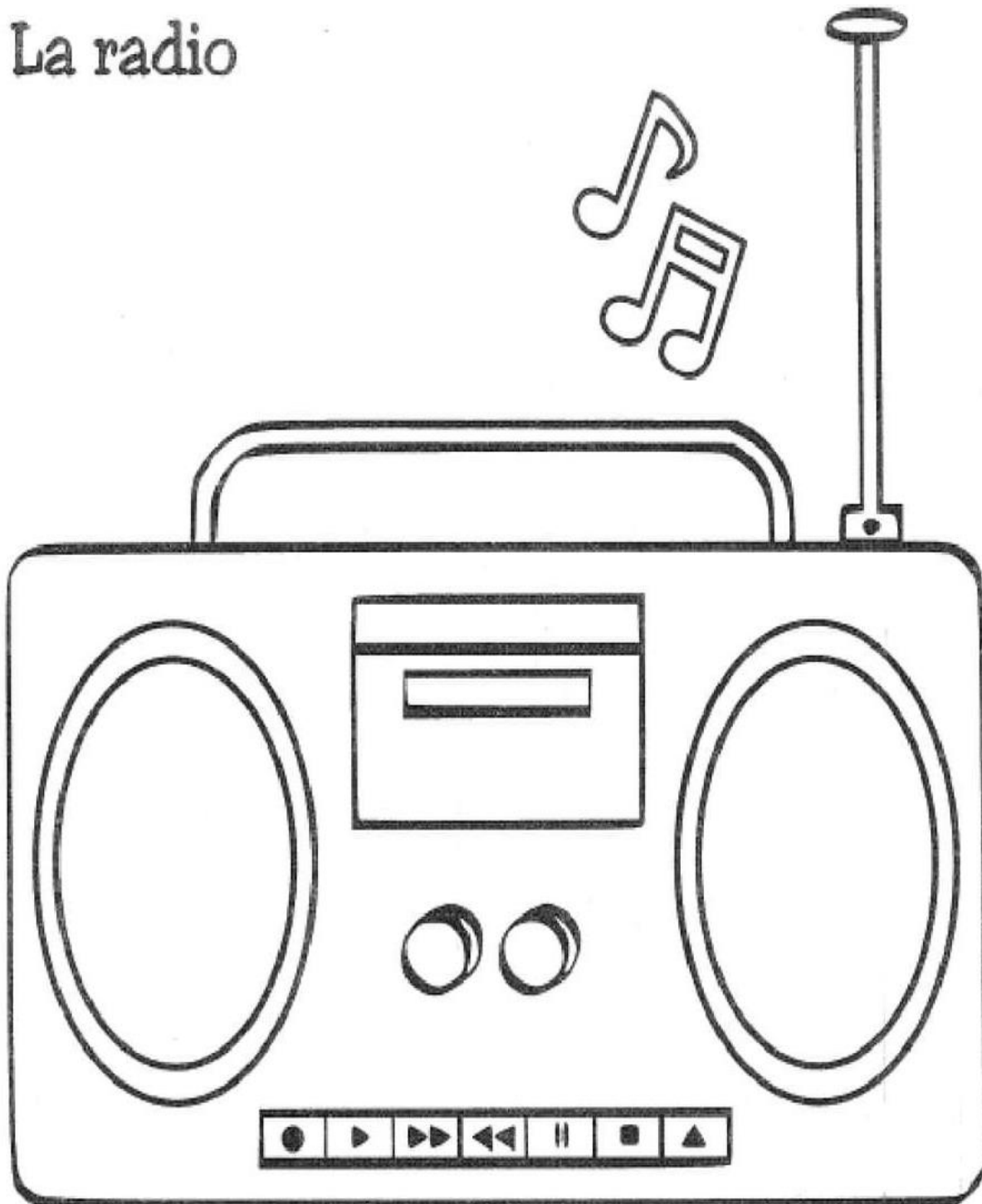
PEGA LANA DE COLORES EN LA VOCAL "o", LUEGO REPASA CON CRAYOLAS DE COLORESEN LA VOCAL "o".



Medios de comunicación

Rasga y pega. Papel en la radio.

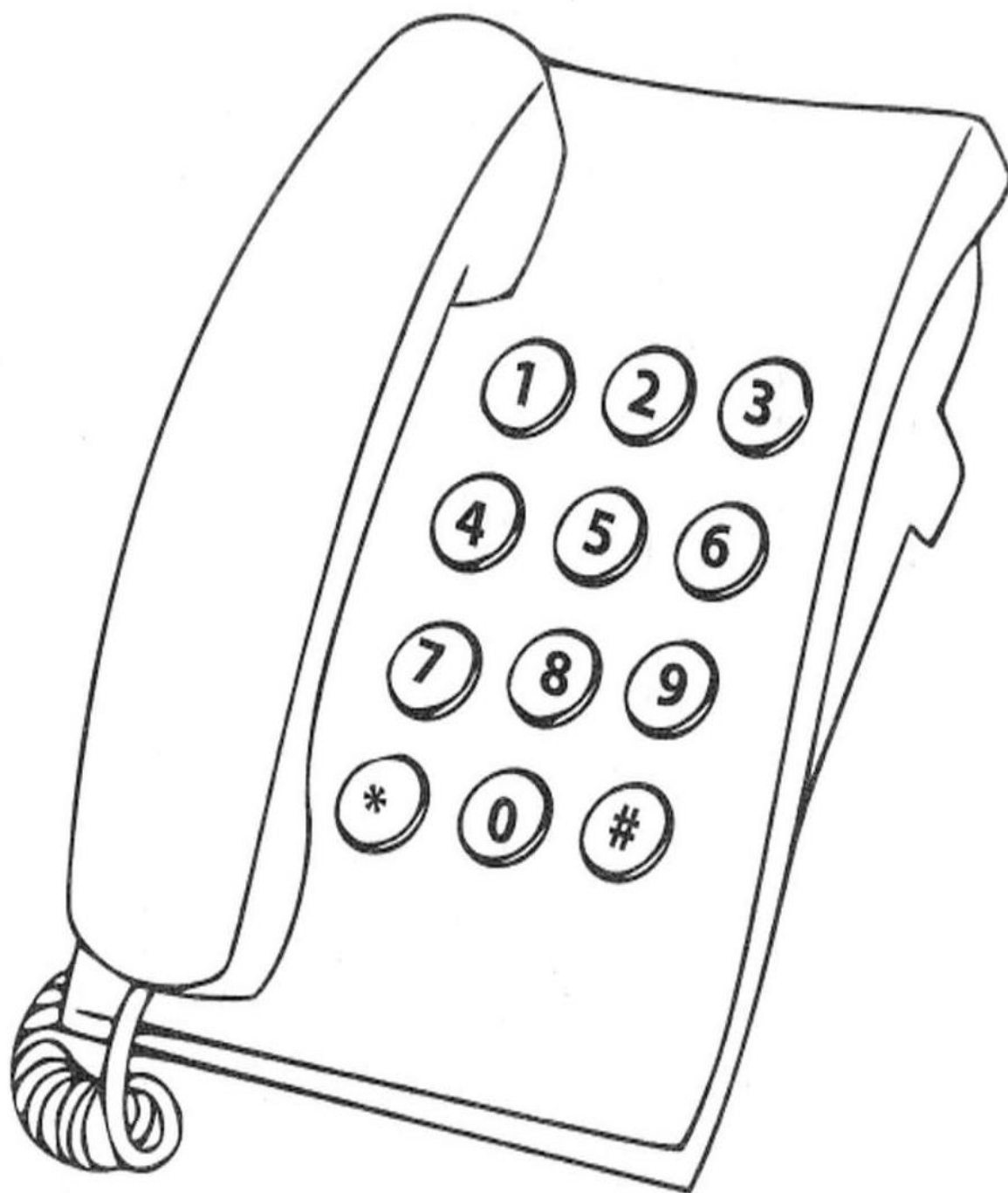
La radio



Medios de comunicación

Colorea.

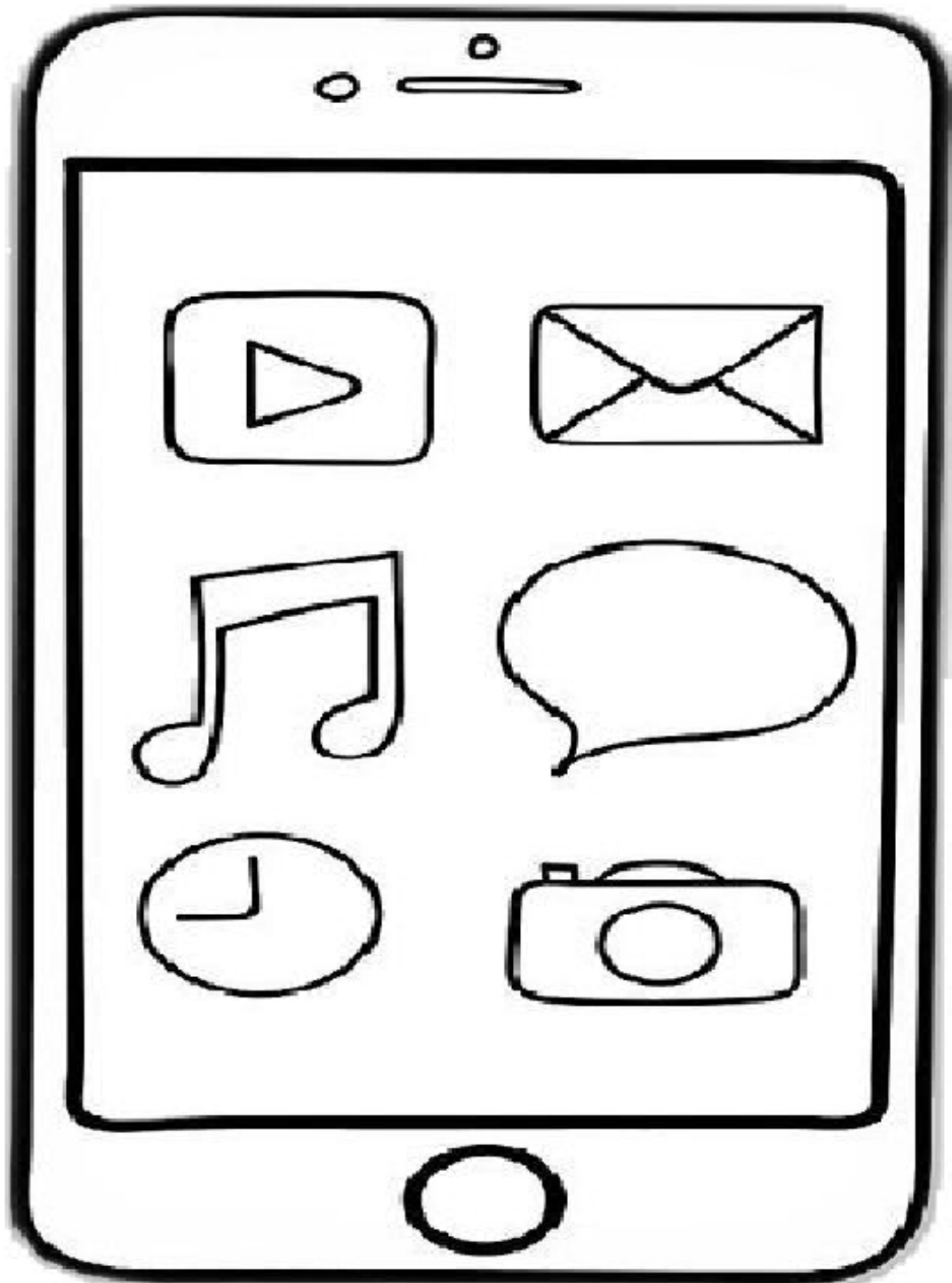
El teléfono



Medios de comunicación

Pega papelitos de colores el el celular.

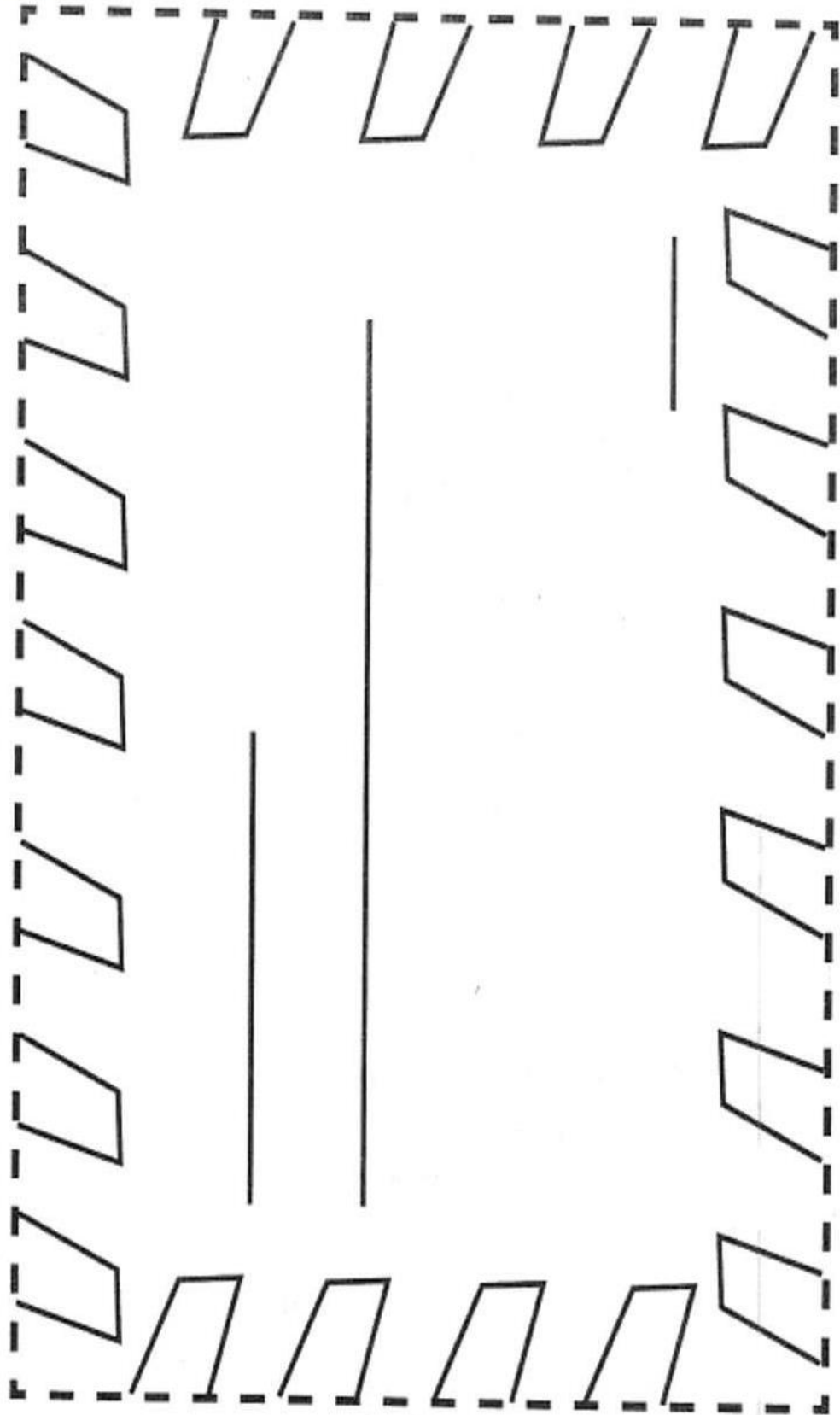
EL CELULAR



Medios de comunicación

Delinea y colorea.

La carta



Medios de comunicación

Decora libremente

EL PERIÓDICO



Medios de comunicación

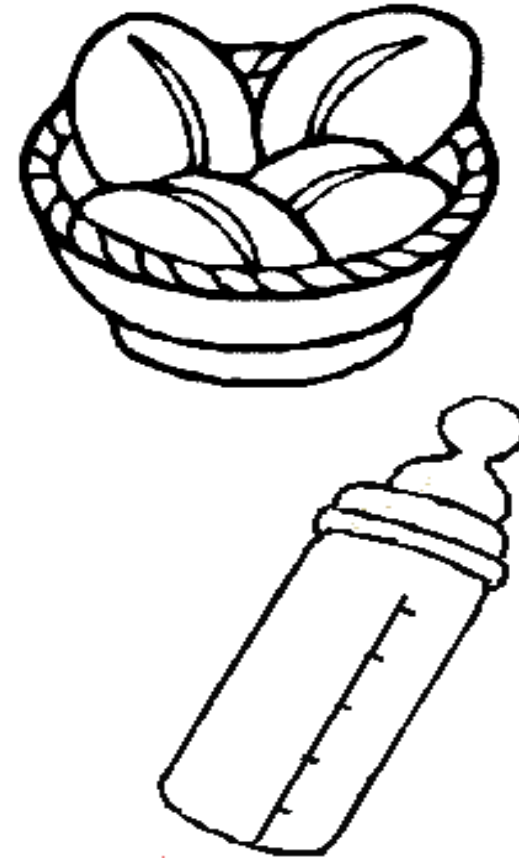
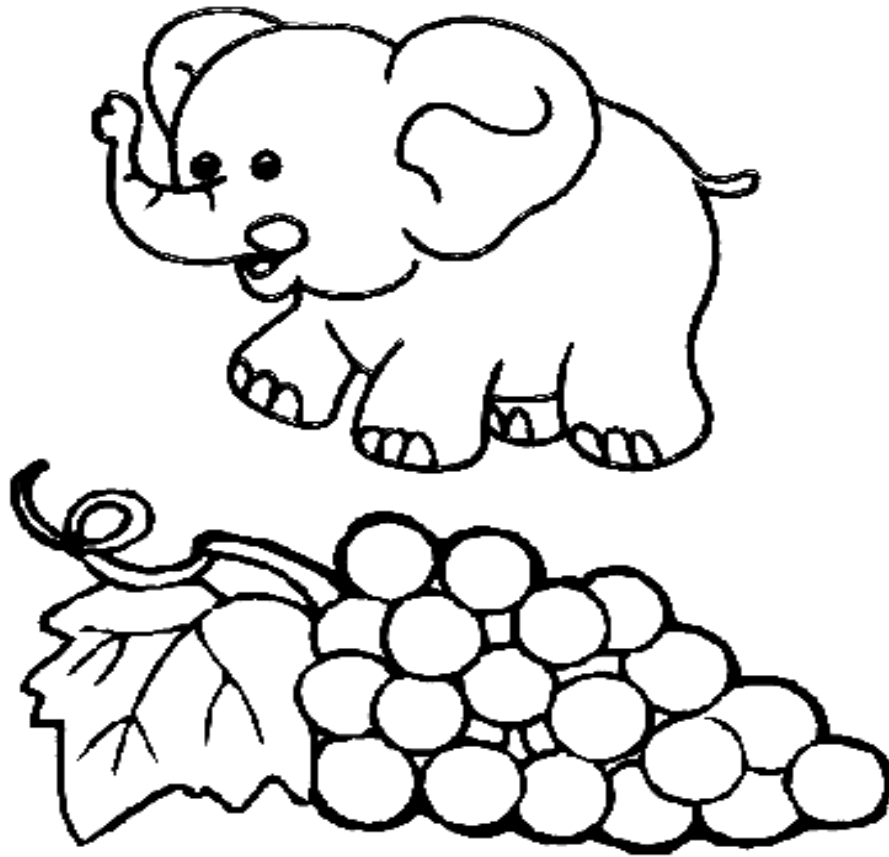
Colorea con puntitos de plumón

LA TELEVISIÓN



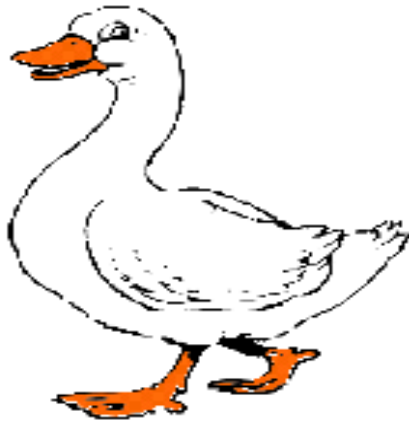
Identifica los sonidos largos y cortos

Colorea los dibujos que tengan sonido largo .



Sonidos largos y cortos

Marca con una x el sonido corto



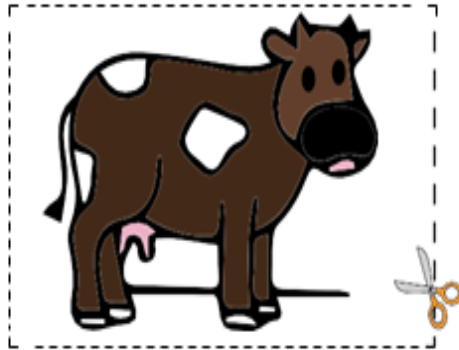
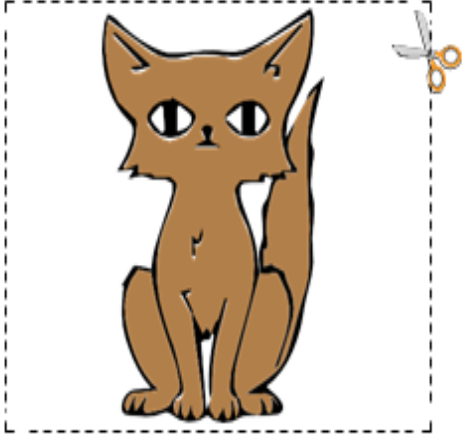
Discriminación de sonidos



Recorta y pega imágenes de animales u objetos que imitan sonidos, agrupándolos en diferentes cuadros. (de la siguiente hoja)

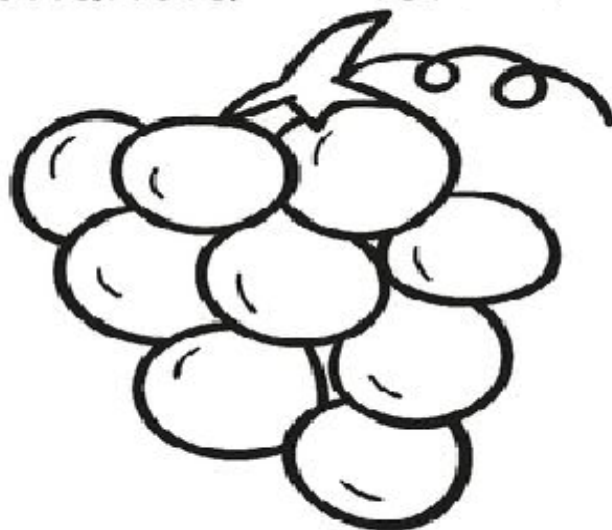
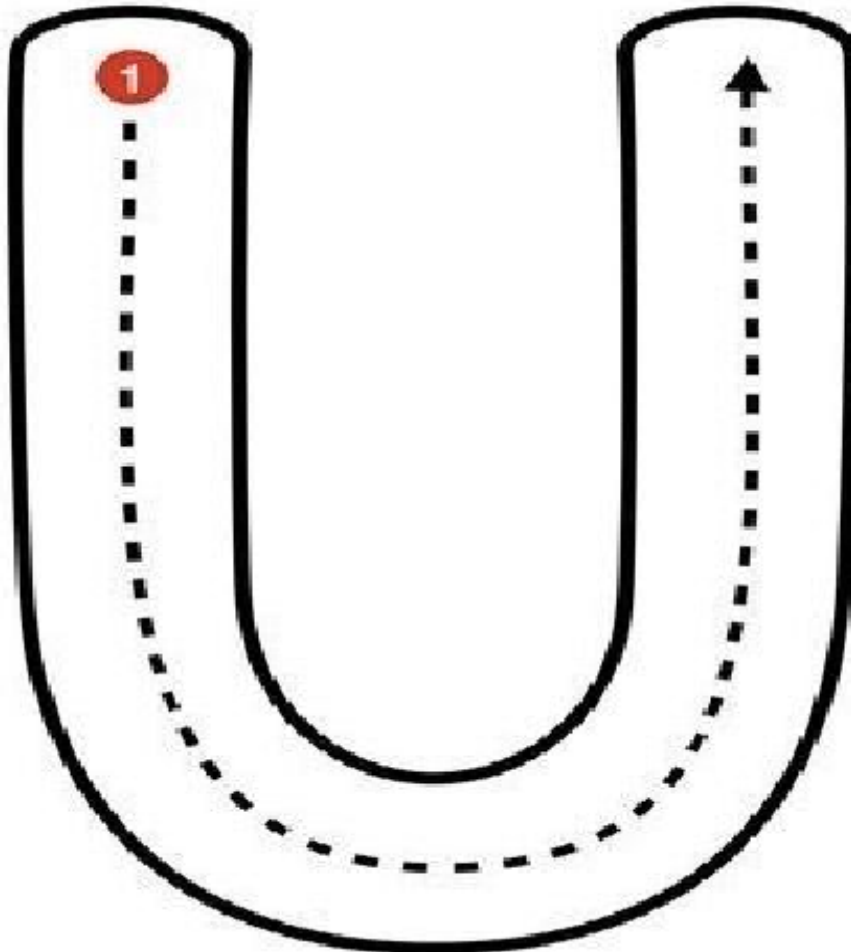
Sonidos de animales

Sonidos de objetos



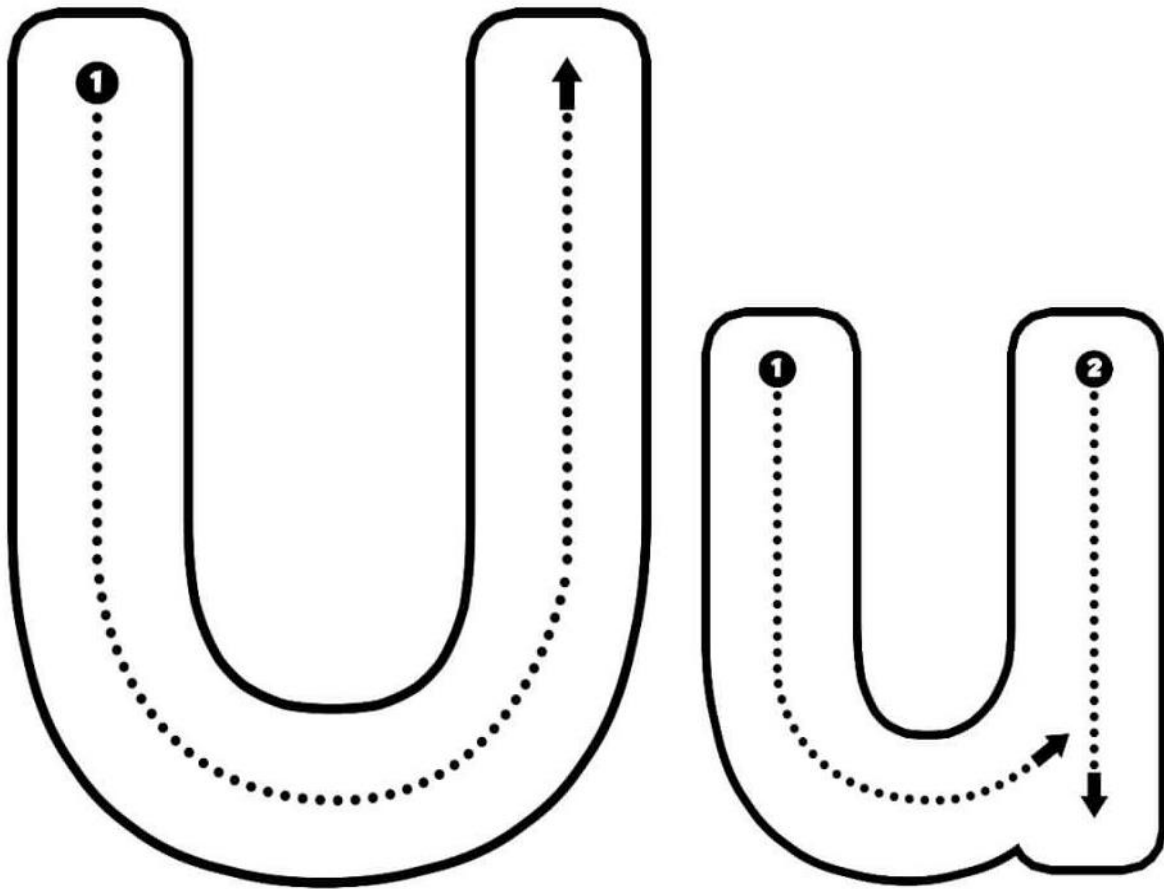
LA VOCAL " U "

- Identifica la vocal " U " y reconoce su sonido ,
- Plega bolitas de papel en la vocal " U " y colorea la uva .

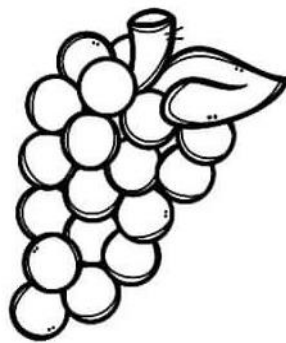


LA VOCAL " U "

- Traza con plumón grueso la vocal y colorea las imágenes .



unicornio

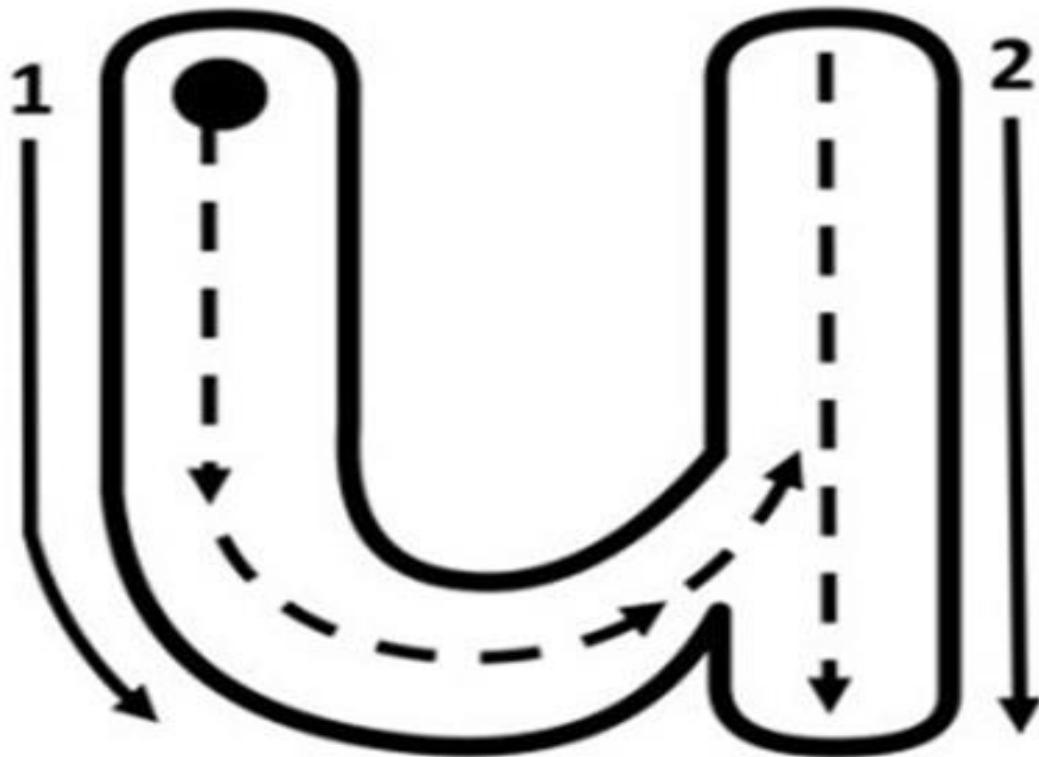


uvas

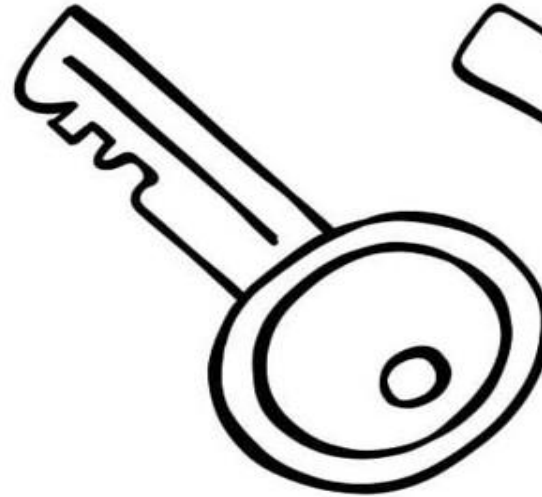
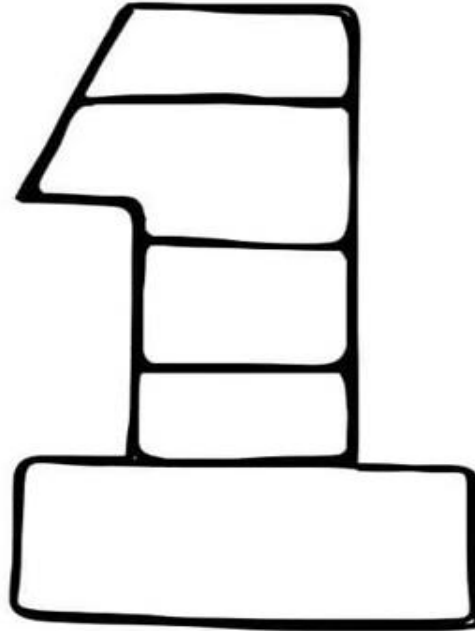
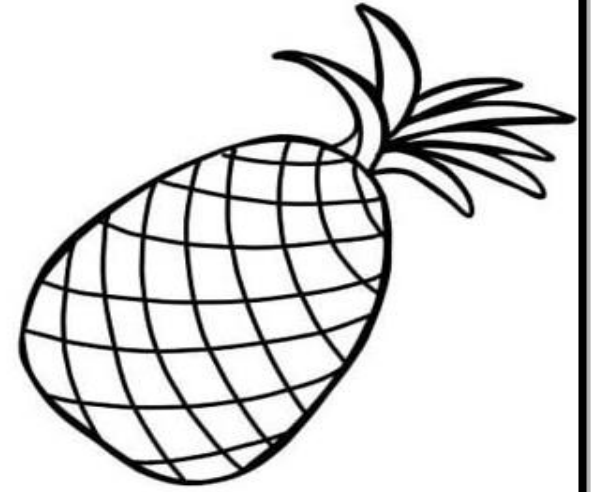
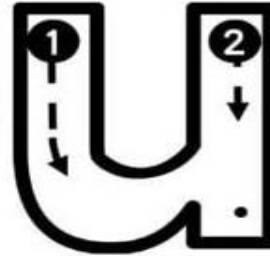
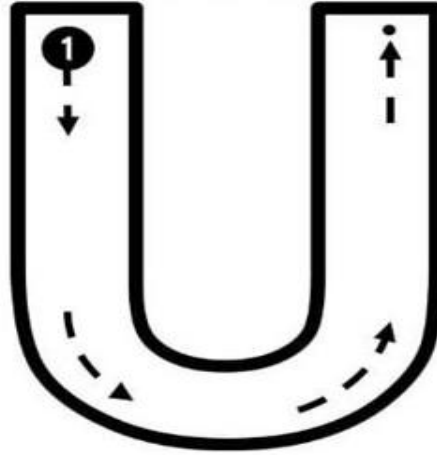


uniforme

- Decora la vocal u con huellitas de pintura siguiendo el trazo correcto.
- Colorea las uvas.

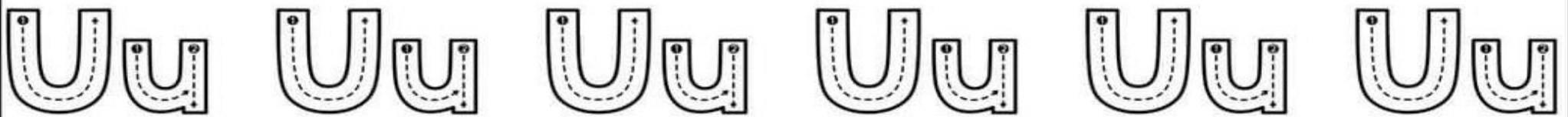
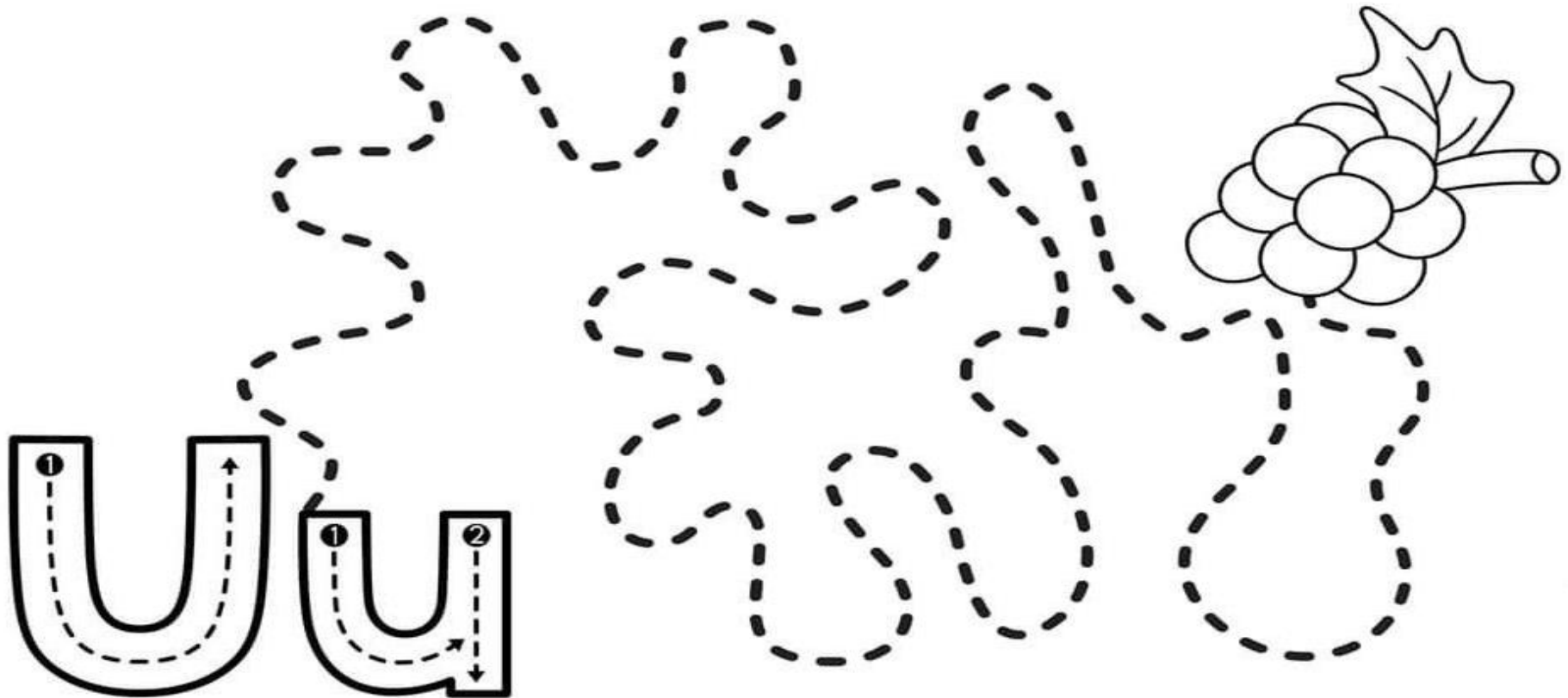


Uvds



Colorea las imágenes que su nombre inicie con Uu.

Traza, repasa e identifica la vocal.



Encierra las vocales " U " que encuentres .

e

u

o

a

a

u

í

í

u

e

u

u

TRABALENGUAS

Dibuja de quien o de que se trata cada trabalenguas.



El caracol en la col,
en la col que daba al sol.

El sol calienta al col,
pero no al caracol.



Pimiento o pimiento
ayer me comí un ciento.

Con tanto pimiento
ya no estoy hambriento.



Practica el trabalenguas y decora el borde.

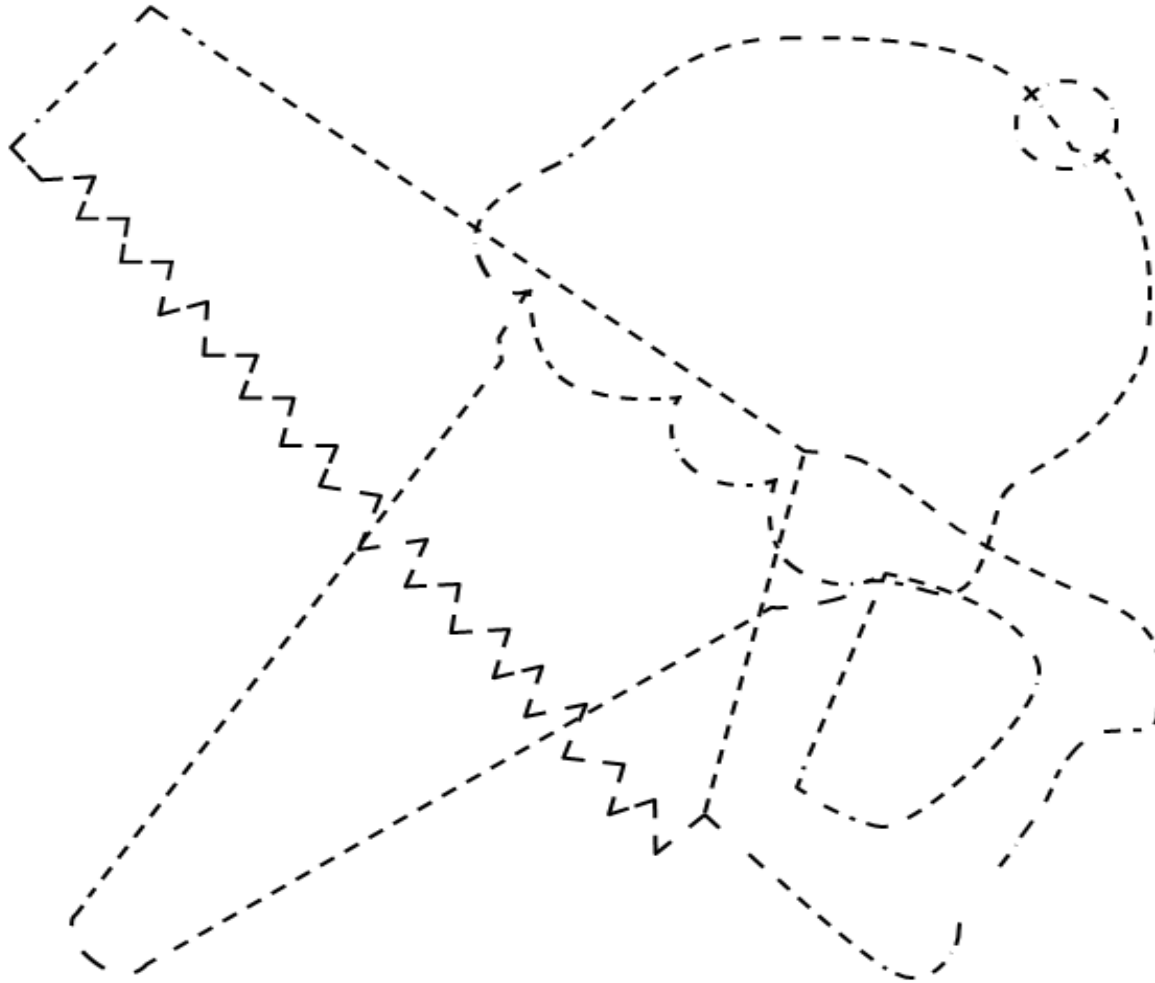


Raro es, raro es
que estornudes
con los pies.

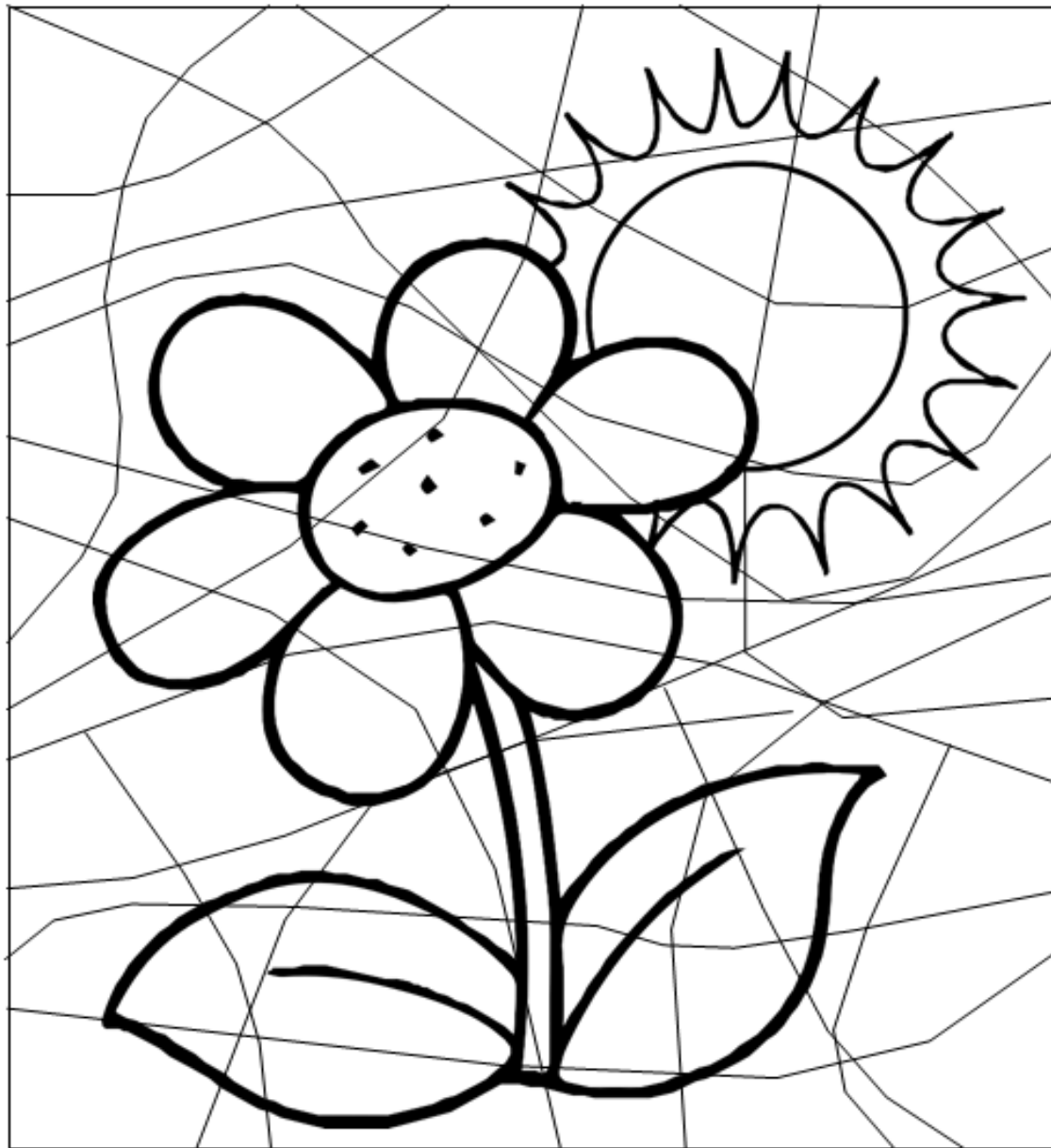


Encontrando figuras

¿Cuál es peligroso? Delinea con plumón.

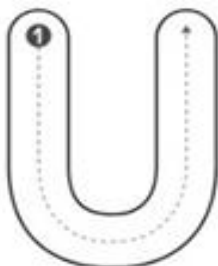
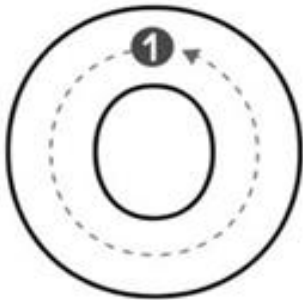
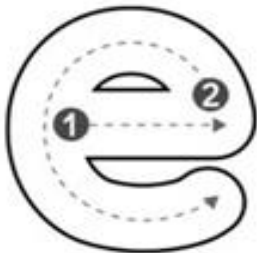
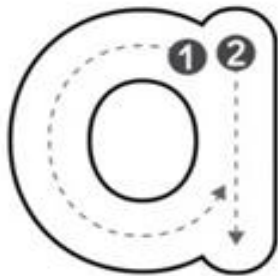


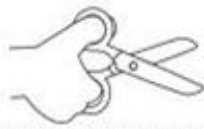
Encuentra el dibujo que está escondido entre las líneas y coloréalos.

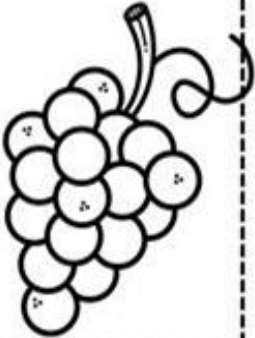
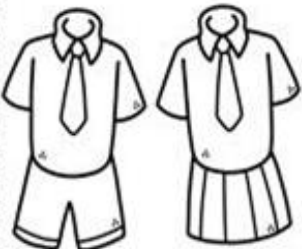



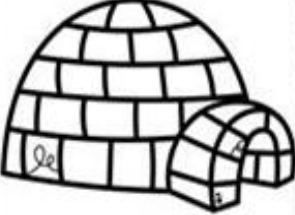





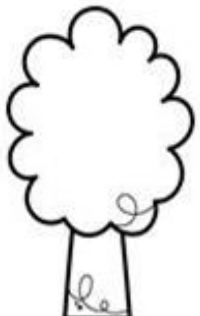
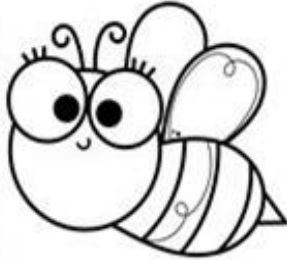


LAS 5 VOCALES

Une la vocal con el dibujo

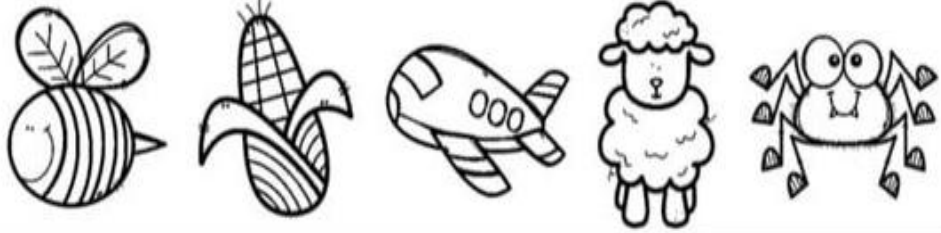




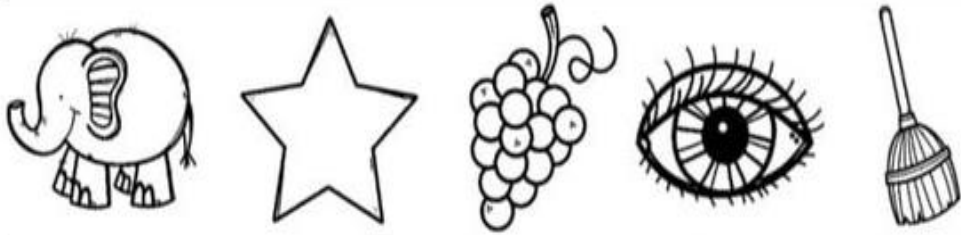
			Uu
			Oo
			li
			Ee
			Aa

◆ Encierra las imágenes que inician con la vocal que se indica.

Aa



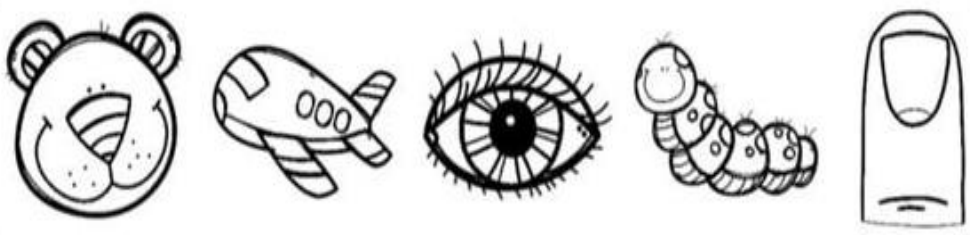
Ee



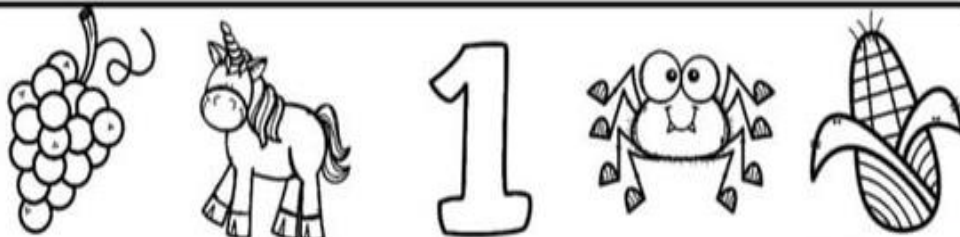
Ii



Oo



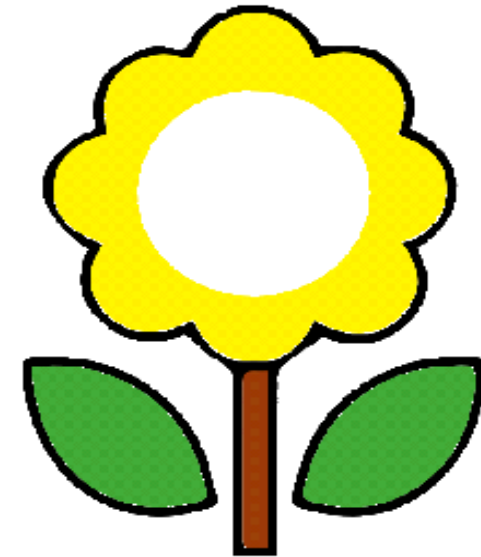
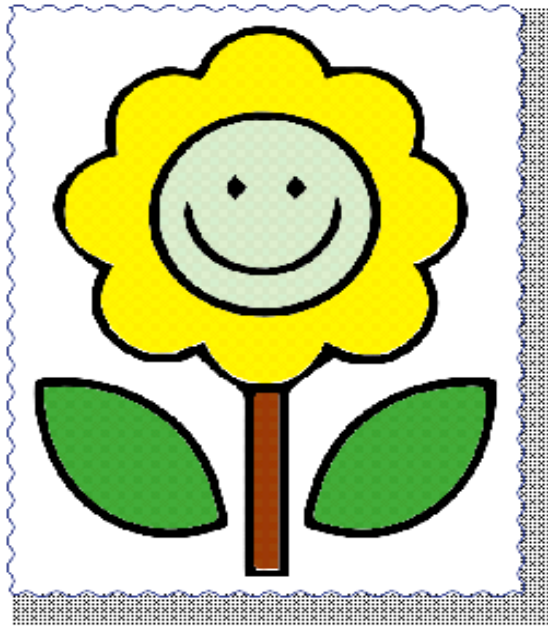
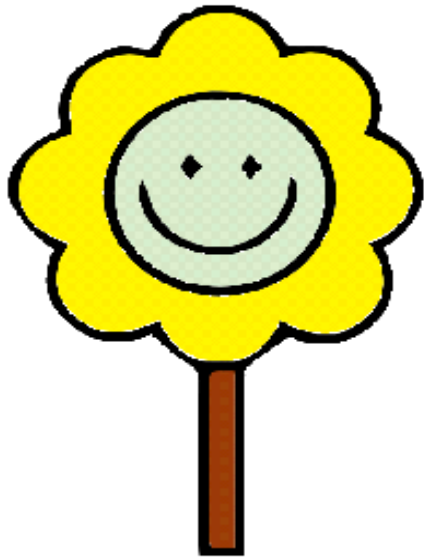
Uu



Figuras incompletas

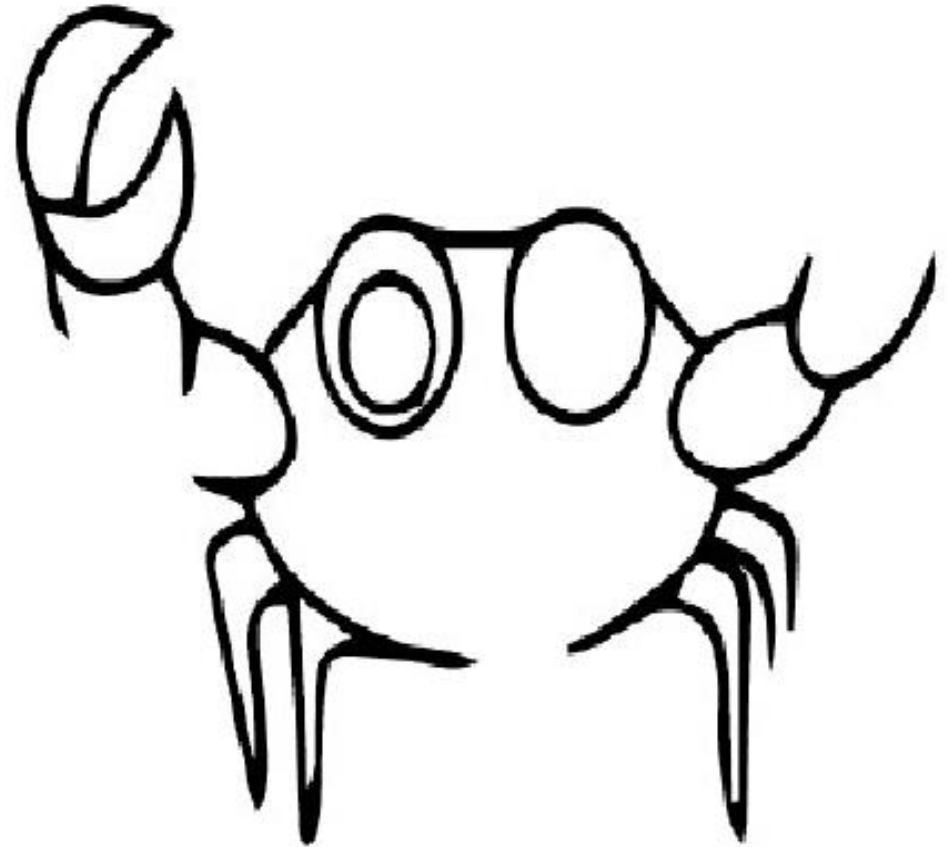
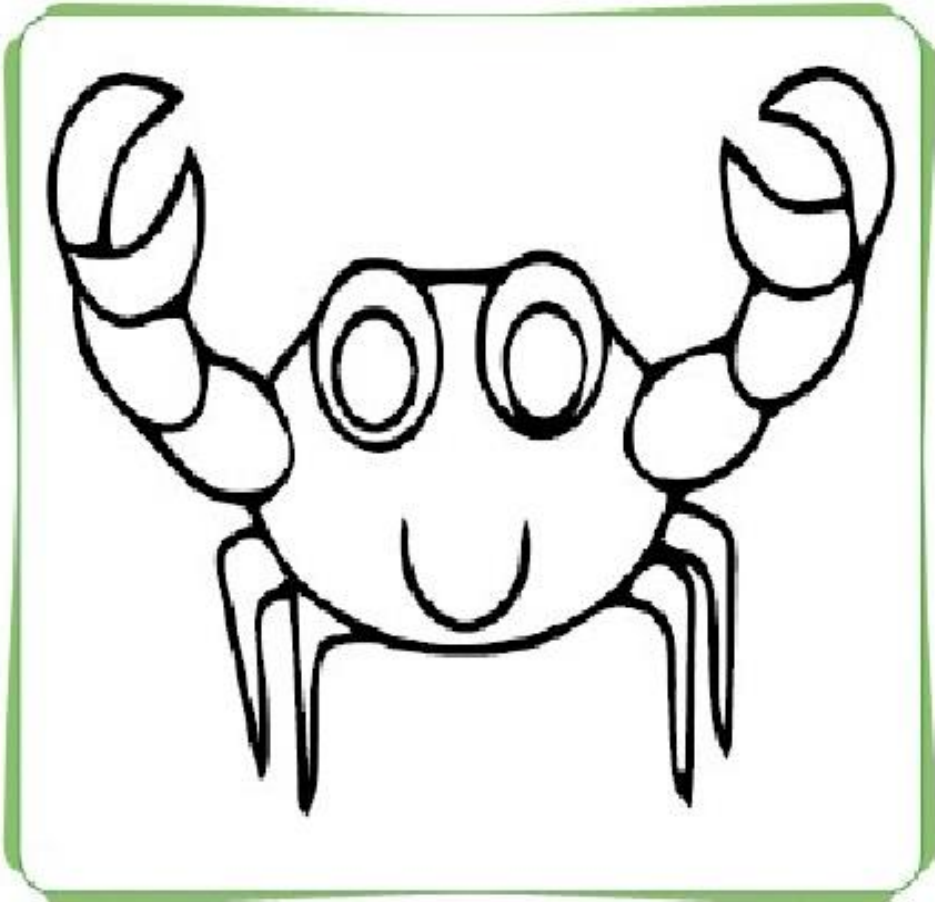


Completa cada dibujo observando el modelo .

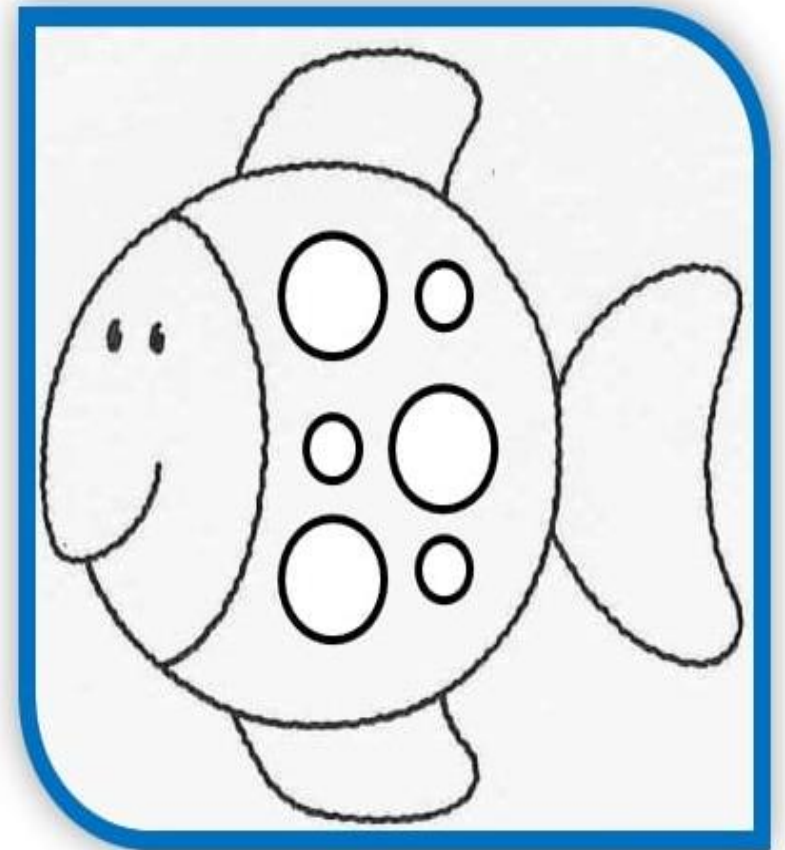


Figuras incompletas

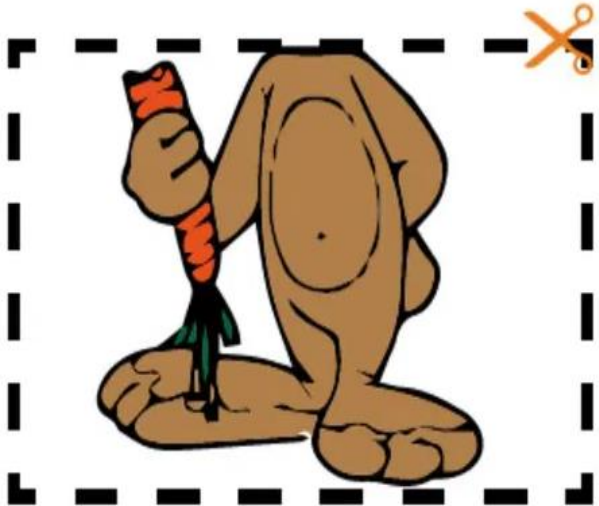
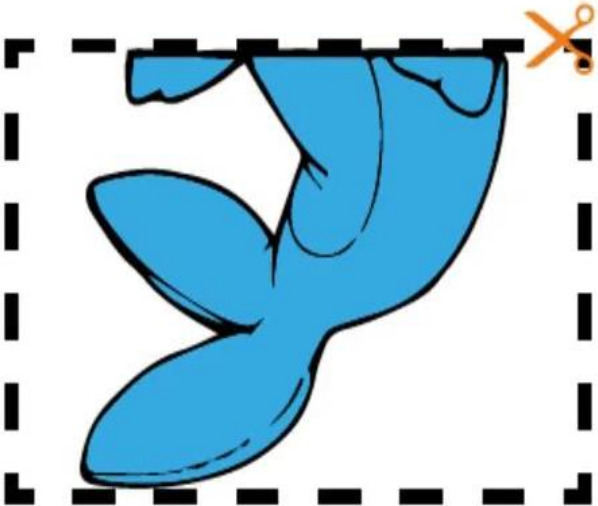
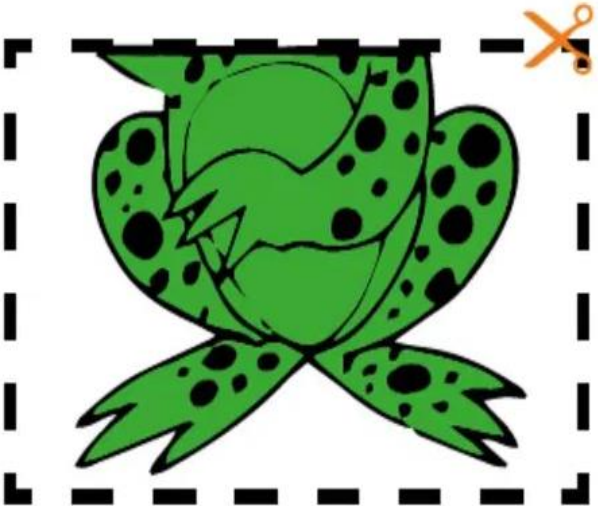
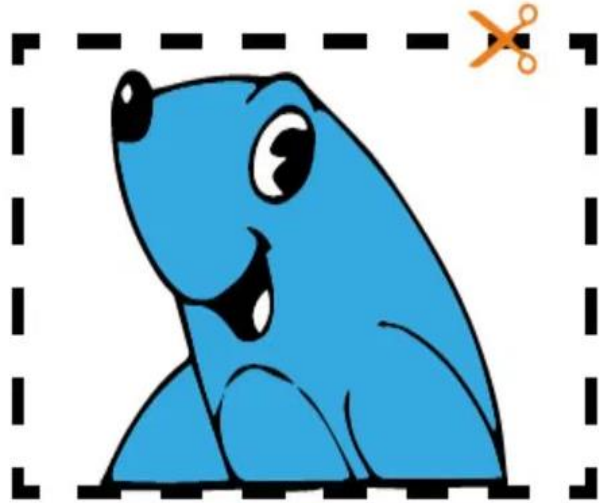
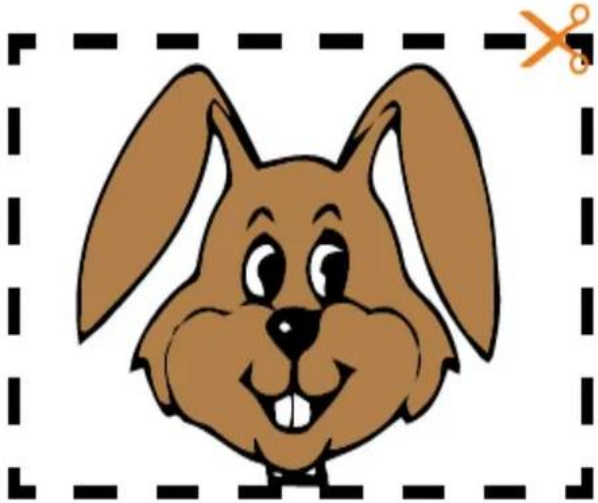
Que le falta a cada uno de los dos dibujos y complétalos.



¿Qué le falta a la figura?



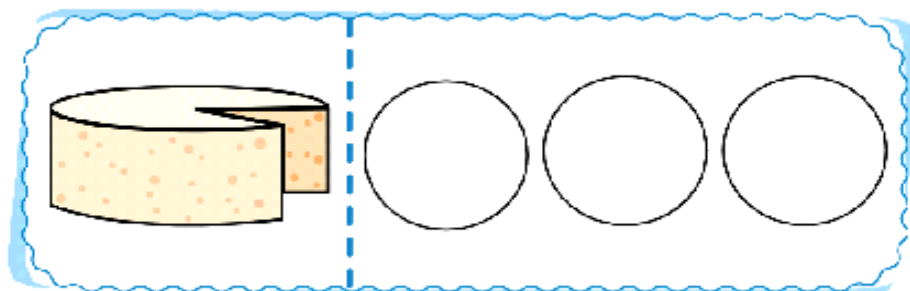
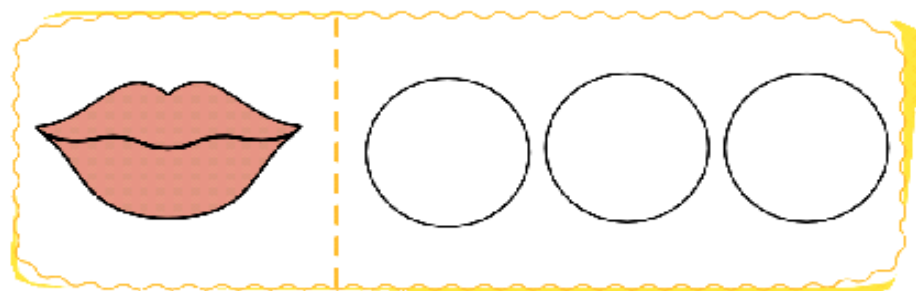
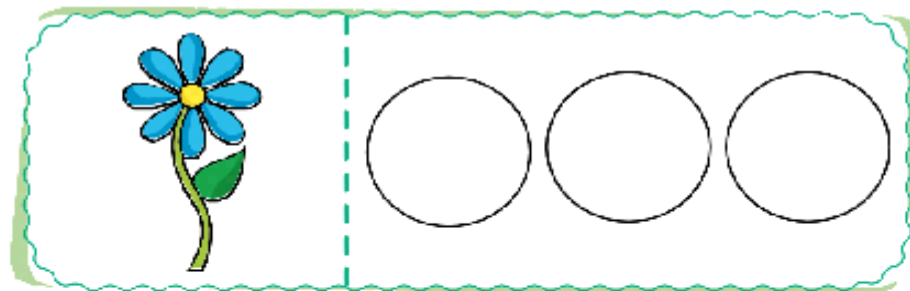
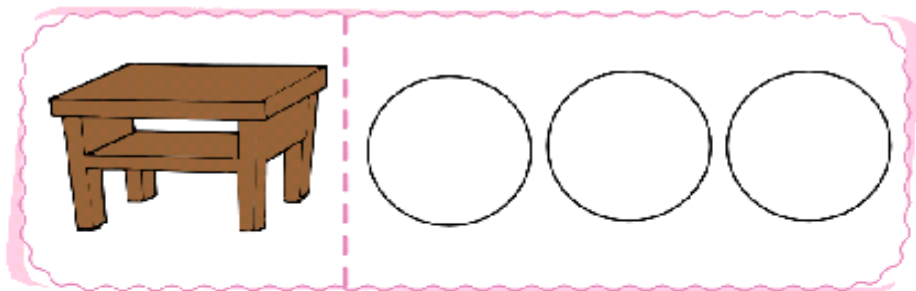
Recorta y completa la parte que falta y ármala en la siguiente página.



Descomposición silábica

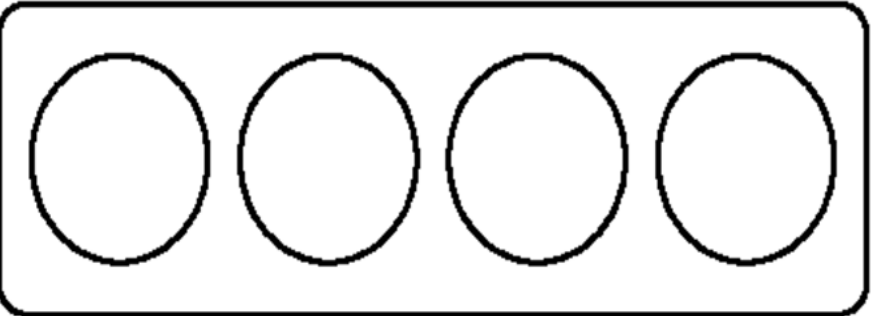
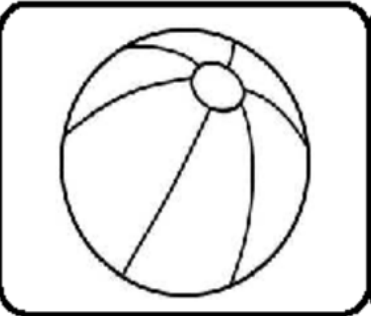
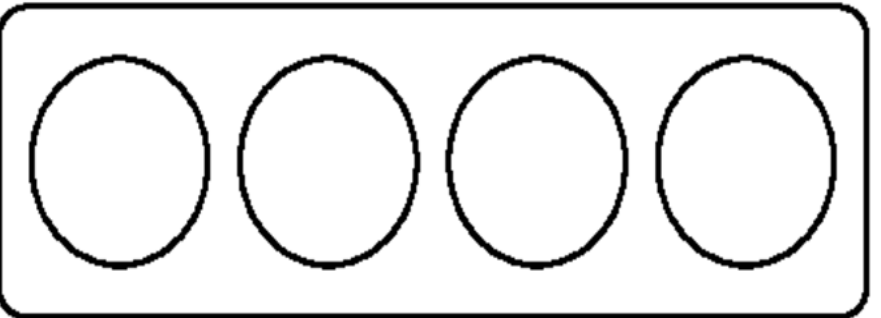
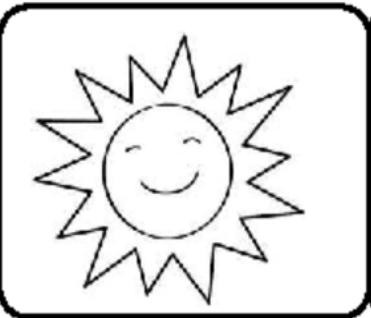
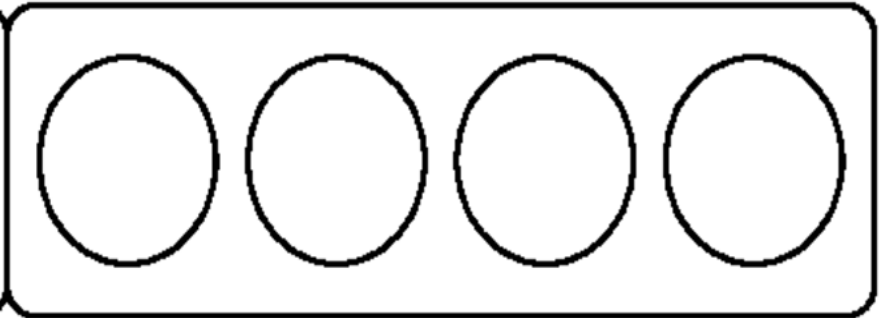
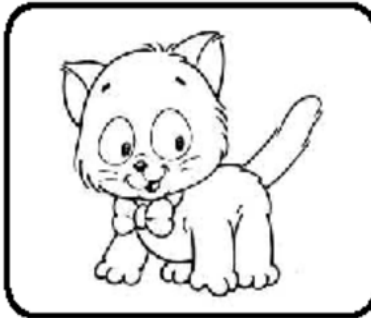
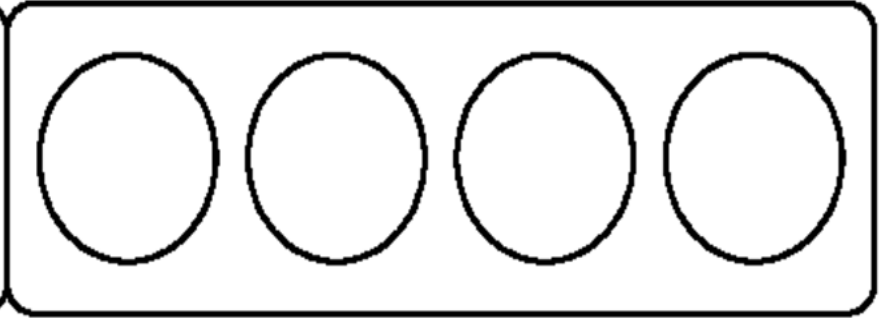
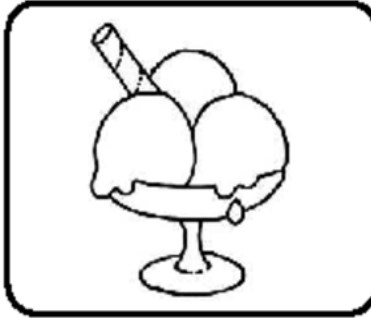


Colorea cada círculo como sonidos tenga cada palabra.



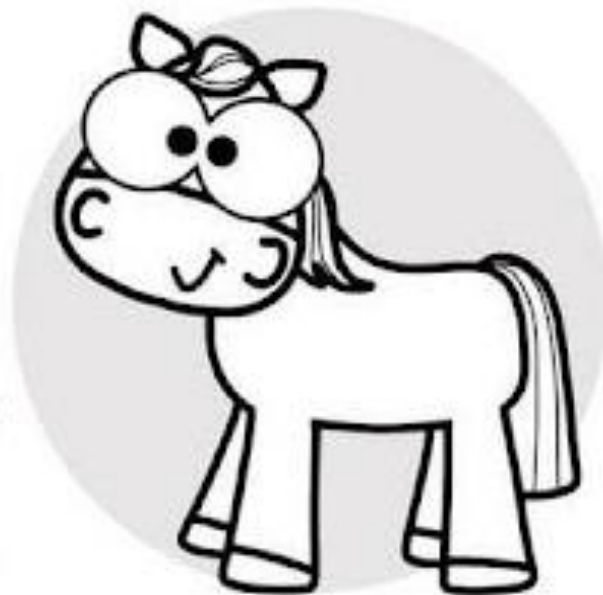
DESCOMPOSICIÓN DE SILÁBICA

✂ COLOREA los círculos según el número de sílabas:



El caballo Leonardo

El caballo Leonardo pasta en los verdes prados.
Come sopa con cuchara y en el plato no deja nada.
A Leonardo le gusta jugar fútbol, él se pone sus cuatro zapatillas y les hace muchos goles a las ardillas.



Responde las siguientes preguntas:

¿Quién es Leonardo?



¿Qué se pone Leonardo?



¿Con quien juega fútbol Leonardo?





Escucha con atención lo siguiente.

El Rabito

El conejo rosado se llama Rabito, come zanahorias y ricos elotitos. Duerme en su cama y sueña con muchas ranas que lo acompañan cada mañana.



By: Ana López

Contesta las siguientes preguntas.

requiere apoyo en proceso logrado

1.-¿Quién es Rabito?

 cerdo	 conejo	 gallina
-----------	------------	-------------

2.-¿Qué come el conejo?

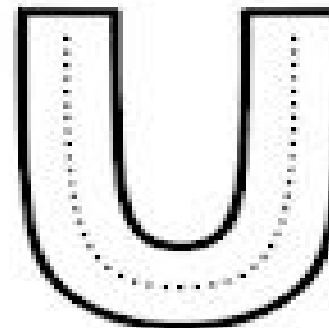
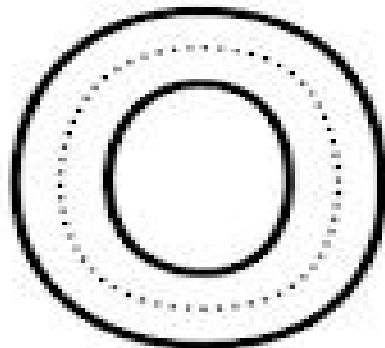
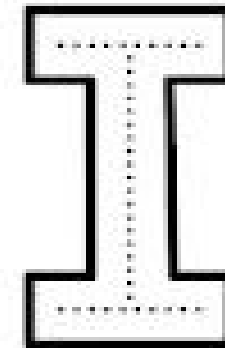
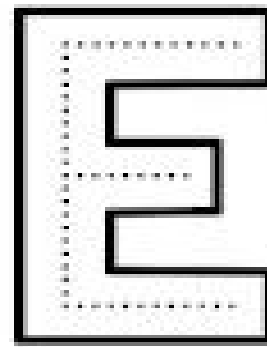
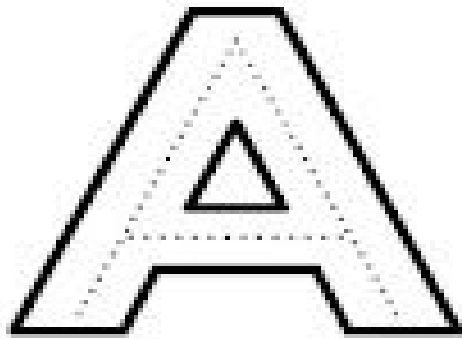
 manzanas	 hojas	 zanahoria
--------------	-----------	---------------

3.-¿De qué color es Rabito?

 rosa	 negro	 blanco
----------	-----------	------------

REFUERZO DE VOCALES

Decora las vocales con diferentes técnicas gráfico -plástico.



Refuerzo de vocales

A



E



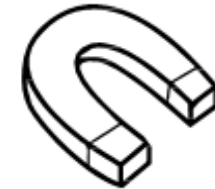
I



O

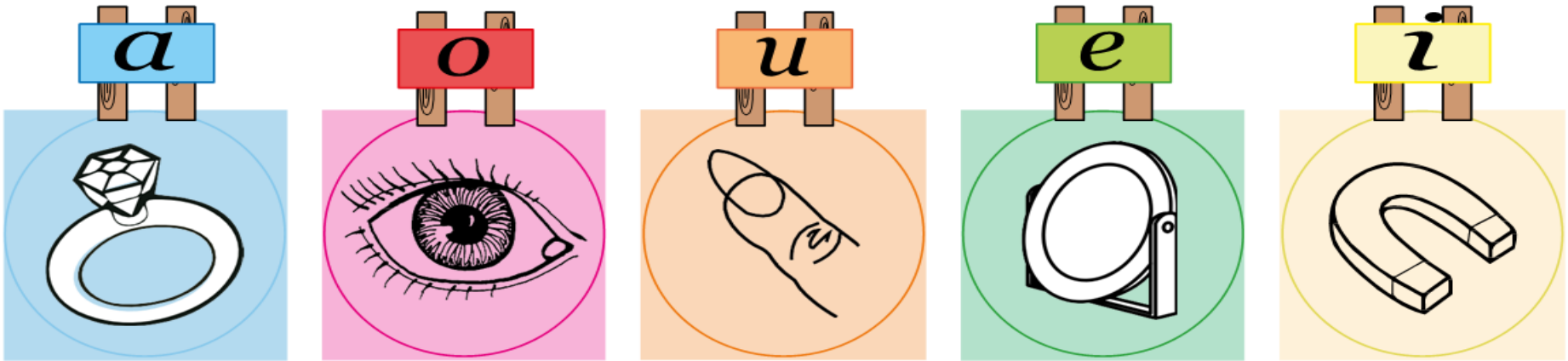


U



Nombra las figuras que vez. Identifica con que vocal comienza y une con una línea de diferentes colores cada figura con la vocal respectiva.

Nombra las imágenes e identifica el sonido inicial. Encierra del color del cartel que corresponda las vocales que aparecen en el recuadro. Colorea las imágenes.



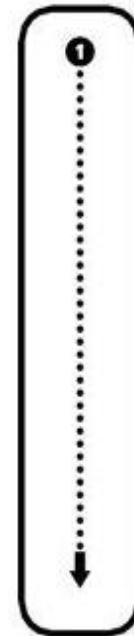
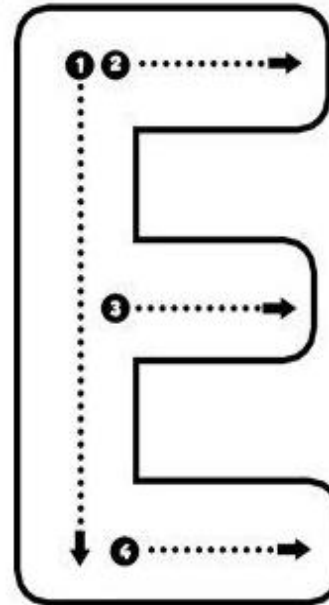
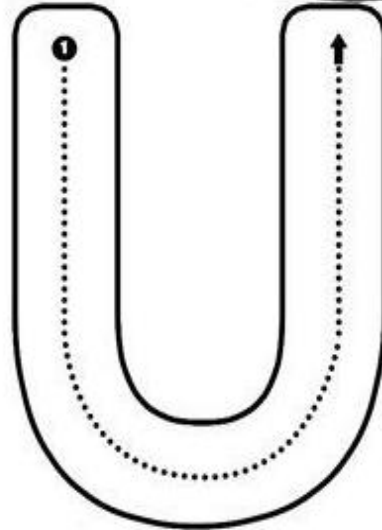
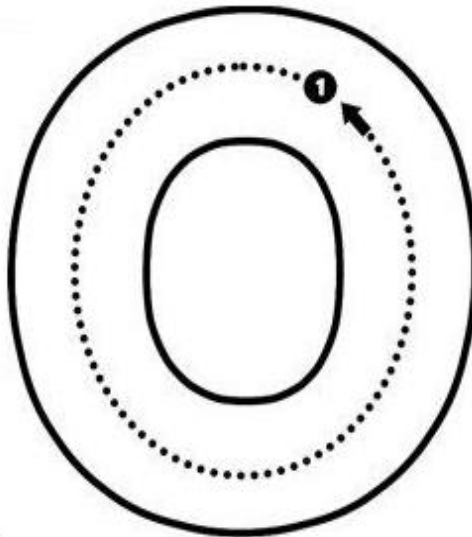
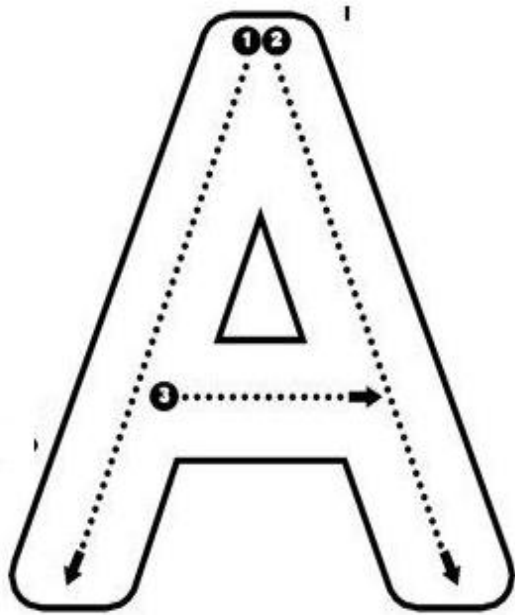
u i e o i e u
o e i o u o a
u i e o i e u
o e i o u o a

Recorta y pega las imágenes en la vocal correspondiente.

a	e	i	o	u



Repasa las siguientes vocales con diferentes colores .



Traza con:

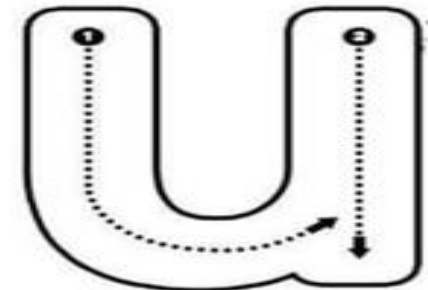
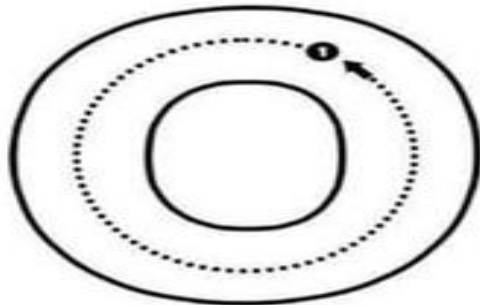
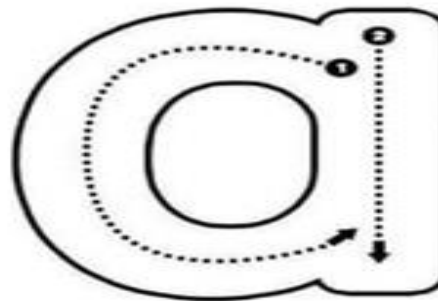
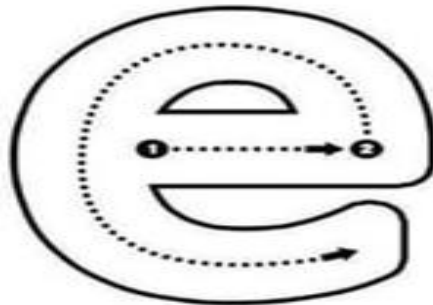
● a

● e

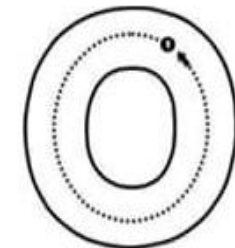
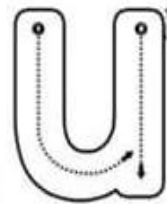
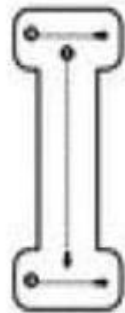
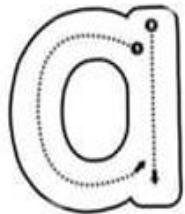
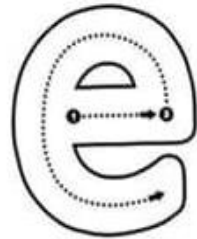
● i

● o

● u



Traza las vocales, las mayúsculas con rojo y las minúsculas con azul.

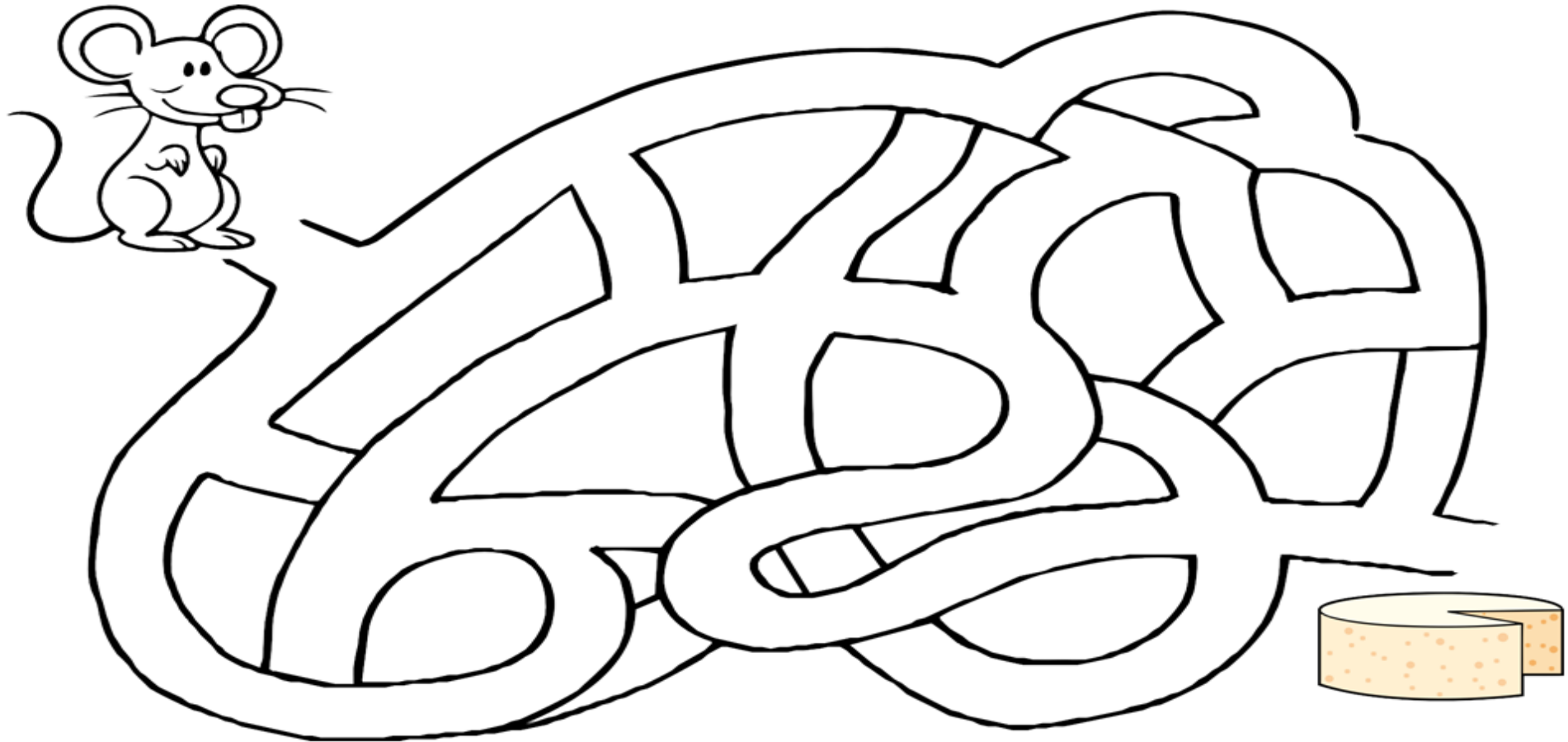


Traza las vocales con lápiz

a	e	i	o	u

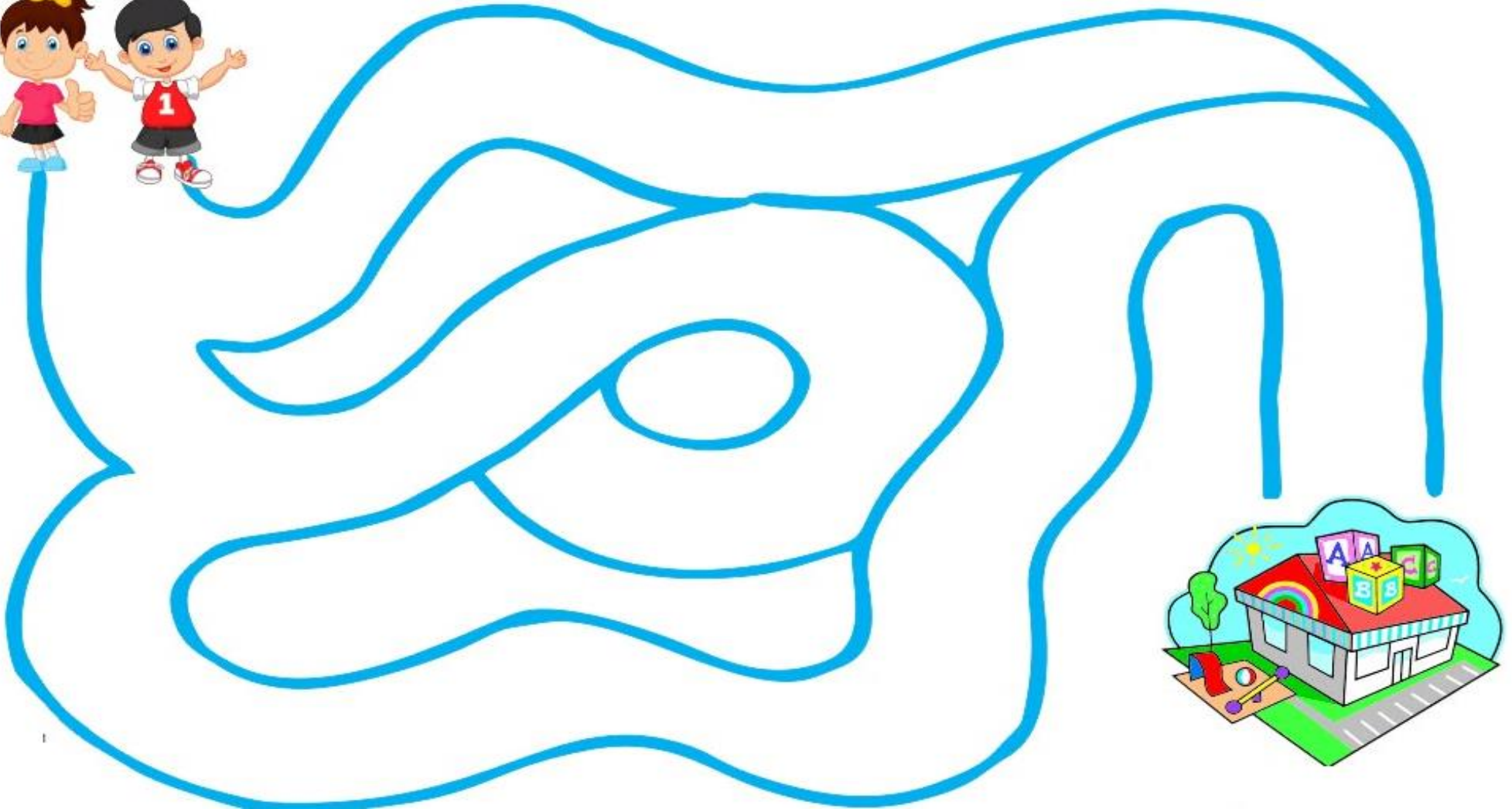
LABERINTO

Encuentra y traza con tu lápiz el camino del laberinto. Colorea al ratón.



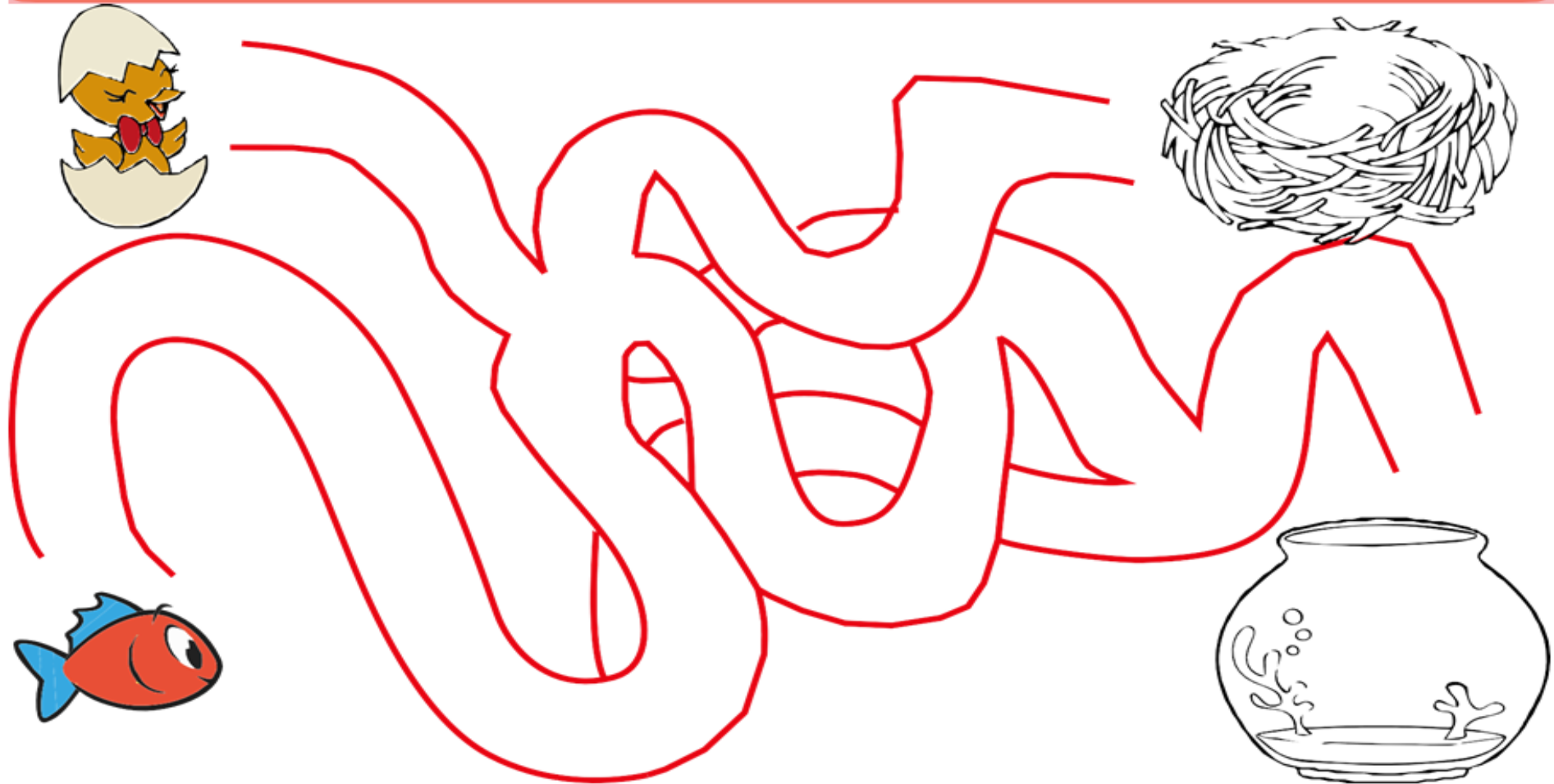
LABERINTO

Traza el recorrido para llegar a tu escuela.



LABERINTO

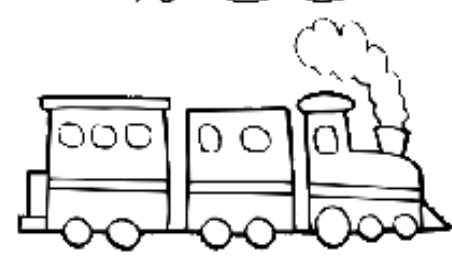
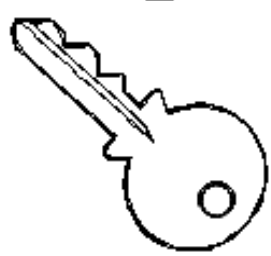
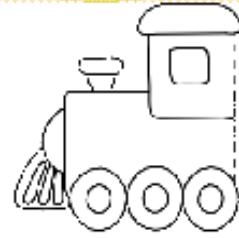
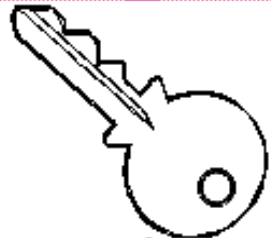
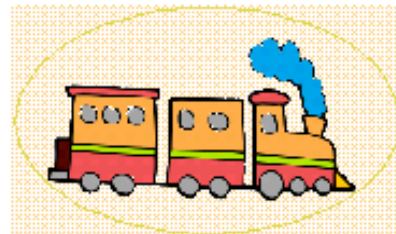
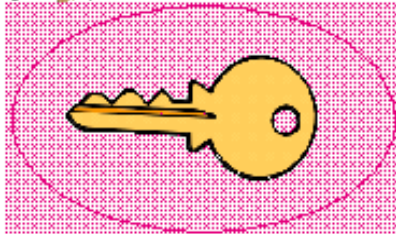
Encuentra y traza con tu lápiz los caminos del laberinto. Colorea el nido y la pecera.



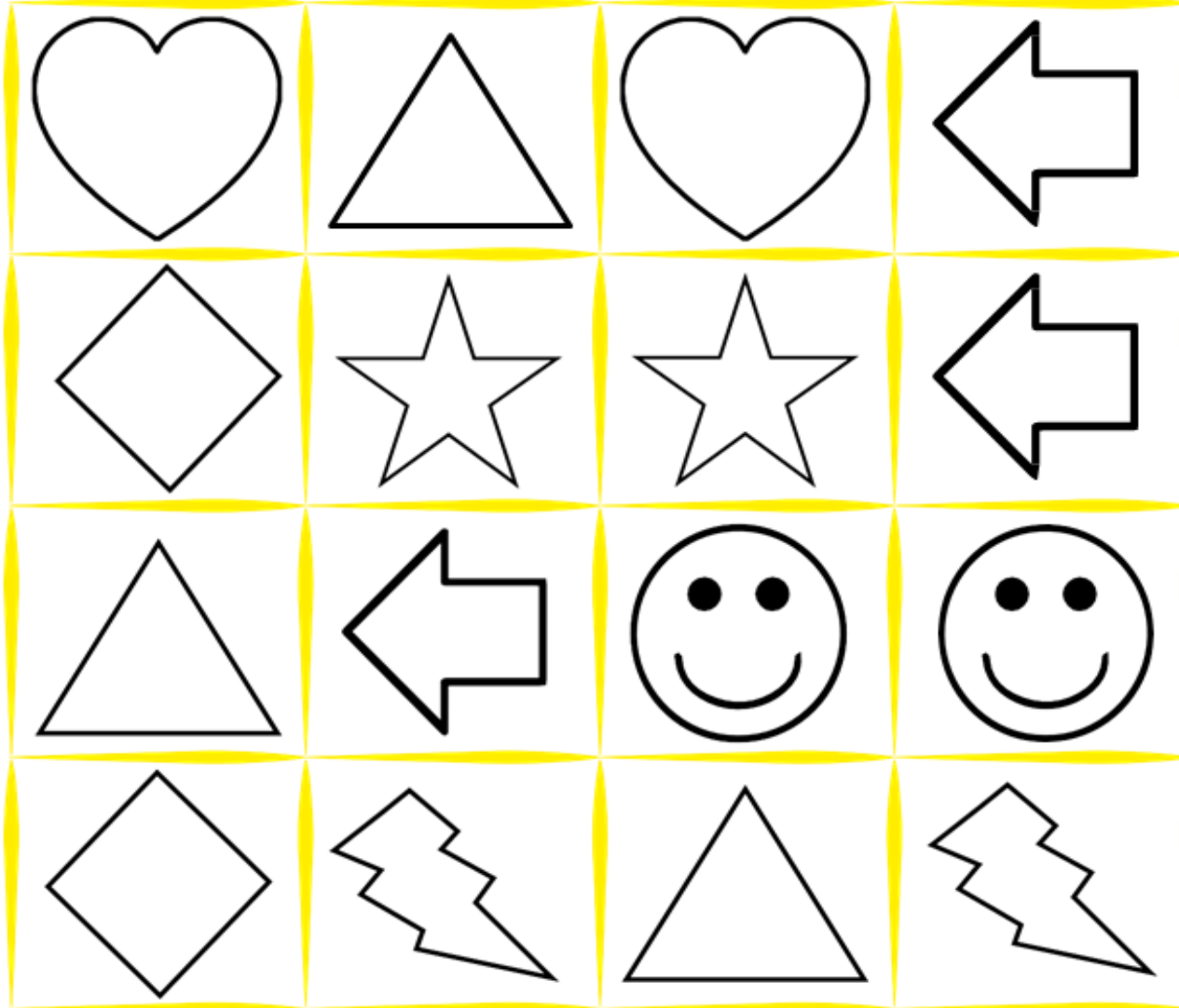
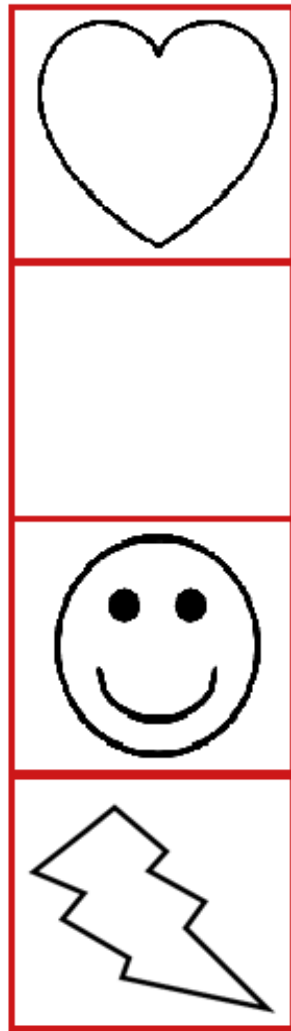
Idénticos



Colorea las figuras idénticas a la figura que está a la izquierda del modelo.



❖ Colorea las figuras idénticas que está a la izquierda de cada corrida:

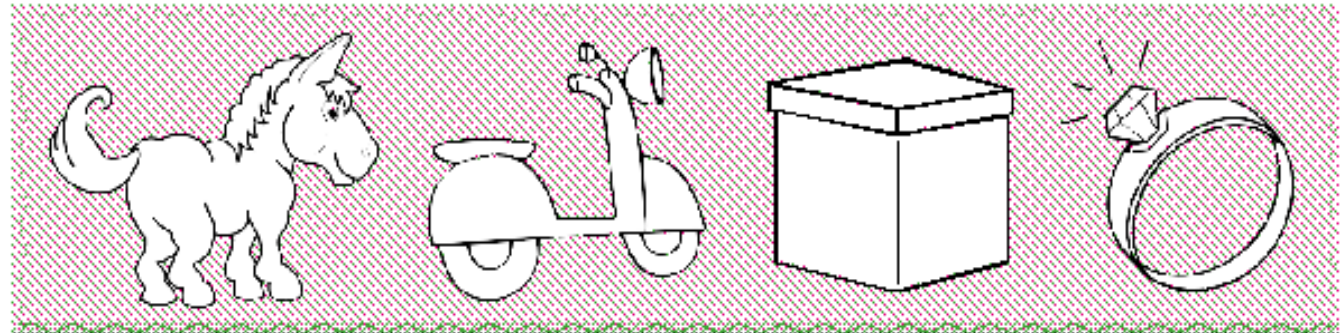


Reconoce palabras

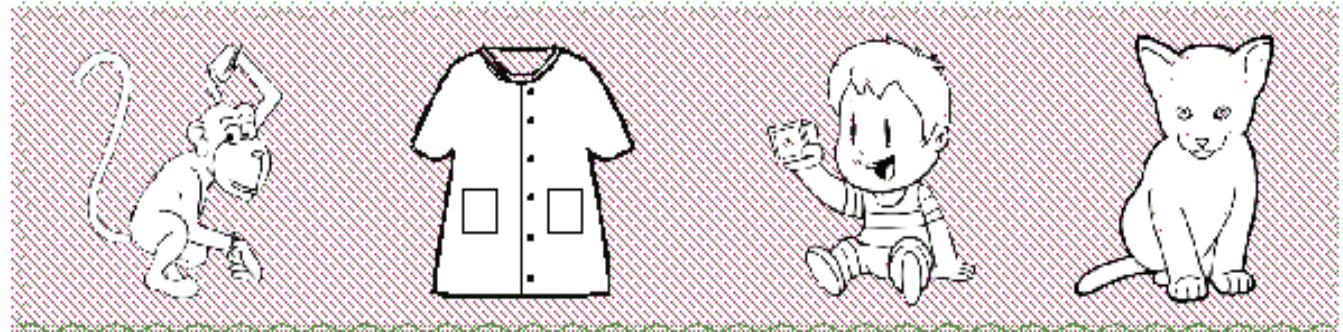


Colorea las figuras según las palabras que se indica.

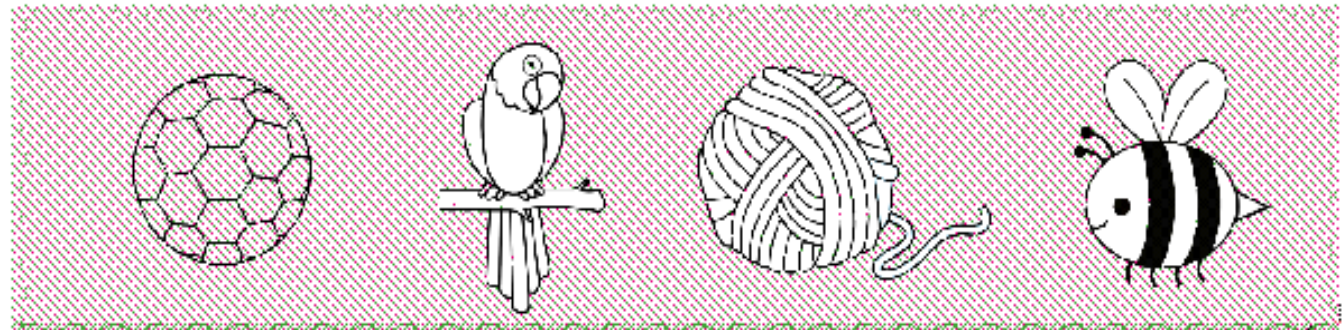
El anillo y la caja



El gato y mono



El loro y la lana



Escucha con atención cada palabra que se indica y luego marca (X) en las imágenes.

El café y la calabaza



El gato y el loro



La moto y la lana

