

GUÍA DE MAESTRA

# GOLPE SILÁBICO



[ehomeKids.com](http://ehomeKids.com)

Hola Maestra(o),

Esta guía **EXCLUSIVA** para miembros **GOLD** o **PLATINUM** de [www.ehomekids.com](http://www.ehomekids.com), contiene **sesiones** de clases preparadas de una forma dinámica y divertida para los pequeños. Cada sesión cuenta con la siguiente estructura:

### MOTIVACIÓN

- Despierta el interés del alumno
- Recupera sus saberes previos
- **Utiliza videos didácticos**

### DESARROLLO INTERACTIVO

- Desarrolla el proceso cognitivo y genera el aprendizaje
- **Utiliza juegos interactivos, fichas digitales y otros en línea**

### CIERRE

- Aplica lo aprendido en nuevas situaciones
- Recomienda actividades para realizar en casa o en clase.

*RECUERDA que los recursos digitales serán videos didácticos, juegos interactivos plus, fichas digitales, cuentos y canciones entre otros.*



# ÍNDICE:

## Temas/Material:

Familia

Profesiones

Animales

## Páginas:

Página 4-8

Página 9-13

Página 14-16



30  
min

# UNA GRAN FAMILIA

## Sesión de Clase



TEMA: FAMILIA

INDICADOR: El estudiante identifica los golpes silábicos en nombres.

COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDAD: Obtiene información del texto oral.

DESEMPEÑO: Recupera información explícita de un texto oral.

### MOTIVACIÓN

Observar el video  
["COM:GOLPES SILÁBICOS - la Familia"](#) desde el minuto 3:03 hasta el minuto 7:05.



Preguntar:  
\* ¿Qué miembros de la familia vimos en el video?

### DESARROLLO INTERACTIVO

Presentar el [flashcard virtual](#) "*Una gran familia*" (pág. 5), describir la situación y realizar los golpes silábicos de cada nombre, acompañado de un movimiento corporal al igual que en el video: las mejillas, la cabeza, los hombros y las palmadas.

Luego, presentar la [ficha](#) "*Una gran familia*" (pág. 6). En esta identificarán a qué miembro de la familia corresponde la imagen y colocarán una chapa (tapa plástica de gaseosa) sobre los cuadrados por cada sílaba que identifiquen.

Con ayuda de sus padres verificar que la segmentación es correcta para luego colorear un cuadrado por cada sílaba que contenga la palabra.

### REFLEXIÓN

Para cerrar la actividad puede realizar las siguientes preguntas a sus estudiantes:

- \* ¿Qué nombres de los miembros de la familia tienen menos sílabas?
- \* ¿Cuáles tienen más sílabas?

Como actividad de extensión pueden jugar a realizar los golpes silábicos con los nombres de los miembros de su familia.

MATERIALES: Ficha impresa, doce chapas y crayolas

Pág. 4

# UNA GRAN FAMILIA

eHomeKids.com



MATILDE



FERNANDO



TERESA



PEDRO

¿DÓNDE DESCANSAN LAS MASCOTAS?

[ehomekids.com](http://ehomekids.com)

Con ayuda de un adulto lee el nombre del personaje y coloca tantas chapas como sílabas tenga la palabra. Luego colorea los cuadros respectivos.



FERNANDO

--	--	--	--	--	--



PEDRO

--	--	--	--	--	--



TERESA

--	--	--	--	--	--



MATILDE

--	--	--	--	--	--

30  
min

# MAMÁ, PAPÁ Y YO.

## Sesión de Clase



TEMA: FAMILIA

INDICADOR: El estudiante identifica los golpes silábicos de su nombre.

COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDAD: Obtiene información del texto oral.

DESEMPEÑO: Recupera información explícita de un texto oral.

### MOTIVACIÓN

Observar el video [EL ÁLBUM DE FOTOS](#) desde el inicio hasta el minuto 1:45.



Preguntar:

- \* ¿Quiénes conforman la familia de Juan?
- \* ¿Qué momentos familiares observamos?

### DESARROLLO INTERACTIVO

Presentar el [flashcard virtual](#) "**Una familia especial**" (pág. 8) , describir la situación, presentar a los personajes y practicar la segmentación silábica con cada nombre. Indicar a sus estudiantes que realicen los golpes silábicos con: palmadas, guiños de ojos y saltos por cada palabra.

Luego, con ayuda de un adulto, indicar que dividan una hoja bond en tres partes iguales de forma horizontal. Sus estudiantes pueden escribir sus nombres en una de las tiras de papel; y copiar el nombre de su papá y de su mamá en las otras dos tiras.

Después, indicar que realicen la segmentación silábica de cada nombre con diferentes sonidos en algunas partes de su cuerpo. Finalmente colocarán un gancho de ropa o chapa en la tira de papel, respetando que sea un gancho por cada sílaba.

### REFLEXIÓN

Para cerrar la actividad indicar a sus estudiantes que presenten la segmentación de sus nombres con un movimiento diferente al de su compañero anterior.

MATERIALES: Hoja bond A4, tijeras, plumones, ganchos de ropa (chapas u otro elemento para señalar el conteo).

Pág. 7

# UNA FAMILIA ESPECIAL

ehomeKids.com

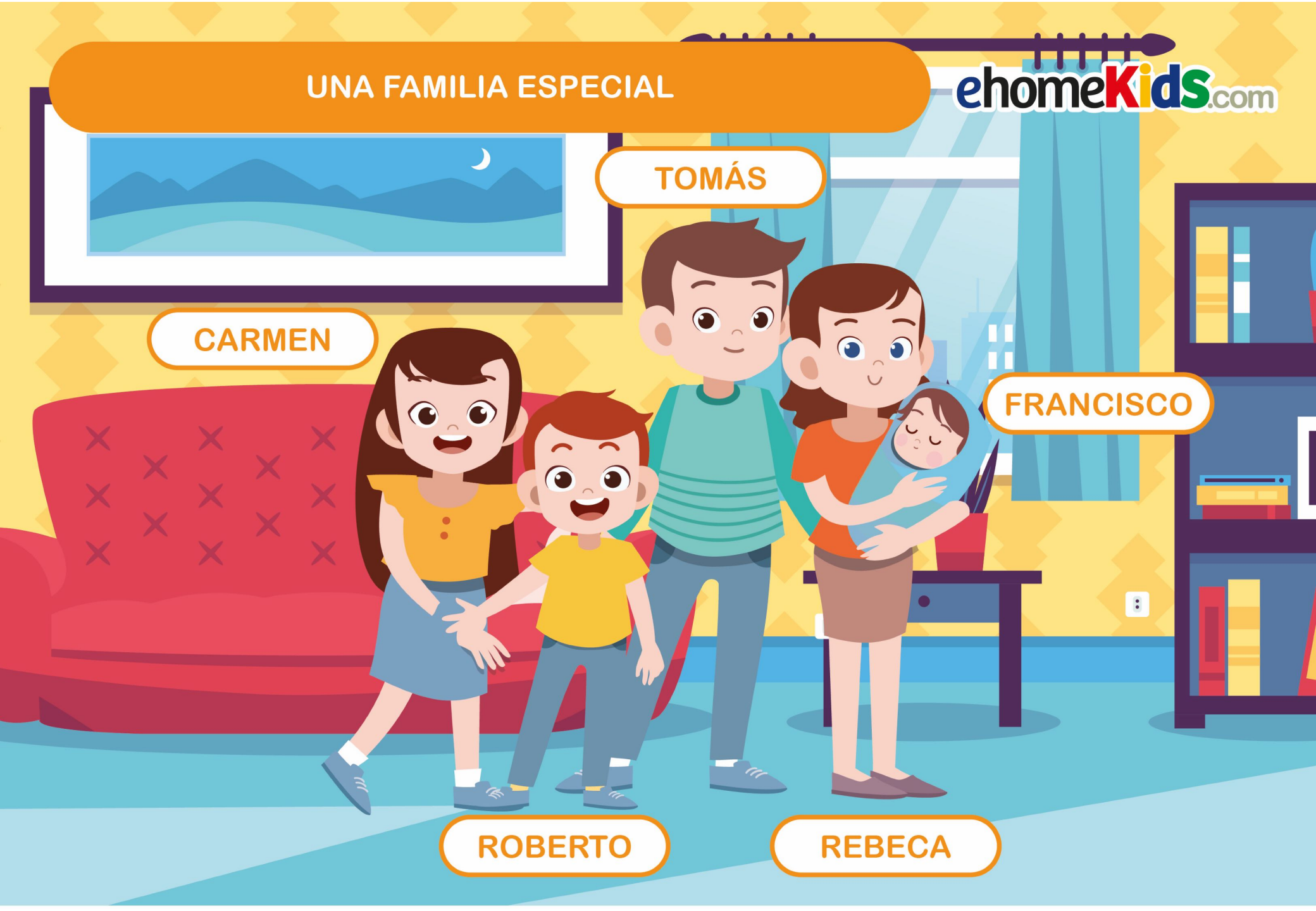
TOMÁS

CARMEN

FRANCISCO

ROBERTO

REBECA





30  
min

# SERVIDORES PÚBLICOS

## Sesión de Clase



TEMA: PROFESIONES

INDICADOR: El estudiante identifica los golpes silábicos de profesiones.

COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna.  
DESEMPEÑO: Recupera información explícita de un texto oral.

CAPACIDAD: Obtiene información del texto oral.

### MOTIVACIÓN

Observar el video "[GOLPES SILÁBICOS](#)" hasta el minuto 3:24.



### DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

- \* ¿Quiénes son los servidores de la comunidad?
- \* ¿Cómo nos ayudan cada uno?

Después, mostrar la [ficha](#) "**Servidores recortable**" (pág. 10) e indicar que ellos son tres servidores de la comunidad y para descubrirlos tendrán que armarlos en la [ficha](#) "**Servidores de la comunidad**" (pág. 11)

Finalmente, realizar el conteo silábico con los dedos y colorear tantos recuadros como sílabas tenga el nombre.

### REFLEXIÓN

Para cerrar la actividad preguntar a sus estudiantes:

- \* ¿Qué otros servidores nos ayudan en la comunidad? Descubramos cuántos golpes silábicos tiene su nombre.

MATERIALES: Fichas impresas, tijeras, goma y crayolas.

Pág. 9

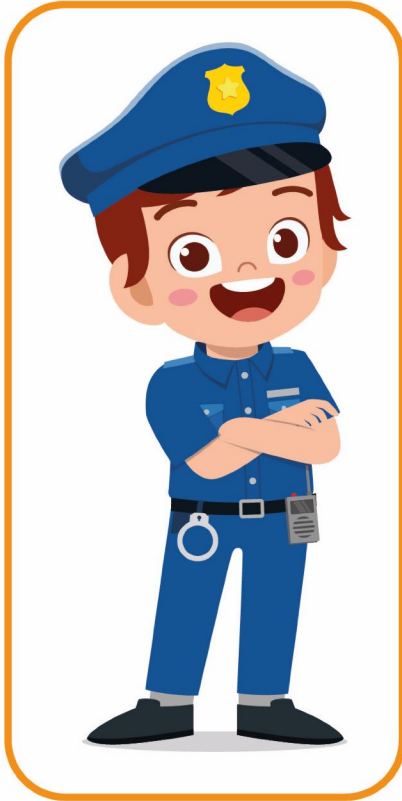
# SERVIDORES RECORTABLE

Recortar las piezas y armar los 3 servidores en la siguiente hoja.



# SERVIDORES DE LA COMUNIDAD

Pega las piezas de los 3 servidores como corresponde. Colorea tantos recuadros como sílabas tenga su nombre: bombero (3), policía (4), enfermera (4).



POLICÍA

--	--	--	--	--



BOMBERO

--	--	--	--	--



ENFERMERO

--	--	--	--	--

30  
min

# EL DOCTOR

## Sesión de Clase



TEMA: PROFESIONES

INDICADOR: El estudiante identifica los golpes silábicos relacionados al doctor.

COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDAD: Obtiene información del texto oral.

DESEMPEÑO: Recupera información explícita de un texto oral.

### MOTIVACIÓN

Observar el video [EL DOCTOR](#) desde el minuto 3:25 hasta el minuto 10:38.



### DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

- \* ¿Ustedes han visitado el consultorio del doctor?
- \* ¿Cómo el doctor los ayudó?

Después, mostrar la [ficha "El doctor"](#) (pág. 13) e indicar que los médicos se especializan para ayudarnos mejor. Allí encontrarán tres adivinanzas para conocer de quiénes se trata.

Cuando descubran cada uno, realizar el conteo silábico con los dedos y colorear tantos recuadros como sílabas tenga el nombre.

### REFLEXIÓN

Para cerrar la actividad puede realizar las siguientes preguntas a sus estudiantes:

- \* ¿Qué aprendieron hoy?
- \* ¿Cuántas sílabas tiene la palabra doctor?

MATERIALES: Fichas impresas y crayolas.

Pág. 12

# EL DOCTOR

Adivina las respuestas y colorea tantos recuadros como sílabas tenga el profesional

Con amor y paciencia  
a los niños atenderá  
¿Quién es?



PEDIATRA

--	--	--	--	--

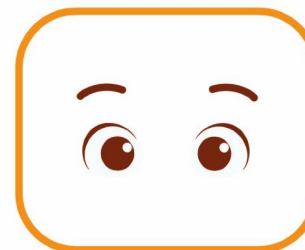
Si una caries te molesta,  
él tendrá una respuesta  
¿Quién es?



DENTISTA

--	--	--	--	--

Los ojos también hay que cuidar  
y este médico te ayudará  
¿Quién es?



OFTALMÓLOGO

--	--	--	--	--

30  
min

# MI MASCOTA

## Sesión de Clase



TEMA: ANIMALES

INDICADOR: El estudiante identifica los golpes silábicos relacionados a animales.

COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDAD: Obtiene información del texto oral.

DESEMPEÑO: Recupera información explícita de un texto oral.

### MOTIVACIÓN

Observar el video "[ANIMALES DOMÉSTICOS](#)" desde el minuto 2:06 hasta el minuto 8:38.



### DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

- \* ¿Todos los animales pueden vivir en nuestras casas? ¿por qué?
- \* ¿Qué mascota tienen en casa o les gustaría tener?

Hacer los golpes silábicos con las palmadas, deditos y chapitas de las mascotas que aparecieron en el video y de otras que a los estudiantes les gustaría tener.

Después, realizar el juego en [Kahoot](#) "Mascotas" para identificar la cantidad de sílabas en cada palabra.

### REFLEXIÓN

Para cerrar la actividad puede realizar las siguientes preguntas a sus estudiantes:

\* ¿Qué otros animales pueden ser nuestras mascotas?

\* ¿Cuántas sílabas tiene esa palabra?

MATERIALES: Fichas impresas y crayolas.

Pág. 14

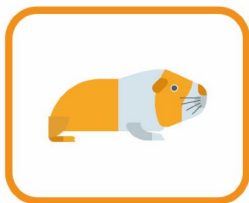
# MASCOTAS

Traza tantos palotes como sílabas tenga el nombre de la mascota.. Luego, con plumones de diferente color, sigue el laberinto hasta llegar a su casa



PAJARO

--	--	--	--	--



CUY

--	--	--	--	--



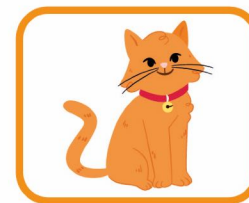
PERRO

--	--	--	--	--



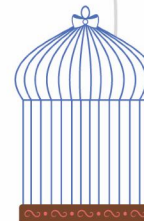
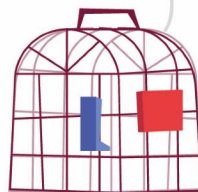
PEZ

--	--	--	--	--



GATO

--	--	--	--	--



30  
min

# ANIMALES DE LA SIERRA

## Sesión de Clase



TEMA: ANIMALES

INDICADOR: El estudiante identifica los golpes silábicos relacionados a animales.

COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDAD: Obtiene información del texto oral.

DESEMPEÑO: Recupera información explícita de un texto oral.

### MOTIVACIÓN

Observar el video "[ANIMALES DE LA SIERRA](#)" hasta el minuto 6:34.



COM: Asociación - Regiones  
ANIMALES DE LA SIERRA

### DESARROLLO INTERACTIVO

Luego puede realizar las siguientes preguntas:

- \* ¿Cuál es el animal que vive en las altas montañas?
- \* ¿Cuál es el animal que vive en los ríos?
- \* ¿Cuál es el animal que vive en madrigueras?

Mostrar [flashcard virtual](#) "*Animales de la Sierra*" (pág. 17), y describir lo que observan; a cada palabra mencionada deben hacer el golpe silábico respectivo. Después, mostrar la [ficha](#) "*Animales de la sierra*" (pág. 18) e identificar cada animal para realizar la segmentación silábica con movimientos corporales y el conteo con los dedos.

Finalmente, indicar que recorten cada uno de los animales y los clasifiquen entre aquellos que tienen una sílaba y los de dos sílabas.

### REFLEXIÓN

Para cerrar la actividad puede realizar las siguientes preguntas a sus estudiantes:

- \* ¿Qué animales tienen una sílaba?
- \* ¿Qué animales tienen dos sílabas?

MATERIALES: Fichas impresas y tijeras goma.

Pág. 16





# ANIMALES DE LA SIERRA

1 ● ○ ○

2 ● ● ○

