



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA
EDUCACIÓN

5

**CUADERNILLO PARA LA
ESTIMULACIÓN LINGÜÍSTICA
DE NIÑOS SORDOS DE 1 A 3
AÑOS**



Los
animales
de mi
entorno

CUADERNILLO PARA LA ESTIMULACIÓN LINGÜÍSTICA DE NIÑOS SORDOS DE 1 A 3 AÑOS

Los animales de mi entorno.

Ministerio de Educación de la República Dominicana

Viceministerio de Servicios Técnicos Pedagógicos

Dirección General de Educación Especial

Centro Nacional de Recursos para las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo Olga Estrella

Equipo de Apoyo a los Centros y Aulas Específicas para Estudiantes Sordos

Unidad de Apoyo

Directora general

Lucía Vásquez Espínola

Coordinador del Centro Nacional de Recursos

Henry Rodríguez Caba

Autoría

Clara Elena Cruz Marte

Diseño y diagramación

Maia Terrero Villamán

Elaboración de los videos en lengua de señas

Zahira Hernández

Daling Trinidad

Michelle Dubon

Tomás Guzmán

Imágenes: www.arasaac.org | www.freepik.es

Mayo de 2022

Autoridades

Luis Abinader

Presidente de la República

Raquel Peña

Vicepresidenta de la República

Roberto Fulcar

Ministro de Educación

Ligia Pérez Peña

Viceministra de Servicios Técnicos y Pedagógicos

Gloria Guevara Arboleda

Viceministra de Gestión Administrativa

Julissa Hernández

Viceministra de Planificación y Desarrollo Educativo

Rafael Bello Díaz

Viceministro de Supervisión y Control de la Calidad Educativa

Julio César De Los Santos Viola

Viceministro de Descentralización y Participación

Rafael Alcántara

Viceministro de Acreditación y Certificación Docente



Los animales de mi entorno

Escanee el código para ver el video
con la seña y el deletreo.





Pegar una imagen o una foto de un perro.

perro

Escanee este código para ver
la seña y el deletreo.





Pegue una foto realizando una actividad experiencial con el niño o niña para fijar en la memoria la palabra perro con su seña. Le ofrecemos algunos ejemplos:

- Ayudar a bañar al perro, si tiene en la casa.
- Contar, señalar, observar todos los perros que encuentren en el camino.
- Clasificar perros por tamaño, color, raza, etc. de un grupo de fotos sacadas de revistas, periódicos, etc.
- Ver fotos y videos de perros y señalar o mandar besos a los que les gustan.
- Entablar una “conversación” sobre los perros que les gustan y los que no.
- Armar un rompecabezas con las distintas partes de un perro. El rompecabezas lo puede hacer usted mismo, pegando una imagen de un perro en un cartón grueso.
- Hacer un perro con masilla.
- Etc.

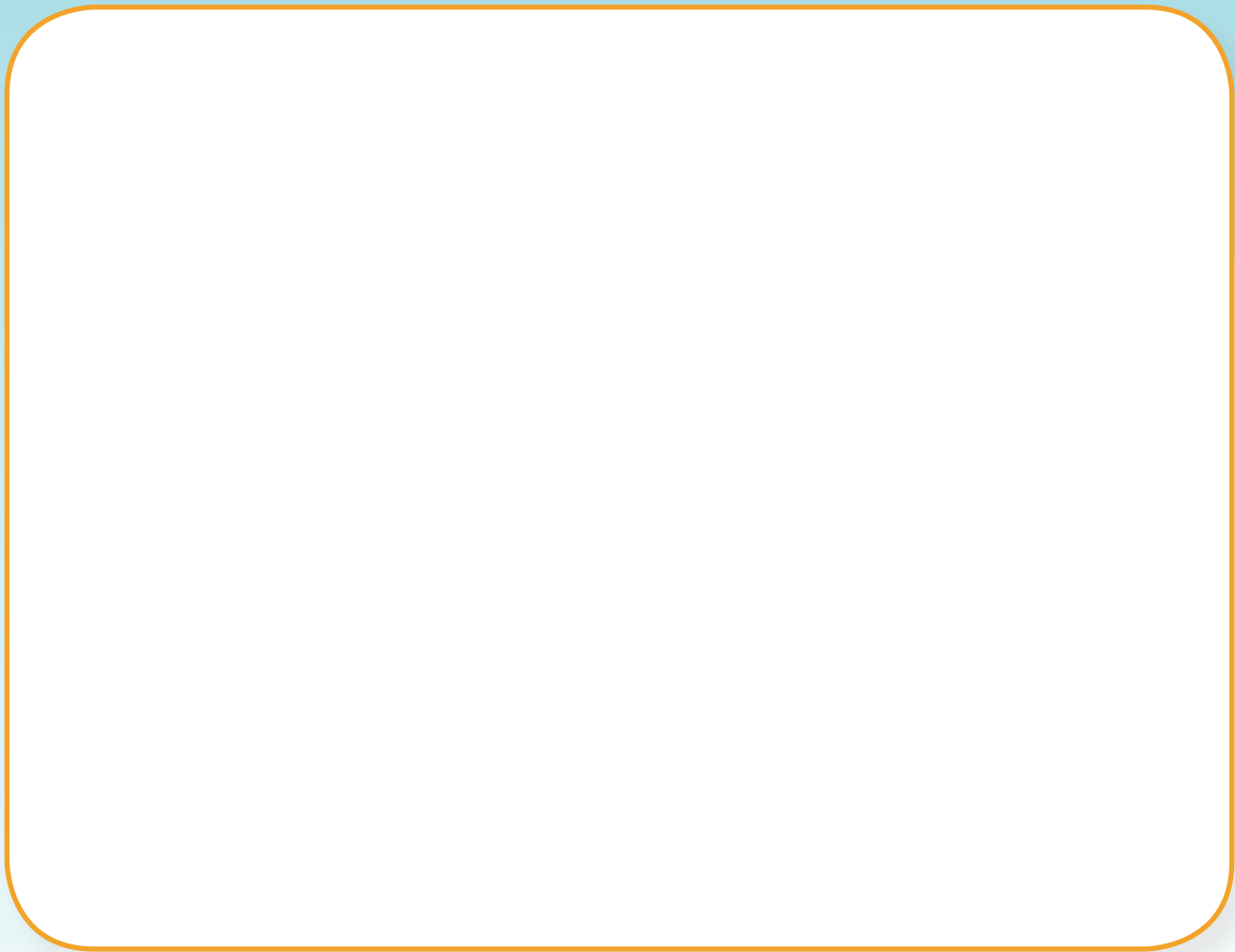


Pegar una imagen o una foto de un gato.

gato

Escanee este código para ver
la seña y el deletreo.





Pegue una foto realizando una actividad con el niño o niña para que comprenda el nombre del felino: gato. Por ejemplo:

- Jugar andar como los gatos.
- Pintarse la cara como gatos y jugar a ser gatitos.
- Ver fotos y videos de gatos. Señalar a los que más les gusta.
- Formar gatitos con masilla.
- Pintar dibujos de gatos.
- Contar, señalar, observar todos los gatos que encuentren en el camino.
- Armar un rompecabezas con las distintas partes de un gato.

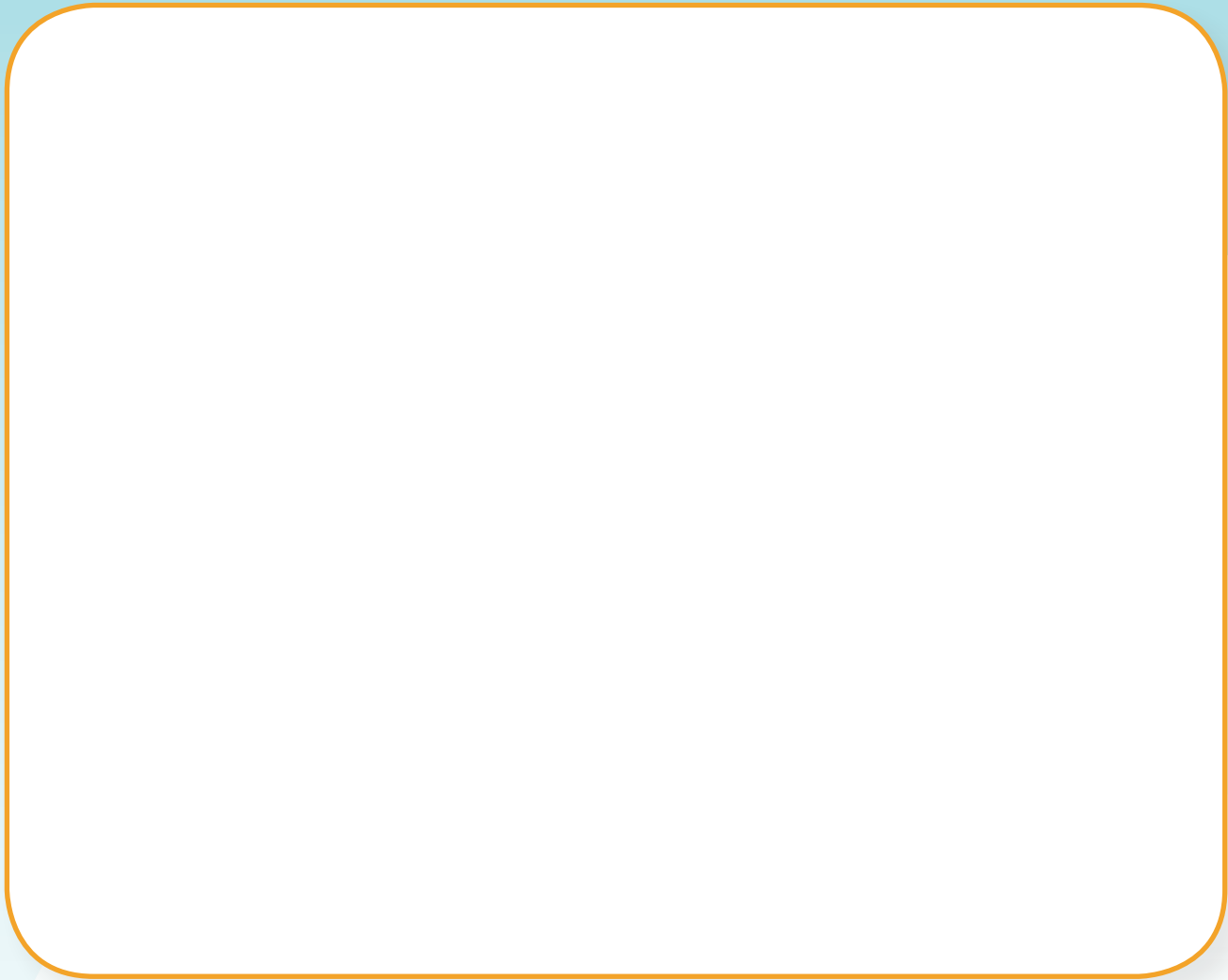


Pegar una imagen o una foto de una tortuga.

tortuga

Escanee este código para ver
la seña y el deletreo.





Pegue una foto realizando una actividad experiencial con el niño o niña para que comprenda y utilice la palabra **tortuga**. Por ejemplo:

- Jugar con tortugas reales.
- Ver fotos y videos de tortugas.
- Ir a una tienda de mascotas y ver a las tortugas.
- Hacer una visita al acuario u otro lugar en el que haya tortugas, tomarles fotos y pegar en este cuadernillo.
- Hacer tortugas con masilla.
- Formar un rompecabezas de tortugas.
- Jugar a esconderse como tortugas debajo de cualquier material como caparazón.
- Etc.



Pegar una imagen o una foto de una gallina.

gallina

Escanee este código para ver la seña y el deletreo.





Pegue una foto realizando una actividad experiencial con el niño o niña para que comprenda y utilice la palabra **gallina. Por ejemplo:**

- Jugar con gallinas reales.
- Ver fotos y videos de gallinas.
- Ir a una granja y ver gallinas.
- Pegarle plumas a un dibujo de gallina y a un modelo en 3D de una gallina.
- Hacer gallinas con masilla.
- Formar un rompecabezas de gallinas.
- Jugar a las gallinas.



Pegar una imagen o una foto de un pollito.

pollito

Escanee este código para ver
la seña y el deletreo.





Pegue una foto realizando una actividad experiencial con el niño o niña para que comprenda y utilice la palabra **pollito**. Por ejemplo:

- Jugar con pollitos reales.
- Ver fotos y videos de pollitos.
- Ir a una venta de pollitos.
- Comprar pollitos.
- Alimentarlos.
- Comprar pollitos de juguete y jugar con ellos.
- Pegarle plumas a un dibujo de pollitos y a un modelo en 3D de pollitos.
- Etc.



Pegar una imagen o una foto de un conejo.

conejo

Escanee este código para ver
la seña y el deletreo.





Pegue una foto realizando una actividad experiencial con el niño o niña para que comprenda y utilice la palabra **conejo**. Por ejemplo:

- Visitar conejos en alguna granja, puesto de venta o a personas que tengan conejos.
- Alimentarlos.
- Ver fotos y videos de conejos.
- Comprar conejos de juguete y jugar con ellos.
- Ponerse orejas de conejos y jugar a saltar como ellos.
- Disfrazarse de conejos.
- Armar rompecabezas sencillos de conejos elaborados para tales fines.



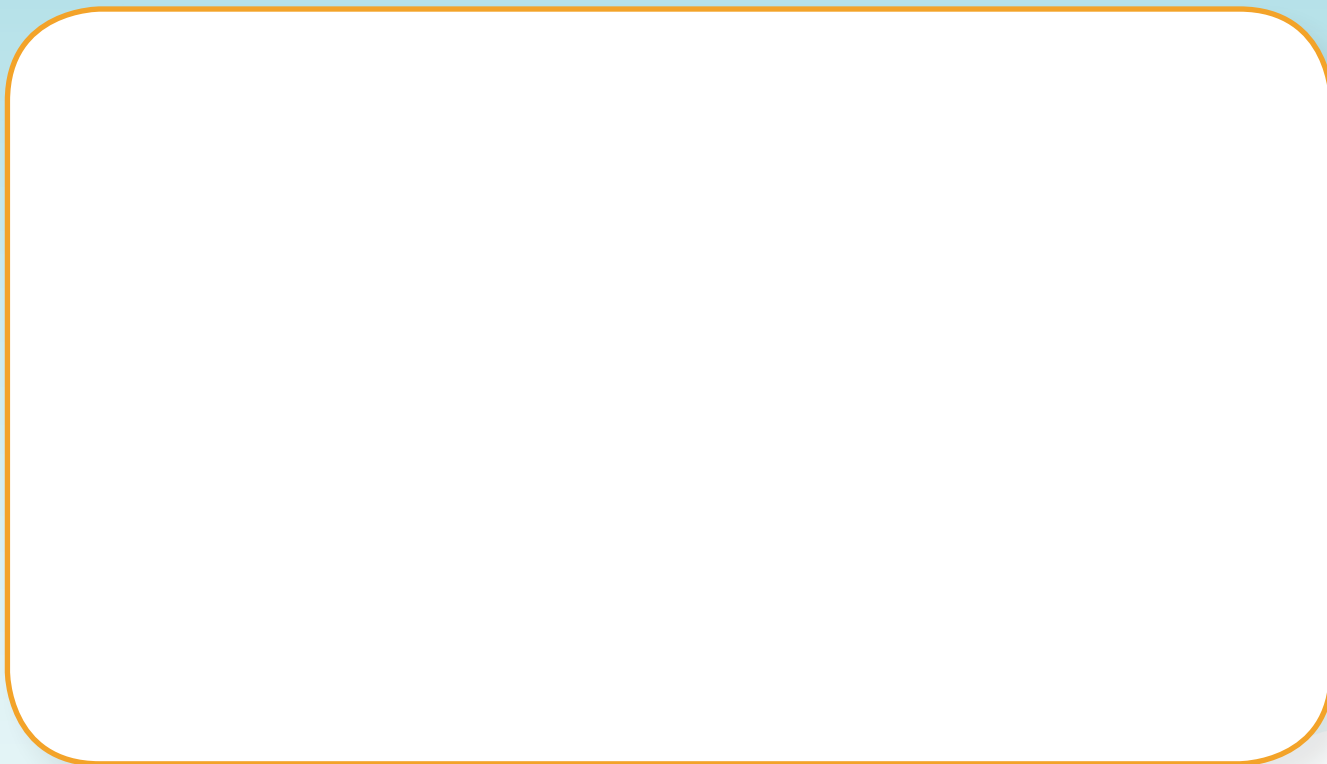
Pegar una imagen o una foto de un cerdo.

cerdo

Escanee este código para ver
la seña y el deletreo.



Pegue una foto realizando una actividad experiencial con el niño o niña para que comprenda y utilice la palabra cerdo. Utilice también las otras palabras que usted conoce para referirse a este animal, como **puerco, cochino, etc. Por ejemplo:**



- Visitar cerdos en alguna granja, puesto de venta o a personas que tengan cerdos.
- Darles de comer.
- Armar rompecabezas sencillos de cerdos elaborados para tales fines.
- Poner todos los rompecabezas de animales que ha ido elaborando hasta ahora (perro, gato, tortuga, gallina, pollito, conejo, cerdo). Quitar todas las piezas delante del niño, juntarlas y pedirle al niño que las vaya colocando en su lugar a medida que usted vaya mencionándole un animal en lengua de señas.
- Identificar las pisadas de cada animal de los que ya conoce.
- Relacionar cada animal con su alimento.
- Relacionar cada cachorrito con su mamá.
- Esconder juguetes, fotos o dibujos de los animales por toda la casa y pedirle que vaya encuentro los que usted le pida en lengua de señas (uno a uno).
- Ver fotos y videos de cerdos.
- Comprar cerditos de juguete y jugar con ellos.





GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN