

GUÍAS PARA KITS DE MATERIALES

KIT 1. "Aventuras Gramaticales con Milo"

Actividad 1. "El Tesoro del Capitán Plural"

- **Materiales Digitales:**

- Tablero de juego interactivo (PDF para imprimir o usar en tabletas).
- Fichas de "cofres del tesoro" con imágenes en singular (1 moneda, 1 joya, 1 barco).
- Fichas de "islas" con imágenes en plural (varias monedas, muchas joyas, una flota de barcos).

- **Instrucciones:**

1. **Preparación del Ambiente:** Coloca el tablero y deja que el niño elija un cofre.
2. **Seguir el Interés del Niño:** Si el niño coge el cofre con "1 joya" y dice "¡Una joya!", ese es tu punto de partida.
3. **Modelado y Expansión:** Tú, como adulto, dices: "¡Sí, es UNA JOYA brillante! Pero mira, en esta isla hay... MUCHAS JOYAS". Haz énfasis en el artículo y el sustantivo en plural.
4. **Solicitud de Mandato:** Pídele al niño que lleve el cofre a la isla correcta. Para darle la ficha, debe hacer la solicitud: "Quiero las joyas" o "Dame los cofres". Si dice "la joya", modela amablemente: "Ah, quieres LAS JOYAS", y esperas a que lo repita.

Actividad 2. "El tesoro gramatical"

- **Materiales digitales:**

- Tablero de juego con fondo de océano, camino en espiral y zonas "Singular" y "Plural".
- Fichas de "cofres del tesoro" (singular).
- Fichas de "islas" (plural).

- **Preparación Adicional:**

- Necesitará un dado y fichas para que los jugadores avancen por el camino.
- Prepara "tarjetas de pista" (o simplemente di las pistas en voz alta)

Instrucciones:

- **Preparación del Ambiente:** Coloca el tablero del océano y deja que el niño elija un cofre.
- **Seguir el Interés del Niño:** Si el niño coge el cofre con "1 joya" y dice "¡Una joya!", ese es tu punto de partida.
- **Modelado y Expansión:**

Tú, dices: "¡Sí, es UNA JOYA brillante! Pero mira, en esta isla hay... MUCHAS JOYAS". Haz énfasis en el artículo y el sustantivo en plural.

- **Solicitud de Mandato:**

Pídele al niño que lleve el cofre a la isla correcta. Para completar la acción, debe hacer la solicitud:

"Quiero las joyas" o "Pongo la joya con las joyas".

Si dice "la joya", modela amablemente: "Ah, quieres LAS JOYAS", y esperas a que lo repita.

Actividad 3. "La Fábrica de Oraciones Locas"

- **Materiales Digitales:**

- Tres ruletas digitales interactivas (o PDF para recortar y armar).
- Ruleta 1: Personajes (Un niño, Una niña, Unos perros, Unas mariposas).
- Ruleta 2: Acciones (corre, saltan, come, duermen).
- Ruleta 3: Lugares (en el parque, en la casa, en el jardín).

- **Instrucciones:**

1. **Preparación del Ambiente:** Presenta las ruletas como un juego de "combinaciones locas".
2. **Seguir el Interés:** Deja que el niño gire las ruletas. La combinación aleatoria mantendrá su atención.
3. **Modelado:** Si sale "Unos perros" + "corre" + "en el parque", tú modelas la oración correcta de forma exagerada y divertida: "¡Uy, eso está loco! 'Unos perros'... debería ser... 'Unos perros CORREN en el parque'".
4. **Solicitud de Mandato:** Pídele al niño que forme la oración correcta. "¿Cómo lo diríamos bien? 'Unos perros... ¿qué

hacen?". Si se equivoca ("Unos perros corre"), modela de nuevo la forma correcta con naturalidad.

KIT 2. MISIÓN EN LA GRANJA

Actividad 1. "El Corral de los Números"

- **Materiales Digitales:**

- Escenario principal de una granja con dos corrales: uno con la etiqueta "Aquí vive UNO" y otro con "Aquí viven MUCHOS".
- Fichas de animales en singular (1 vaca, 1 gallina, 1 oveja, 1 cerdo).
- Fichas de animales en plural (un rebaño de ovejas, una parvada de gallinas, una manada de cerdos, un grupo de vacas).

- **Instrucciones para el Adulto:**

1. **Preparación del Ambiente:** Presenta el escenario de la granja y las fichas.
2. **Seguir el Interés del Niño:** Deja que el niño escoja un animal. Si coge "1 cerdo" y dice "¡Un cerdo!", es tu oportunidad.
3. **Modelado y Expansión:** Señala el corral correspondiente y modela: "¡Claro! Es UN solo cerdo. Él vive en el corral de 'UNO'. Pero mira, estos OTROS cerdos son **MUCHOS**, ellos viven aquí".
4. **Solicitud de Mandato:** Pídele que lleve cada animal a su corral. Para hacerlo, debe verbalizar: "Pongo al cerdo aquí" o "Pongo a los cerdos aquí". Si usa el artículo incorrecto, modela la forma correcta de manera natural.

Actividad 2. "¿Qué Está Pasando en la Granja?"

- **Materiales Digitales:**

- Un PDF interactivo con escenarios de la granja (el establo, el lago, el gallinero, el prado).
- Elementos móviles (animales, personas, objetos) que se pueden arrastrar y soltar en el escenario.

Instrucciones:

1. **Preparación del Ambiente:** Abre el libro digital en un dispositivo y presenta el primer escenario (ej. el lago).
2. **Tiempo de Espera:** Coloca un pato en el agua y mira al niño con expectativa, sin hablar.
3. **Conversación Responsiva:** El niño probablemente dirá "Un pato". Tú respondes: "Sí, EL pato está en el agua. ¿Y qué hace EL pato?". Fomenta verbos: "Nada". Luego, arrastra más patos y pregunta: "¿Y ahora? Los patos..." y espera a que complete "...nadan".
4. **Modelado:** Si el niño dice "Los patos nada", modela de forma enfática pero positiva: "¡Así es! ¡Los patos NADAN muy rápido!".

Actividad 3. "La Caja de las Herramientas del Granjero"

- **Materiales Digitales:**
 - Dos "cajas de herramientas" virtuales: una azul (EL/LOS), una rosa (LA/LAS).
 - Láminas con herramientas y objetos de la granja (el tractor, la carretilla, los rastillos, las semillas, el cubo, la manguera).
- **Instrucciones:**
 1. **Preparación del Ambiente:** Presenta las cajas y las láminas revueltas.
 2. **Seguir el Interés:** El niño comenzará a clasificar de forma natural. Si coge "la carretilla", es tu momento.
 3. **Modelado Incidental:** Si la coloca en la caja correcta, refuerza: "Perfecto, LA **carretilla** va en esta caja". Si se equivoca y pone "el tractor" en la caja rosa, di: "Mmm, **EL tractor** es un poco pesado para esta caja, creo que prefiere la azul. Es **EL tractor**".
 4. **Tiempo de Espera:** Cuando esté a punto de coger un objeto nuevo, señálalo y haz una pausa, dándole la oportunidad de nombrarlo con el artículo correcto antes de cogerlo.