



Pete el gato y sus cuatro botones geniales

- **El botón perdido**
- **Completar las palabras**
- **Encontrar la diferencia**
- **Juego de memoria**



Consejos de implementación de la CAA para todas las actividades:

Estrategias de integración de la CAA:

- Modele el vocabulario en el QuickTalker Freestyle del niño durante todas las actividades.
- Haga una pausa y espere a que el niño responda (más de 10 segundos).
- Utilice la entrada de lenguaje asistida: seleccione un icono en su dispositivo mientras habla.
- Respete todos los intentos de comunicación, incluidas las aproximaciones.
- Repita palabras o frases objetivo varias veces en contextos naturales.
- Concéntrese en palabras o frases básicas que puedan utilizarse en múltiples actividades.
- Utilice una variedad de funciones lingüísticas durante las actividades, como pedir, comentar, protestar, compartir alegría.

Ideas de diferenciación:

- Para los comunicadores emergentes: céntrese en el vocabulario de una sola palabra (p. ej., *avanzar, parar, más, colores*).
- Para comunicadores en expansión: apunte a frases de 2 a 3 palabras (p. ej., *Quiero __, pon __*).
- Para comunicadores avanzados: practique oraciones completas y lenguaje descriptivo.
- Para los procesadores del lenguaje gestáltico: incorpore frases o gestalts que puedan utilizarse en una variedad de contextos.

Para preparar con anticipación:

- Prepare con anticipación una lista de materiales con alternativas domésticas comunes.
- Utilice objetos domésticos para actividades sensoriales (*arroz, frijoles, bolas de algodón*).

©James Dean, 2025; Pete the Cat es una marca registrada de Pete the Cat, LLC. Todos los derechos reservados.

Pete el gato y sus cuatro botones geniales

Autor: Eric Litwin

Vocabulario objetivo: botón, pum, camisa, contar, números (1-4), más, menos, desapareció, triste, feliz, todo está bien, genial

Frases objetivo: “¡Pum!”; “¡Oh, no!”; “¡Todo está bien!”; “¿Cuántos botones quedan?”; “¿Pete está llorando? ¡Dios mío, no!”

Habilidades que se deben desarrollar durante la lectura de libros

1. Conceptos de cuenta regresiva y resta
2. Predicción (¿qué pasará después?)
3. Vocabulario emocional (triste, preocupado, feliz, tranquilo)
4. Preguntas con respuestas de sí/no
5. Secuenciación (primero, luego, después, por último)
6. Lenguaje de resolución de problemas



Descripción de la actividad: recorran juntos un laberinto con forma de botón para practicar palabras de dirección, sí/no y conceptos espaciales utilizando el QuickTalker Freestyle.

Materiales:

- Pete el gato y sus cuatro botones geniales: el laberinto del botón perdido
- Marcador/bolígrafo o trazado con el dedo
- Dispositivo QuickTalker Freestyle
- Opcional: botones reales



Instrucciones:

- Antes de comenzar, relacione el laberinto con el libro. Pregunte: “Pete perdió su botón. ¿Dónde está? ¡Ayudémoslo a encontrarlo!”. Modele “encontrémoslo”, “ayudar”, “empezar”, “avanzar” en el QuickTalker Freestyle para desarrollar la atención compartida.
- Mientras hace el recorrido, modele palabras básicas (“avanzar”, “parar”, “girar”, “por aquí”) y conceptos direccionales (“derecha”, “izquierda”, “arriba”, “abajo”) en el dispositivo. Pause intencionalmente en los callejones sin salida para crear oportunidades naturales de comunicar “oh, oh”, “no”, “inténtalo de nuevo”.
- Incorpore el vocabulario de autorregulación de Pete el gato en contexto. Cuando el estudiante llegue a un callejón sin salida, modele “oh, oh”, “está bien”, “inténtalo de nuevo”, “todo está bien” en el dispositivo.
- Cuando llegue a la LLEGADA, celebre y modele palabras de sentimientos. Modele “¡lo encontramos!”, “¡listo!”, “¡lo hicimos!”, “¡genial!”. Pregunte: “¿Cómo se siente Pete ahora? ¿Pete está llorando? ¡Dios mío, no!

avanzar	parar	girar	no
ayudar	listo	lo encontré	oh, oh
intentar otra vez	todo está bien	por aquí	genial

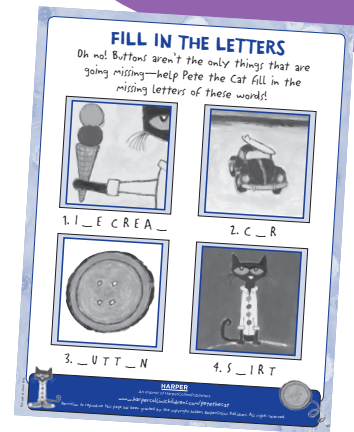
Ideas de actividades:

- **Actuación:** utilice cinta en el piso de su sala de terapia del habla para crear un gran camino en forma de laberinto. Esconda un botón (o una imagen de un botón) en la llegada. El niño recorre el laberinto mientras utiliza su QuickTalker Freestyle para narrar o mientras usted modela: “avanza”, “gira”, “para”, “oh, oh”, “inténtalo de nuevo”. ¡Túrnense para recorrer el laberinto!
- **Búsqueda de botones:** esconda varios botones o imágenes de botones laminadas alrededor de la sala. Déle al niño pistas direccionales utilizando el QuickTalker Freestyle: “mira debajo”, “mira detrás”, “sobre la mesa”, “cerca de la puerta”. Luego intercambien roles y pídale al niño que le dé pistas a usted. Esto desarrolla el uso de las preposiciones, la capacidad de dar indicaciones y la capacidad de turnarse.
- **Construcción de su propio laberinto:** pídale al niño que le ayude a diseñar un laberinto sencillo en papel o en una pizarra blanca y que decida dónde colocar la SALIDA y la LLEGADA. Modele “aquí”, “no, allí”, “ponlo”, “listo”, “mi turno” durante la actividad. ¡Déle al niño autonomía para crear el laberinto y observe qué lenguaje utiliza!
- **Clasificación de botones:** traiga una bolsa de botones reales surtidos y clasifíquenlos juntos por color, tamaño o número de agujeros antes de empezar el laberinto. Modele “igual”, “diferente”, “grande”, “pequeño”, “4 agujeros”, “coinciden”.

Descripción de la actividad: una actividad de alfabetización en la que los niños completan las palabras clave del vocabulario del libro con las letras faltantes. Apoya la conciencia fonológica, el desarrollo del vocabulario y la denominación mediante el uso del QuickTalker Freestyle.

Materiales:

- Pete el gato y sus cuatro botones geniales: actividad de completar las palabras
- Lápiz o marcador
- Dispositivo QuickTalker Freestyle
- Opcional: fichas de letras, letras magnéticas o una pizarra blanca para formar letras de forma táctil



Instrucciones:

- Empiece con la pista de la imagen en lugar de las letras. Según el nivel de lenguaje del niño, cubra la palabra y haga una pregunta (p. ej., “¿Qué es?” ¿Qué ves?”) o modele la palabra objetivo en el dispositivo (p. ej., “¡botón! Es un botón”).
- Revele la palabra con letras faltantes y deletreen la palabra juntos. Para los niños que utilizan páginas de ortografía en su dispositivo, modele letra por letra en el QuickTalker Freestyle y permítales completar la letra que falta. Permítale al niño elegir el marcador o bolígrafo de color que quiera utilizar para completar la hoja de trabajo.
- Después de completar cada palabra, forme una frase en el QuickTalker Freestyle: “Pete tiene un botón.”, “Me gusta el helado.”, “¡Mira, un carro!”, “¡La camisa de Pete!”. Ampliar las palabras sueltas para formar frases modela el siguiente nivel del lenguaje y mantiene la actividad vinculada a una comunicación significativa, no solo a un ejercicio repetitivo.
- Después de completar las cuatro palabras, pídale al niño que elija su favorita utilizando CAA: “¿Cuál te gusta? ¿Botón? ¿Carro? ¿Helado? ¿Camisa?”. Esto brinda una oportunidad para comentar y responder preguntas, si corresponde.

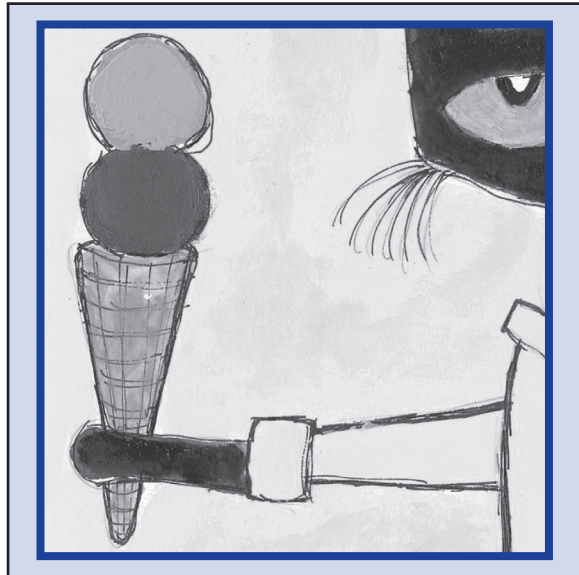
botón	camisa	carro	helado
Veo	qué es	me gusta	mi turno
listo	más	mirar	genial

Ideas de actividades:

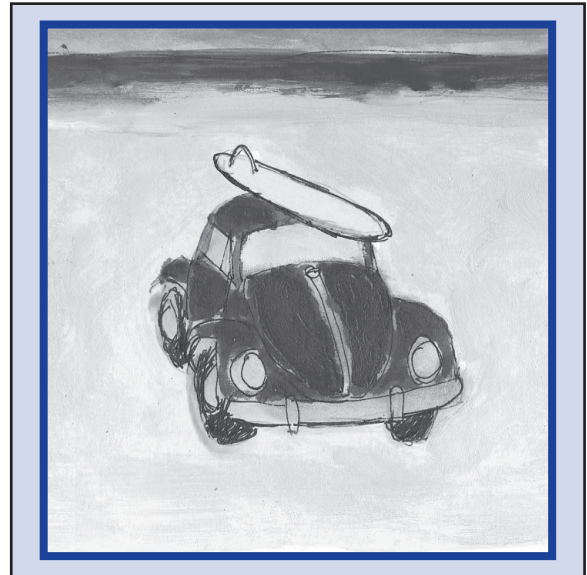
- **Formación táctil de letras:** en lugar de escribir las letras que faltan, pídale al niño que forme cada palabra utilizando letras magnéticas, fichas de letras o letras de gomaespuma. A medida que coloca cada letra, modélela en el QuickTalker Freestyle o deletreénla juntos en voz alta. Este enfoque multisensorial refuerza los sonidos de las letras y les da a los niños que pueden tener dificultades con la escritura a mano una manera de acceder plenamente a la tarea de alfabetización.
- **Emparejamiento de palabras e imágenes:** después de completar las cuatro palabras, recorte las imágenes y las palabras escritas, y mézclelas. Pídale al niño que una cada palabra con su imagen y utilice la CAA para nombrar los objetos mientras lo hace: “botón, ese”, “carro, aquí”.
- **Creador de oraciones divertidas:** utilicen las cuatro palabras del vocabulario para crear oraciones divertidas juntos en el QuickTalker Freestyle: “Pete se comió un botón.”, “Quiero una camisa con un carro.”, “¡Helado genial!”. El niño acepta o rechaza cada oración divertida utilizando “sí”, “no”, “divertida”, “graciosa” en el dispositivo.

FILL IN THE LETTERS

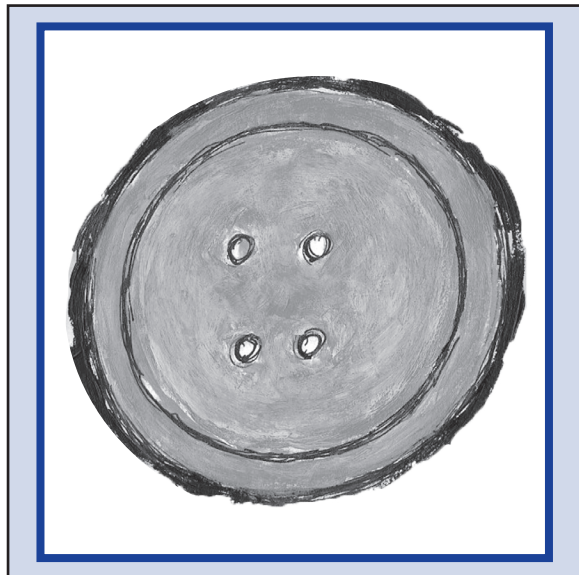
Oh no! Buttons aren't the only things that are going missing—help Pete the Cat fill in the missing letters of these words!



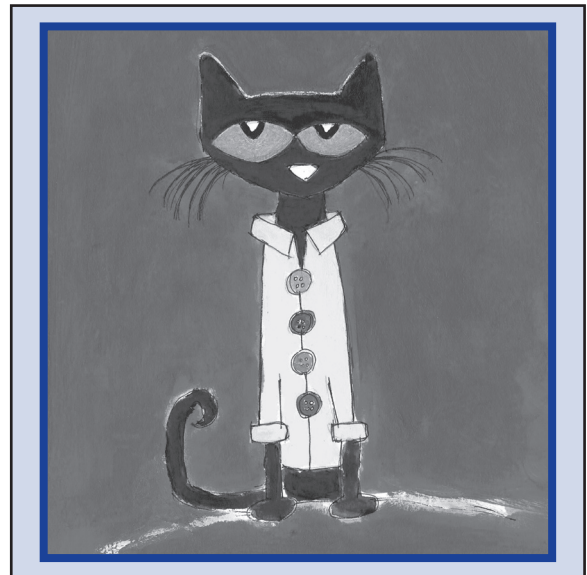
1. I _ E C R E A _



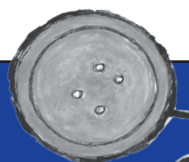
2. C _ R



3. _ U T T _ N



4. S _ I R T

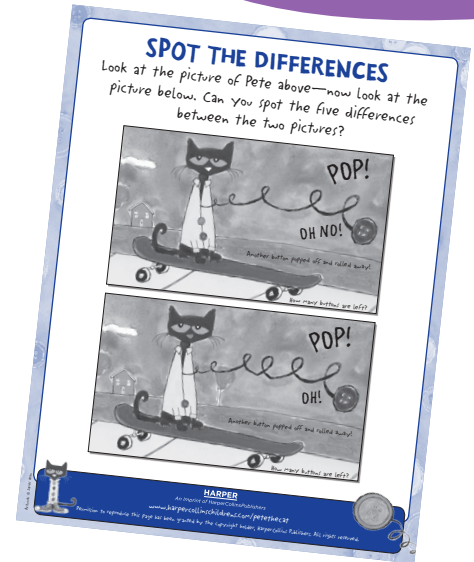


Encontrar las diferencias

Descripción de la actividad: compare dos imágenes casi idénticas de Pete para trabajar la atención visual, el lenguaje descriptivo y los comentarios utilizando el QuickTalker Freestyle.

Materiales:

- Pete el gato y sus cuatro botones geniales: actividad de encontrar las diferencias
- Dispositivo QuickTalker Freestyle
- Opcional: puntero o puntos adhesivos para marcar las diferencias encontradas



Instrucciones:

- Explique la actividad utilizando lenguaje sencillo y diga: “¡Algo cambió! ¿Qué es diferente?”. Genere participación fingiendo estar confundido y pidiendo ayuda.
- Mientras los niños buscan, narre la actividad (“mmm”, “no está ahí”, “sigan buscando”, “¡lo veo!”) y modele lenguaje de comparación en el dispositivo (“igual”, “diferente”, “cambió”).
- ¡Cuando alguien encuentre una diferencia, celébrelo! Modele “¡sí! ¡la encontramos! ¡miren! ¡el botón desapareció!”.
- Después de encontrar todas las diferencias, deje que los niños reaccionen y comenten libremente sobre las imágenes. ¿Cuál es más graciosa? ¿Pete se ve ridículo? Modele “divertido”, “tonto”, “me gusta eso”, “¡Pete!” en el dispositivo y siga el ejemplo del niño.
- Pida a los niños que se turnen para contar en su dispositivo para responder la pregunta al final de la hoja (“¿Cuántos botones quedan?”).

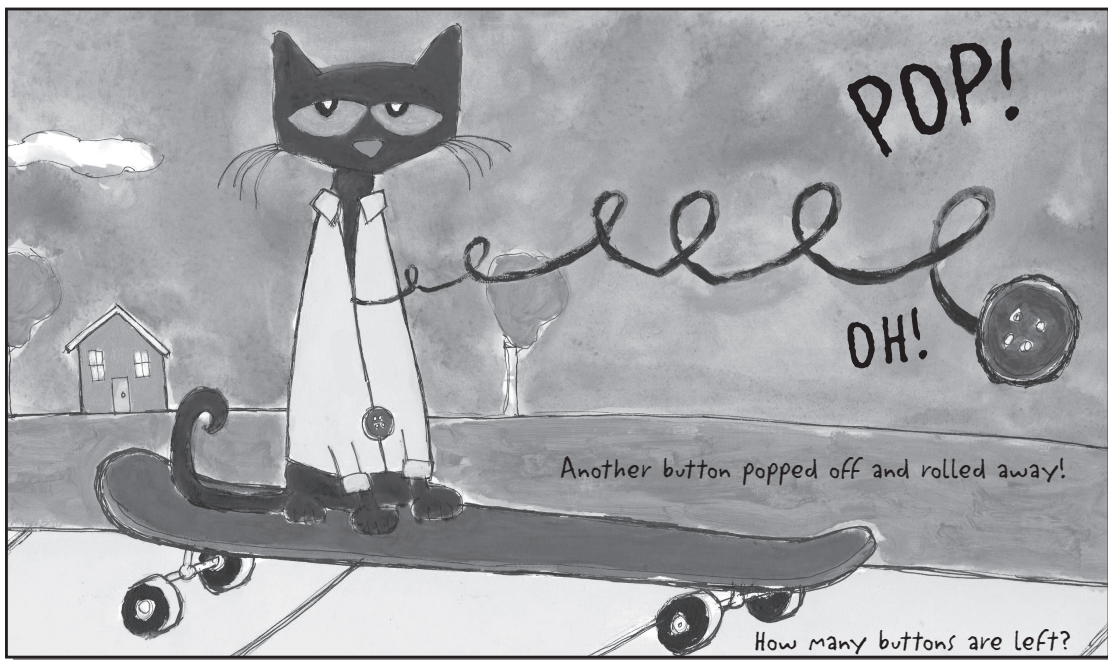
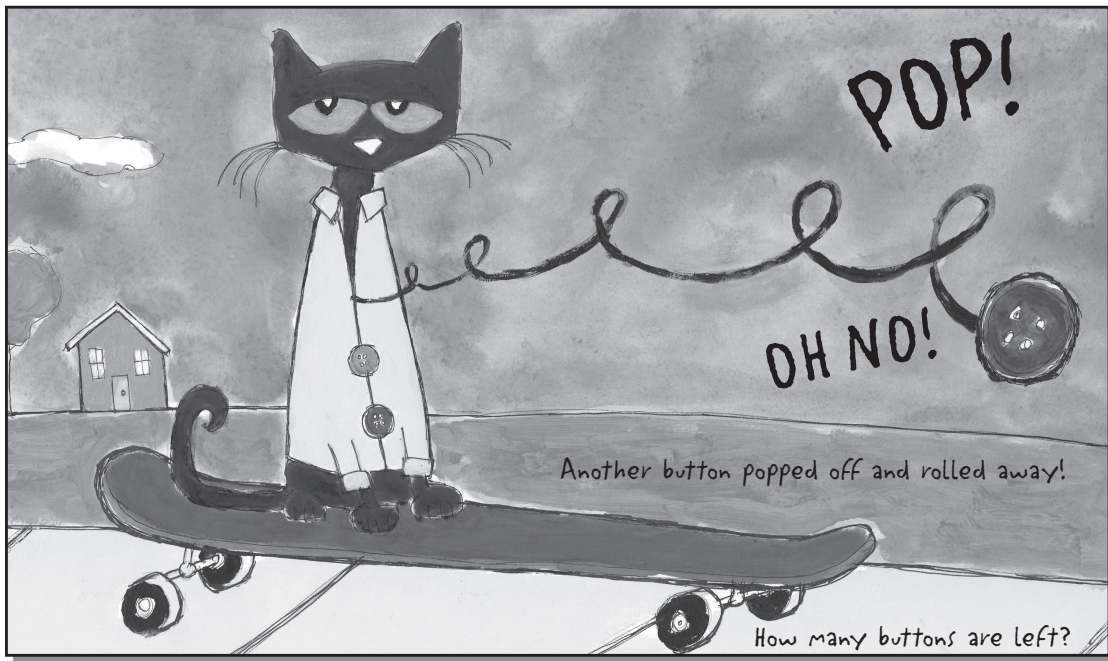
igual	diferente	mirar	encontrar
lo veo	cambió	desapareció	oh, no
lo encontré	tonto	divertido	sí/no

Consejo para la actividad:

Muestre la hoja de la actividad en una pantalla compartida. Túrnense para encontrar una diferencia a la vez y utilicen su dispositivo QuickTalker Freestyle para describir y comentar. Vote “sí” o “no” en cada observación para fomentar los comentarios y las interacciones.

SPOT THE DIFFERENCES

Look at the picture of Pete above—now look at the picture below. Can you spot the five differences between the two pictures?

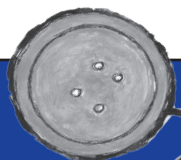


HARPER

An Imprint of HarperCollinsPublishers

www.harpercollinschildrens.com/petethecat

Permission to reproduce this page has been granted by the copyright holder, HarperCollins Publishers. All rights reserved.



Juego de memoria

Descripción de la actividad: un juego clásico de cartas de emparejar adaptado para su uso con el QuickTalker Freestyle. Tiene como objetivo nombrar, pedir, turnarse y responder a la victoria y la derrota.

Materiales:

- Pete el gato y sus cuatro botones geniales: actividad del juego de memoria
- Tijeras (corte con ayuda de un adulto)
- Dispositivo QuickTalker Freestyle
- Opcional: plastifique las tarjetas para utilizarlas en varias sesiones



Instrucciones:

- Antes de jugar, nombren las tarjetas entre todos. Levante cada una y modele el nombre en el dispositivo QuickTalker Freestyle: “botón”, “zapato”, “manzana”, “guitarra”, “Pete” para practicar encontrar el vocabulario en el dispositivo juntos.
- Comiencen el juego y túrnense para voltear las tarjetas mientras modelan el lenguaje: “mi turno”, “tu turno”, “vamos”, “espera”. Antes de que cada estudiante voltee una tarjeta, animelo a pedir su turno utilizando el dispositivo QuickTalker Freestyle.
- Cuando se voltee una tarjeta, modele comentarios antes de emparejar: “Veo... ¡un botón! Busca el mismo”. Anime a los estudiantes a predecir la coincidencia utilizando “igual”, “tal vez”, “prueba ese”. Esto les permite participar durante todo el juego.
- Utilice los resultados de cada turno para modelar el lenguaje emocional. Si hay coincidencia: “¡Sí! ¡Son iguales! ¡Lo logré! ¡Genial! Si no hay coincidencia: “No coinciden. No son iguales. Está bien. Inténtalo de nuevo”. Imite la actitud de Pete para normalizar la perseverancia y el lenguaje de afrontamiento en un contexto lúdico y sin mucha presión.

igual	diferente	mirar	encontrar
lo veo	cambió	desapareció	oh, no
lo encontré	tonto	divertido	sí/no

Consejo para la actividad:

- Recorte las tarjetas con antelación o con los niños, según sus habilidades motoras finas. Coloquen las tarjetas boca abajo y jueguen al juego de memoria. Esta es una excelente actividad porque es divertida, activa y ofrece momentos naturales de comunicación.

MEMORY GAME

Ask an adult to help you cut out the sixteen cards below. Spread the cards out facedown. With a friend, take turns flipping over two cards trying to match the picture. If you are correct, remove the two matching cards.

