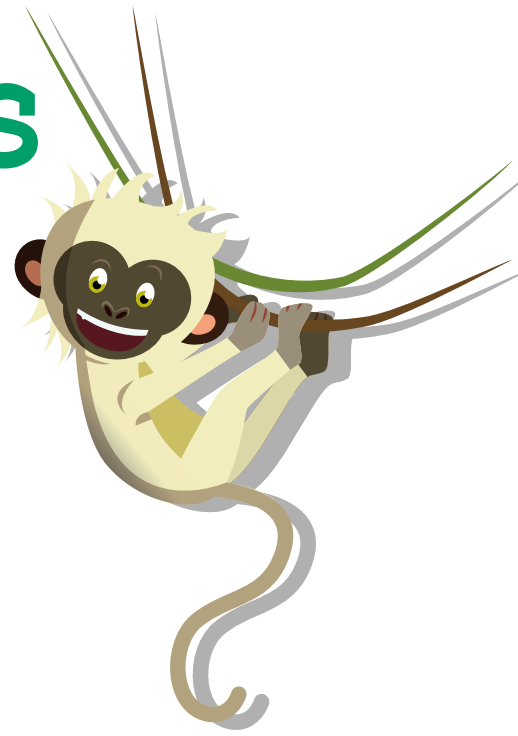


# Aprendamos todos a leer



Manual para el docente

PREESCOLAR



Material para validación



# Aprendamos todos a leer

Manual para el docente

PREESCOLAR



  
REPÚBLICA DE PANAMÁ  
— GOBIERNO NACIONAL —

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN



## Aprendamos todos a leer

### Coordinación del proyecto

S. E. Maruja Gorday de Villalobos  
**Ministra**

S. E. Zonia Gallardo de Smith  
**Viceministra Académica**

S. E. José Pío Castillero  
**Viceministro Administrativo**

S. E. Ricardo Sánchez  
**Viceministro de Infraestructura**

Ricardo Alonzo Vaz Wilky  
**Secretario General Dirección  
Nacional de Currículo y  
Tecnología Educativa**

Carmen H. Reyes Recuero  
**Directora Nacional**

**Técnicos curriculares:**  
Aleika López

### Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)

#### Equipo de autoras

Eira Cotto  
Florencia Salvarezza

**Asesoramiento:** Yris Del Valle Palencia

**Corrección de estilo:** María Dolores González

**Diagramación:** Equipo de Una Tinta Medios

**Concepto y diseño:** Efraín Pérez Niño, Leidy Sánchez y Diana Ortiz

**Ilustración general:** Camilo Sánchez Ramos, Shutterstock,  
Depositphotos y Freepik

**Archivo:** Miguel Ángel Sorza

**ISBN:** 978-9962-737-69-8



**Aprendamos todos a leer** es una iniciativa del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura inicial. Estos materiales están basados en la propuesta metodológica y didáctica del programa Aprendamos todos a leer, al igual que los personajes desarrollados en él. Aprendamos todos a leer fue creado, originalmente, para kínder, primero y segundo grados, y, posteriormente, se ha ampliado a tercer grado de educación primaria. El material fue producido en colaboración con la Fundación Luker en el marco del proyecto Fortalecimiento de las competencias básicas en lectoescritura y Matemática (N.º14665/OC-CO). Este material fue elaborado con el financiamiento y apoyo técnico del Programa Mejorando la Eficiencia y Calidad del Sector Educativo (PN-L1143), contrato de préstamo N.º 4357/OC-PN del BID. Ha sido distribuido a los docentes de todos los centros educativos oficiales de la República de Panamá, para validación durante el ciclo escolar 2022. Derechos reservados. Prohibida su venta y su reproducción con fines comerciales por cualquier medio, sin previa autorización del Meduca.

# Aprendamos todos a leer

## Tabla de contenido





























































	Pág.
<b>Proyecto 1: Mi familia y yo</b> .....	27
<b>Proyecto 2: Vamos a descubrir la diversidad</b> .....	87
<b>Proyecto 3: Explorando el mundo que nos rodea</b> .....	145
<b>Proyecto 4: Conociendo el mundo de fantasía</b> .....	211



## Cartelera de sonidos y letras del español

Use esta cartelera para hacer una pared de palabras organizadas por sonidos y para guiarse cuando realice ejercicios de conciencia fonológica para identificar el primer sonido de las palabras.

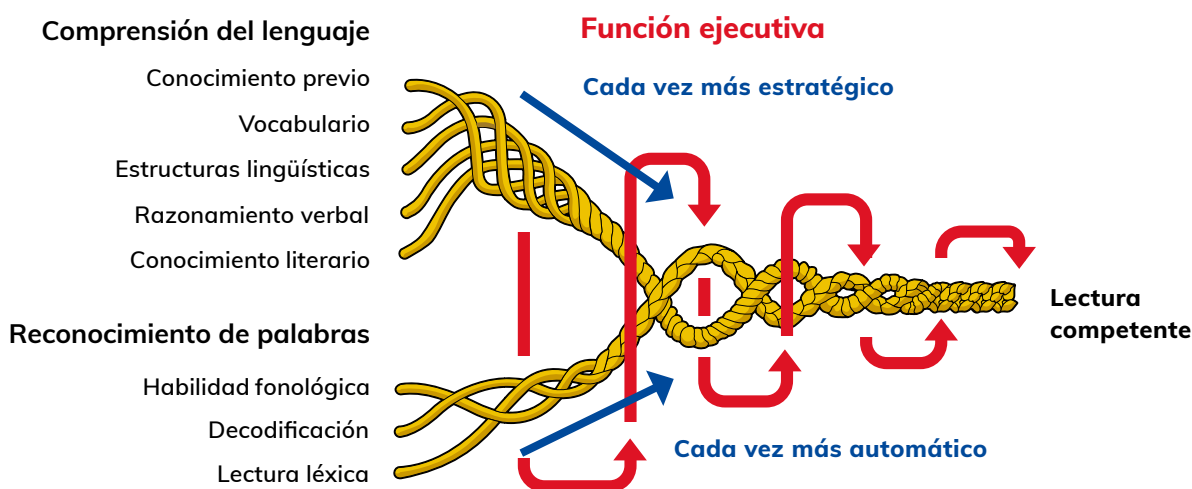
fonema		Variantes ortográficas del sonido (letra, grafema o dígrafo).								
SONIDOS VOCÁLICOS	/a/	a ardilla 	A Adela	á árbol 	ha hada 					
	/e/	e erizo 	E Enrique	é libélula 	he helado 					
	/i/	i iguana 	I Irene	í río 	hi hipopótamo 	y buey 				
	/o/	o oso 	O Octavio	ó ratón 	ho hoja 					
	/u/	u urraca 	U Úrsula	ú iglú 	hu huevo 	ü pingüino 	w wapití 	W William		
SONIDOS CONSONÁNTICOS	/m/	m mono 	M Mario							
	/n/	n nutria 	N Nancy							
	/s/	s serpiente 	S Sara	c+e cerdo 	c+i cisne 	z zarigüeya 	Z Zulma	x (inicial) xilófono		
	/l/	l lagartija 	L Luisa							
	/f/	f foca 	F Fernanda							
	/p/	p papagayo 	P Paco							

SONIDOS CONSONÁNTICOS	/t/	t tortuga 	T Tatiana						
	/b/	b ballena 	B Berta	v venado 	V Víctor				
	/d/	d danta 	D Diana						
	/k/	c cangrejo 	C Camilo	c cuna 	c coco 	K koala 	K Karina	qu+e quetzal 	Qu+i Quique
	/ks/	x óryx 	x Calixto						
	/y/ conso- nántico	y yegua 	Y Yayis	Dígrafo /ll/ llama 	ll Lluvia				
	Dígrafo /ch/	ch chimpancé 	Ch Chepito						
	/g/	g garza 	G Gabriela	g gorro 	g guante 	gu+e juguete 	gu+i guitarra 	g cigüeña 	g pingüino 
	/r/ Sonido vibrante fuerte	r ratón 	R Ramón	/r/ sonrisa 	/rr/ ferrocarril 				
	/r/ Sonido vibrante suave	r mora 	r armadillo 	r flor 					
	/j/	j jaguar 	J Jorge	G+e Gertrudis 	g+i gineta 	X Ximena	x México 		
	/ñ/	ñ ñandú 	Ñ Ñato						

## Sustentación teórica del programa ATAL

En la página web del Ministerio de Educación de Panamá encontrará la fundamentación teórica para el programa Aprendamos Todos A Leer (ATAL). La información está organizada en módulos de formación para que los docentes de todos los grados puedan tener acceso a las etapas del aprendizaje de la lectura y escritura de sus estudiantes.

Las habilidades que permiten a los niños convertirse en lectores competentes se explican con detalle en estos módulos, indicando si promueven el aprendizaje de la lectura de palabras o si facilitan el desarrollo de la comprensión del lenguaje.



Se ilustra la relación entre las habilidades que conducirán a una lectura comprensiva utilizando una cuerda<sup>1</sup>. La capacidad de leer palabras se representa como una trenza que entrelaza la conciencia fonológica, la decodificación (principio alfabético) y el reconocimiento a golpe de vista. La comprensión del lenguaje entreteje varias hebras: el conocimiento previo, el vocabulario, las estructuras del lenguaje, el razonamiento verbal y el conocimiento literario. Usted como docente podrá explorar y aprender sobre el papel de cada una de estas habilidades en el aprendizaje de sus estudiantes. Finalmente, las funciones ejecutivas que incluyen la atención, las habilidades de metacognición, autorregulación y la memoria de trabajo se encargan de trenzar y entretejer los hilos para formar una cuerda cada vez más resistente.




Los materiales de Aprendamos Todos a Leer se han diseñado para enseñar tanto las habilidades para decodificar y leer con fluidez, así como para desarrollar la comprensión del lenguaje. En los materiales de ATAL encontrará también actividades y ejercicios para fortalecer las funciones ejecutivas de sus estudiantes. La presente guía de **preescolar** y los materiales que la acompañan están organizados en torno a cinco áreas de trabajo. En el siguiente cuadro les presentamos cada área y las habilidades que se incluyen para cada una de ellas. El ícono azul le ayudará a reconocer qué áreas trabajan cada una de las actividades que realizará con sus estudiantes.

<sup>1</sup> Scarborough, 2002.

## Áreas que trabajaremos en los materiales ATAL para preescolar y las habilidades que incluyen cada área

Ícono	Área	Habilidades que incluye
	<p><b>Precusores del aprendizaje</b></p>	<p>A las habilidades y conocimientos que los niños necesitan antes de aprender a leer y a escribir les llamamos precusores. Por ejemplo, para aprender a leer exitosamente, los niños necesitan entrar en contacto con libros, revistas y otros materiales impresos. Los docentes de preescolar enseñan <b>conocimientos literarios</b> apropiados para 4 o 5 años como el concepto de palabra y conocimientos del texto impreso. Además, ayudamos a los niños a prepararse para leer y escribir enseñándoles a enfocar su atención, recordar información importante y pensar sobre su propio aprendizaje. Estos son algunos ejemplos de <b>funciones ejecutivas</b>.</p>
	<p><b>Conciencia fonológica</b></p>	<p>El aula de preescolar es el lugar ideal para practicar la <b>conciencia fonológica</b>; es decir, la habilidad de reconocer, discriminar y manipular los sonidos del lenguaje que hablamos<sup>2</sup>. Empezamos identificando unidades grandes como las palabras, para luego repetir, identificar y producir rimas. Luego identificamos, separamos y contamos sílabas y finalmente identificamos el sonido inicial de las palabras.</p>
	<p><b>Vocabulario</b></p>	<p>El <b>vocabulario</b> se refiere tanto a la cantidad de palabras que se conocen, como a la capacidad de utilizarlas efectivamente. La comprensión depende en gran parte de la riqueza léxica de los niños. Ellos necesitan un vocabulario amplio, es decir conocer muchas palabras; pero también necesitan conocer a profundidad las palabras y los sonidos que las forman. El léxico de los niños incluye no solamente los significados de las palabras, sino también sus sonidos.</p>

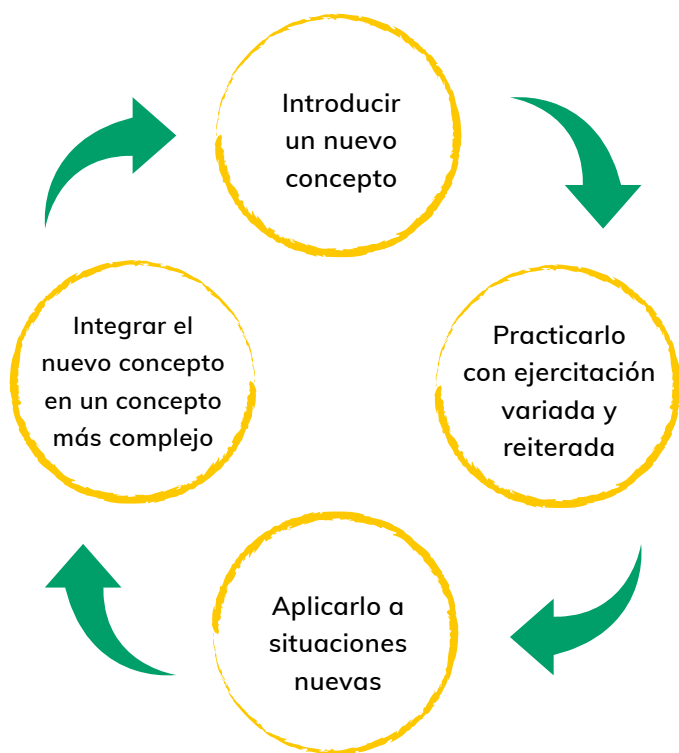
<sup>2</sup> Anthony y Francis, 2005.

Ícono	Área	Habilidades que incluye
	<b>Acerca de la conversación y los intercambios comunicativos</b>	<p>Ambas áreas trabajan la comprensión y expresión oral. Los niños necesitan de <b>conocimientos previos</b> sobre su familia, comunidad y el mundo que les rodea tanto para comprender lo que escuchan como para usar el lenguaje para comunicarse.</p>
	<b>Acerca del relato y las narrativas</b>	<p>Al practicar la conversación y otros intercambios comunicativos los niños usan <b>estructuras del lenguaje</b> cada vez más sofisticadas. El hábito de la lectura permite la práctica de estructuras cada vez más complejas al exponer a los niños a textos literarios e informativos de calidad.</p> <p>En el aula preescolar practicamos y desarrollamos el <b>razonamiento verbal</b> ayudando a los niños a hacer inferencias acerca de los textos que escucharon durante la jornada o en el contexto.</p>
	<b>Pre-escritura y pre-lectura</b>	<p>En el nivel preescolar los niños aún no están listos para leer palabras escritas. Sin embargo, empezamos a prepararlos a <b>diferenciar las letras de los números</b> y a <b>reconocer algunas letras (principio alfabético)</b>, por ejemplo las que forman su nombre y las vocales. También les enseñamos cómo <b>sostener el lápiz</b> y practicamos ejercicios de <b>motricidad fina</b> y <b>organización espacial</b>. Para el final del grado esperamos que puedan <b>leer y escribir su nombre</b>.</p>

## Sustentación pedagógica del programa ATAL

El currículo de los materiales ATAL está organizado de manera concéntrica, no lineal. Introducimos las nuevas destrezas, contenidos y actividades en espiral<sup>3</sup> y aumentando progresivamente la dificultad. Una vez que se introduce una actividad específica del dominio, por ejemplo “reconocimiento de sonido inicial vocálico” se continúa a lo largo del proyecto, y en los proyectos subsiguientes escalonado por nivel de complejidad hasta alcanzar el dominio siguiente: reconocimiento de sonido inicial consonántico”. Es en ese momento que se integran ambos dominios y se continúa su trabajo a lo largo del proyecto.

<sup>3</sup> Camilloni, 2001.



A lo largo de los proyectos se trabajan de modo simultáneo y superpuesto distintas áreas. En la misma actividad practicamos varias habilidades a la vez. Vea un ejemplo de la tercera actividad de la primera semana, en el primer proyecto. En esta actividad se trabajan simultáneamente los **precursores del aprendizaje** al fortalecer el concepto de palabra y para la **conciencia fonológica** se identifican las palabras en una oración. Además, aumentamos el **vocabulario** de los estudiantes con descripciones de los dibujos y de la ropa que visten los personajes. Finalmente, estamos desarrollando el lenguaje oral a través de **intercambios comunicativos**, practicando la formación de oraciones y haciendo descripciones de los dibujos.

**Ejemplo:** Actividad tres del primer proyecto en la semana uno.

### 1.1.3 Inventar una oración a partir de una serie de dibujos

#### Instrucciones para el docente

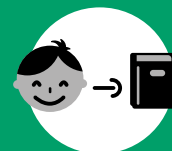
Esta vez harán oraciones que describan lo que sucede en una lámina del portafolio. Una vez que se haya formado la oración, escríbala en el tablero y léala en voz alta a los niños marcando cada una de las palabras y haciendo hincapié en los espacios que deben realizarse entre cada palabra. Cuenten la cantidad de palabras de la oración.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Con el primer dibujo (madre cocinando) podemos inventar una oración que diga “La mamá está cocinando”. Parece que están todas las palabras juntas cuando las digo, pero cuando las escribo, tengo que dejar espacios entre cada palabra.

Oraciones:

- La mamá está cocinando.
- La niña se lava las manos.
- El niño se cepilla los dientes.
- El abuelo lee un libro.
- El niño se lastimó la rodilla.
- La niña se cortó el dedo.



Revise si los estudiantes pueden armar una oración sencilla, por lo menos, con un sustantivo y un verbo para cada dibujo. Ayúdelos a enriquecer sus oraciones agregando los artículos, pronombres y otras palabras que completen una oración con sentido. Aún no es necesario que sepan la definición de artículo o pronombre, por ejemplo, pero sí que los usen apropiadamente al hablar.

## Procedimientos de enseñanza

El **megalibro** contiene cuentos, poemas y textos informativos para que usted los lea en voz alta a sus estudiantes. Sabemos que leer en voz alta a los niños tiene muchísimas ventajas. Por ejemplo, la capacidad para comprender la dirección en la que se recorre el material impreso en su lengua se desarrolla mediante la manipulación individual y grupal de textos impresos y la lectura compartida con pares y adultos<sup>4</sup>. La exposición a los libros, revistas y otros materiales impresos favorece las conexiones con el mundo que los rodea: señales del entorno, símbolos, sonidos y representaciones escritas de lo oral. Pero no es suficiente con la simple exposición a los libros y textos; se deben planificar y ejecutar experiencias de aprendizaje en el aula con la intención de desarrollar el lenguaje. Es importante mencionar que los recursos y materiales no tienen cualidades mágicas. La magia la hace el docente en el aula. Los niños a los que se les lee con frecuencia desarrollan gusto y aprecio por el lenguaje y la lectura, adquieren nuevas palabras y comprenden que la escritura es la representación del lenguaje oral.

Los docentes tienen diferentes estilos al leer en voz alta<sup>5</sup> a sus estudiantes. Algunos son **proveedores didácticos** porque se limitan a ser narradores primarios y esperan que los niños sean una audiencia atenta pero pasiva. Estos docentes hacen pocas preguntas y sus interacciones con los niños se concentran en mantener el hilo de la historia. Otros docentes son **conversadores que comparten** porque proveen información, pero también conversan con los niños. Sin embargo, estas conversaciones se alejan de los elementos de la historia o de la idea principal que transmite el texto. En cambio, el estilo más eficaz es el de los **constructores didácticos**. Estos docentes no se limitan a proveer información, sino que usan el andamiaje para ayudar a los estudiantes a interpretar el texto. Los constructores didácticos facilitan el establecimiento de conexiones entre la lectura y las experiencias de los niños.



## Lectura dialógica

Los constructores didácticos usan el método de la lectura dialógica<sup>6</sup>. Este método para leer en forma compartida requiere que el adulto y los niños sostengan un diálogo en torno al texto que están leyendo. La lectura dialógica requiere planificar con anticipación las preguntas que se realizarán y seleccionar las palabras nuevas que se enseñarán para que los estudiantes comprendan el texto.

<sup>4</sup> Teale y Sulzby, 1989.

<sup>5</sup> Schick, 2015.

<sup>6</sup> Sidler Folsom, 2017.

Sí	No
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es interactiva.</li> <li>• Se centra en el niño.</li> <li>• Se hace con textos literarios y con textos informativos.</li> <li>• Se planifica cuidadosamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es una escucha pasiva por parte del niño.</li> <li>• No se limita a cuentos o historias.</li> <li>• No es un interrogatorio.</li> </ul>

Cuando lea el texto de cada semana, siga los siguientes pasos para aplicar el método de la Lectura dialógica:

PREPARE LA LECTURA					
Escoja las palabras que enseñará			Escriba las preguntas que hará a los niños		
Palabras que no conocen sus niños.	Palabras que aparecen en los libros pero no se usan frecuentemente para conversar.	Palabras que son indispensables para entender el texto.	Preguntas directas: qué, cuándo, dónde, cómo, por qué.	Preguntas abiertas que inviten a describir las ilustraciones, para que diga lo que está sucediendo, o para extraer información.	Preguntas para hacer inferencias y para conectar el texto con las experiencias del estudiante.



Por ejemplo, para comprender la fábula de Adela la ardilla y Úrsula, una urraca vanidosa, es indispensable que los niños conozcan el significado de las palabras **vanidosa** y **halagos** porque son parte de la idea central que desarrolla la historia.

Otras palabras que pueden ser desconocidas para sus estudiantes son urraca y relamerse. Enseñe otras palabras que no conozcan sus alumnos, si son clave para comprender el tema de la fábula.

Para enseñar las palabras nuevas<sup>7</sup> haga lo siguiente:



**Contextualice la palabra en la historia.**

El título de la historia nos dice que Úrsula es una urraca vanidosa. Úrsula la urraca es muy vanidosa y le gusta presumir cómo canta.



**Pida a los niños que repita la palabra.**

Digan después de mí: va-ni-do-sa, vanidosa



**Explique lo que significa la palabra de manera simple.**

A una persona vanidosa le gusta presumir de su belleza, de lo que tiene o de algo en lo que cree que es buena. A las personas vanidosas les gustan los halagos.



**Dé ejemplos (y contraejemplos) en otros contextos distintos a la historia.**

Los cantantes famosos son vanidosos. Les gusta presumir su talento y su dinero. A las personas modestas no les gustan los halagos, porque no son vanidosas.



**Pida que los niños digan sus propios ejemplos completando una oración.**

Esa niña es vanidosa porque presume de su...

## ANTES DE LEER



Antes de comenzar, muestre la portada del libro, diga en voz alta del título y el nombre del autor. A continuación, antes de iniciar la lectura grupal, converse con los niños sobre el tema del cuento, los personajes y otros conceptos relacionados




Haga pregunta: para predecir lo que sucederá ¿quiénes creen que serán los personajes del cuento? ¿Qué cosas suelen hacer o pasarles a estas personas/ estos animales? ¿Dónde pueden vivir? ¿Qué creen que va a pasar en esta historia? ¿Alguna vez les pasó algo similar?

<sup>7</sup> Beck, McKeown y Kucan, 2003.



Use los libros que se entregaron como parte de la biblioteca escolar. Por ejemplo, si está utilizando la **Caperucita Roja**, muestre dónde está el título y dígales que el escritor del libro es Charles Perrault. Pida que describan lo que ven: una niña que usa un traje rojo y lleva una canasta, un lobo detrás de un árbol. Haga preguntas como: *¿dónde creen que están la niña y el lobo?, ¿hacia dónde creen que va la niña?* Ayude a los niños a hacer inferencias combinando lo que ya saben con lo que ven en la portada o la información nueva que usted les lee para responder a esas preguntas.

Información del libro	+	Lo que ya saben los niños	=	Inferencia
En la portada se ven varios árboles.	+	En los bosques hay muchos árboles.	=	La niña y el lobo pueden estar en un bosque
La niña lleva una canasta.	+	Cuando vamos al mercado llevamos una canasta.	=	La niña podría dirigirse hacia el mercado o regresar del mercado.



Para cada lectura del megalibro haga este ejercicio solo con el título y las ilustraciones. Hablen de la portada del megalibro solamente cuando lo presente por primera vez. Explique que en ese libro encontrarán muchas historias y otras lecturas.

DURANTE LA LECTURA		
<p><b>Asegúrese de que, mientras escuchan al relato oral, los niños sigan con la mirada lo que usted vaya señalando en la página del libro.</b></p>	<p><b>Haga pausas...</b></p>	
<p>Siga con el dedo las oraciones a medida que las va leyendo.</p>	<p>Muestre las imágenes a las que se va refiriendo cada momento de la narración.</p>	<p>Para verificar las predicciones que habían hecho y hacer nuevas.</p>

No olviden verificar sus predicciones mientras leen. Pare cuando el texto se refiera a la información que responde a las preguntas que hicieron. Por ejemplo, diga:

- “Caperucita no iba ni venía del mercado, pero sí llevaba comida en su canasta. Llevaba comida para su abuelita.”
- “¡Tenían razón! Caperucita Roja y el lobo se encontraron en un bosque.”

## DESPUÉS DE LA LECTURA

Guíe un intercambio con los niños para reconstruir la narración entre todos, por medio de preguntas y reformulación de las frases.<sup>8</sup>

La tarea no consiste en que el docente repita lo que acaba de leer. La reconstrucción puede ser guiada por medio de preguntas.

Use las preguntas que preparó. Enfóquese en:

- Los aspectos psicológicos.
  - Qué pensaban los personajes,
  - Cómo se sentían,
  - Sus motivaciones
- En las relaciones causales entre los eventos.
- La información que se desprende de la historia, aunque no figuraba de manera explícita.

“Vamos a recordar entre todos lo que acabo de leer.

- ¿Quiénes eran los personajes?
- ¿Recuerdan qué ocurrió primero? (puede dar pistas)
- ¿Notaron qué pensaba el personaje? ¿Qué pensaba? ¿Qué quería hacer?”

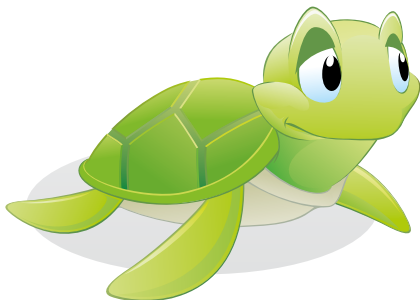
1. Haga las preguntas.

2. Determine si las respuestas de los estudiantes son acertadas...

3. Si son incompletas o incorrectas reformule la respuesta y enriquezca.

4. Repitan la respuesta correcta.

Por ejemplo, una docente leyó la historia de **La liebre y Tatiana la tortuga**, incluida en el megalibro. Estas son las preguntas que hizo y las respuestas de sus niños:



- Docente: ¿Cómo empezó la historia?
- Niños: Con una liebre que se burlaba de Tatiana. Se burlaba de la tortuga porque las tortugas son lentas.
- Docente: Y entonces, ¿qué hizo Tatiana la tortuga?

<sup>8</sup> Sidler Folsom, 2017.

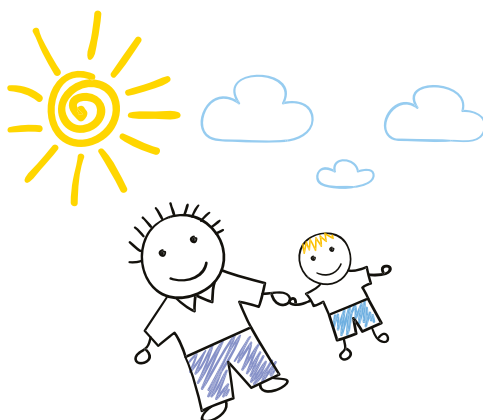
- Niños: Quería ganarle a la tortuga.  
Tener una carrera.
- Docente: **Tatiana le hizo una apuesta a la liebre. ¿Qué apostó Tatiana?**
- Niños: Que le iba a ganar a la liebre.  
Que ganaría una carrera contra la liebre.
- Docente: ¿Por qué creen que la liebre aceptó la apuesta?
- Niños: A la liebre le gustaba correr.  
La liebre era muy rápida, pero Tatiana era muy lenta.
- Docente: **Sí, la liebre era muy ligera y orgullosa. Ella pensó que ganaría fácilmente.**  
**¿Qué era lo que pensaba la liebre?**
- Niños: Pensaba que le iba a ganar a Tatiana.
- Docente: Y entonces, ¿quién creen que ganará la carrera?
- Niños: ¡La tortuga!  
¡Tatiana!
- Docente: Pero ¿cómo es posible que ganara Tatiana la tortuga si la liebre era más ligera? ¿Por qué ganó Tatiana la tortuga?
- Niños: Porque la liebre se quedó dormida.  
La liebre se acostó debajo de un árbol.
- Docente: **Así es, la liebre se confió y se tumbó bajo un árbol para descansar.**

Las respuestas resaltadas son aquellas que el docente enriqueció. Note que inmediatamente después reformuló la pregunta para que los niños repitieran la respuesta correcta. En el ejemplo, la docente incluyó las palabras más complejas que aparecían en el texto, como *ligera* y *tumbar*, cuando reformuló y enriqueció las respuestas de sus alumnos.

## Enseñar el vocabulario

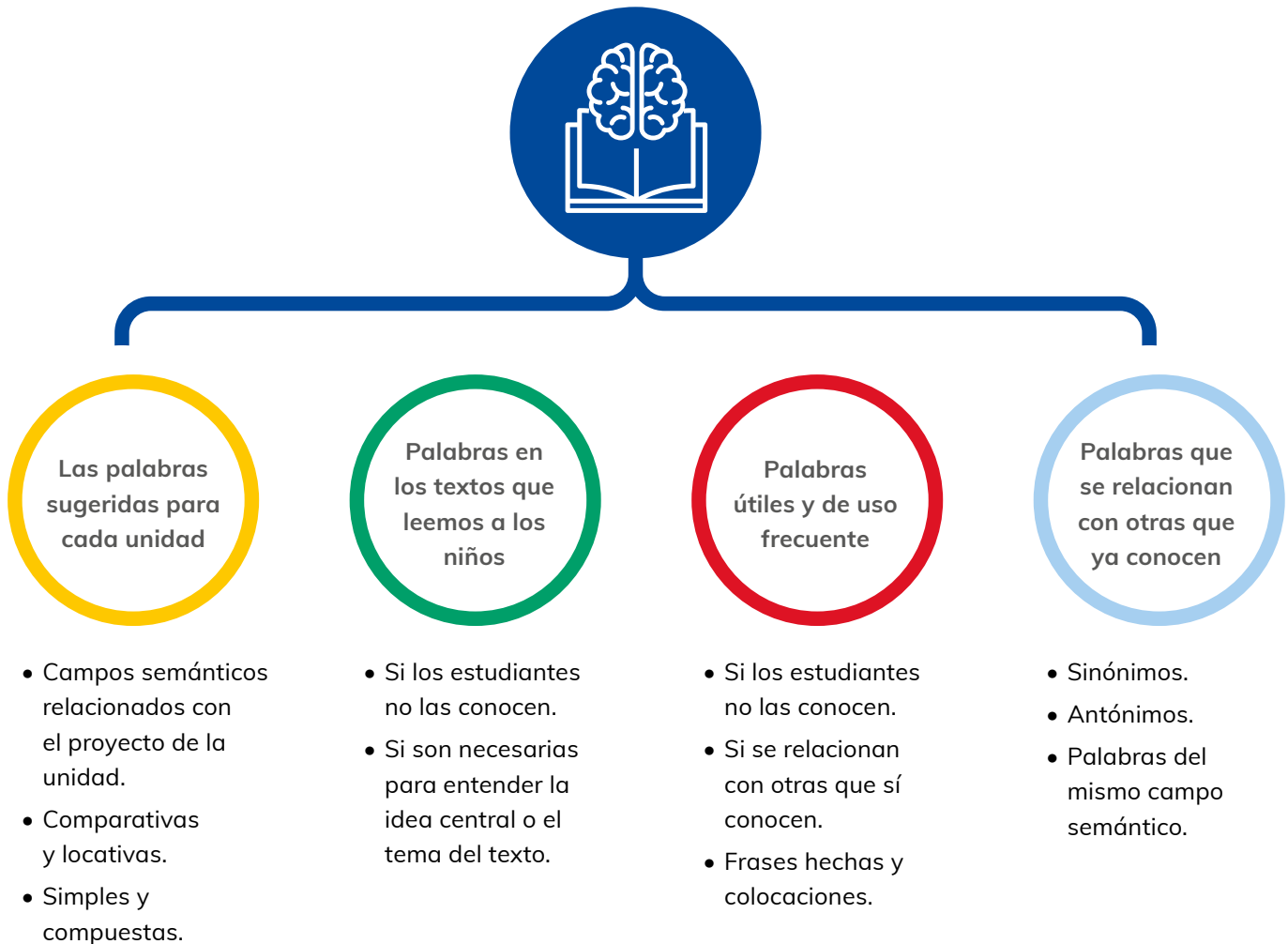
Ya se mencionó que la lectura en voz alta es una excelente oportunidad para aumentar y profundizar el vocabulario de los niños, pero no es la única. Aproveche los intercambios comunicativos y no deje pasar ninguna oportunidad para enseñar las palabras que los niños encontrarán más adelante en los libros.

Durante el preescolar los niños aprenden muchas palabras y lo hacen con aparente facilidad. Por ejemplo, para expresarse



pueden usar en promedio 1,600 palabras a los 4 años y casi 2,500 a los 5<sup>9</sup>. A los 5 años comprenden alrededor de 10,000 palabras<sup>10</sup>. Sin embargo, es un mito que los niños absorban las palabras como esponjas<sup>11</sup>. El aprendizaje incidental de las palabras no es suficiente y no garantiza que las conozcan a profundidad. En cambio, las enseñamos de manera explícita. Se considera que un adulto necesitará entre 50,000 y 80,000; con tantas palabras en nuestro idioma, ¿cuáles enseñamos?

### Qué palabras enseñar.



#### Campo semántico

Grupo de palabras cuyo significado está relacionado. Tienen la misma categoría o clase gramatical.

<sup>9</sup> Lanza y Flahive, 2012.

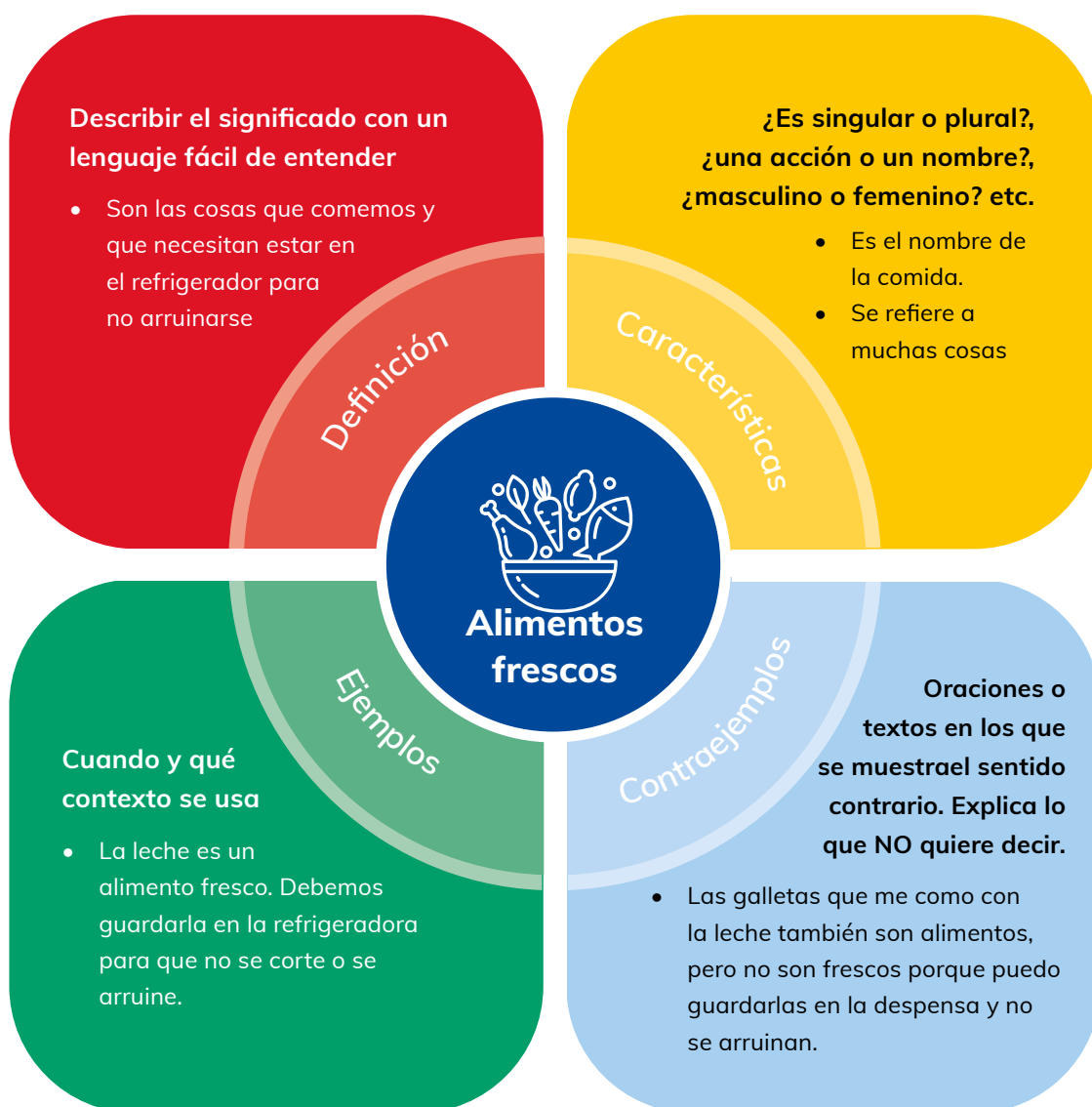
<sup>10</sup> McGuinness, 2004.

<sup>11</sup> Neuman y Wright, 2014.

Al inicio de cada unidad le sugerimos campos semánticos<sup>12</sup> que se relacionan con el proyecto de el proyecto. En el esquema “Qué palabras enseñar” le sugerimos los criterios para elegir otras palabras que necesita enseñar a sus niños, tomando en cuenta las características de su comunidad y su aula.

Por ejemplo, en el primer proyecto enseñaremos el campo semántico “alimentos cotidianos”. Asegúrese que los niños conocen los campos semánticos verduras, vegetales, frutas sobre todo los más frecuentes en su comunidad. Enseñe los sinónimos de aquellos que se conocen con distintos nombres, por ejemplo, alcaucil (o alcachofa), choclo (o maíz), ají (o chile), etc.

Para enseñar las palabras de manera explícita utilice el modelo de Frayer<sup>13</sup>:



<sup>12</sup> Cotto, Montenegro, Magzul, Maldonado, Orozco, Hernández y Rosales, 2017.

<sup>13</sup> Frayer, Frederick y Klausmeir (1969, citado en McKenzie, 2014).

Haga organizadores gráficos para clasificar elementos de un campo semántico. Vea el ejemplo que puede hacer en la tercera semana. Separe los alimentos en dulces y salados, o en alimentos frescos y de despensa. Explique de manera sencilla qué son alimentos, alimentos frescos y de despensa.



Además, haga preguntas para hacer pensar, es decir que solo puedan responderse cuando se conoce el significado correcto de la palabra. Por ejemplo:

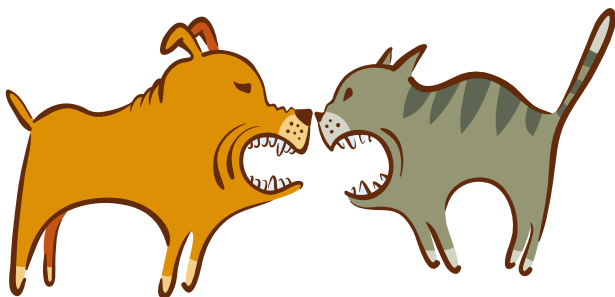
Mi mamá guarda el jabón para lavar los trastos en la despensa. ¿Es un alimento de despensa?

### Enseñar frases léxicas y palabras compuestas

Al leer historias y cuentos de hadas no olvide introducir frases frecuentes como “Había una vez” y “colorín colorado, este cuento se ha terminado”. También incluya frases léxicas que usamos en las conversaciones y que no tienen un significado literal. Por ejemplo, una docente sostuvo la siguiente conversación con sus estudiantes:

#### Frase léxica

Frases que funcionan como unidad individual con significado propio.



- Docente: Me contaron que hubo un problema en el recreo. ¿Qué pasó?
- Niños: Dos niños estaban peleando.
- Docente: Parece que esos niños **se llevan como perros y gatos**. ¿Ustedes saben qué quiero decir?
- Niños: A los gatos no les gustan los perros. Los perros asustan a los gatos.

- Docente: Así es, los gatos y los perros no se llevan bien, por eso, cuando las personas pelean mucho decimos que se llevan como perros y gatos. ¿Ustedes conocen a algunas personas que se llevan como perros y gatos?

Enseñe palabras que cambian de significado cuando van juntas, formando una frase léxica, y que usamos frecuentemente. Por ejemplo:

Frase léxica	En lugar de decir...
Dar un paseo	Pasear
Llevar a cabo	Hacer
Manos a la obra	Ponerse a trabajar
Tomar el pelo	Bromear, engañar, molestar

Estas frases son distintas a las **palabras compuestas**. Cuando unimos dos palabras para formar una nueva que tiene un significado distinto, estamos creando una palabra compuesta. Por ejemplo, saltamontes, girasol, telaraña. Hay palabras compuestas que originalmente eran una frase, como sabelotodo, hazmerreir, nomeolvides; la diferencia es que las frases léxicas conservan las palabras por separado.



Al enseñar palabras compuestas a los niños:

1. Primero les enseñaremos a separarlas para comparar su significado cuando están separadas y cuando se unen.
2. Luego les ayudaremos a **inferir el significado de palabras** compuestas que no conocen, separando y analizando sus partes. Por ejemplo, diga:
 

“Paracaídas, se forma con para y caídas. Entonces debe ser una cosa que sirve para parar, detener o retrasar una caída. Cuando una persona se lanza desde un avión usa un paracaídas para no caerse muy rápido y así evita lastimarse”.

“Ahora ayúdenme ustedes a descubrir qué significa la palabra pararrayos”.
3. Finalmente los invitaremos a inventar palabras compuestas uniendo palabras y a explicar el nuevo significado.

## Una pared de palabras por sonidos


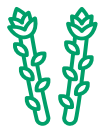

















Una manera de mejorar el léxico de sus estudiantes es hacer una pared de palabras organizada por sonidos. En el aula preescolar esta pared no necesariamente lleva letras, aunque pueden agregarse durante la cuarta unidad.

### Pared de palabras<sup>14</sup>

Es un espacio en el aula para colocar una exposición organizada y constante de referentes visuales de las palabras durante una unidad de estudio.

Las paredes de palabras tradicionales se organizan alfabéticamente; sin embargo, para enfatizar los sonidos que forman las palabras y facilitar el aprendizaje de la conciencia fonológica, dividiremos las palabras en sonidos vocálicos y sonidos consonánticos. Esto significa que, en la misma columna colocamos palabras como aceite, harina, apio y avena porque su primer sonido es /a/, aunque escribamos harina con h. De igual forma, colocamos en la misma columna cebolla, sandía, zanahoria y cebada, porque en el español de nuestra región pronunciamos su primer sonido como /s/ sin importar si las escribimos con s, c o z.

Por ejemplo, aunque organizamos los alimentos por su campo semántico en el organizador gráfico, en la pared de palabras los organizaremos por sonido así:

Sonidos de vocales		Sonido de consonantes		
				
				
				
				

Los vegetales que tienen distintos nombres, como choclo o maíz, nos dan la oportunidad de hacer ejercicios como preguntar a los niños si cambian o no de grupo. Por ejemplo, alcachofa o alcaucil quedarían en el mismo grupo sin importar qué nombre usemos; pero ají cambiará a otro grupo si le decimos chile. Inicialmente

<sup>14</sup> Wagstaff, 1999.

agrupe las palabras usando los términos que son más frecuentes en su comunidad. Cuando introduzca el sinónimo desconocido, haga el ejercicio de considerar si la palabra cambia o no de grupo. Cada semana vamos agregando o quitando palabras, según lo que queremos enfatizar. Es aconsejable que coloquemos algunas palabras de semanas y unidades anteriores para reforzarlas.



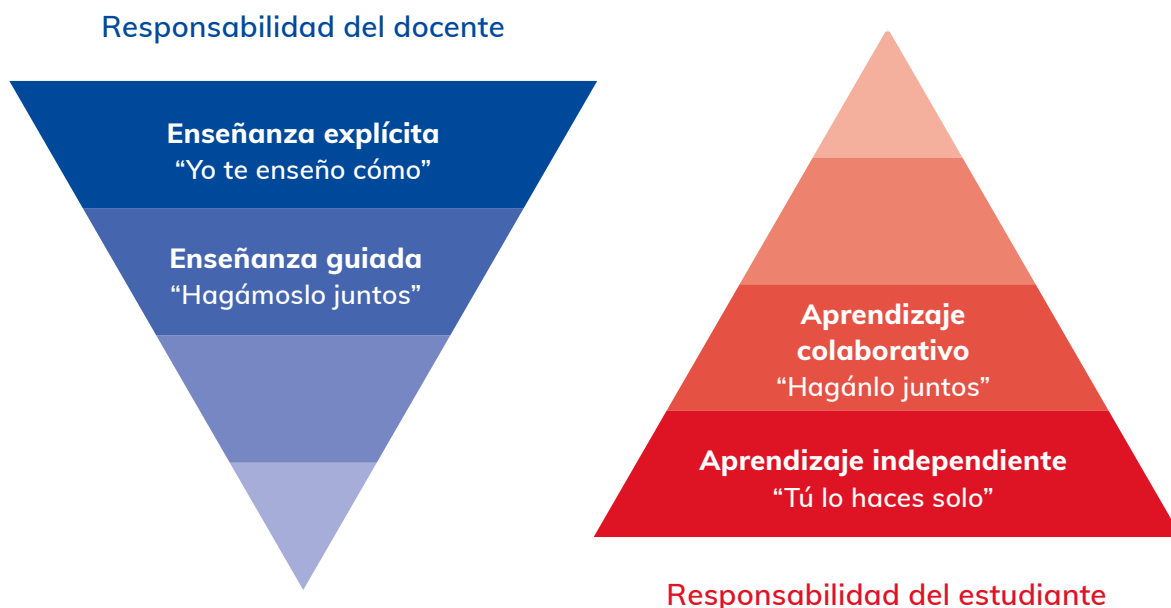
Las paredes de palabras solamente son útiles si se utilizan y se actualizan con frecuencia. Si solamente son decoración en el salón no son efectivas.

### Modelo de transferencia gradual de la responsabilidad

Como docentes, nuestro propósito es que los niños se conviertan en aprendices autónomos que construyen conocimientos a partir de sus experiencias. Sin embargo, para alcanzar este propósito es necesario que primero les enseñemos nuevos conocimientos y estrategias para que las practiquen con nuestra ayuda, entre ellos y finalmente por sí mismo. A este modelo pedagógico se le llama la transferencia gradual de la responsabilidad<sup>15</sup> (TGR) y fomenta el aprendizaje interactivo y colaborativo.



El modelo de TGR consta de cuatro fases. Al inicio la responsabilidad recae en el docente quien debe enseñar a través del modelado, explicando y dando ejemplos. Luego, el docente hace la actividad junto a los estudiantes. Poco a poco, la responsabilidad se transfiere a los niños, primero a través del trabajo colaborativo en grupos pequeños y luego pidiéndoles que realicen la tarea por sí mismos.

### Transferencia gradual de la responsabilidad



<sup>15</sup> Fisher y Frey, 2013.

## ¿Qué hacer y qué evitar en cada fase?

		
<b>“Yo te enseño cómo”</b>	Piense en voz alta. Diga lo que está haciendo en su mente para completar la tarea.	Evite explicaciones largas y complejas.
<b>“Hagámoslo juntos”</b>	Guíe las respuestas erróneas de los estudiantes y dirija su atención a lo que se les pasó por alto.	Evite dar la respuesta correcta sin explicar qué hizo falta o qué estuvo de más.
<b>“Ustedes lo hacen juntos”</b>	Favorezca que los niños conversen y se ayuden entre sí.	En esta fase evite poner juntos a los que ya dominan la habilidad o estrategia y dejar en otro grupo a los que tienen dificultades.
<b>“Tú lo haces solo”</b>	Pida que los niños piensen en sus propios ejemplos. Este es el momento para verificar que pueden hacerlo solos.	No deje pasar la oportunidad de dar retroalimentación a los niños mientras trabajan solos.

El modelo TGR puede aplicarse en una sola actividad o a lo largo de varias actividades. Vea por ejemplo cómo practicamos el reconocimiento de las rimas en varias actividades de las semanas 2 y 3 en el primer proyecto:

	Actividad	Explicación
<b>Yo te enseño cómo</b>	<b>Actividad 1, semana 5:</b> Los niños aprenderán una canción. “Que llueva, que llueva, la virgen de la cueva...”	La actividad se realiza con el grupo completo bajo la guía del docente. Primero, la/el docente la canta y los niños escuchan.
<b>Hagámoslo juntos</b>		Después, el/la docente practica junto con los niños varias veces.
<b>Ustedes lo hacen juntos</b>		Finalmente, la/el docente divide la clase a la mitad. Un grupo canta el primer verso y la otra mitad canta el segundo verso.
<b>Tú lo haces solo</b>	<b>Actividad 2 semana 5:</b> Dibuja una canción.	En una actividad siguiente, que puede hacerse en otro día de la misma semana, los estudiantes dibujan de manera individual lo que dice la canción mientras la cantan.

## Cómo utilizar los materiales de ATAL

El programa Aprendamos Todos a Leer consiste en una página web con los módulos informativos para los educadores, este manual de uso para los docentes, un megalibro con lecturas e ilustraciones, y el portafolio para el uso individual de cada estudiante. Además, necesitará hojas en blanco para realizar distintos dibujos y trazos.

Este manual de uso está organizado en cuatro proyectos. Cada uno empieza con una descripción del tema general del proyecto. Además, incluimos una tabla resumen con todo lo que trabajará para cada área. Al inicio del proyecto, también indicamos sus objetivos generales y damos sugerencias de cómo promover la participación de la familia. Para fortalecer la relación entre la casa y la escuela sugiera a sus estudiantes que enseñen a su familia las canciones y poemas que han aprendido. Pídeles también que les cuenten sobre las historias que escucharon y anime a las familias a compartir otras historias que conozcan con los niños.

Cada proyecto está organizado en ocho semanas y para cada una de ellas hemos preparado actividades que el docente pondrá en práctica con los niños. En cada semana empezamos con una explicación de las rutinas diarias y semanales. Por ejemplo, cada día tomará asistencia y ayudará a los niños a sostener el lápiz correctamente. Cada semana se espera que el docente lea un texto usando el método de la lectura dialógica, que enseñe el vocabulario de manera explícita y que use la pared de palabras; y cada semana practicaremos pre-escritura comenzando con trazos amplios y haciéndolos más pequeños progresivamente. Cada semana encontrará entre 8 y 11 actividades. Algunas semanas hay menos actividades porque se espera que las realice varias veces o porque hay algunas actividades que son más largas.

### Estructura de las actividades que realizará con sus estudiantes

En cada actividad se indican las áreas a trabajar, con íconos en color azul. Los íconos morados sugieren si la actividad se realiza de manera individual, en parejas, grupos pequeños o con el grupo general. También encontrará un ícono verde para indicar los materiales que necesitará: El megalibro, libros de la biblioteca, el portafolio u otros recursos.

Ícono para indicar cómo organizar a los alumnos



Individual



Parejas



Grupos pequeños



Grupo general

Ícono para indicar los materiales que usará



Megalibro



Libros de la biblioteca



Portafolio




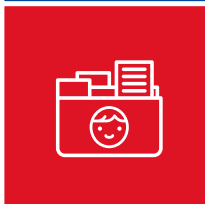

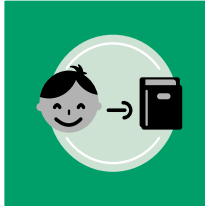
Otros recursos



Algunas rutinas o actividades requieren modificarse para poder ser utilizadas con los estudiantes de cuatro años. Busque junto al ícono rojo las indicaciones para realizar adaptaciones con los estudiantes de cuatro años.

**Ejemplo:** Actividad ocho de el primer proyecto en la semana cinco.

1.5.8 Dibujo a mi familia	
<b>Instrucciones para el docente</b> Pida a los niños que den vuelta la página del portafolio y dibujen a los integrantes de su familia.	<b>Consignas para decir a sus estudiantes</b> “Ahora cada uno va a pensar en los integrantes de su familia. Den vuelta la página y dibujen a sus familias”.
 <b>Monitoreo del logro:</b> recorra el aula, vea que todos hagan sus dibujos, recuerde que encontrará una gran variedad propia de la edad.	
<b>Sala de 4 no realiza esta actividad</b>	



La actividad del ejemplo consiste en dibujar a la familia, con lo que ponen en práctica sus habilidades de pre-escritura. Los estudiantes trabajan individualmente en su portafolio. Sin embargo, no se recomienda realizar la actividad con los niños de cuatro años.



### Monitoreo del logro de sus estudiantes

La enseñanza no está completa si no verificamos el aprendizaje de los niños. En el aula de preescolar no hacemos exámenes ni otros tipos de evaluaciones sumativas, pero sí monitoreamos el logro de los estudiantes.

Al final de cada actividad encontrará sugerencias para verificar que al realizarla están progresando en las habilidades que perseguimos. Monitorear el logro de sus estudiantes le permite agrupar a quienes necesitan refuerzo para realizar prácticas adicionales mientras el resto de los niños trabaja de manera individual.

#### Evaluación sumativa

Aquella que se realiza para aprobar o reprobar.

Notará que no hemos incluido tareas para casa. Realizamos las actividades en el salón para monitorear de cerca el progreso de los estudiantes. Use las observaciones que realice cuando monitoree a sus estudiantes para decidir cuándo están listos para trabajar juntos y para saber cuándo pueden trabajar solos. Preste especial atención para determinar si necesitan más explicaciones y ejemplos o que trabaje con ellos de manera grupal.

## El portafolio de creaciones del estudiante

Todas las instrucciones para las actividades se explican en este manual. Algunas de las actividades requerirán el uso de hojas de trabajo y otras no. Para las actividades que requieren una hoja de trabajo, cada estudiante contará con su propio portafolio.

El portafolio del estudiante sirve como evidencia de sus aprendizajes.

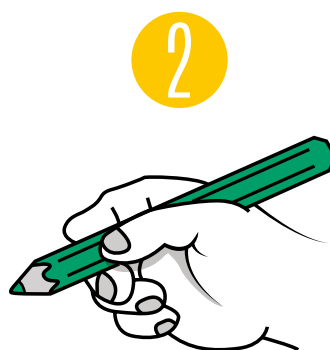
Guarde también los dibujos que realice usando hojas en blanco. Busque un lugar apropiado para resguardar los portafolios de los estudiantes y accesible para colocar sus hojas una vez las han terminado.

## Cómo sostener el lápiz correctamente

Hay varias maneras de enseñar a los niños a sostener el lápiz correctamente. He aquí un ejemplo:



Ayude al estudiante a formar una "L" con su dedo pulgar y su dedo índice, tal como se muestra en la ilustración. Enséñele a colocar el lápiz sobre el dedo corazón y en la esquina interna del pulgar.



Pida al estudiante que apriete firmemente el lápiz con el pulgar y el dedo índice.



Revise frecuentemente la forma en que el estudiante agarra el lápiz y verifique que sea la adecuada, siguiendo las ilustraciones.

**Recuerde:** A los niños que aún no tienen fuerza en las manos les será más difícil agarrar el lápiz adecuadamente. Por favor, apoye al estudiante a desarrollar esta habilidad de manera gradual y haga actividades de práctica hasta lograr el agarre adecuado.

## Referencias

- Anthony, J. L., & Francis, D. J. (2005). Development of Phonological Awareness. *Current Directions in Psychological Science*, 14(5), 255–259. <https://doi.org/10.1111/j.0963-7214.2005.00376.x>
- Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, L. (2003). Taking Delight in Words: Using Oral Language to Build Young Children's Vocabularies. *American Educator*, 27(1).
- Camilloni, A. (2001). "Modalidades y proyectos de cambio curricular". Aportes para el Cambio Curricular en Argentina. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Medicina, OPS/OMS. Disponible en [http://www.cbc.uba.ar/noti/jornada\\_iep/PC\\_Camilloni.pdf](http://www.cbc.uba.ar/noti/jornada_iep/PC_Camilloni.pdf) Consultado 18/07/2021.
- Cotto, E., Montenegro, R., Magzul, J., Maldonado, S., Orozco, F., Hernández, H., & Rosales, L. (2017). *ENSEÑANZA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA. Libro para docentes del Nivel Primario*. MINEDUC.
- Fisher, D., & Frey, N. (2013). *Better learning through structured teaching: A framework for the gradual release of responsibility*. ASCD.
- Lanza, J. R., & Flahive, L. K. (2012). Guide to Communication Milestones. East Moline: Lingui Systems.
- McGuinness, D. (2004). *Growing a reader from birth: Your child's path from language to literacy*. WW Norton & Company.
- Neuman, S. B., & Wright, T. S. (2014). The Magic of Words: Teaching Vocabulary in the Early Childhood Classroom. *American Educator*, 38(2), 4-13.
- McKenzie, E. (2014). Vocabulary Development Using Visual Displays. *Dimensions of early childhood*, 42(2), 12-17.
- Scarborough, H. (2002). Connecting early language and literacy to later reading (dis)abilities: Evidence, theory, and practice. In S. B. Neuman & D. K. Dickinson (Eds.), *Handbook of early literacy research. Vol. 1: ...* (pp. 97–110). Guilford Press.
- Schick, A. (2015). Wordless book-sharing styles in bilingual preschool classrooms and Latino children's emergent literacy skills. *Journal of Early Childhood Literacy*, 15(3), 331-363.
- Sidler Folsom J. (2017) Lectura dialógica: Conversemos sobre los libros. Iowa Reading Research Center. Disponible en [https://iowareadingresearch.org/sites/iowareadingresearch.org/files/dialogic\\_reading\\_post\\_spanish.pdf](https://iowareadingresearch.org/sites/iowareadingresearch.org/files/dialogic_reading_post_spanish.pdf)
- Teale, W. y Sulzby, E. (1989). *Emergent Literacy: Writing and Reading. Writing Research: Multidisciplinary Inquiries into the Nature of Writing Series*. Ablex Publishing Corporation, 355 Chestnut St., Norwood, NJ 07648
- Wagstaff, J. M. (1999). *Teaching reading and writing with word walls*. Scholastic Inc.

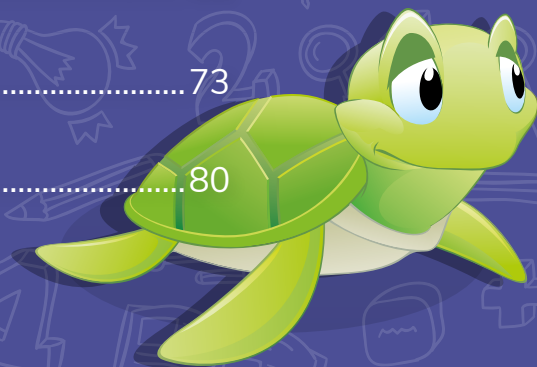
# Proyecto 1:

## Mi familia y yo



### Tabla de contenido

	Pág.
Semana 1	30
Semana 2	37
Semana 3	45
Semana 4	53
Semana 5	60
Semana 6	66
Semana 7	73
Semana 8	80



# Proyecto 1:

## Mi familia y yo

Este Proyecto es el comienzo del trabajo del año, sentaremos las bases para la modalidad y estructura del trabajo. El tema del proyecto es: “Mi familia y yo”, incluimos acá todo lo relativo a partes del cuerpo, nutrición, miembros de la familia y la vestimenta.



Para fortalecer la relación entre la casa y la escuela, sugiera a sus estudiantes que enseñen a su familia la canción Cucú la rana y el poema Mariposa del aire. Pídeles también que les cuenten sobre las fábulas de Adela la ardilla y Úrsula la urraca; La cigarra y la hormiga, y La liebre y Tatiana la tortuga. Anime a las familias a compartir otras historias que conozcan con los niños.

### Objetivos de aprendizaje

Objetivos	Semana	1	2	3	4	5	6	7	8
El niño reconocerá en la portada de un libro el título y el autor.			x	x	x	x	x	x	x
El niño reconocerá quienes están en la escuela y quiénes se quedaron en casa.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño separará una palabra en sílabas y podrá contarlas.					x	x	x	x	x
El niño usará el vocabulario <b>básico</b> en intercambios comunicativos.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño describirá las características físicas de un lugar o persona.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño identificará y usará locativas (adverbios de lugar) para referirse a la ubicación de objetos en el espacio y las relaciones entre ellos.				x	x	x	x	x	x
El niño repetirá un verso, trabalenguas o una canción.				x	x	x	x	x	x
El niño identificará y producirá rimas.			x	x	x	x			
El niño reconocerá dónde empieza y dónde termina una palabra dentro de una oración.		x	x	x					
El niño creará una narración a partir de una imagen.							x	x	x
El niño inventará finales para una narración.					x	x	x	x	x
El niño mostrará comprensión de un texto mediante un dibujo.							x	x	x
El niño reconocerá la direccionalidad de la escritura.				x	x	x	x	x	x

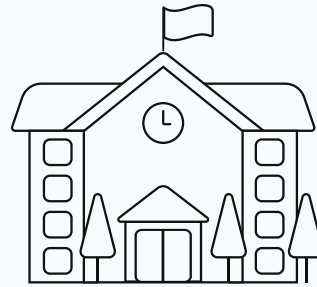
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Precursores	Marcar su asistencia poniendo su foto (estoy en casa o en la escuela).							
			Trabalenguas	Repetir verso o canción	Trabalenguas	Repetir verso o canción	Trabalenguas	Repetir verso o canción
		Identificar: El título en un libro o en un texto y el autor.						
								Planificar
		Direccionalidad leer: Leer de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha.						
Conciencia fonológica		Reconocer y producir rimas				Contar sílabas		
	Concepto de palabra.			Separar sílabas				
Vocabulario	Características físicas de las personas, partes del cuerpo.	La ropa	Alimentos cotidianos	Actividades cotidianas	La familia	la barriada	La escuela	Integración de vocabulario
			arriba-abajo	atrás-adelante	adentro-afuera	junto a, en medio	Integración de locativas	
Acercas de la conversación y los intercambios comunicativos	Descripción de una persona basada en ilustración	La conversación en casa			Describir imágenes			
				Escuchar poemas	Inventar rimas			
Acercas del relato y las narrativas						Inventar una narración basada en una ilustración		
				Inventar finales				
Pre-escritura y pre-lectura	Motricidad fina (trípode, agarre, movimiento de pinza)							
			Direccionalidad y linealidad de la escritura					
	Trazo amplio				Laberintos			
					Dibujar lo que dice el texto, lo que dicen otros compañeros.			

## Semana 1

Hay actividades que hará con todo el grupo, diaria o semanalmente, estas se convertirán en rutinas de clase.

### Rutinas diarias

#### Dónde estoy?



Introduzca esta actividad al inicio del primer día de clases. Haga un cartel con un dibujo grande de una casa y otro de una escuela, ponga una foto suya en la casa, hágalo antes de que los niños/as lleguen al aula. Al inicio de la clase pase su foto a la escuela y diga: “Todos los niños estaban en su casa pero ahora vinieron a la escuela, yo estaba en mi casa y ahora estoy en la escuela”.

Pida que traigan una foto de sí mismos a la escuela y que harán esta actividad al llegar. “Hoy, como no tenemos foto, cada uno marcará con una cruz que está en la escuela”

Esta actividad la realizan de esta manera todos los días de la primera semana.



**Monitoreo del logro:** verifique que comprendan la consigna y que coloquen su foto, o la cruz, donde corresponde.

**Repita la consigna antes del procedimiento todos los días de la primera semana o hasta que la mayoría de los niños lo haga con facilidad.**



#### Agarre del lápiz

Revise las instrucciones en la página 25 sobre cómo ayudar a sus estudiantes a sostener el lápiz, crayones y otros instrumentos de escritura para trazar, dibujar y pintar.



**Monitoreo del logro:** verifique en cada alumno como agarra el lápiz, ayude a quienes aún no pueden hacer la pinza haciendo los ejercicios que se recomiendan para sala de cuatro.

**Realice juegos como coger un frijol usando un gancho de ropa, pasar objetos pequeños de un recipiente a otro usando solamente los dedos índice y pulgar. Hagan bolitas de papel o entorchen papel usando solamente el índice y el pulgar.**



## Rutinas semanales

Cada semana, empezando en la tercera, leerá un texto en voz alta utilizando el método de la lectura dialógica, presentado en las páginas xx a xx de este manual. Además, cada semana practicaremos ejercicios de trazo.

### Trazo amplio

#### Instrucciones para el docente

Diga: *“Vamos a hacer unas líneas en este papel con el crayón. Yo cantaré una canción y ustedes pueden hacer cualquier raya o línea con una condición: empiezan cuando yo empiece a cantar y no pueden parar ni levantar su crayón hasta que yo pare de cantar. Luego, levantarán su hoja para que todos veamos el dibujo que hicieron. Hagamos una prueba dibujando en el aire. Sostengan su crayón y lo mueven como si hubiera un papel en el aire.”*

Verifique que los niños han entendido las instrucciones antes de hacer el ejercicio en papel. Puede silbar o tararear alguna canción popular más o menos durante un minuto.

Asegúrese que comprendan cuándo comenzar y cuándo finalizar.

Circule por el salón observando que los niños rayen libremente y deténgase cuando vea que ya han hecho un trazo continuo como el que mostramos aquí.

Vea que no rompan la hoja, por ejemplo, repasando muchas veces la misma línea o rayando solamente en el mismo lugar. Invítelos a mover el crayón por todo el papel diciendo que deben evitar romperlo.



#### Sala de cuatro

- Antes de hacer trazos en una hoja, inicie el ejercicio en el patio del recreo. Proporcione tizas o gis crayones y permita que se sienten o acuesten en el piso para hacer sus trazos libremente.
- Después utilice hojas carta o un pliego de cartulina y crayones o marcadores gruesos. Practiquen primero en el piso y dígalos que no deben salirse de la hoja.
- Cuando observe que los niños pueden realizar los trazos sin salirse de la hoja, pueden pegar las hojas en una pared lisa o en el pizarrón para que hagan sus trazos allí.
- Finalmente, se sientan en su mesa o escritorio para hacer sus trazos en papel más pequeño. Esto puede requerir varios días, dependiendo de la experiencia que los niños hayan tenido previamente con la escritura.



## Actividades

### 1.1.1 Pintar los dibujos que aparecen en las oraciones

#### Instrucciones para el docente

Lea la primera oración, de modo pausado y espere a que pinten.

Continúe con el resto de las oraciones.

1. Papá se lava las manos.
2. Mamá cepilla su cabello con el peine.
3. El niño se sonó la nariz.
4. La niña usa falda y un sombrero.
5. La abuela usa guantes.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Si yo les digo “Papá se lava las manos”, ustedes tienen que pintar en la primera fila, los dibujos de el papá, las manos y el grifo”. Como en la oración que les dije, no aparece la palabra mamá o pies, esos dibujos no los tienen que pintar.



**Monitoreo del logro de sus estudiantes:** verifique que los estudiantes solamente pinten los dibujos que corresponden a palabras de la oración.

De lo contrario, pida que repitan la oración que les dije y pregunte dónde está la palabra que corresponde al dibujo que pintaron.



### 1.1.2 Inventar pequeñas historias u oraciones

#### Instrucciones para el docente

Aunque sabemos que los niños no leerán las oraciones, con esta actividad demostrará qué es una palabra.

Comience diciendo siempre un artículo (el/la; los/las) o un nombre propio para dar inicio a la oración. Luego señale a uno de los niños para que continúe. A medida que los niños agreguen palabras, cópielas en la pizarra y dígalas en voz alta para recordarlas a los niños. Mientras copia las palabras en la pizarra, muestre los espacios que deja entre cada palabra. Cuando terminen de armar la oración, dígala completa, en voz alta y cuente la cantidad de palabras que tiene.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a inventar una historia cortita como por ejemplo “Los nenes juegan en el parque”, pero de una manera diferente y divertida. Yo voy a empezar diciendo una sola palabra y luego voy a señalar a alguien para que continúe la frase, diciendo la palabra que yo dije y agregando una palabra propia. Luego, el o la que está al lado tendrá que continuar la frase, diciendo las palabras anteriores más una propia. Así sucesivamente, hasta formar una oración.



**Monitoreo del logro de sus estudiantes:** corrobore que las palabras que van agregando los niños formen una oración con sentido. Revise si los estudiantes cuentan las palabras en cada oración que forman y de apoyo a quienes muestren dificultades de conteo o para identificar qué es una palabra.

### 1.1.3 Inventar una oración a partir de una serie de dibujos

#### Instrucciones para el docente

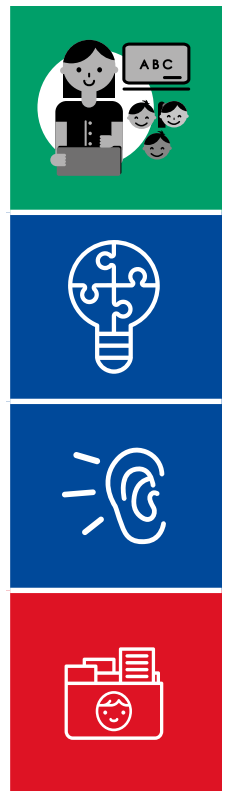
Esta vez harán oraciones que describan lo que sucede en una lámina del portafolio. Una vez que se haya formado la oración, escríbala en la pizarra y léala en voz alta a los niños, marcando cada una de las palabras y haciendo hincapié en los espacios que quedan entre cada palabra. Cuenten la cantidad de palabras de la oración.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Con el primer dibujo (madre cocinando) podemos inventar una oración que diga “La mamá está cocinando”. Parece que están todas las palabras juntas cuando las digo; pero cuando las escribo, tengo que dejar espacios entre cada palabra.

Oraciones:

1. La mamá está cocinando.
2. La niña se lava las manos.
3. El niño se cepilla los dientes.
4. El abuelo lee un libro.
5. El niño se lastimó la rodilla.
6. La niña se pinchó el dedo.



**Monitoreo del logro de sus estudiantes:** revise si los estudiantes pueden armar una oración sencilla con por lo menos un sustantivo y un verbo para cada dibujo. Ayúdelos a enriquecer sus oraciones agregando los artículos, pronombres y otras palabras que completen una oración con sentido.

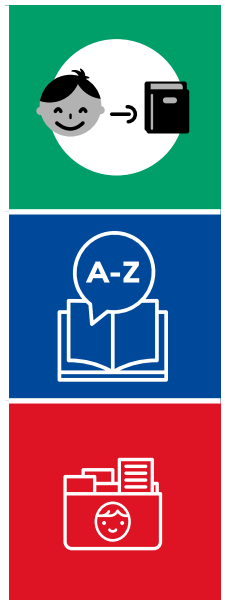
### 1.1.4 Identificar y reconocer partes de la cara

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que observen las ilustraciones de los rostros incompletos. Vaya señalando cada uno para que los alumnos indiquen qué parte del rostro falta en cada uno y que luego los completen.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“A estos rostros se les perdieron algunas partes. Vamos a descubrir cuáles son y dibujarlas en cada uno”.



**Monitoreo del logro:** vea que dibujen solamente las partes faltantes; ayúdeles dando pistas de lo que falta.

**Antes de pedir que trabajen en su hoja, ayude a sus estudiantes a organizarse en parejas para que digan en voz alta todas las partes de la cara que ven en su compañero.**



### 1.1.5 Nombrar y reconocer las partes del cuerpo

#### Instrucciones para el docente

- Pida a los niños que observen en sus hojas la ilustración de cuerpo entero. Vaya señalando cada parte del cuerpo para que ellos las nombren.
- Una vez que hayan nombrado las partes del cuerpo, deberán colorear cada una según usted les indique. Pida a los niños que pongan sobre sus mesas lápices de colores.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

- “Vamos a observar esta ilustración y a nombrar cada parte del cuerpo que yo señale”.
- Ahora van a colorear cada parte del cuerpo cuando yo la nombre:
  - Manos: azul
  - Brazos: rojo
  - Torso (incluye pecho, vientre): verde
  - Pies: morado
  - Piernas: rosado
  - Cabeza y rostros: cada niño elige cómo colorear.



**Monitoreo del logro:** verifique que conocen los colores pidiendo, por ejemplo, que levanten el crayón azul, antes de decirles la parte del cuerpo que pintarán. Si muestran dificultad para identificar las partes de cuerpo en el dibujo, pida que las señalen primero en su cuerpo y en el de su vecino.

Antes de pedir que pinten en su hoja, ayúdeles a organizarse en parejas. Diga las partes del cuerpo para que las señalen en sí mismos y en su pareja.



### 1.1.6 Buscar diferencias, comparar imágenes

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que observen los dos pares de dibujos de personas y comparen su aspecto físico. Deberán marcar las 4 diferencias en cada par.

Una vez que finalicen con el primer par de dibujos, dé la indicación de que continúen con el siguiente par de dibujos y vuelvan a buscar los parecidos y marquen las diferencias.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Ahora vamos a mirar a estas dos personas (primer par de dibujos). ¿En qué se parecen y en qué se diferencian? Cuando encuentren una diferencia, deben marcarla en el dibujo”.



**Monitoreo del logro de sus estudiantes:** verifique que marquen solamente las diferencias, si no logran encontrarlas ayúdeles dando pistas. Si observa que tienen dificultades en comprender la tarea, modele de la siguiente forma: “esta persona tiene XXX, esta otra no, así que lo marcaremos”

No realizan esta actividad.



### 1.1.7 Describir una persona basada en una ilustración

#### Instrucciones para el docente

Juego en dos grupos. Cada grupo debe dar pistas sobre las características físicas de un compañero de la sala que indique el docente, sin decir de quién se trata.

El docente dará un ejemplo describiendo algún niño de la sala y todos adivinarán, luego los separa en grupos para jugar.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a hacer el juego de adivinar la persona y seguiremos las pistas para saber de quién se trata. Vamos a armar grupos y yo le voy a dar a cada uno la misión secreta de describir a un compañero de la sala, sin decir su nombre ni señalarlo. Para que los demás grupos adivinen de quién se trata, deben dar pistas sobre sus características físicas. Por ejemplo, pueden decir de qué color son sus ojos, si tiene cabello largo o corto, lacio o rizado, si usa algún accesorio como un gorro”.



**Monitoreo del logro:** verifique que hayan comprendido la consigna, que entiendan que no pueden decir de quién se trata, provea ejemplos.

### 1.1.8 Dibujarse a sí mismo

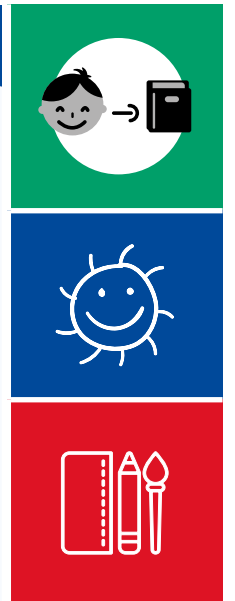
#### Instrucciones para el docente

Entregue una hoja en blanco y pida a los niños que se dibujen a sí mismos haciendo hincapié en su color de cabello, de ojos, y otras características propias de cada uno.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Dibújense ustedes mismos. Piensen en su altura, color de cabello, color de ojos, entre otras características”.



**Monitoreo del logro:** verifique que dibujen personas, encontrara mucha diferencia en el tipo de dibujo entre los niños/as, eso corresponde a la edad.









### 1.1.9 Reconocer rimas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que en esta actividad van a reconocer si dos palabras riman, es decir, si terminan igual. Explique que usted les dirá dos palabras y ellos tienen que levantar los pulgares para arriba si esas palabras riman o tienen que bajar sus pulgares si las palabras no riman.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

"Si yo les digo "cabeza-cereza" tienen que levantar los pulgares porque estas dos palabras terminan igual (enfatique el final de las palabras: cabeZA - cereZA). Si yo digo "pie-pan" tiene que poner los pulgares hacia abajo porque no riman, no terminan igual. Continúe con el resto de la lista.

- |  |  |
|--|--|
| mano - piano = Sí       | boca - gato = NO    |
| brazo - perro = NO      | lengua - mesa = NO  |
| cabello - camello = Sí  | dedo - uva = NO     |
| ojo - rojo = Sí        | ceja - teja = Sí   |



**Monitoreo del logro:** verifique que sus alumnos reconozcan las palabras que riman, si encuentra dificultades repita algunos de los pares explicando por que riman o no.



## Semana 2

### Rutinas diarias

#### ¿Dónde estoy?

El lunes de la segunda semana vuelva a introducir el cartel de la casa y la escuela como lo hizo el primer día. Tome una por una las fotografías y pregunte: ¿Quién es este niño(a)? El niño levantará su mano o dirá yo. Llámelo al frente y diga: ¿Dónde estás ahora? Si el niño tiene dificultad para responder diga: *Ahora estás en la escuela, pon tu foto dentro de la escuela.* Si es necesario dé ayuda. Repita con cada uno de los niños.

Cuando estén todas las fotos colocadas dentro de la escuela, coloque el cartel en una pared, cerca de la puerta. Diga: *Todos los días cuando entremos al salón pondremos nuestra foto en la escuela.*

Al día siguiente todas las fotografías deben estar debajo de los dibujos de la casa y de la escuela.

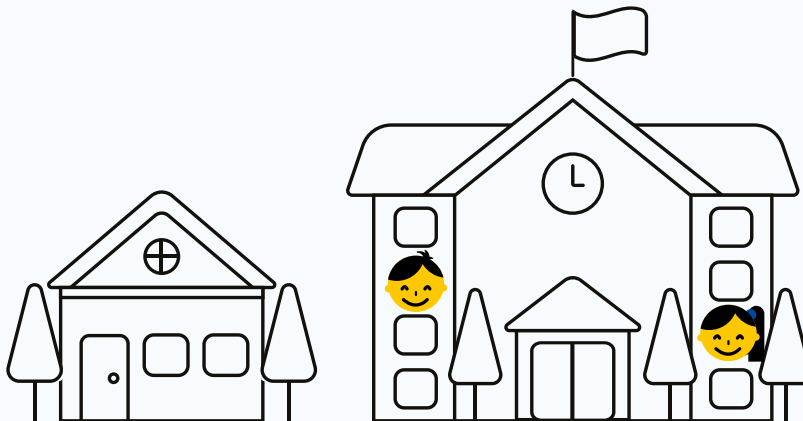
Luego que todos lo han hecho usted señala las fotografías que quedaron en la fila porque los niños están ausentes. Pregunte: ¿Dónde está \_\_\_\_\_ (nombre del niño)?

Si los niños no responden que está en casa, usted pregunta: ¿Vino a la escuela o se quedó en casa? \_\_\_\_\_ (nombre del niño) se quedó en casa.

Luego coloque la fotografía del ausente en el dibujo de la casa. Repita con cada niño que faltó a la escuela.

Asegúrese de recordar y reforzar esta actividad todos los días de la semana y de la misma manera para que se convierta en una rutina. Eventualmente los niños la realizarán sin que se los recuerde e incluso le pedirán que ponga en casa a los niños que faltaron a la escuela.

Preste especial atención y dé asistencia adicional a los niños que muestren dificultad para identificar que están en la escuela o que sus compañeros ausentes están en casa.



Repita el procedimiento del primer día todos los días hasta que la mayoría de los niños lo haga con facilidad.



### Agarre del lápiz

Recuerde usar las instrucciones en la página xx sobre cómo ayudar a sus estudiantes a sostener el lápiz. Verifique con cada alumno como agarra el lápiz, ayude a quienes aún no pueden hacer la pinza haciendo los ejercicios que se recomiendan para sala de cuatro.



Continúe realizando las actividades de la primera semana.

### Rutinas semanales

Esta semana no realizaremos una lectura en voz alta, pero empezaremos a introducir cómo se leen los libros. Las siguientes actividades las realizará una vez por semana.

### Conociendo los libros

#### Instrucciones para el docente

1. Muestre el Megalibro y pase las hojas.
2. Explique que el frente de los libros se llama portada.
3. Explique que los libros y las historias tienen títulos.
4. Entregue varios libros de la biblioteca escolar a los niños, no importa que sean diferentes y que ellos no los puedan leer.
5. Circule por el aula escuchando lo que describen los niños a sus compañeros. Señale el título del libro que tienen y léalo en voz alta.

#### Consignas para decir a sus estudiantes



1. Diga a los niños “Este es un mega-libro porque es muy grande, la mayoría de los libros son más pequeños.”
2. “La parte de adelante del libro se llama portada y nos sirve para saber qué encontraremos en el libro o de qué se trata”. “En este libro encontraremos muchas historias y varios dibujos”.
3. Diga en voz alta el título “este es el nombre de este libro, le llamamos título.” “El título siempre está en el frente del libro.” ¿Cómo se llama esta parte que está al frente del libro? - Sí, es la portada.
4. Ahora, vean su libro. Encuentren dónde está la portada y levántenla. (Vea que todos muestren la portada y no la contraportada de su libro).
5. Ahora, enséñenle su libro a su vecino. Cuéntenle qué dibujos ven en la portada. Traten de encontrar dónde estará el título.



No realicen la actividad de parejas. Déjelos que toquen los libros y los hojeen un momento. Explíqueles que debemos ser cuidadosos para no romperlos o ensuciarlos. Después recoja los libros y, si hay una biblioteca en el salón o un rincón lector, muestre dónde se guardan.

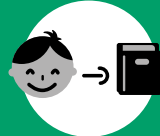




<b>Trazo amplio</b>	
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Siga las instrucciones de la actividad de trazo amplio de la primera semana.</p> <p><i>Diga: Vamos a hacer unas líneas con el crayón en este papel mientras yo canto una canción, ¿recuerdan como lo hicimos antes?</i></p>	<p><b>Sala de cuatro</b></p> <p>En la medida en que vea que los niños han comprendido la actividad y la realizan correctamente, deles marcadores y crayones gruesos. Más adelante les damos el lápiz y hojas de papel de tamaño más pequeño.</p>

## Actividades

<b>1.2.1 Reconocer rimas</b>	
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Explique a los niños que en esta actividad van a reconocer si dos palabras riman. Pídeles que miren su hoja. Explique que tienen dos dibujos y dos caritas, una feliz y otra triste. Pídeles que pinten la carita feliz si esas palabras riman o la carita triste si los dibujos NO riman.</p>	<p><b>Consignas para decir a sus estudiantes</b></p> <p>“Vamos a pintar la carita feliz en las palabras que riman y pintar la carita triste si no riman. Por ejemplo, ‘pantalón’ y ‘cinturón’ riman porque terminan igual (enfatique el final de las palabras), pantalÓN - cinturÓN. Entonces tienen que pintar la carita feliz”.</p> <p>Diga en voz alta el nombre de todos los dibujos.</p> <p>Diga: pantalón - cinturón = Sí 😊</p> <p>a. chaleco - suéter= NO 😞</p> <p>b. babero - sombrero= Sí 😊</p> <p>c. anillo - bolsillo = Sí 😊</p> <p>d. guantes - lazo = NO 😞</p> <p>e. zapatos - collar = NO 😞</p> <p>f. hebilla - zapatilla = Sí 😊</p> <p>g. pulsera - bandera = Sí 😊</p>



**Monitoreo del logro:** use los criterios de la actividad 1.1.9.

### 1.2.2 Producir rimas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que tendrán que pensar una palabra que rime con otra palabra que les dirá usted y que para ayudarlos les dirá una pista. Si los niños no adivinan, diga la primera sílaba de la palabra que rima. Al finalizar repita cada par de rimas formado.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a pensar palabras que riman, que terminan igual, por ejemplo, si yo digo ‘lentes’ rima con una parte del cuerpo que se ve al sonreír, y que está en la boca. Ustedes dirán ‘dientes’. Lentes y dientes riman porque terminan igual (enfatique el final de las palabras): lenTES-dienTES.

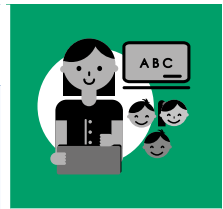
Use la misma consigna para las siguientes:

**araña** rima con una parte del cuerpo que tenemos en nuestros ojos (**araña-pestaña**).

**perdiz** rima con una parte del cuerpo que usamos para oler (**perdiz-nariz**).

**roca** rima con una parte del cuerpo que usamos para comer (**roca-boca**).

**caparazón** rima con una parte del cuerpo que tenemos adentro y que late. Lo dibujamos así (haga con las manos la forma corazón) (**caparazón- corazón**).



**Monitoreo del logro:** use los criterios de las actividades 1.1.9. y 1.2.1. Si los niños muestran dificultad dé ejemplos extras.

### 1.2.3 Dibujar rimas

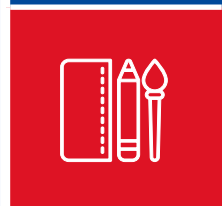
#### Instrucciones para el docente

Entregue una hoja en blanco y pida a los niños que dibujen dos palabras que rimen.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a dibujar dos cosas que rimen”.



**Monitoreo del logro:** si los alumnos no encuentran que dibujar deles un ejemplo extra: “casa / masa”.

### 1.2.4 Inventar oraciones según la pauta dibujada

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que entre todos van a inventar una oración a partir de una serie de dibujos. Una vez que se haya formado la oración, escríbala en la pizarra y léala en voz alta marcando cada una de las palabras y haciendo hincapié en los espacios que deben realizarse entre cada palabra. Cuenten la cantidad de palabras de la oración. Pregunte a los niños qué lleva puesto cada personaje de los dibujos, a fin de incorporar vocabulario de la ropa en las oraciones.

Escriba la oración en la pizarra y muestre a los niños cómo se separan las palabras y cuántas tiene la oración en total.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Con el primer dibujo (pirata) podemos inventar una oración que diga “El pirata tiene una espada”. Parece que están todas las palabras juntas cuando las digo, pero cuando las escribo, tengo que dejar espacios entre cada palabra.

Ejemplos:

El pirata tiene una espada.

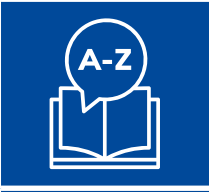
El doctor tiene barba y usa lentes

La niña lleva un vestido naranja.

El cartero tiene una chaqueta azul y una corbata roja.

El niño tiene un pantalón marrón y una camiseta verde.

El señor tiene una camisa celeste y usa una correa



**Monitoreo del logro de sus estudiantes:** verifique que los estudiantes nombren y describan los dibujos. Amplíe sus descripciones agregando vocabulario más complejo.

Revise si los estudiantes cuentan las palabras en cada oración que forman y provea apoyo a quienes muestren dificultades de conteo o para identificar qué es una palabra.

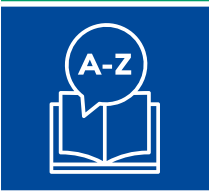
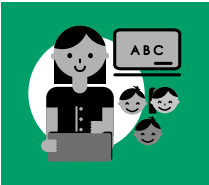
### 1.2.5 Nombrar prendas de vestir

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que nombren cada vestimenta que aparece en la página 1.2.5 del portafolio.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a observar toda la ropa que aparece en esta página. ¿Recuerdan el nombre de cada prenda?”



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños/as conozcan todas las prendas.

### 1.2.6 Colorear según instrucciones

#### Instrucciones para el docente

Antes de comenzar la actividad, pida a los niños que busquen entre ellos quién o quiénes tienen determinadas prendas de vestir de los diferentes colores.

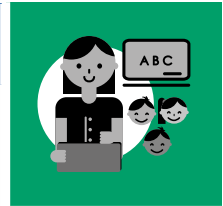
Luego de conversar acerca de las prendas de los compañeros y reconocerlas:

- Pida a los niños que vuelvan a mirar su hoja y las prendas de vestir que figuran ahí.
- Pida a los niños que tengan a mano crayones: verde, anaranjado, morado, rosa, azul, amarillo, marrón, rojo. Los niños deben colorear cada vestimenta según las instrucciones.

Dé la consigna por partes, espere entre cada prenda a que los niños/as lo hayan pintado

#### Consignas para decir a sus estudiantes

- “Quiero que busquen entre ustedes y me digan quién tiene medias de color... Ahora busquen quién tiene una chaqueta de color...”
- “Vamos a prestar atención a cada prenda de vestir y a colorearla según yo les indique: la gorra de verde, la bufanda de anaranjado, los guantes de violeta, la franela de rosa, etc”.



**Monitoreo del logro:** pase por la sala durante la tarea, asegurándose que los niños pinten de los colores indicados. Reitere la consigna si hubiera niños/as que tienen dificultades.

**Antes de hacer la actividad asegúrese que los niños conocen todos los colores pidiendo, levanten el crayón verde... etc.**



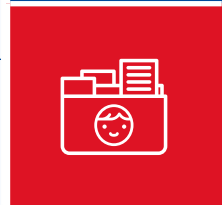
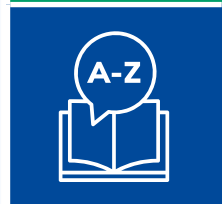
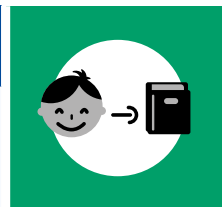
### 1.2.7 Reconocer prendas de vestir

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que presten atención a la ilustración del cuerpo humano que se encuentra en el centro de la página 6 del portafolio y las diferentes prendas de vestir que están sueltas (y que han coloreado en la actividad previa).

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Ahora deben unir cada prenda con la parte del cuerpo en la que nos la ponemos”

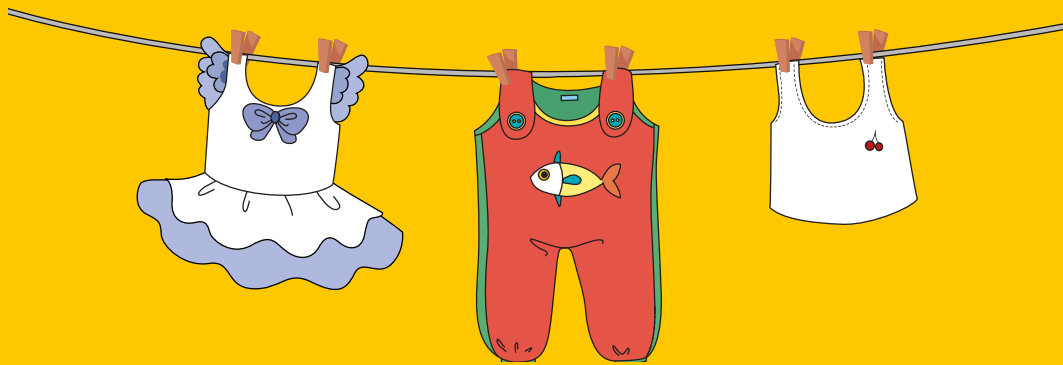


**Monitoreo del logro:** verifique que la tarea esté completa y correcta, presente más ejemplos si fuera necesario.

### 1.2.7 Vestir muñecos o muñecas

En lugar de reconocer prendas de vestir, se repartirán muñecos o muñecas y su ropa entre los diferentes grupos de niños. Ellos los vestirán según las indicaciones que vaya dando el docente, con la participación verbal de los niños.

*“Aquí tenemos unos muñecos y debemos ayudarlos a ponerse la ropa. Pero vamos a hacerlo en orden, empezando por la ropa que nos ponemos en las partes del cuerpo que están más arriba, como la cabeza, y luego iremos completando hacia abajo, hasta vestir los pies. Vamos a comenzar: pongan los sombreros a sus muñecos, a continuación, ¿qué debe ir? Muy bien, la camiseta...”. Completar la secuencia para utilizar todas las prendas.*



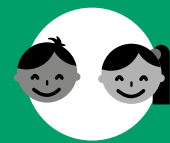
### 1.2.8 Dibujar a un miembro de mi familia

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que piensen en un integrante de su familia y que lo dibujen en una hoja en blanco. Luego pida a cada uno de los niños que le cuente a su compañero de al lado cómo es ese familiar.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

*“Ahora cada uno debe pensar en un integrante de su familia. Dibújenlo. Luego le contarán al compañero que está sentado a su lado de quién se trata y cómo es”.*



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los niños/as realicen sus dibujos, encontrará mucha diferencia entre ellos, es esperable en esta edad.

No realiza la actividad



### 1.2.9 Pintar objetos de una oración

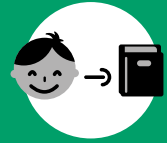
#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que ahora usted les dirá una oración y ellos deben pintar los dibujos que aparecen en las oraciones. Continúe con el resto de las oraciones.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Si yo les digo *“Mamá lava la ropa”*, ustedes tienen que pintar en la primera fila, los dibujos de mamá y la ropa. Como en la oración que les dije, no aparece la palabra abuela, platos o juguetes, esos dibujos no los tienen que pintar”.

- Mamá lava la ropa.
- Papá plancha la camisa.
- La abuela teje una bufanda.
- El policía usa una camisa azul.
- El bebé tiene un babero.



**Monitoreo del logro:** verifique que los estudiantes solamente pinten los dibujos que corresponden a palabras de la oración. De lo contrario, pida que repitan la oración que les dije y pregunte dónde está la palabra que corresponde al dibujo que pintaron.

### 1.2.10 Dibujar a un compañero en el piso

#### Instrucciones para el docente

Los niños harán un dibujo de ellos mismos. Trabajarán en parejas. Uno se acostará en el piso y el otro niño repasará su silueta usando una tiza. Luego intercambiarán lugares.

Cuando cada niño tenga su silueta, dibujarán las partes de su cara y ropa.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Uno de ustedes se acostará en el piso y su compañero, con una tiza, dibujará la silueta, luego cambiarán y al final cada uno dibujará, en su silueta las partes de la cara y la ropa.”



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los pares de niños/as hagan sus siluetas.

## Semana 3



### Rutinas diarias

#### ¿Dónde estoy?

Siga las indicaciones de la semana dos para tomar la asistencia poniendo las fotos de los niños en la escuela y los ausentes en la casa.

#### Sala de cuatro

Repita el procedimiento del primer día hasta que la mayoría de los niños lo haga con facilidad.



#### Agarre del lápiz

Recuerde a sus estudiantes las indicaciones para sostener el lápiz. Ayude a quienes aún no pueden hacer la pinza, haciendo los ejercicios que se recomiendan para sala de cuatro.

#### Sala de cuatro

Aproveche la actividad de trazo amplio sobre el dibujo de la naranja para hacer bolitas de papel usando el índice y pulgar y pegarlas dentro de la naranja.



## Rutinas semanales

### Lectura de la semana

Esta semana leeremos *La caperucita roja*

Vocabulario: Caperuza, feroz.

#### Instrucciones para el docente

Elija con anticipación las palabras nuevas que aparecen en el texto y enséñelas de manera explícita como se sugiere en las páginas 15 a 19. Además de las palabras que sugerimos, agregue las palabras que considere necesarias. Coloque este vocabulario en la pared de palabras. Recuerde ordenarlas por su sonido, no por la letra.

- Revise las instrucciones en las páginas 10 a 15 sobre cómo aplicar el método de la lectura dialógica.
- No olvide realizar los procedimientos antes, durante y después de la lectura.
- Planifique con anticipación las preguntas que realizará acerca del texto.

1. Explique a los niños que las historias tienen título. Diga a los niños que va a leerles la historia de Caperucita Roja y muestre la carátula.
2. Llame la atención de los niños a las imágenes de la carátula.
3. Muestre el nombre del autor ya sea en la carátula o en el interior del libro.
4. Empiece a leer la historia. Demuestre que empieza en la parte superior de la página y en el lado izquierdo. Cada vez que cambie de página pida a un voluntario que le ayude a encontrar dónde debe empezar a leer. Señale con su dedo mientras va leyendo para que vean cómo lee de izquierda a derecha.

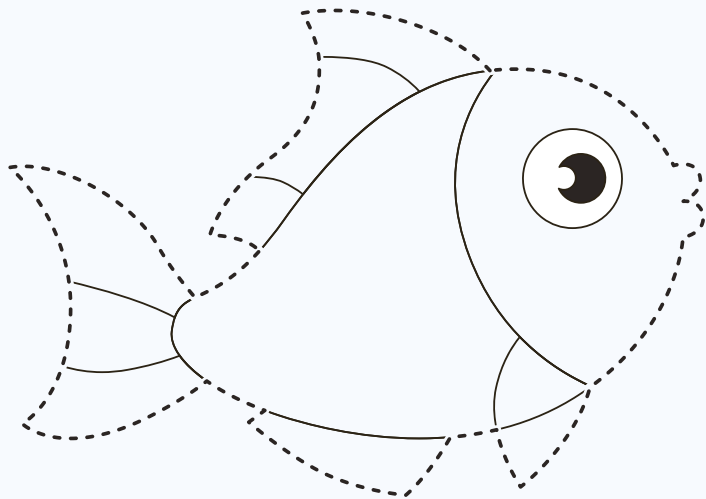
1. “El título de este libro es Caperucita Roja.”
2. “El título nos dice o sugiere de qué se va a tratar la historia. Por eso está en el frente del libro. ¿Recuerdan cómo se llama esta parte? Es la portada”
3. Recuerde pedir que describan lo que ven en la portada para predecir qué pasará en la historia.
4. “Este es el nombre del autor. El autor es la persona que escribió esa historia. Diga el nombre completo (Charles Perrault) en voz alta.
5. “Ahora voy a empezar a leer aquí en el lado izquierdo”.

**Concéntrese en enseñar pocas palabras para la historia, pero recuérdelas a los estudiantes durante el resto de la semana usándolas cada vez que sea posible.**

**Asegúrese que los niños reconozcan el lado izquierdo en su cuerpo y en los objetos frente a ellos.**



## Trazos amplios: Pescadito, pescadón



### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que realizarán una actividad con un lápiz o un crayón. Ayude a los que muestran dificultad para tomar el lápiz.

Dibuje un pez en la pizarra, igual al que tienen los niños (línea punteada). Muestre primero cómo sigue la línea con su dedo, sin levantarlo. Pida a los niños que hagan lo mismo, que repasen la línea punteada con el dedo.

Luego, explique que repasarán la silueta del pez empezando en el lado izquierdo de la hoja y siguiendo la línea hacia el lado derecho. Modele cómo hacerlo en la pizarra y usando tiza, empezando en su cabeza y en la parte de arriba y sin parar cruzando al llegar a la cola para continuar.

*“Repasaremos al pez mientras le decimos:*

*“Pescadito, pescadón ¿te quieres tirar al agua, sí o no?”*

Después de repasarlo una vez, pida que cambien de color de crayón y lo vuelvan a repasar, siempre diciendo la frase y empezando en el lado izquierdo de la hoja. Terminen pintando el agua y dibujando un ojo y una sonrisa.

*“Vamos a pintar el agua alrededor del pez, pero sin pintar adentro, solamente afuera. Luego, diga: “Ahora el pescadito pescadón está contento porque está en el agua, vamos a dibujarle una sonrisa y su ojo”.*

### Sala de cuatro

- Empiecen con trazos más fáciles.
- En el portafolio encontrará un círculo para representar una naranja.
- Repetirán: “Mi tío el granjero trabaja en la granja y cosecha naranjas.”



## Actividades

### 1.3.1. Repetir trabalenguas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que todos juntos van a repetir un trabalenguas. Indique a los niños que primero deben escucharle decir todo el trabalenguas. Luego lea un verso del trabalenguas y pida a los niños que lo repitan. Realice esto con cada verso. Invite a los niños a repetir todo el trabalenguas completo.

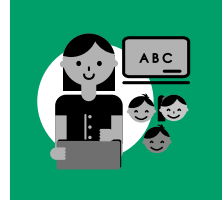
#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Un trabalenguas es un texto cortito que tiene palabras con sonidos muy similares y difíciles de pronunciar. Por eso cuando los decimos parece que se nos trabara la lengua”.

- |   |  |
|---|--|
| a. Tres tristes tigres comen trigo sentados en un trigal. El primer tigre que acabe se atragantará. | b. El hipopótamo Hipo está con hipo. ¿Quién le quita el hipo al hipopótamo Hipo? |
|---|--|

Al finalizar la repetición de cada trabalenguas, pregunte a los niños:

- ¿Cuántos tigres había? ¿Qué estaban haciendo? ¿Qué comían? ¿Cómo son los tigres?
- ¿Qué le pasa al hipopótamo? ¿Qué es el hipo? ¿Dónde viven los hipopótamos? ¿Cómo son?



**Monitoreo del logro:** verifique que los estudiantes repitan el trabalenguas, haga repeticiones extras por partes para los niños/as que presenten dificultades.

### 1.3.2 Reconocer rimas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que en esta actividad usted les dirá dos palabras y ellos tienen que levantar los pulgares para arriba si esas palabras riman o tienen que bajar sus pulgares si las palabras no riman.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Si yo les digo “tomate - chocolate” tienen que levantar los pulgares porque estas dos palabras terminan igual (enfatique el final de las palabras: tomaTE - chocolaTE). Si yo digo “papaya-lechuga” tienen que poner los pulgares hacia abajo porque no riman, no terminan igual.:

- |  |  |
|--|--|
| uva - fresa = NO      | pan - flan = Sí              |
| batata - patata = Sí  | arroz - naranja = NO        |
| limón-melón = Sí      | manzana - pepino = NO       |
| hueso - queso = Sí    | chocolate - cacahuete = Sí  |



**Monitoreo del logro:** verifique que sus alumnos/as comprendan qué es una rima, provea más ejemplos si fuera necesario.

### 1.3.3 Reconocer rimas

**Instrucciones para el docente**

Explique a los niños que en esta actividad van a reconocer si dos palabras riman.

Pídales que miren su hoja. Explique que tienen dos dibujos y dos caritas, una feliz y otra triste.

**Consignas para decir a sus estudiantes**

*“Quiero que pinten la carita feliz si las palabras riman o la carita triste si NO riman. Por ejemplo, ‘tomate - aguacate’ riman porque terminan igual (enfatique el final de las palabras), tomaTE - aguacaTE. Entonces tienen que pintar la carita feliz.*

Diga en voz alta el nombre de todos los dibujos.

tomate - aguacate = Sí	piña - niña = Sí
lechuga - tortuga = Sí.	chaqueta- manzana = No
oreja - oveja = Sí	bellota - pelota = Sí
puño- lima = No	cejas- arete = No



**Monitoreo del logro:** verifique que pinten solamente las que rimen, corrija y provea nuevos ejemplos si fuera necesario.

### 1.3.4 Reconocer rimas

**Instrucciones para el docente**

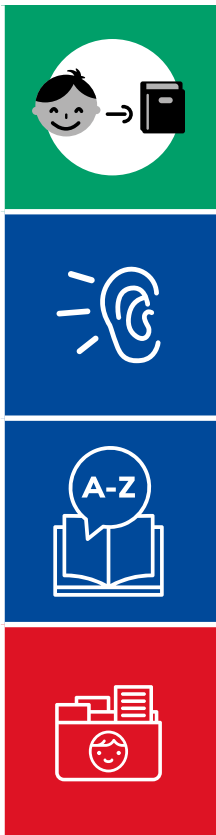
Pida a los niños que miren su hoja.

Explique que van a ver 3 dibujos y ellos tienen que encontrar el que NO rima y tacharlo.

**Consignas para decir a sus estudiantes**

*“Miren los dibujos de la página, en la primera fila de dibujos, tienen cafetERA - escalERA - boCA. Entonces tachamos “boca” porque no termina igual que cafetERA y escalERA (enfatique el final de las palabras) que sí terminan igual. Diga:*

- cafetera- escalera - boca (tachar: boca)
- maíz - nariz - mano (tachar: mano)
- uña - ceja - oreja (tachar: uña)
- camisa- pantalón- melocotón (tachar: camisa)
- anillo - suéter- armadillo (tachar: suéter)
- chuleta - chocolate- cacahuete (tachar: chuleta)
- oreja - oveja - vestido (tachar: vestido)



**Monitoreo del logro:** circule por el aula, verifique que marquen la que corresponde, provea ejemplos nuevos si fuera necesario

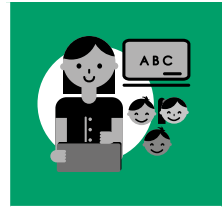
### 1.3.5 Inventar historias

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que van a inventar pequeñas historias u oraciones, como lo hicieron la semana pasada, agregando una palabra cada uno. Recuerde comenzar siempre con un artículo (el/la; los/las) o un nombre propio. A medida que los niños agreguen palabras, cópielas en la pizarra y dígalas en voz alta para recordarlas a los niños, al finalizar cuente la cantidad de palabras que tiene.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Inventaremos pequeñas historias entre todos, como hicimos la semana pasada, ¿recuerdan?”



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos agreguen de a una palabra, en caso contrario cuente las palabras y señale con los dedos la cantidad.

### 1.3.6 Armar oraciones

#### Instrucciones para el docente

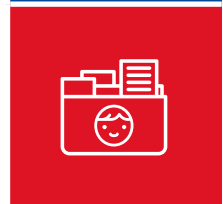
Explique a los niños que entre todos van a inventar una oración a partir de una serie de dibujos. Modele con un ejemplo. Una vez que se haya formado la oración, escríbala en la pizarra y léala en voz alta a los niños marcando cada una de las palabras y haciendo hincapié en los espacios que deben realizarse entre cada palabra. Cuenten la cantidad de palabras de la oración.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Con el primer dibujo (Familia cenando) podemos inventar una oración que diga “La familia está cenando”. Parece que están todas las palabras juntas cuando las digo, pero cuando las escribo, tengo que dejar espacios entre cada palabra.

Ejemplos:

- La familia está cenando/ está tomando jugo.
- La señora amasa una tarta.
- Los amigos toman helado en la plaza.
- La niña come una dona.
- El papá está cocinando.
- El niño almuerza y toma agua.



**Monitoreo del logro:** verifique que las oraciones correspondan a las ilustraciones, corrija y provea estímulos extras si fuera necesario.

### 1.3.7 Pintar la oración que corresponda

<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Explique a los niños que ahora usted les dirá una oración y ellos deben pintar los dibujos que aparecen en las oraciones.</p>	<p><b>Consignas para decir a sus estudiantes</b></p> <p>“Vamos a pintar los dibujos de lo que yo les diga. Si yo les digo “Papá desayuna café y tostadas”, ustedes tienen que pintar en la primera fila, los dibujos de el papá, la taza de café y las tostadas”. Como en la oración que les dije, no aparece la palabra tomate o abuelo, esos dibujos no los tienen que pintar”.</p> <p>Diga:</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Papá desayuna café y un yogur.</td> <td>4. El abuelo compró una papaya y una sandía.</td> </tr> <tr> <td>2. Mamá cocina fideos y un pastel.</td> <td>5. Papá cocina pan y galletas.</td> </tr> <tr> <td>3. La niña lleva una falda, zapatos y sombrero.</td> <td>6. La mamá le da el biberón al bebé.</td> </tr> </table>	1. Papá desayuna café y un yogur.	4. El abuelo compró una papaya y una sandía.	2. Mamá cocina fideos y un pastel.	5. Papá cocina pan y galletas.	3. La niña lleva una falda, zapatos y sombrero.	6. La mamá le da el biberón al bebé.
1. Papá desayuna café y un yogur.	4. El abuelo compró una papaya y una sandía.						
2. Mamá cocina fideos y un pastel.	5. Papá cocina pan y galletas.						
3. La niña lleva una falda, zapatos y sombrero.	6. La mamá le da el biberón al bebé.						



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que pinten acorde al estímulo.

### 1.3.8 Nombrar alimentos y clasificarlos

<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los niños deben nombrar cada uno de los alimentos que aparecen en la página del portafolio.</li> <li>Los niños deben clasificar diferentes alimentos según sean frescos (se guardan en el refrigerador) o alimentos de almacén (se guardan en la despensa /alacena).</li> </ol> <p>Pida a los niños que seleccionen los alimentos de la página que comen en sus hogares.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los niños deben dibujar 4 alimentos que les gusten (el docente nombrará cuatro alimentos que le gusten y los dibujara en la pizarra de clase).</li> </ol>	<p><b>Consignas para decir a sus estudiantes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>“Miren todos los alimentos que aparecen en la página. ¿Los conocen? Vamos a ir nombrando uno por uno. ¿Quién quiere empezar?”</li> <li>“Ahora debemos clasificar los alimentos que aparecen acá, según sean frescos o alimentos secos. Para hacerlo, vamos a trabajar con un compañero y, por turnos, cada uno le indicará a su par dónde debe guardar cada alimento: si va arriba (en la despensa) o abajo (en el refrigerador) y señalar con una flecha”.</li> <li>“Ahora quiero que marquen los alimentos que comen en sus casas”.</li> <li>Ahora, daremos vuelta la página para dibujar 4 alimentos más que nos gusten. Por ejemplo, en la pizarra yo voy a dibujar...”</li> </ol>
--	--



**Monitoreo del logro:** recorra el aula mirando las tareas. Si a los niños se les dificulta realizar la tarea haga preguntas como: ¿qué pasa si esta comida se queda fuera del refrigerador? ¿se descompone? ¿Dónde guardan este alimento en tu casa?

### 1.3.9 Juego de roles “Hacer las compras”

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que ahora van a jugar a “hacer las compras” y que cada uno va a representar un personaje. Divida a los niños en roles. Algunos niños estarán a cargo de las “tiendas” (heladería, pescadería, verdulería, carnicería) y otros serán los compradores.

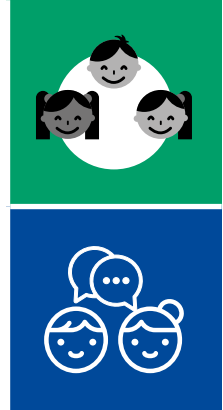
Los “compradores” tendrán que elegir los productos, consultar a los vendedores sobre los productos y pagar. Los vendedores tendrán que ofrecer productos, preguntar si desean algo más, etc. Dé algunos ejemplos de las preguntas y las respuestas que pueden dar durante el juego.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a jugar a hacer las compras, algunos van a comprar y otros a vender.

“Por ejemplo, podemos entrar a la heladería y decir:

- Buenos días, quiero comprar helado para llevar.
- Buenos días, ¿de qué sabores quieres llevar?
- Voy a llevar de chocolate y mango.
- Muy bien, aquí tienes tu helado. Son 3 balboas.
- Aquí tienes el dinero. Muchas gracias, que tengas un buen día.”



**Monitoreo del logro:** verifique que cada grupo “juegue” su parte y que luego roten.

### 1.3.10 Adivinar al compañero

#### Instrucciones para el docente

Harán un juego para adivinar a partir de pistas. Un niño pasa al frente y escoge en secreto a alguien de la clase. Cada niño del grupo debe hacer preguntas sobre las características físicas y de la vestimenta para que el niño que pasó al frente responda sobre el compañero secreto.

Haga usted un ejemplo para que todos adivinen.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a jugar un juego de pistas. Uno de ustedes va a pasar al frente y va a escoger en secreto a alguien del salón. El resto, tiene que pedir las pistas, tiene que hacer preguntas sobre cómo se ve y qué ropa usa para ir descubriendo de quién se trata. Por ejemplo, puede preguntar de qué color tiene los ojos, si usa cabello largo o corto, de qué color es su calzado, si lleva puesto algún abrigo o algún adorno en la vestimenta”.



**Monitoreo del logro:** verifique la comprensión de la consigna del juego, reitere la explicación y provea ejemplos extras si fuera necesario.

## Semana 4



### Rutinas diarias

#### ¿Dónde estoy?

Para la cuarta semana los niños ya deberían conocer la rutina. Preste ayuda adicional a quienes todavía muestren dificultad.

#### Sala de cuatro

El lunes repita el procedimiento de la segunda semana. Preste ayuda adicional a quienes todavía muestren dificultad.



#### Agarre del lápiz

Ayude a quienes aún no pueden hacer la pinza rasgando el papel como en la sala de 4. Decorar a Cucú la rana con los pedazos que rasgaron.

Aproveche la actividad de trazo amplio sobre el dibujo de la piña. Rasguen papel usando el índice y pulgar. Peguen los pedacitos que rasgaron como si fueran las hojas de la piña.



## Rutinas semanales

### Lectura de la semana

Esta semana leeremos y aprenderemos la canción **Cucú cantaba la rana.**

Vocabulario : romero, moras, marinero.



### Instrucciones para el docente

Elija con anticipación las palabras nuevas que aparecen en el texto y enséñelas de manera explícita como se sugiere en las páginas 15-19. Además de las palabras que sugerimos, agregue las palabras que considere necesarias. Coloque este vocabulario en la pared de palabras. Recuerde ordenarlas por su sonido, no por la letra

- Revise las instrucciones en las páginas 10 a 15 sobre cómo aplicar el método de la lectura dialógica.
- No olvide realizar los procedimientos antes, durante y después de la lectura.
- Planifique con anticipación las preguntas que realizará acerca del texto.

1. Explique a los niños que leerán la letra de una canción y que las canciones también tienen título.
2. Antes de leer la letra de la canción, llame la atención de los niños a las imágenes que ilustran la canción. Usen el título y las imágenes para predecir.
3. Explique que no sabemos quién es el autor de la canción.
4. Empiece a leer la canción. Demuestre que empieza en la parte superior pero debajo del título y en el lado izquierdo.

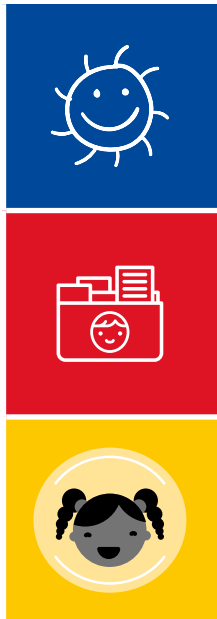
1. "Las canciones también tienen título."
2. "El título de la canción está arriba y lo que dice la canción está abajo del título" ( señale mientras explica).
3. ¿De qué creen que tratará la canción si sabemos que se llama Cucú cantaba la rana? Ahora vean los dibujos. ¿Qué ven? ¿Qué pasará en la canción?
4. "¿Recuerdan qué es un autor? Sí, es la persona que escribió o inventó la canción. No sabemos el nombre del autor de esta canción.
5. "Ahora voy a empezar a leer aquí debajo del título, en el lado izquierdo".

Concéntrese en enseñar pocas palabras para la historia, pero recuérdelas a los estudiantes durante el resto de la semana.

Asegúrese que los niños reconozcan el lado izquierdo en su cuerpo y en los objetos frente a ellos.

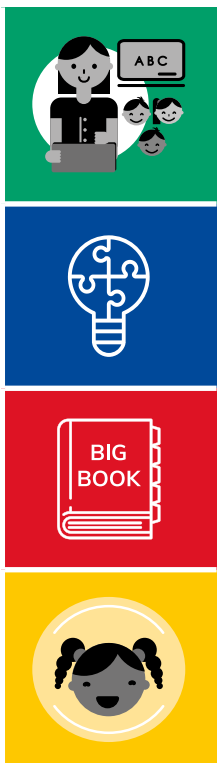


<b>Trazos amplios: Cucú la rana</b>	
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Repita el procedimiento que usó con el pez, esta vez con Cucú la rana.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Repasaremos a la rana mientras repetimos la canción de Cucú la rana.”</li> <li>• “Primero la repasamos con el dedo. Empezamos en su cabeza y seguimos sin levantar el lápiz hasta sus patitas. Continuamos sin parar hasta regresar a la cabeza”.</li> <li>• “Ahora vamos a pintar un poquito de pasto alrededor de la rana Cucú, pero sin pintar adentro, solamente afuera.”</li> <li>• “La rana Cucú está contenta. Vamos a dibujarle una sonrisa.”</li> </ul> <p>Pida a los niños que pinten el pasto y dibujen la sonrisa en la cara de la rana.</p> <p>Recuerde pedir que rasguen pedacitos de papel con el índice y el pulgar a quienes tienen dificultad para sostener el lápiz. Luego rellenen la rana pegando los pedacitos.</p>	<p><b>Sala de cuatro</b></p> <p>Empiecen con trazos más fáciles. En el portafolio encontrará un óvalo para representar una piña. Pida a los niños que repasen la línea punteada mientras repiten:</p> <p>A esa linda niña cuando va a la campiña le gusta comer piña.</p>



## Actividades

<b>1.4.1 Repetir una canción</b>	
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Indique a los niños que aprenderán a cantar la canción “Cucú cantaba la rana”, en el <i>Mega Libro</i>.</p> <p>Indique que, primero, deben escucharle cantar la canción. Cante la canción.</p> <p>Luego, invite a los niños a cantar <i>todos juntos</i>. Practiquen dos o tres veces.</p> <p>Después, invítelos a cantar <i>solos</i>. Puede dividir la canción en dos partes y que un grupo cante una parte y luego el otro, la siguiente.</p>	<p><b>Consignas para decir a sus estudiantes</b></p> <p>“Vamos a aprender una canción, yo la diré primero y luego la repetiremos”.</p> <p>“Ahora ustedes solos”.</p>
<p> <b>Monitoreo del logro:</b> verifique que todos aprendan la canción, provea momentos para volver a aprenderla a aquellos que no lo hayan logrado.</p>	<p><b>Solamente canten como grupo completo, pero divida la canción en dos partes. Después que hayan aprendido la primera, enseñe la segunda.</b></p>



### 1.4.2 Identificar rimas

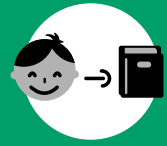
#### Instrucciones para el docente

Ahora van a reconocer si dos palabras riman.

Usaremos el portafolio, tienen dos dibujos y dos caritas, una feliz y otra triste. pinten la cara feliz si esas palabras riman o la carita triste si NO riman.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

- Diga en voz alta el nombre de todos los dibujos.
  - papá - lengua = No
  - abuelo - caramelo = Sí
  - mamá - mano = No
  - hermanas - manzanas = Sí
  - abuelo- brócoli= No
- miren su hoja, van a ver 3 dibujos y tienen encontrar el que NO rima y tacharlo. A continuación, diga en voz alta el nombre de los dibujos.
  - abuela - ciruela - sandía (tachar sandía)
  - uniforme- abuelo - caramelo (tachar uniforme)
  - manguera- regadera - conejo (tachar conejo)
  - mano - hebilla - gusano - (tachar hebilla)



**Monitoreo del logro:** provea estímulos extras y más repeticiones si la tarea le resulta difícil a algunos estudiantes. Camine por el aula verificando que sus estudiantes hayan comprendido la tarea y pinten lo requerido.

### 1.4.3 Identificar rimas

#### Instrucciones para el docente

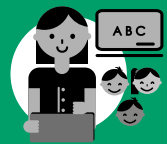
Explique a los niños que en esta actividad van a reconocer si dos palabras que usted les va a decir riman. Ellos tienen que levantar los pulgares si esas palabras riman o tienen que bajar sus pulgares si las palabras no riman.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“vamos a ver qué palabras riman, si yo les digo “bañarse - levantarse” tienen que levantar los pulgares porque estas dos palabras terminan igual (enfatique el final de las palabras: bañarSE - levantarSE). Si yo digo “reírse-leer” tiene que poner los pulgares hacia abajo porque no riman, no terminan igual.

Diga:

- |                         |                                |
|-------------------------|--------------------------------|
| a. jugar - cocinar = Sí | d. bañarse - levantarse = Sí   |
| b. estudiar - leer = No | e. beber - escribir = No       |
| c. comer - correr = Sí  | f. peinarse - maquillarse = Sí |
|                         | g. afeitarse - bailar = No     |



**Monitoreo del logro:** verifique que todos reconozcan las rimas, de más ejemplos si fuera necesario.

### 1.4.4 Reconocer rimas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que en esta actividad van a reconocer si dos palabras riman. Pídales que miren su hoja. Explique que tienen dos dibujos y dos caritas, una feliz y otra triste. Pídales que pinten la carita feliz si esas palabras riman o la carita triste si los dibujos NO riman.

ratón - melocotón = Sí.

foca - boca = Sí

#### Consignas para decir a sus estudiantes

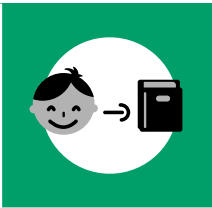
Vamos a hacer la tarea de las caritas, vamos a pintar en las que riman, la carita feliz. "Por ejemplo, 'piña- niña' riman porque terminan igual (enfatique el final de las palabras), piÑA - niÑA. Entonces tienen que pintar la carita feliz.

Diga en voz alta el nombre de todos los dibujos.

ojo - zapallo = No

biberón - cinturón= Sí

pepino - chaleco = No



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, revise las tareas, provea más ejemplos a aquellos alumnos que presenten dificultades en el reconocimiento de las rimas.

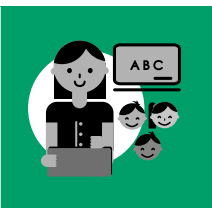
### 1.4.5 Separar en sílabas

#### Instrucciones para el docente

1. Pida a los niños que miren los dibujos de la actividad de rimas 1.4.4. Explique a los niños que van a separar en sílabas o en pequeñas "partes" esas palabras. Dígalas a los niños que todos juntos van a separar en sílabas el resto de los dibujos, ayudándose con palmas. Es importante que diga en voz alta el nombre del dibujo antes de que los niños comiencen a separar en sílabas para asegurarse de que todos segmenten la misma palabra.
2. Explique que van a separar en sílabas algunas palabras de la canción. Modele la actividad: Por ejemplo, marinero - romero - ensalada - caballero - capa- sombrero- señora - moras.
3. Repita el procedimiento, ahora con frutas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. "Vamos a separar palabras en partes pequeñas. Esas partes se llaman sílabas. Si divido la palabra "dormir" en sílabas, diré dor-mir (marque la segmentación con palmas)". Siga con construir - cantar- llorar - saltar - escribir - leer - reír - caminar - correr
2. "Ahora vamos a separar en sílabas palabras de la canción. Si divido la palabra "rana" en sílabas, digo ra-na (marque la segmentación con palmas). Ahora vamos a hacerlo todos juntos con otras palabras de la canción."
3. "¿Cuál es tu fruta favorita? Vamos a separarla en sílabas. Mi fruta preferida es la uva. Si la separo en sílabas, digo u - va (marque la separación con palmas)."



**Monitoreo del logro:** verifique que sus alumnos separen en sílabas. Provea más ejemplos usando las palabras de la pared de palabras para aquellos que presenten dificultades. Dé palmadas en su brazo, una por cada sílaba. Luego pase rápidamente la mano por el brazo mientras repite la palabra completa.

### 1.4.6 Actuar con mímica

#### Instrucciones para el docente

En esta actividad los niños pasarán al frente de la clase de a uno (o dos, según la actividad que deban representar) y deberán representar con mímica, sin decir ninguna palabra, una actividad de la vida cotidiana.

- Dormir
- Comer
- Cocinar
- Bañarse
- Vestirse
- Bailar
- Jugar

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a jugar un juego en el que tendrán que actuar con mímica para que sus compañeros adivinen lo que están haciendo. Pero, atención, cuando actuamos con mímica no podemos decir ninguna palabra ni dar pistas. Solo podemos representar con gestos y movimientos. Por ejemplo, si tienen que actuar como si estuvieran conversando con otra persona, ¿cómo lo harían? Muy bien, bueno, ahora vamos a ir pasando al frente por turnos y yo les voy a decir en secreto qué actividad deben actuar con mímica.”

- Lavarse los dientes
- Servir un vaso de agua
- Tender la cama
- Barrer el piso de la casa
- Andar en patineta, monopatín, bicicleta
- Regar las plantas
- Pasear el perro



**Monitoreo del logro:** verifique que comprendan que no deben usar palabras.

### 1.4.7 Clasificar actividades

#### Instrucciones para el docente

Aquí deberán clasificar las actividades según se realicen dentro del hogar (adentro) o al aire libre (afuera). dormir, cocinar, ducharse, andar en bicicleta, correr, nadar en el mar.

Una vez que hayan comentado las ilustraciones, continúe la actividad. Los niños deben tener a mano lápices o crayolas de color azul y rojo.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Observemos a estos niños realizando diferentes actividades. Primero, vamos a decir qué están haciendo en cada caso.” “Ahora que ya nombramos todas las actividades, vamos a decir cuáles se realizan dentro del hogar y cuáles afuera, al aire libre. Vamos a encerrar con azul las que se hacen dentro y con rojo las que se realizan fuera del hogar.”

Adentro/con azul: dormir, cocinar, bañarse.

Afuera/con rojo: andar en bicicleta, correr, nadar en el mar.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que pinten de acuerdo con la consigna. Si algún alumno tuviera dificultades para reconocer si la actividad es fuera o dentro, hágale preguntas como: “¿Dónde estás cuando haces esto?, ¿En casa?”

### 1.4.8 Adivinar usando pistas

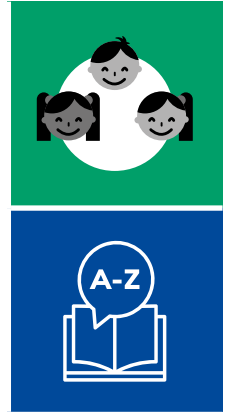
#### Instrucciones para el docente

Búsqueda de objetos con pistas sobre su ubicación dentro del salón. Se divide a los niños en dos grandes grupos y cada uno debe hacer preguntas al otro sobre ubicaciones para descubrir el objeto del salón que seleccionaron.

Deben trabajar dos aspectos de vocabulario: ubicación [arriba / abajo (debajo)] y función (lo usamos/sirve para...).

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a hacer un juego con pistas. Voy a formar dos grupos (divida el grupo en dos). Cada grupo debe elegir un objeto dentro del salón sin que el otro grupo sepa cuál es. A continuación, cada grupo dará pistas para que descubran qué objeto eligieron. Las pistas pueden ser acerca de dónde está (arriba de algo, abajo/debajo de algo) o para qué sirve (lo usamos para...). Por ejemplo, si yo selecciono este lapicero puedo decir “se encuentra arriba del escritorio del docente o lo usamos para guardar los lápices”



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos comprendan las instrucciones y puedan darlas, provea más ejemplos si fuera necesario.

### 1.4.9 Inventar finales

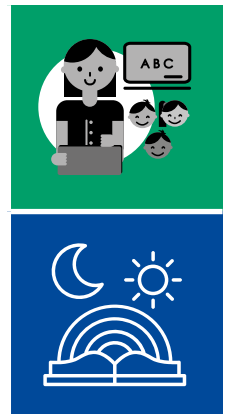
#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que canten la canción de Cucú la rana.

Pregunte cómo termina la canción. Proponga que cambien el final.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Pregunte cómo termina la canción  
 ¿Es un final triste o feliz? Vamos a cambiarlo.  
 Vamos a pensar ideas para un final feliz.



**Monitoreo del logro:** verifique que los finales tengan relación con las ilustraciones.

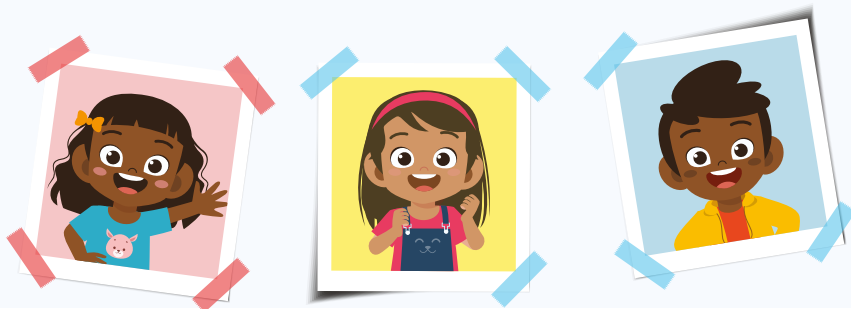


## Semana 5

### Rutinas diarias

#### ¿Dónde estoy?

Recuerde marcar la asistencia con las fotos y ver entre todos quienes son los alumnos/as que no están en clase ese día.



#### Sala de cuatro

Cada lunes repita el procedimiento de la segunda semana y ayude a quienes todavía muestran dificultad



#### Agarre del lápiz

Ayude a quienes aún no pueden hacer la pinza haciendo bolitas de papel con el índice y el pulgar.

#### Sala de cuatro

Hagan bolitas de papel con el índice y el pulgar.



### Rutinas semanales

#### Lectura de la semana

Esta semana aprenderemos el poema "Mariposa del aire" de García Lorca.

Vocabulario : Candil, hermosa

#### Instrucciones para el docente

Enseñe las palabras de manera explícita como se sugiere en las páginas 15 a 19.. Además, enseñe varios sinónimos para la palabra "hermosa" (linda, bella, bonita). Coloque este vocabulario en la pared de palabras. Recuerde ordenarlas por su sonido, no por la letra.

Para el poema La Mariposa del aire no usaremos el método de la lectura dialógica. En cambio, practiquen la estrategia de imaginar lo que dice el texto. Para eso, pida que digan con sus palabras lo que imaginan al escuchar el poema.



### Lectura de la semana

1. Explique a los niños que leerán un poema.
  2. Explique que el poema también tiene título.
  3. Llame la atención de los niños a las imágenes que lo ilustran. Usen el título y las imágenes para predecir de qué trata.
  4. Señale y lea el nombre del autor.
- Empiece a leer. Demuestre que empieza en la parte superior, pero debajo del título y en el lado izquierdo.
- Primero léalo completo y luego verso a verso.

1. Diga: *Vamos a aprender un poema, yo lo leeré primero y luego lo diremos todos juntos.*
2. Diga en voz alta “Los poemas también tienen título.” “El título está arriba y el poema está abajo del título” (señale mientras explica).
3. Sabemos que se llama Mariposa del aire ¿De qué creen que tratará el poema? Ahora vean los dibujos. ¿Qué ven? ¿Qué más dirá el poema.
4. Diga “El autor del poema es Federico García Lorca”. ¿Recuerdan qué es un autor? Sí, es la persona que escribió el poema.

**En lugar de pedir que digan con sus palabras lo que dice el poema, Salgan al patio a demostrar lo que entendieron con movimientos, por ejemplo “vuelen” sin parar como mariposas por un rato.**

**Asegúrese que los niños reconozcan el lado izquierdo en su cuerpo y en los objetos frente a ellos.**



### Trazos amplios: Mariposa del aire

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que miren la silueta de una mariposa que tienen en su hoja. Tracen la silueta de la mariposa respetando las líneas punteadas mientras repiten el poema “Mariposa del aire”.

#### Sala de cuatro

En el portafolio encontrará un óvalo para representar una ballena. Mientras lo repasan repitan:

En la playa hay una ballena,  
tierna y gorda como la luna llena.

Toma el sol y se broncea  
come dulce y se marea.



## Actividades

### 1.5.1 Repetir una canción

#### Instrucciones para el docente

Indique a los niños que aprenderán a cantar una canción que se llama “Que llueva”.

1. Indique a los niños que, primero, deben escucharle cantar la canción.  
Aclare el significado de algunas palabras de la canción, como “chaparrón” y “cueva”, y otras que no conozcan sus estudiantes.
2. Invite a los niños a cantar. Practiquen dos o tres veces.
3. Invite a los niños a cantar solos ustedes solos.

Divida la canción en dos partes y que un grupo cante una parte y luego el otro, la siguiente. Practique con ellos por lo menos una vez para asegurarse que entendieron cuál es el primer verso y cuál es el segundo.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

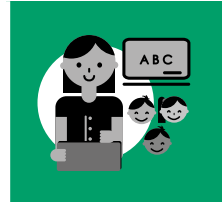
1. Diga: “Vamos a aprender una canción todos juntos. *Primero la canto yo*”.

Que llueva, que llueva  
la virgen de la cueva,  
los pajaritos cantan,  
las nubes se levantan.

Que sí que no,  
que caiga un chaparrón,

Que sí que no,  
que caiga un chaparrón.

2. Indique: ahora cantemos todos juntos.
3. Diga: Ahora cantarán ustedes solos. Esta mitad de la clase cantará la primera parte y la otra mitad cantará la segunda parte.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos sus alumnos repitan la canción, provea más repeticiones si fuera necesario.

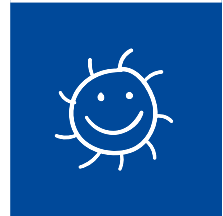
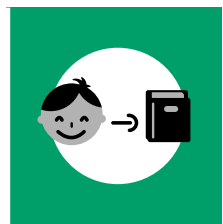
### 1.5.2 Dibujar una canción

#### Instrucciones para el docente

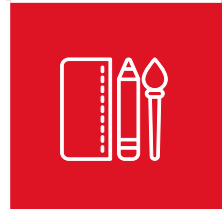
Inicie repasando la canción “Que llueva...”. Ahora usarán la estrategia de imaginar lo que dice la canción haciendo un dibujo en una hoja en blanco.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Recuerdan la canción “que llueva, que llueva...Ahora cada uno hará un dibujo sobre la canción”.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que los dibujos están relacionando los dibujos con la canción, si no fuera así, pregunte al niño/a acerca de su dibujo y la canción. “Cuéntame ¿dónde está esto que has dibujado en la canción?”.



### 1.5.3 Aprender trabalenguas

#### Instrucciones para el docente

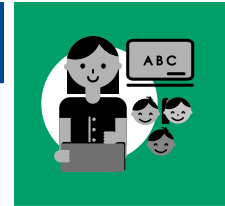
Explique a los niños que van a repetir un trabalenguas. Lea el trabalenguas completo. Luego, indique a los niños que repetirán el trabalenguas todos juntos por partes. Lea un verso del trabalenguas y espere a que los niños lo repitan. Luego, invite a los niños a repetir todo el trabalenguas completo.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Pablito clavó un clavito,  
¿qué clavito clavó Pablito?,  
el clavito que Pablito clavó,  
era el clavito de Pablito”

El pato tiene dos patas  
dos patas tiene la pata.

Un pico tiene el patito  
y se pica las dos patas  
¡Qué metedura de pata!



**Monitoreo del logro:** verifique que todos sus alumnos puedan repetir los trabalenguas, provea oportunidades extras para repetirlos si fuera necesario.

### 1.5.4 Producir rimas

#### Instrucciones para el docente

Sus alumnos tendrán que pensar una palabra que rime con otra palabra que les dirá usted y que para ayudarlos les dirá una pista.

Si los niños no adivinan, diga la primera sílaba de la palabra que rima. Al finalizar repita cada par de rimas formado.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Ahora ustedes pensarán una palabra que rime con una que yo diga, para ayudarlos les daré una pista”.

**Hermano** rima con una parte del cuerpo que usamos para tomar los cubiertos = **mano / hermano - mano**

**Abuela** rima con una fruta de color violeta = **ciruela / abuela-ciruela**

**Abuelo** rima con un objeto que usamos para pescar = **anzuelo / abuelo-anzuelo**

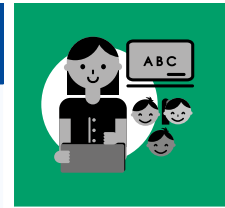
**Nieta** rima con un objeto que usamos para guardar la ropa cuando nos vamos de viaje = **maleta/ nieta- maleta**

**Hermana** rima con una fruta que puede ser roja o verde = **manzana / hermana - manzana**

**Madrina** rima con un ingrediente que usamos para hacer pan = **harina / madrina-harina**

**Sobrino** rima una verdura de color verde que empieza con p = **pepino / sobrino - pepino**

**Prima** rima con una fruta pequeña de color verde, parecida al limón = **lima / prima -lima**

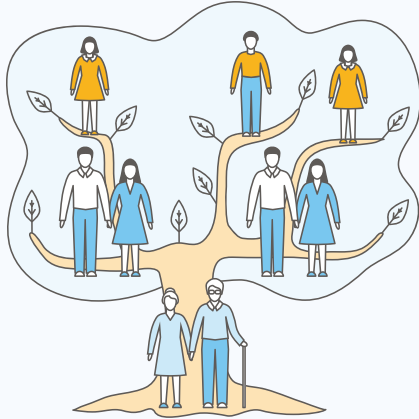


**Monitoreo del logro:** provea más ejemplos y más repeticiones si la tarea le resulta difícil a algunos estudiantes.

### 1.5.5 Separar en sílabas

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que miren el árbol familiar que se encuentra en la hoja. Explique a los niños que van a separar en sílabas o en pequeñas “partes” esas palabras. Pida a los niños que separen en sílabas todos los dibujos.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Este es el árbol de una familia, en cada rama hay un miembro de esa familia. Diga en voz alta los nombres de cada dibujo.



**Monitoreo del logro:** verifique que sus alumnos saben los nombres de los familiares y que puedan separar en sílabas. Provea más ejemplos usando las palabras de la pared de palabras.

### 1.5.6 Nombrar a los miembros de la familia

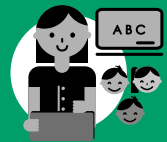
#### Instrucciones para el docente

Explique que todas las familias son diferentes, que algunas tienen más integrantes y otras menos, que algunos niños tienen hermanos y otros no, y todo aquello con lo que crea que se sentirá identificado cada niño de la sala.

Continúe haciendo preguntas relacionadas para que los niños conversen sobre sus familias. Luego pida a los niños que marquen en el árbol familiar cuáles son los integrantes que viven con ellos en sus casas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

¿En sus casas, quién es el integrante de la familia de mayor edad? ¿Y el más joven? ¿Viven con alguna mascota? Ahora van a tener que marcar en el árbol a todos los integrantes de la familia que viven con ustedes en sus casas. Por ejemplo, yo vivo con... y ... así que voy a marcar a estos integrantes en mi árbol. Piensen con quiénes viven ustedes y búsquenlos en sus páginas.”



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que todos los alumnos marquen a sus familiares. Ayude a quien tuviera dificultades con preguntas como “¿con quien mas vives?”.

### 1.5.7 Adivinanzas

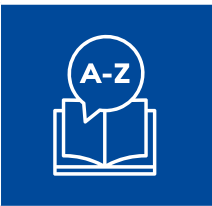
**Instrucciones para el docente**

Explique que harán un juego de adivinanzas sobre los integrantes de la familia.

**Consignas para decir a sus estudiantes**

“Vamos a hacer un juego de adivinanzas. Yo voy a dar una pista y ustedes deben descubrir de qué integrante de la familia estoy hablando.”

- La madre de mi madre es mi...
- Los hermanos de mi padre son mis...
- Los padres de mi padre son mis...
- La hija de mis tíos es mi...
- La madre de mi primo es mi...
- El hijo de mis padres es mi...



**Monitoreo del logro:** verifique que sus alumnos puedan nombrar a los familiares de acuerdo con el parentesco, ofrezca más instancias de práctica si fuera necesario.

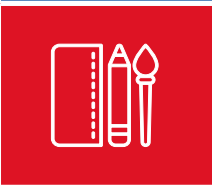
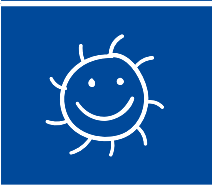
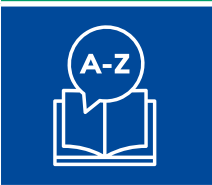
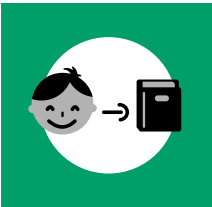
### 1.5.8 Dibujar a la familia

**Instrucciones para el docente**

Pida a los niños que dibujen a los integrantes de su familia en una hoja en blanco.

**Consignas para decir a sus estudiantes**

“Ahora cada uno va a pensar en los integrantes de su familia. Dibujen a sus familias”.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, vea que todos hagan sus dibujos, recuerde que encontrará una gran variedad propia de la edad.

No lo realiza



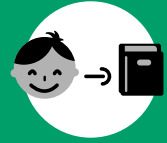
### 1.5.9 Reconocer la posición

#### Instrucciones para el docente

En esta actividad debe pedirles a los niños que identifiquen quiénes miran hacia adelante y quiénes miran hacia atrás / quiénes se encuentran delante de cada árbol y quiénes están detrás.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Ahora tenemos que descubrir cuáles son los niños que miran hacia adelante y cuáles miran hacia atrás (están delante de un árbol y cuáles están atrás). Una vez que los encuentren, encierren con un círculo verde aquellos que están adelante y con un círculo naranja los que están atrás”.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que sus alumnos marquen delante/atrás sin dificultad, si observa dificultades formule preguntas para trabajar el concepto.

### 1.5.10 Encontrar similitudes

#### Instrucciones para el docente

Miren el árbol familiar de sus portafolios. Cada niño deberá contarle a su compañero el nombre de cada integrante de su familia (de abuelos, tíos, primos, padres, hermanos). Los niños deberán descubrir qué tienen en común con su compañero: puede ser la cantidad de hermanos o primos, puede ser el nombre de algún familiar, entre otros.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

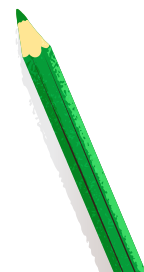
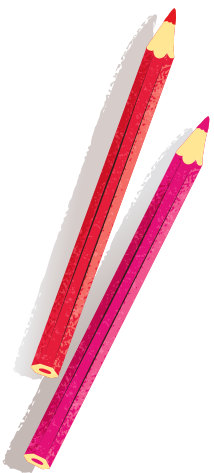
*Vamos a pensar con nuestro compañero en qué se parecen nuestras familias, ¿tenemos la misma cantidad de hermanos? ¿Primos? ¿Algún familiar se llama igual?*







**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que los alumnos/as trabajen en la tarea asignada.

## Semana 6

Continúe tomando asistencia todos los días y dando ayuda adicional a quienes tengan dificultad para sostener el lápiz. Recuerde que las sugerencias para el aula de cuatro en la actividad de trazo amplio también puede usarlas con los niños de cinco años que requieren apoyo adicional.



## Rutinas semanales

<b>Lectura de la semana</b>		
Esta semana conoceremos la fábula de Adela la ardilla y Úrsula, una urraca vanidosa.	<b>Vocabulario</b> Urraca, vanidosa, relamerse, halagos.	
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Recuerde enseñar las palabras de manera explícita como se sugiere en las páginas 15 a 19. Usará el método de la lectura dialógica. Como esta historia no tiene texto escrito usted ayudará a los niños a descubrir lo que pasa en la fábula. Recuerde actualizar el vocabulario de la pared de palabras. Quite las que ya conocen bien para agregar las nuevas.</p>		
<p><b>Muestre el título de la fábula.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Use el título para predecir lo que pasará en la historia.</li> <li>2. Indique que no conocemos el nombre del autor.</li> <li>3. Llame la atención a las imágenes y muestre que no hay texto. Explique que solamente se pueden leer las palabras, no los dibujos. Pida que describan cada imagen y asegúrese de completar las ideas de los niños para que tengan clara la información de lo que pasa en cada escena. Usen los nombres de los personajes:                         <ol style="list-style-type: none"> <li>a. La urraca está descansando en la rama de un árbol y sostiene un trozo de pan en su pico. La urraca se ve contenta.</li> <li>b. La ardilla está al pie del árbol. Mira a la urraca y su pan con hambre, por eso está relamiéndose.</li> <li>c. La ardilla está pensando en que a la urraca le gusta cantar. Agregue también que a la urraca le gusta que le den <b>halagos</b> por la manera en que canta. Esto no lo pueden inferir los niños solamente viendo la imagen.</li> <li>d. La ardilla habla con la urraca y le pide que cante, diciéndole que canta muy bonito.</li> </ol> </li> <li>5. Ahora es el momento de inventar un final para la historia. Pregunte qué creen que hará la urraca, si cantará o no.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diga en voz alta “El título de la historia que les voy a contar es Adela la ardilla y Úrsula, una urraca vanidosa” ( señale mientras explica).</li> <li>2. ¿De qué creen que tratará la historia? Aproveche para hablar sobre la palabra vanidosa.</li> <li>3. Diga “No sabemos quién escribió esta historia. No conocemos a su autor”.</li> <li>4. Este cuento no tiene palabras, además del título. Así que no lo puedo leer. ¿Me pueden ayudar a descubrir la historia? Veamos los dibujos. ¿Qué ven?</li> <li>5. Diga: “a este cuento le falta un final, ¿podrán ayudarme?”                          ¿Creen que Úrsula cantará?                          ¿Qué sucederá con el pan de la urraca si Úrsula canta?, ¿Qué hará entonces Adela la ardilla?</li> </ol>	
<p><b>Asegúrese de dar suficiente información a los niños ayudándoles a poner atención a los detalles de los dibujos, como que la urraca está feliz y que la ardilla tiene hambre.</b></p>		
		

## Trazos amplios: El pollito Tito

### Instrucciones para el docente

Haga en la pizarra un pollito como el del dibujo del portafolio (línea punteada). Muestre cómo repasarán la silueta del pollito Tito empezando por la cabeza (círculo pequeño) y luego su cuerpo (círculo grande). Modele cómo hacerlo en la pizarra, empezando en su cabeza y en la parte de arriba y sin parar cruzando al llegar a la cola para continuar.

*“Repasaremos al pollito Tito mientras le decimos:*

Mi pollito Tito

no ha vuelto a piar,

no hace pío, pío, pío

ni quiere volar.

*“Primero lo repasamos con el dedo. Empezamos en su cabeza que es un círculo pequeño”.*

*“Ahora repasamos el círculo grande que forma su cuerpo”.*

*“Ahora pintamos su pico y las patitas”.*

Recorriendo el aula, verifique que todos hagan la tarea. Para los niños a los que se les dificulta tomar el lápiz, pida que agarren maíces con el índice y el pulgar para alimentar al pollito.

### Sala de cuatro

Empiecen con trazos más fáciles. En el portafolio encontrará un círculo para representar una luna. Repetirán:

Luna, lunera

Cascabelera

Cinco pollitos y una ternera

¡Caracol, caracol!

A la una sale el sol

Tomen bolitas de algodón con el pulgar y el índice y péguenlas en la luna.



## Actividades

### 1.6.1 Reconocer rimas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que en esta actividad van a reconocer si dos palabras riman.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Haremos la tarea de los dedos hacia arriba o hacia abajo, ¿recuerdan? Si rima, dedo hacia arriba, si no rima, hacia abajo”

abuelo - pomelo = Sí

madrina - harina = Sí

mamá - maleta = NO

padre - paleta = NO

tío - frío = Sí

nieto - abrigo = NO

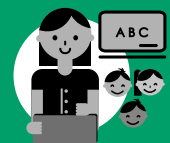
nieta - violeta = Sí

abuela - muela = Sí

sobrino - pingüino = Sí



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos marquen las rimas correctas. Provea más ejemplos a los alumnos que muestren dificultad, usando las palabras de la pared de palabras.



### 1.6.2 Separar en sílabas

#### Instrucciones para el docente

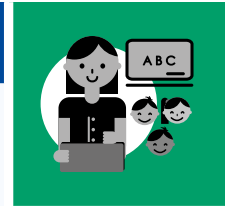
Pida a los niños que piensen en su tienda o lugar favorito del barrio y que, cada uno en voz alta, separe el nombre en sílabas, ayudándose con las palmas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a conocer el barrio y los lugares que hay allí”.

“Cuál es tu lugar favorito en el barrio”.

“Separemos (lugar favorito) en sílabas y damos un aplauso por cada una”.



**Monitoreo del logro:** ayude con preguntas para que todos participen.

### 1.6.3 Contar sílabas

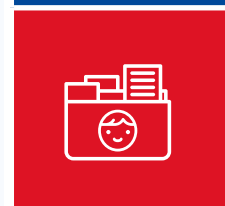
#### Instrucciones para el docente

1. Explique a los niños que van a separar en sílabas algunas palabras.
2. Pida a los niños que miren los dibujos de transportes que están en la hoja. Explique que deben separar en sílabas cada dibujo y hacer una crucecita debajo del dibujo por cada sílaba que cuenten. Dé un ejemplo con “coche”. Dibuje en la pizarra un coche y los cuadrados debajo para hacer las cruces.
3. Diga “co” y marque una cruz en un cuadrado y luego “che” y marque otra cruz. Cuento las cruces una por una.
4. Luego de separar en sílabas todos los dibujos, deben unir los de la columna 1 con los de la columna 2 que tengan la misma cantidad de crucecitas, es decir, de sílabas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. “Vamos a separar los dibujos de esta hoja. Haremos una crucecita por cada sílaba. Las pondremos en los cuadritos debajo de cada dibujo”.
2. “Vamos a contar las sílabas de estos dibujos.”  
Diga: “coche” tiene 2 sílabas”.
3. “Ahora uniremos los de la columna 1 con los de la columna 2 que tengan la misma cantidad de sílabas”.  
“Busquen un dibujo que tenga dos sílabas, como coche”.  
coche - taxi/moto  
bus - tren  
barco - moto/taxi

*co-che*



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos cuenten las sílabas. Provea más ejemplos usando las palabras de la pared de palabras. Ayúdelos dando un aplauso por cada sílaba.

### 1.6.4 Identificar el vocabulario del barrio

#### Instrucciones para el docente

En esta sección los niños deben reconocer en un mapa del barrio los lugares más frecuentados en la vida cotidiana: la casa, las tiendas, la escuela, el parque, el hospital, la estación de policía, la estación de tren, la iglesia, el cuartel de bomberos.

Pida a los niños que observen el mapa con detenimiento y repasen los nombres de las diferentes tiendas y edificios del barrio a medida que usted los vaya señalando.

Haga preguntas acerca de qué se puede hacer en cada uno de los lugares, quiénes trabajan o viven allí, entre otras preguntas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“¿Qué tienda/lugar/edificio es este?”

- **Casa:** ¿para qué sirve? (para vivir/dormir/comer), ¿y quiénes viven en las casas? (las familias /personas).
- **Escuela:** ¿qué se puede hacer en este lugar? (aprender/jugar), ¿y qué cosas podemos encontrar dentro? (maestros /niños /pizarras/lápices/cuadernos/libros).
- **Parque:** ¿y aquí qué podemos hacer? (correr/hacer deportes/jugar/pasear), ¿qué podemos encontrar en los parques? (otros niños/juegos/árboles).
- **Hospital:** ¿para qué sirve este lugar? (para curarse cuando uno está enfermo), ¿qué podemos encontrar aquí? (médicos, enfermeros, camillas, medicamentos, ambulancias).
- **Estación de policía:** ¿quiénes trabajan en la estación de policía? (los policías/comisarios), ¿qué trabajo hacen? (deben proteger a la población/evitar que haya delitos).
- **Estación de bomberos:** ¿quiénes trabajan en la estación? (Los bomberos), ¿qué trabajo hacen los bomberos? (apagan el fuego/los incendios/rescatan personas en peligro).
- **Iglesia:** ¿qué podemos encontrar dentro de una iglesia?, ¿qué va a hacer la gente allí?
- **Mercado:** ¿qué hay dentro del mercado?, ¿qué podemos hacer ahí? (hay tiendas que venden distintas cosas/ hay diferentes productos- alimentos- objetos que podemos comprar), ¿qué cosas podemos comprar en el mercado? (frutas, verduras, carnes, elementos de limpieza/higiene).
- **Consigna: - Calle:** ¿qué podemos encontrar en la calle? (coches, buses, taxis, señales de tráfico, semáforos, personas, árboles).
- **Acera:** ¿quiénes deben ir por la acera? (las personas/las mascotas).
- **Parada de bus:** ¿para qué sirve la parada de bus? (para esperar los buses/para subir a los buses).



**Monitoreo del logro:** verifique si todos los alumnos conocen los lugares que se nombran, si tiene dudas formule preguntas “¿quienes trabajan acá?”, ¿A que se dedican?

### 1.6.5 Dar indicaciones

#### Instrucciones para el docente

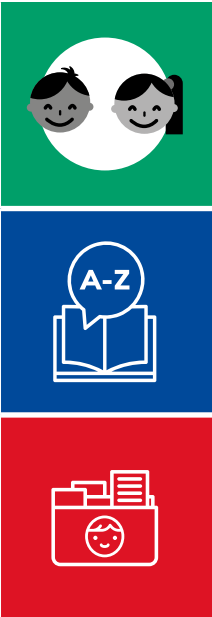
Debemos seleccionar un lugar en el mapa y darle indicaciones para llegar allí **desde la casa**.

Pida a cada niño que elija uno de los lugares nombrados que están en el mapa.

Explique que deberán dar indicaciones para que su compañero vaya recorriendo con el dedo el mapa según las instrucciones que le dé, para llegar desde la casa hasta el lugar elegido.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Ahora vamos a trabajar en parejas. El niño que comienza debe seleccionar un lugar en el mapa e ir dando instrucciones para que su compañero recorra el mapa desde la casa hasta ese lugar. Por ejemplo, pueden decirle que camine hacia arriba o hacia abajo en el mapa, o también hacia adelante o atrás. Pueden decirle que el lugar que eligieron se encuentra al lado de X lugar, o entre X e Y. También pueden indicar si está en una calle de adelante o de atrás respecto de la casa. El compañero irá recorriendo el mapa con su dedo hasta encontrar el lugar seleccionado. A continuación, cambiarán los roles”.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que los alumnos estén haciendo la tarea y se roten, provea de nuevos ejemplos o preguntas a aquellos que presenten dificultades en dar o comprender las instrucciones.

### 1.6.6 Aparear conceptos

#### Instrucciones para el docente

Unir cada imagen de las personas con el lugar al que pertenecen.

En esta actividad, los niños deben unir cada lugar/edificio con la persona que trabaja o vive ahí.

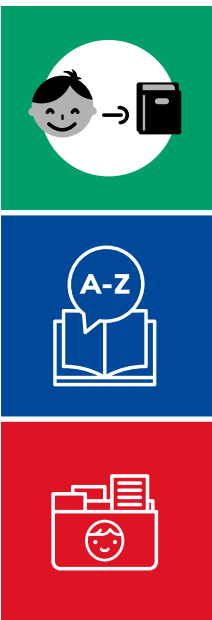
- médico → hospital
- familia → casa
- maestro → escuela

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Miren en sus hojas las imágenes. A la derecha hay lugares que vimos en el mapa. Algunas ya las nombramos cuando conversamos sobre el mapa. Por ejemplo, están la escuela y el hospital, entre otros. Pero del lado izquierdo también vemos distintas personas. Ustedes deben unir con flechas cada una de esas personas con el lugar en el que podemos encontrarlas cotidianamente. Comencemos con la primera imagen. ¿Quién es esta persona? Muy bien, el médico. ¿Y dónde creen que debería ir el médico? Muy bien, en el hospital. Ahora unan esas dos imágenes con una flecha.”

Continúe así con el resto de los personajes.

- policía → estación policial
- bombero → cuartel de bomberos
- vendedor → mercado



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que los alumnos comprendan los conceptos, si hubiera dificultades formule preguntas: ¿Quién es él? ¿A qué se dedica? ¿Dónde trabaja?

### 1.6.7 Usar el mapa del barrio

#### Instrucciones para el docente

Aquí deberá hacer preguntas a los niños sobre los distintos edificios que hay en el mapa, haciendo hincapié en la ubicación de cada uno. Por ejemplo, puede preguntar qué lugar está junto al parque, o qué hay entre la estación de policía y el mercado. También puede preguntar dónde se encuentra la casa, y guiar a los niños para que respondan usando estructuras locativas (frases que ayudan a determinar la ubicación, por ej. la casa está al lado de...)

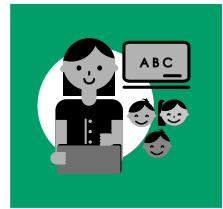


#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a volver a mirar el mapa y a buscar algunos edificios que yo les voy a pedir. A ver, quién puede decirme qué hay al lado del mercado. “¿Y qué está entre la casa y el parque?” (continuar hasta repasar todos los edificios trabajados en este proyecto).



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos manejen las locativas, (junto a, al lado de, detrás de, etc.) y puedan ubicar los lugares. Si encuentran dificultades provea más ejemplos.



### 1.6.8 Adivinar quién soy

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben mirar la página con rostros en sus portafolios. Allí verán muchos personajes que lucen diferentes. El juego consiste en elegir uno de ellos en secreto y dar pistas para que el compañero descubra de quién se trata. Una vez que descubren el personaje del compañero, intercambian turnos. Haga un ejemplo antes de comenzar.

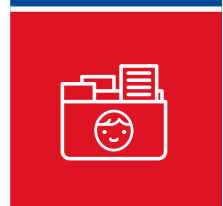
#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a hacer un juego de adivinanzas en pares. Busquen la página en sus portafolios (diga el número y muestre la página en su portafolio) y elijan en secreto uno de los personajes.

Ahora deben dar pistas a sus compañeros, pero sin decir de quién se trata. Por ejemplo, pueden decir de qué color tiene los ojos, si usa sombrero, si tiene cabello largo o corto, si tiene labios gruesos o angostos, y otras características que noten”.

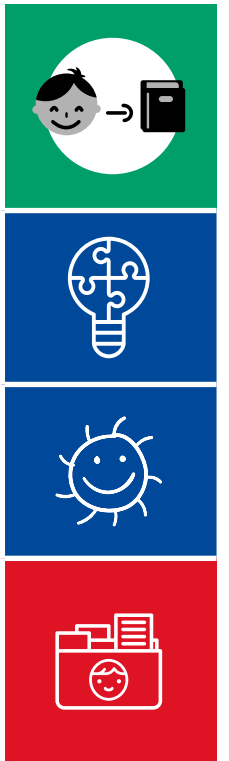


**Monitoreo del logro:** verifique que hayan comprendido la consigna. Dé usted nuevos ejemplos, si no comprendieron; por ejemplo, si dicen cuál es el elegido en lugar de dar pistas.



### 1.6.9 Laberintos

<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Pida a los niños que miren el laberinto que tienen en su hoja. Explique a los niños que deben ayudar al niño a llegar a la plaza.</p> <p>Anímelos a planificar su ruta antes de trazarla.</p>	<p><b>Consignas para decir a sus estudiantes</b></p> <p>“Vamos a ayudar al niño a llegar a la plaza”.</p> <p>“Hacemos una línea, pero sin atravesar las líneas del laberinto, porque son como paredes.”</p> <p>“Antes de empezar vamos a planear por dónde podemos pasar para llegar hasta la plaza. Primero lo haremos con el dedo. Cuando estemos seguros del camino, usaremos el lápiz tratando de hacer una sola línea, sin levantar el lápiz”.</p>
--	---



**Monitoreo de logro:** recorra el aula, verifique que marquen el camino EN el laberinto sin pasar por encima de las líneas

## Semana 7

### Rutinas

Continúe tomando asistencia todos los días y dando ayuda adicional a quienes tengan dificultad para sostener el lápiz.

### Lectura de la semana

<p>Esta semana leerán la fábula de “La cigarra y la hormiga”.</p>	<p><b>Vocabulario</b></p> <p>Cigarra, hormiguero, intenso.</p>
---	--

<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Recuerde enseñar las palabras de manera explícita como se sugiere en las páginas 15 a 19. Recuerde actualizar el vocabulario de la pared de palabras. Quite las que ya conocen bien para agregar las nuevas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Use el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15.</li> <li>• Recuerde mostrar dónde se encuentran el título y el nombre del autor.</li> <li>• Recuerde señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.</li> </ul>	
---	--

### Lectura de la semana

- |  |  |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia. Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.</li> <li>2. Antes de inventar el final, recuerde reconstruir la historia. Pregunte por qué la cigarra está pasando frío y hambre mientras la hormiga está cómoda en su casa.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿De qué creen que tratará la historia? ¿Conocen a las cigarras?</li> <li>2. Diga: “a este cuento le falta el final, ¿podrán ayudarme?” “¿Qué creen que hará la hormiga?, ¿le ayudará a la cigarra?”</li> </ol> |
|--|--|

**Asegúrese de enseñar el significado de los verbos menos comunes que se mencionan en la historia: transportar, disfrutar, vagar. Use estos verbos en otros contextos durante el resto de la semana.**



### Trazo: Laberintos

#### Instrucciones para el docente

Esta semana solamente los niños de cinco años realizarán el laberinto de la página 20 donde se encuentra el laberinto 1,6,9. Explique a los niños que deben ayudar a la maestra a llegar a la escuela que se encuentra del otro lado del laberinto.

Anímelos a planificar su ruta antes de trazarla, diga:

“Antes de empezar vamos a planear por dónde podemos pasar para llegar hasta la escuela. Primero lo haremos con el dedo. Cuando estemos seguros del camino, usaremos el lápiz tratando de hacer una sola línea, sin levantar el lápiz”.

Recuerde monitorear que los niños no se salgan de las líneas ni “atravesen” paredes.

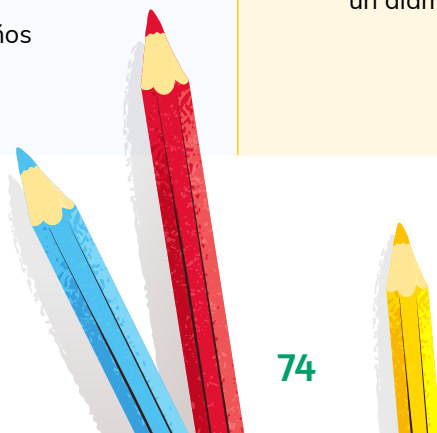
#### Sala de cuatro

En el portafolio encontrará una figura para representar una estrella. Los niños repasarán el dibujo mientras repiten:

Estrellita ¿dónde estás?  
me pregunto quién serás.

Estrellita ¿dónde estás?  
me pregunto quién serás.

En el cielo o en el mar  
Estrellita, ¿dónde estás?  
me pregunto quién serás  
un diamante de verdad.



## Actividades

### 1.7.1 Dibujar la historia

#### Instrucciones para el docente

Entregue una hoja en blanco y pida a los niños que realicen un dibujo inspirado en la historia de la hormiga y la cigarra. Asegúrese de hacer esta actividad solamente después que hayan leído la fábula e inventado el final. Haga preguntas para que recuerden la historia.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a dibujar el cuento de la hormiga y la cigarra”. ¿Quién recuerda cómo empezó?, ¿qué sucedió después?



**Monitoreo del logro:** recorra el aula y verifique que los dibujos corresponden al relato, si no fuera así, pregúntele al niño acerca de su dibujo: ¿Qué es esto, estaba en el cuento? ¿Cuéntame cuándo pasó?



### 1.7.2 Aprender trabalenguas

#### Instrucciones para el docente

Indique a los niños que repetirán el trabalenguas todos juntos por partes.

Lea un verso del trabalenguas y espere a que los niños lo repitan.

Luego, invite a los niños a repetir todo el trabalenguas completo.

Puede tomar el tiempo e invitarlos a decirlo cada vez más rápido.

Otro día de la misma semana introduzca este otro trabalenguas

Amaya tiene un gallo  
que está en una valla  
siempre está ese gallo  
apoyado en una valla.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

¿Recuerdan a la hormiga que trabaja mucho? Vamos a aprender un trabalenguas sobre las hormigas y hormiguitas.

¿Recuerdan qué son los trabalenguas?  
¡Los que son difíciles de repetir!

Hormigas y hormiguitas  
van al hormiguero,  
hojas y hojitas  
llevan de paseo.  
Por este camino,  
o aquel caminito,  
ellas se encaminan  
sin ningún problema.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos repitan el trabalenguas. Si se les dificulta pida que la mitad del salón diga una parte y la otra mitad lo complete. Luego intercambien. Recuerde hablar sobre el significado de la palabra hormiguero.



### 1.7.3 Separar y contar sílabas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que van a separar en sílabas algunas palabras de los trabalenguas. Pida a los niños que observen y escuchen lo que usted hace: hor-mi-ga. Diga “hor” y haga una cruz y, luego, diga “mi” y haga otra cruz, diga “ga” y haga la última cruz. Cuente las cruces y diga que la palabra “hormiga” tiene tres sílabas. Hagan juntos las palabras: hormiguero, hojas, valla, camino, gallo.

Ahora los niños trabajarán individualmente

1. Pida a los niños que miren los dibujos que tienen en su hoja. Explique que todos son útiles escolares, cosas que usamos en la escuela.  
Diga en voz alta los nombres de cada dibujo.
2. Pida a los niños que separen en sílabas estas palabras.
3. Luego, pida a los niños que unan cada útil escolar con el que se encuentra del otro lado, buscando uno que tenga el mismo número de sílabas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. Vamos a separar en sílabas estos objetos que tenemos dibujados.
2. Vamos a marcar cuántas tiene cada palabra, ¿recuerdan cómo lo hicimos antes?
3. Ahora buscaremos una palabra en el lado derecho que tenga la misma cantidad de sílabas que mo-chi-la, por ejemplo, pi-za-rra. Unan esas palabras con una línea.  
Sigan buscando parejas para las palabras del lado izquierdo.

Cuaderno-marcador

Reloj-libros

Regla-bolsa



hor-mi-ga

mo-chi-la



**Monitoreo del logro:** verifique que sus alumnos cuenten correctamente las sílabas. Haga más ejemplos usando la pared de palabras con aquellos que presentan dificultades.



### 1.7.4 Encontrar los elementos

#### Instrucciones para el docente

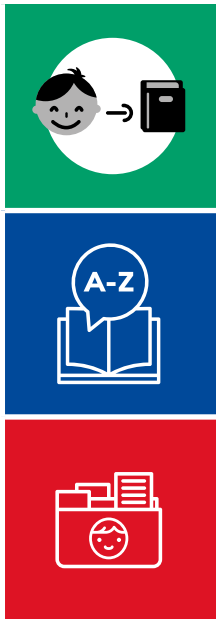
En esta actividad los niños deberán observar con detenimiento la ilustración del salón de clases y encontrar los objetos que usted les indique. Seleccione diferentes elementos y, nómbralos de a uno a la vez, pida a los niños que los busquen en la ilustración y que indiquen dónde se encuentran (arriba de... debajo de...entre una cosa y otra, al lado de...) Una vez que todos los niños lo hayan encontrado, conversen sobre el uso que tiene ese objeto, cómo luce, dónde lo encontramos o guardamos, para qué sirve.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Aquí tenemos un salón parecido al nuestro. Yo les voy a nombrar diferentes objetos y ustedes deberán encontrarlos dentro de la ilustración. ¿Se animan a buscarlos? Cuando los encuentren, deben marcarlos en sus hojas e indicar exactamente en qué lugar se encuentran. Por ejemplo, si yo les pido que busquen dónde está el reloj, ustedes deberán decir que se encuentra entre la ventana y la biblioteca.”

Algunos objetos que pueden buscar los niños (estos ejemplos deben acomodarse a la ilustración definitiva):

- lapicero o cartuchera con lápices
- crayones
- pizarra
- cesto de residuos o basurero
- reloj
- mochila
- libro
- juguetes
- hojas de papel



**Monitoreo del logro:** verifique que comprendan “dónde” están los objetos. Formule preguntas a aquellos alumnos que aún no puedan realizar la tarea.

### 1.7.5 Jugar a la caja de preguntas

#### Instrucciones para el docente

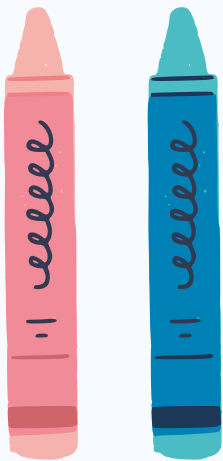
Coloque en una caja cerrada un objeto que suelen utilizar dentro del salón. Solo un ayudante podrá ver de qué objeto se trata. El ejercicio consiste en que los niños de la sala hagan preguntas que se responden con sí/ no para descubrir de qué objeto se trata. Repetirá la actividad varias veces y en días diferentes para que participen muchos niños. Pueden hacerlo de a pares.

lápiz

crayón

hojas de papel

tizas



#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a jugar a la caja de las preguntas. En esta caja he escondido un objeto del salón y ustedes deben adivinar cuál es. Para hacerlo, va a pasar al frente un voluntario, que sabrá qué objeto es y deberá responder las preguntas que haga el resto para descubrirlo. Las preguntas deben ser sobre el color, el tamaño, para qué sirve, sobre dónde se guarda, pero no puede preguntar directamente qué es. Algunas preguntas que pueden hacer son:

¿Es un objeto pequeño?

¿Puedo guardarlo en mi bolsillo?

¿se puede leer?

¿Existe en varios colores?

¿Se puede romper?

¿Sirve para colorear?

El voluntario sólo podrá responder **SÍ** o **NO**. Cuando tengan suficiente información para descubrir el objeto, digan de qué se trata. Vamos a comenzar.”

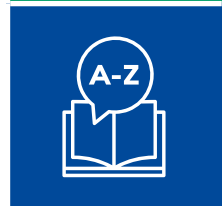
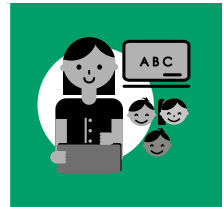
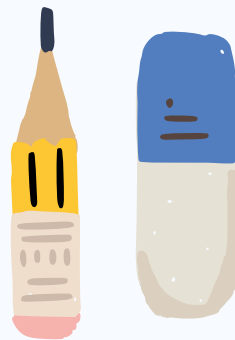
Ejemplos de objetos para usar:

borrador

goma de pegar

algún juguete del salón

libro



**Monitoreo del logro:** verifique que puedan “adivinar” con las pistas y dar pistas sin nombrar el objeto, provea más práctica a aquellos alumnos que no puedan realizar la tarea.



**El docente debe guiar las preguntas y será quién las responda (no hay voluntario).**

### 1.7.6 Adivinar solicitando pistas.

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben mirar la página con rostros en sus portafolios. Allí verán muchos personajes que lucen diferentes. El juego consiste en elegir uno de ellos en secreto, mientras el compañero debe hacer preguntas para obtener pistas que permitan descubrir de quién se trata. Una vez que descubren el personaje del compañero, intercambian turnos.

Haga primero usted varios ejemplos.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Hoy vamos a hacer un juego de adivinanzas en pares. Busquen en su hoja y elijan cada uno en secreto uno de los personajes. Ahora deben hacer preguntas a su compañero, para descubrir el personaje que eligió. Por ejemplo, pueden preguntar de qué color tiene los ojos, si usa sombrero, si tiene cabello largo o corto, si tiene labios gruesos o angostos, y otras características que noten”.



**Monitoreo del logro:** Recorra el aula, verifique que formulen preguntas de SÍ / NO, proveas más ejemplos si fuera necesario

Sala de cuatro no lo realizan

### 1.7.7 Describir

#### Instrucciones para el docente

Invite a los niños a decir lo que ven en la lámina que encontrará en el megalibro.

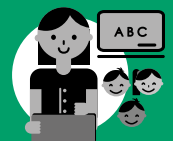
Haga preguntas para motivar la descripción de la lámina: ¿Qué lugar es? ¿Cómo es ese lugar? ¿Qué hay en ese lugar? ¿Quiénes están en ese lugar? ¿Cuántos son? ¿Cómo están vestidos? ¿Qué están haciendo?

Elabore preguntas más específicas para apoyar la descripción, según la ilustración.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a ver como es esta ilustración, ¿que cosas hay? ¿Cómo son?

¿Qué más podemos contar?



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los alumnos puedan hacer una oración simple acerca de la ilustración, si no pudieran hágales preguntas: ¿Qué hay acá? ¿cómo es?

### 1.7.8 Inventar una narración basada en una ilustración

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que miren la ilustración que les va a mostrar en el megalibro y explique que “entre todos inventarán una historia”. Realice preguntas que orienten la narración: qué personajes aparecen en la escena, dónde están, qué están haciendo, qué van a hacer. Comience la actividad diciendo “Había una vez...”

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a inventar una historia mirando un dibujo.

A ver, *Había una vez...*



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen de la tarea.

## Semana 8

### Rutinas

Continúe tomando asistencia todos los días y dando ayuda adicional a quienes tengan dificultad para sostener el lápiz.

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán la fábula de “La liebre y Tatiana, la tortuga”.

#### Vocabulario

Liebre, orgullosa, remolonear.

Agregue otras que no conozcan.

#### Instrucciones para el docente

Recuerde:

- Enseñar las palabras de manera explícita y actualizar el vocabulario de la pared de palabras sustituyendo las que ya conocen bien para agregar las nuevas.
- Usar el método de la lectura dialógica.
- Mostrar dónde se encuentran el título y el nombre del autor.
- Señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.



**Lectura de la semana**

Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia. Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.

Antes de inventar el final recuerde reconstruir la historia. Pregunte ¿qué apuesta hizo Tatiana?, ¿por qué aceptó la liebre?

¿De qué creen que tratará la historia?  
¿Qué es una liebre?

Diga: “otra vez se nos perdió el final, ¿podrán ayudarme?” “¿Quién creen que ganará la carrera?, ¿por qué?”

**Asegúrese de enseñar los sinónimos y antónimos que se usan en la historia: rápido (ligero, veloz) y lento (lerdo, despacio). Use estas palabras en otros contextos durante el resto de la semana. Estimule a todos los niños para que participen respondiendo a las preguntas.**



**Trazos amplios: La liebre**

**Instrucciones para el docente**

Repita el procedimiento que usó con el pez y con Cucú la rana. Ahora los niños repasarán la silueta de la liebre.

Modele cómo hacerlo en el pizarrón, empezando en su cabeza, luego el cuerpo y finalmente las dos orejas.

Después de repasarla una vez pida que cambien de color de crayón y la vuelvan a repasar.

“Repasaremos a la liebre mientras decimos

“Orejas largas

Cola cortita,

Corre y salta

Muy ligerita”

“Vamos a dibujarle al unos ojitos y los bigotes a la liebre”

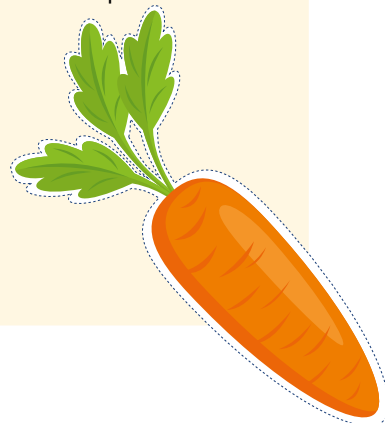
Para los niños que muestren dificultad, pida que también repasen la zanahoria de la actividad para sala de cuatro.

**Sala de cuatro**

En el portafolio encontrará la forma de una zanahoria. Diga a los niños que mientras repiten el verso de la liebre, repasarán la su comida favorita: una zanahoria.

Pida a los niños que tracen las líneas punteadas con el dedito.

Luego, pídeles que hagan el trazo con el lápiz.



## Actividades

### 1.8.1 Encontrar al intruso

#### Instrucciones para el docente

En la página de los niños hay tres grupos de cuatro objetos cada uno. En cada uno de ellos hay uno que no pertenece a ese grupo. Los niños deben descubrir cuál es el intruso y marcarlo.

Grupo 1: lápices de colores, crayones, regla, pincel. (Intruso: regla. No se usa para dibujar o colorear).

Grupo 2: tijera, reloj, borrador, lápiz. (Intruso: reloj. No se guarda en la cartuchera o mochila, no se usa para trabajar en la hoja).

Grupo 3: pizarra, banco/mesa, biblioteca, mochila de niño. (Intruso: mochila. Vuelve a casa con cada niño, no queda en la escuela).

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Observen los grupos de objetos que están en la hoja. En cada uno de esos grupos hay un elemento que no pertenece, ustedes deben descubrir cuál es. Veamos el primer grupo. Aquí tenemos un lápiz de color, un crayón, un pincel y una regla. ¿Cuál de estos se metió en el grupo sin permiso? Muy bien, la regla. ¿Y pueden decirme por qué? Claro, porque no se usa para dibujar o colorear. Ahora continuemos con los otros dos grupos.”



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que seleccionan al intruso, de lo contrario provea más ejemplos si fuera necesario.

### 1.8.2 Repetir una canción

#### Instrucciones para el docente

Indique a los niños que aprenderán una canción que se llama “Tengo una vaca lechera”. Indique a los niños que, primero, deben escucharle cantar la canción.

Aclare el significado de algunas palabras de la canción: “vaca lechera”, “leche merengada”.

A continuación, cante la canción.

Invite a los niños a cantar. Practiquen dos o tres veces.

Invite a los niños a cantar solos. Puede dividir la canción en dos partes y que un grupo cante una parte y luego el otro, la siguiente.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: “Vamos a cantar la canción de la vaca lechera. Primero yo sola y después ustedes.”

Tengo una vaca lechera

No es una vaca cualquiera

Me da leche merengada

Ay, qué vaca tan salada

Tolón, tolón, tolón, tolón



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y aprendan la canción, caso contrario, vuelva a enseñarla.

### 1.8.3 Cantar omitiendo palabras

#### Instrucciones para el docente

Esta actividad puede realizarla en un día diferente. Indique que, esta vez, cantarán la canción “Tengo una vaca lechera” sin decir la palabra “vaca”. En lugar de decir “vaca”, darán una palmada.

Indique a los niños que escuchen y observen.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Modele la actividad:

“Vamos a cantar la canción de la vaca, pero NO podemos decir la palabra Vaca, en lugar daremos una palmada”.

“Todos juntos. Recuerden que en lugar de la palabra “vaca”, damos una palmada”.

Ejemplo: Tengo una (palmada) lechera.

No es una (palmada) cualquiera.

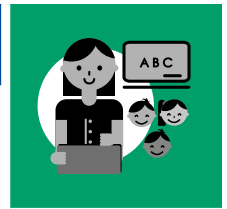
Me da leche merengada

Ay, qué (palmada) tan salada

Tolón, tolón, tolón, tolón



**Monitoreo del logro:** verifique que todos puedan omitir la palabra. Si muestran dificultad, haga otro ejemplo más despacio y pida que copien lo que está haciendo.



### 1.8.4 Separar y contar sílabas

#### Instrucciones para el docente

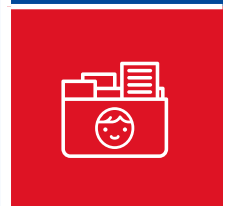
1. Explique a los niños que ahora van a separar en sílabas algunas palabras de la canción. Modele la actividad: Repita: va-ca. Diga “va” y marque un redondito y, luego, diga “ca” y marque otro redondito. Cuente los redonditos pintados y diga que la palabra “vaca” tiene dos sílabas.
2. Pida a los niños que miren los dibujos que tienen en su hoja. Diga en voz alta el nombre de cada dibujo. Explique que al lado de los dibujos tienen redonditos y que tienen que pintar un redondito por cada sílaba que cuenten. Pida a los niños que separen en sílabas cada dibujo y pinten un redondito por cada sílaba que cuenten.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. “Ahora separemos algunas palabras de la canción de la vaca lechera. Empecemos por la palabra “vaca”. Si divido la palabra “vaca” en sílabas diré va-ca. Ahora voy a marcar un redondito por cada sílaba que tiene la palabra “vaca”. recuerdan?
2. Ahora contaremos las sílabas de los dibujos  
cocinar - helado - ojo - brócoli - cinturón - muela - familia - comer



**Monitoreo de logro:** verifique que marquen las sílabas de modo correcto, si algún niño/a presenta dificultades modele nuevamente el ejercicio



No lo realiza



### 1.8.5 Hacer un tren de sílabas

#### Instrucciones para el docente

En este ejercicio los niños deberán formar un tren para cada palabra, con el número de vagones (niños) equivalente a las sílabas. Entonces, ante la palabra AMIGO, deberá seleccionar a 3 niños para que “formen un tren” y cada “vagón” deberá decir una sílaba de esa palabra.

Algunas palabras que puede proponer el docente (mezclarlas en la presentación).

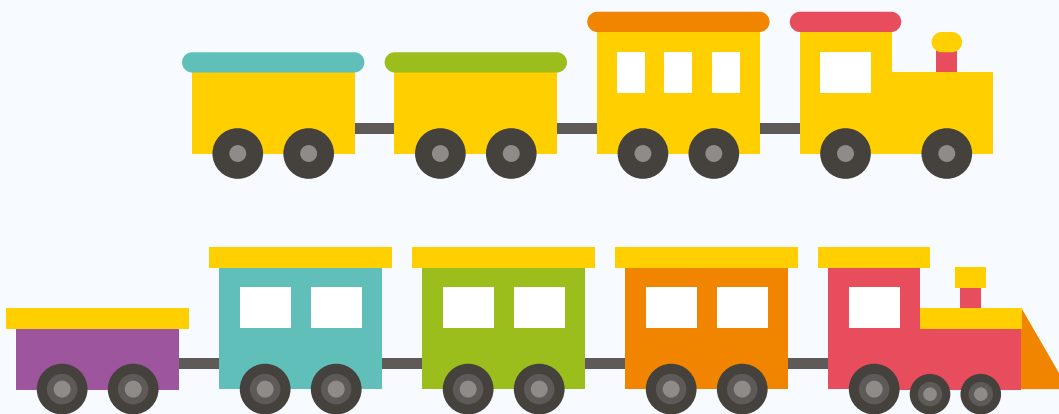
Repita la actividad dos veces en la semana, usando diferentes palabras. Asegúrese de usar las palabras de la pared de palabras.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a armar un tren de compañeros para la palabra AMIGO. ¿Cuántas sílabas tiene esta palabra? Muy bien, 3 sílabas. Entonces vamos a armar un tren con 3 vagones. A ver, tú, tú y tú, pasen adelante a formar un tren. Para que salga de la estación, cada vagón debe decir una sílaba de la palabra. Empieza el primero “A” (niño 1), luego continúa “MI” (niño 2) y finaliza “GO” (niño 3). ¡Muy bien! Ahora el tren sale de la estación. Pasemos a la siguiente palabra para formar otro tren:

diga

bus / pie / pollo / café / coche / mercado / espalda / cabeza / manzana / escuela / bicicleta / familia / zapatilla / semáforo / uña / zanahoria / abuela



**Monitoreo de logro:** verifique que los alumnos separen de modo correcto en sílabas, provea nuevos ejemplos si encontrara dificultades

### 1.8.6 Buscar y encontrar

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que harán un juego en el que deberán buscar diferentes dibujos dentro de la ilustración.

Pida a los niños que observen detenidamente la escena y explique que tendrán que colorear distintos dibujos de acuerdo con sus instrucciones.

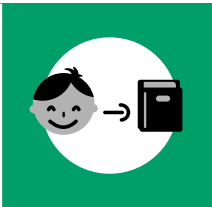


#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Cada uno debe mirar su ilustración y colorear a una persona que esté haciendo compras, si hay de una pueden elegir la que más les gusta “

Continúe dando una instrucción similar para que coloreen:

- un transporte
- una fruta en el mercado
- un animal
- una abuela
- un niño
- una persona viajando en un transporte
- una señal de tráfico
- una persona comiendo
- un vendedor de una tienda
- una persona con sombrero



**Monitoreo de logro:** verifique que todos participen de la actividad y que coloreen lo nombrado.

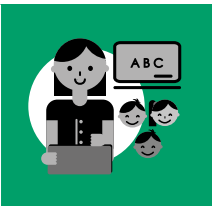
### 1.8.7 Jugar veo, veo

#### Instrucciones para el docente

Use la misma ilustración que en la actividad anterior. En esta actividad el docente guiará el juego pidiendo a los niños que busquen ciertos dibujos dando indicaciones sobre su ubicación. Modele la actividad dando las primeras instrucciones y luego invite a que los niños, de a uno, sean los que digan qué hay que buscar. Deberá dar instrucciones empleando: arriba de, debajo de, adentro, afuera, detrás de, adelante de, entre...y..., al lado de, junto a.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a jugar al veo, veo. Yo voy a elegir un elemento de esta imagen y voy a dar una pista de su ubicación. Ustedes deben buscar en sus láminas el dibujo que yo elegí. Por ejemplo, yo les diré ‘veo, veo’ y ustedes preguntarán ‘¿qué es lo que ves?’, ‘una cosa’, ‘¿y dónde está?’”.



**Monitoreo de logro:** verifique que todos participen haciendo preguntas

### 1.8.8 Usar la caja de preguntas

#### Instrucciones para el docente

Repita las indicaciones para la actividad 1,7,5. Esta vez en lugar de “esconder” objetos en la caja, esconda dibujos de palabras que pertenezcan a las áreas de vocabulario trabajadas en clase, solo un ayudante podrá ver de qué objeto se trata.

El ejercicio consiste en que los niños de la sala hagan preguntas cerradas (las que se responden con sí/no) para descubrir de qué objeto se trata.

Se repetirá la actividad algunas veces para que participen diferentes niños.

Haga la actividad otro día de la semana. Esta vez, escondan dibujos como los de la pared de palabras para que los niños practiquen ese vocabulario.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Repita las consignas de la actividad 1.7.5

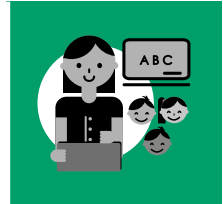
Modele las preguntas que pueden hacer diciendo, por ejemplo:

- ¿se puede comer?,
- ¿nos lo ponemos en el cuerpo?,
- ¿viene de diferentes colores?,
- ¿es algo pequeño?,
- ¿se puede comprar en el mercado?,
- ¿tenemos uno en nuestras casas?

Recuérdelos: “El voluntario sólo podrá responder SÍ o NO. Y cuando tengan suficiente información para descubrir el objeto, digan de qué se trata. Vamos a comenzar.”

Ejemplos de elementos:

- lentes
- sombrero
- media
- zapatilla
- distintas frutas
- transportes (de juguete), un coche, bicicleta, bus
- más elementos de la clase



**Monitoreo de logro:** verifique que hagan las preguntas tal como indicó, si hubiera dificultades provea más ejemplos.



**El docente debe guiar las preguntas y será quién las responda (no hay voluntario).**

# Proyecto 2:

Vamos a descubrir la diversidad



## Tabla de contenido

	Pág.
Semana 1 .....	90
Semana 2 .....	96
Semana 3 .....	104
Semana 4 .....	112
Semana 5 .....	119
Semana 6 .....	126
Semana 7 .....	132
Semana 8 .....	139



## Proyecto 2:

### Vamos a descubrir la diversidad

En este proyecto trabajaremos las formas y los tamaños, e introduciremos los colores. Realizaremos descripciones y diremos en qué se parecen y en qué se diferencian las cosas y personas. Aprenderemos cómo contamos una historia, cómo ordenamos una secuencia y cómo nos hacemos preguntas para conocer el mundo. Recuerde que irá integrando las áreas, contenidos y objetivos de este proyecto con los del proyecto anterior.



Para fortalecer la relación entre la casa y la escuela, sugiera a sus estudiantes que les cuenten sobre las historias que escucharon. Anime a las familias a compartir otras historias que conozcan con los niños.

Objetivos	Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8
El niño reconocerá quienes están en la escuela y quiénes se quedaron en casa.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño reconocerá el sonido inicial vocálico de una palabra.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño producirá palabras con sonido inicial vocálico de acuerdo con el ejemplo.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño unirá sílabas, de modo oral, para formar una palabra.					x	x	x	x	x
El niño dará instrucciones de 3 pasos.						x	x	x	x
El niño formulará y responderá preguntas comparativas.						x	x	x	x
El niño ordenará una secuencia de eventos de modo lógico.			x	x	x	x	x	x	x
El niño narrará actividades indicando si pasaron antes o después.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño formulará preguntas del tipo qué, cuándo, cómo, dónde, por qué, quién.			x	x	x	x	x	x	x
El niño predecirá finales de una narrativa de acuerdo con la historia.					x	x	x	x	x
El niño reconocerá y nombrará formas, tamaños y colores.		x	x	x	x	x	x		
El niño separará palabras compuestas en unidades simples y formará otras sobre ese modelo.			x	x	x	x	x	x	x
El niño identificará los personajes y acciones en un relato.					x	x	x	x	x
El niño nombrará objetos que se le presentaron durante poco tiempo.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño encontrará un estímulo visual en una lámina.							x	x	x
El niño planificará cómo realizar trazos y dibujos antes de realizarlos.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño realizará trazos amplios usando distintos materiales.		x	x	x	x	x	x	x	x
El niño representará con dibujos el plano de su casa y de su barrio.		x	x	x	x	x	x	x	x

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
<b>Precursos</b>	Memoria a corto plazo de objetos.	Atención y seguir instrucciones (Simón dice...).	Memoria de corto plazo de objetos.	Simón dice...	Memoria de corto plazo de objetos.	Simón dice	Memoria de corto plazo de objetos.	Simón dice...
	Confirmar si mi predicción se cumplió.							
	Planificar							
						Donde está esta el personaje		
<b>Conciencia fonológica</b>	Fluidez fonológica vocálica.				Síntesis silábica			
	Sonido inicial vocálico (reconocer y producir sonidos vocálicos).							
<b>Vocabulario</b>	Tamaños.	Formas: el círculo	Colores y formas (círculo y cuadrado)	Triángulo Integrar tamaños, formas, colores	Comparativos (más, menos, más grande que, más pequeño que, etc.)			
		Presentar palabras compuestas	Separamos palabras compuestas.			Unimos palabras compuestas	Inventamos palabras compuestas	
<b>Acerca de la conversación y los intercambios comunicativos</b>	Orden: Antes y después		Narrar actividades de la vida cotidiana: narraciones simples de tres eventos.					
					Formular/responder preguntas comparativas			
	Formular preguntas simples: qué, quién, cómo, cuándo, dónde, por qué, para qué.							
	Dar instrucciones simples de pasos.							
<b>Acerca del relato y las narrativas</b>				Identificar acciones, personajes y re narrar un cuento (con sus propias palabras).				
	Orden lógico. Ordenar secuencias de eventos.							
	Inventar historias				Predecir posibles finales o continuidades.			
<b>Pre-lectura y Pre-escritura</b>	Laberintos, dibujar círculos y cuadrados.							
				Direccionalidad al escribir de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.				
	Dibujar el plano de mi casa.					Mapa de mi barriada		

## Semana 1



### Rutinas

Recuerde que, durante todo el año, continuaremos tomando la asistencia y ofreciendo apoyo a los estudiantes que muestren dificultad para tomar el lápiz correctamente.

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán la historia “Adela, la ardilla, halla un nuevo hogar”.

#### Vocabulario

Empiece la segunda unidad con una pared de palabras nuevas. Coloque las que resaltamos en el megalibro usando negrilla y las que considere necesarias para sus estudiantes.

Recuerde enseñar las palabras de manera explícita como se sugiere en las páginas 15 a 19.



#### Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15.
- Recuerde señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha y mostrar dónde se encuentra el título.
- Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia.
- ¿Conocen a las ardillas? ¿De qué creen que tratará la historia?
- Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.
- Se recomienda leer este texto varias veces en la semana, pero con distintos propósitos: para introducir el sonido inicial /a/, para trabajar el vocabulario y para trabajar la comprensión.

### Trazo: Laberintos

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que ayuden a la araña a llegar a su telaraña, marcándole el camino en el laberinto. Anímelos a planificar su ruta antes de trazarla, diga: “Vamos a ayudar a la araña a llegar al centro de su telaraña.”

“Antes de empezar vamos a planear por donde podemos pasar sin atravesar ninguna línea. Primero lo haremos con el dedo. Cuando estemos seguros del camino, usaremos el lápiz tratando de hacer una sola línea, sin levantar el lápiz”.

Recuerde monitorear que los niños no se salgan de las líneas ni “atraviesen” paredes.



#### Sala de cuatro

Empezarán el proyecto de dibujar su casa. Estimule a los niños/as a hacer una forma para la casa, preferentemente un cuadrado.

Recuerde que encontrará muchas diferencias entre sus alumnos, lo cual es esperable para la edad. Es común que no puedan hacer las esquinas del cuadrado y que se parezca a un óvalo o círculo.



## Actividades

### 2.1.1 Introducir el sonido inicial /a/

#### Instrucciones para el docente

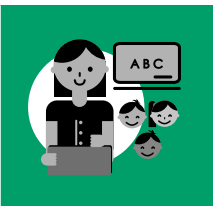
En la lectura de Adela la Ardilla encontrará varias palabras que empiezan con /a/. Cuando lea el texto una segunda vez, alargue el sonido /a/ al inicio de las palabras.

Vuelva a leer el texto, pero ahora pida que cada vez que oigan una palabra que empiece con /a/ que levanten la mano.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Voy a leer la historia de Adela la ardilla otra vez. Presten atención a algunas palabras que voy a decir.”

“¿Cómo empieza la palabra AAAdela? Sí, empieza con /a/. Vamos a buscar más palabras que comiencen con aaaa, como AAAdela, aardilla o cualquier otra palabra que inicie con /a/. Si NO comienza como Adela, deberán quedarse quietos”.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Poco a poco deje alargar el sonido de la /a/, pero si algún alumno presenta dificultades, dé más práctica y ejemplos alargándola.

### 2.1.2 Recordar objetos

#### Instrucciones para el docente

Dibuje un pez y un ojo, cuente hasta 3 y tape/borre la pizarra. A continuación, pida a los niños que recuerden qué objetos eran y que los digan en voz alta.

Vuelva a contar hasta 3 junto con los niños y pida que digan los dibujos que había dibujado.

Realice la actividad dos veces más con dos dibujos y luego vaya aumentando la cantidad. **No use más de cinco objetos.**

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora, haremos un juego de memoria. Yo dibujaré distintas cosas en la pizarra y ustedes deben mirar con atención porque deberán recordarlos una vez que yo los borre. Hagamos uno de práctica.

1...2...3

Series:

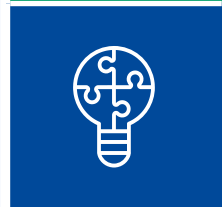
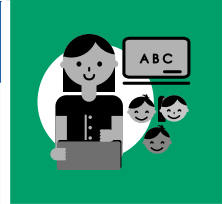
pan - sol

sopa - pato

luna - vaso - silla

dado - bota - taza

lápiz - pie - gato



**Monitoreo del logro:** verifique que todos sus alumnos participen. Si observa dificultades, reitere la explicación y haga otra práctica. Observe si no están mirando la pizarra o si se les dificulta decir los nombres de los objetos.

### 2.1.3 Reconocer el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Diga a sus alumnos que dirá diferentes palabras y que ellos pondrán las manos en su cabeza si la palabra comienza con el sonido /a/ como aaraña. Si la palabra NO comienza con el sonido /a/, se quedarán quietos, sin hacer nada.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Voy a decir algunas palabras. Si comienzan con AAA, como araña, se pondrán las manos en la cabeza. Si NO comienza como araña, deberán quedarse quietos.



#### Lista de palabras:

- |              |                |                |                |
|--------------|----------------|----------------|----------------|
| • ala: Sí    | • abeja: Sí    | • águila: Sí   | • estrella: No |
| • avión: Sí  | • elefante: No | • iguana: No   | • aguacate: Sí |
| • oso: No    | • ardilla: Sí  | • ojo: No      | • uña: No      |
| • araña: Sí  | • iglú: No     | • espada: No   | • azul: Sí     |
| • espejo: No | • uva: No      | • agua: Sí     |                |
| • uno: No    | • amarillo: Sí | • arcoiris: Sí |                |
| • árbol: Sí  | • ola: No      | • iglesia: No  |                |



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Si algún alumno presenta dificultades, provéale más práctica y ejemplos, por ejemplo, usando palabras de su pared.

### 2.1.4 Reconocer tamaños

#### Instrucciones para el docente

Diga a los alumnos que nombrarán y clasificarán diferentes cosas según su tamaño.

Solicite a los niños que piensen en cosas pequeñas y cosas grandes.

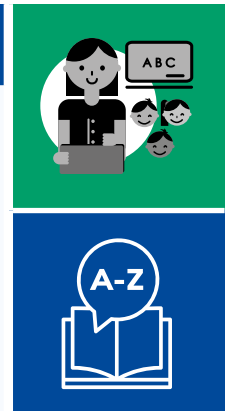
#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Vamos a conversar sobre los tamaños. Por ejemplo, una hormiga es pequeña, en cambio un edificio es Muy bien, es grande. Vamos a nombrar cosas pequeñas que conozcamos, por ejemplo, un anillo. Ahora piensen ustedes, puede ser un animal, un objeto que tenemos en casa, algo de la naturaleza”

“Ahora vamos a pensar en cosas grandes que conozcamos, por ejemplo, un elefante. Continúen ustedes.”



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que nombren objetos grandes y pequeños. Si notara dificultades, provea nuevos ejemplos.



### 2.1.5 Decir palabras que comienzan con /a/

#### Instrucciones para el docente

Diga que deben prestar atención al sonido con el que empiezan las palabras.

1. Dibuje en la pizarra un “anillo”. Pregunte a los niños con qué sonido comienza aaanillo (enfaticé y prolongue el primer sonido). Diga: *Escuchen cuando digo aaanillo, /a/ es el primer sonido que digo.* Invítelos a pensar y decir otra palabra que empiece con /a/. Por ejemplo, aamarillo.
2. Pida a los niños que dibujen cosas que comiencen con A, como aaanillo.
  - Algo de la naturaleza que tiene hojas y tronco. (Árbol).
  - Un animal que teje. (Araña).
  - Un animal que hace miel. (Abeja).

**En ningún momento es necesario enseñar la letra Aa o escribirla, por ahora estamos trabajando solamente con sonidos.**

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a prestar atención a los sonidos de las palabras

*¿Cómo comienzan? Escuchen cuando digo aaanillo. /a/ es el primer sonido que digo”.*

1. *¿Qué otra cosa comienza como aaanillo?*
2. *En sus hojas tienen que dibujar cosas que comiencen como aaanillo.*

Brinde las siguientes pistas:

- Un transporte que viaja por el aire. (Avión).
- Un animal que come nueces y bellotas. (Ardilla).



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños dibujen palabras con el sonido /a/. Preste especial atención a quienes digan palabras que riman, explique: “ahora buscamos una que tenga el mismo sonido al principio, no al final” y provea más ejemplos. Recuerde que buscamos el sonido inicial, no la letra inicial. Por eso, es correcto que digan habichuela o hacha, por ejemplo.



### 2.1.6 Recordar objetos

#### Instrucciones para el docente

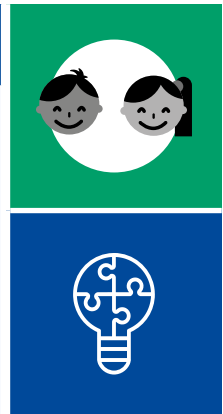
Diga a los alumnos que se organicen de a dos, cada pareja debe contar con un conjunto de materiales, puede ser lápiz, papel, libro, crayola, borrador, coche de juguete, pincel, entre otros. Lo importante es que todos tengan los mismos objetos.

Dibuje en la pizarra o lleve tarjetas grandes impresas o dibujadas que combinen esos materiales en diferentes imágenes. Muestre a los niños una tarjeta/dibujo con dos imágenes y luego ocultarla. Esperará 3 segundos y le pedirá a cada pareja que imite la tarjeta/dibujo con los materiales que tiene en su mesa.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora haremos un juego de memoria. Yo dibujaré dos cosas en la pizarra, de las que ustedes tienen en la mesa. Ustedes deben mirar con atención porque deberán recordarlos y acomodar los objetos que tienen en la mesa, igual que lo hice yo.



**Monitoreo de logro:** verifique que todos los alumnos comprendan la consiga. Si observa dificultades, provea más ejemplos.

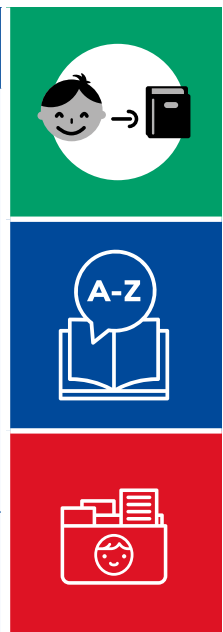
### 2.1.7 Clasificar por tamaños

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que miren sus portafolios, hay varios dibujos y tendrán que clasificarlos según sean pequeños o grandes, usando como referencia el dibujo de un anillo y el de un elefante.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a trabajar en los portafolios. Van a encontrar un montón de imágenes. Ustedes deben indicar si cada imagen corresponde a un objeto grande o a uno pequeño. Miren las dos burbujas, una contiene un anillo y la otra, un elefante. ¿En cuál van a guardar las cosas pequeñas? Muy bien, donde está el anillo. Y donde está el elefante, van a guardar todo lo que es... (GRANDE). La mejor forma de hacerlo es unir con una flecha cada imagen con su burbuja."



**Monitoreo del logro:** recorra el aula. Si algún alumno presenta dificultades reconociendo los tamaños, dele un nuevo ejemplo.

### 2.1.8 Ordenar por tamaño

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que ahora ordenarán del más pequeño al más grande, es decir, de menor a mayor, los elementos del ejercicio anterior.

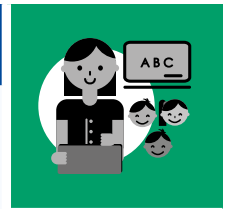
Continúe ordenando todos: abeja, anillo, sacapuntas, lima, flores, patín, coche, árbol, elefante, castillo, montaña, sol.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ya descubrimos cuáles elementos son pequeños y cuáles son grandes. Ahora, vamos a intentar ordenarlos empezando por el más pequeño de todos y aumentando el tamaño hasta llegar al más grande. A ver, ¿cuál les parece que es el más pequeño de todos estos? Muy bien, la abeja.



**Monitoreo del logro:** si algún alumno presentara dificultades reconociendo los tamaños, dele un nuevo ejemplo.



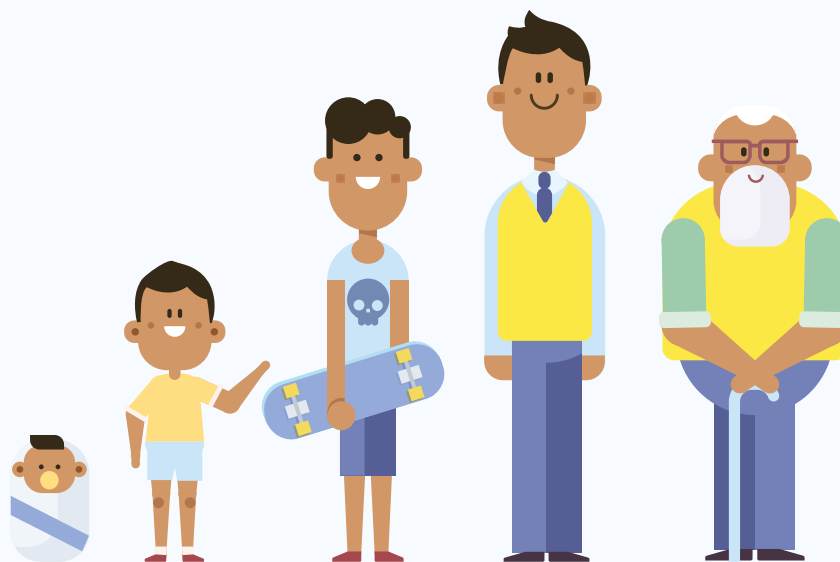
### 2.1.9 Reconocer antes y después

#### Instrucciones para el docente

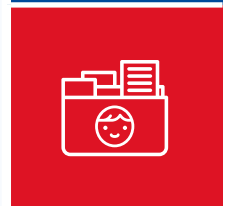
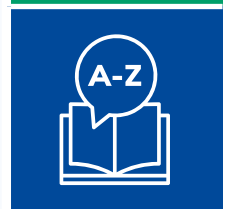
Los niños unirán con flechas los dibujos de lo que pasa primero con lo que pasa después.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En esta actividad tenemos que pensar qué pasa primero y qué pasa después. Por ejemplo, hay un bebé, entonces lo unimos con el adulto porque antes fuimos bebés y después crecemos y somos grandes.



**Monitoreo del logro:** recorre el aula, verifique si algún alumno/a no ha comprendido la consigna y no pueda ordenar “antes / después” y provea más ejemplos.



### 2.1.10 Inventar historias breves

#### Instrucciones para el docente

Explique que van a contar entre todos diferentes historias. Utilice las historietas/ ilustraciones del portafolio. Vaya señalando las diferentes viñetas y realice preguntas para que los niños realicen una descripción (¿dónde está el personaje?, ¿qué hace?, ¿qué pasó?) y se forme la historia.

Para cada historieta, los niños inventarán qué más pasará en la historia o cómo piensan que continuará.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

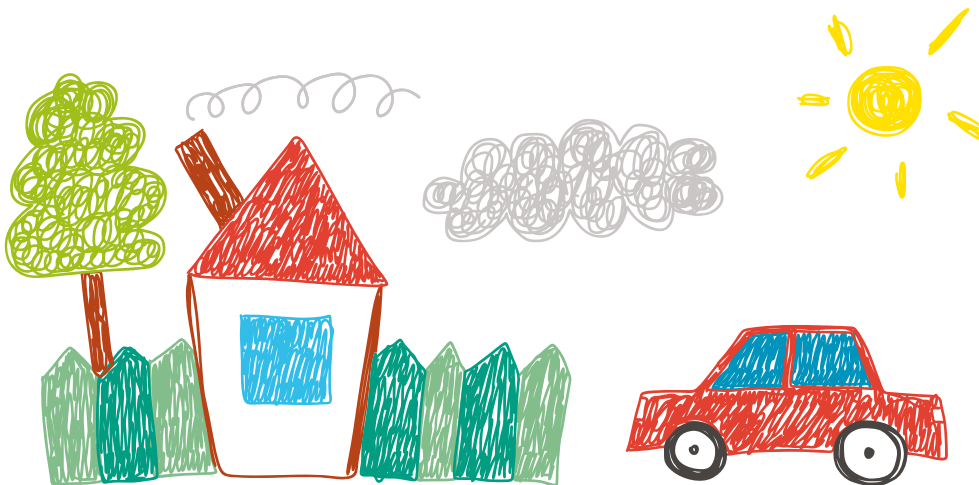
Vamos a inventar historias entre todos. Voy a elegir una historieta y les voy a señalar en orden cada uno de los dibujos y ustedes me dirán qué está pasando en cada uno y así contaremos la historia completa.

Puede utilizar una pelota pequeña para señalar qué niño debe describir la imagen o puede pedir que levante la mano el que quiera contar esa parte de la historia.





**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, repita la consigna y modele nuevamente.




## Semana 2



### Rutinas

Recuerde que, durante todo el año, continuaremos tomando la asistencia y ofreciendo apoyo a los estudiantes que muestren dificultad para tomar el lápiz correctamente.

<b>Lectura de la semana</b>		
<p><b>Esta semana leerán una historia sobre Enrique, el erizo estudioso.</b></p>	<p><b>Vocabulario</b></p> <p>Enseñe las palabras de manera explícita. Actualice el vocabulario de la pared de palabras sustituyendo las que ya conocen bien para agregar las palabras que resaltamos en el megalibro usando negrilla y otras que considere necesarias. Procure dejar algunas que empiecen con el sonido /a/ para practicar los ejercicios de conciencia fonológica.</p>	
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15.</li> <li>Recuerde señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha y mostrar dónde se encuentra el título.</li> <li>Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia.</li> <li>¿Conocen a los erizos? ¿De qué creen que tratará la historia?</li> <li>Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.</li> <li>Se recomienda leer este texto varias veces en la semana, pero con distintos propósitos: para introducir el sonido inicial /e/, para trabajar el vocabulario y para trabajar la comprensión.</li> </ul>		

<b>Trazo: Laberintos</b>		
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Pida a los niños que ayuden a Enrique a llegar hasta la casa de Adela para que pueda visitarla. Marcarán el camino en el laberinto. Anímelos a planificar su ruta antes de trazarla, diga:</p> <p>“Antes de empezar, vamos a planear por dónde podemos pasar sin atravesar ninguna línea. Primero lo haremos con el dedo. Cuando estemos seguros del camino, usaremos el lápiz tratando de hacer una sola línea, sin levantar el lápiz”.</p> <p>Recuerde monitorear que los niños no se salgan de las líneas ni “atraviesen” paredes.</p>	<p><b>Sala de cuatro</b></p> <p>Continuarán el proyecto de dibujar su casa. Devuelva el dibujo que realizaron y pregunte qué partes tiene la casa... por ejemplo la cocina, la sala, cuartos para dormir. Sugiera que agreguen paredes para separar esos ambientes. Diga preguntas para orientar cómo distribuirán los distintos ambientes, por ejemplo, ¿la cocina de tu casa está junto a la sala o a un dormitorio?</p>	
		
		

## Actividades

### 2.2.1 Introducir el sonido inicial /e/

#### Instrucciones para el docente

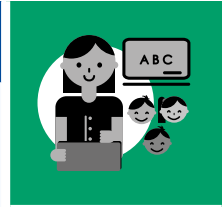
Encontrará varias palabras que empiezan con /e/ en la lectura de Enrique el erizo. Cuando lea el texto una segunda vez, alargue el sonido /e/ al inicio de las palabras.

Vuelva a leer el texto, pero ahora pida que cada vez que oigan una palabra que empiece con /e/ que hagan "estrellitas con sus manos" (abrir y cerrarlas varias veces).

#### Consignas para decir a sus estudiantes

"Voy a leer la historia de Enrique el erizo otra vez. Presten atención a algunas palabras que voy a decir."

"¿Cómo empieza la palabra EEEnrique? Sí, empieza con /e/. Vamos a buscar más palabras que comiencen con eee. Haremos estrellitas con las manos, así, cuando oigan EEEnrique, eeerizo o cualquier otra palabra que inicie con /e/. Si NO comienza con /e/, deberán quedarse quietos".



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Poco a poco deje alargarse el sonido de la /e/, pero si algún alumno presenta dificultades, dé más práctica y ejemplos alargando el sonido /e/.

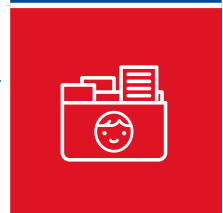
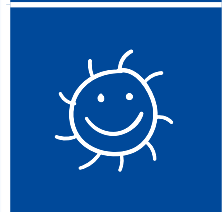
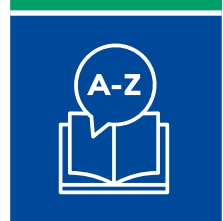
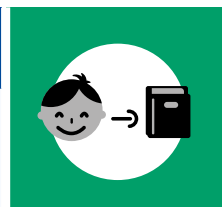
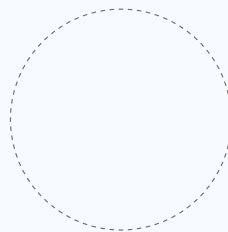
### 2.2.2 Reconocer el círculo

#### Instrucciones para el docente

Los alumnos/as reconocerán qué dibujos tienen forma circular y los marcarán en sus portafolios. Pida a los niños que miren todas las imágenes de su hoja y que se fijen si conocen esos objetos.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a mirar todos los dibujos de la fila. ¿Saben qué es cada uno? Digamos sus nombres primero. Muy bien. Ahora vamos a descubrir qué forma tiene cada uno, recorran con sus dedos el borde de cada dibujo. De todos estos, debemos marcar los que tienen forma de círculo/circular (dibujar un círculo en la pizarra y pedir a los niños que dibujen uno en el aire de sus dedos). Por ejemplo, ¿la pelota tiene forma circular? Muy bien. (Continúen con los siguientes dibujos).



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, preste atención y provea más ejemplos a aquellos alumnos/as que no reconozcan la forma circular.

### 2.2.3 Reconoce el sonido inicial

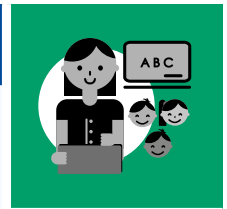
#### Instrucciones para el docente

Los niños reconocerán si una palabra comienza con el sonido /e/. Explique a los niños que les dirá una palabra y, si esa palabra comienza con el sonido /e/ como EEEstrella, ellos se pondrán de pie y, si esa palabra no comienza con el sonido /e/, se quedarán sentados.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Voy a decir algunas palabras. Si comienzan con EEE, como estrella, se pondrán de pie. Si NO comienza como estrella, deberán quedarse quietos.



#### Lista de palabras:

- |                 |                |                  |
|-----------------|----------------|------------------|
| • erizo: Sí     | • osa: No      | • ala: No        |
| • espada: Sí    | • espejo: Sí   | • elefante: Sí   |
| • estrella: Sí  | • ovni: No     | • escuela: Sí    |
| • imán: No      | • escritor: Sí | • ostra: No      |
| • escuela: Sí   | • espinaca: Sí | • unicornio: No  |
| • hotel: No     | • empanada: Sí | • escarabajo: Sí |
| • urraca: No    | • isla: No     | • ajo: No        |
| • esmeralda: Sí | • enchufe: Sí  | • incendio: No   |
| • arete: No     | • olla: No     | • anillo: No     |
| • iglesia: No   | • escoba: Sí   | • enfermero: Sí  |



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar el sonido E inicial, provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos.

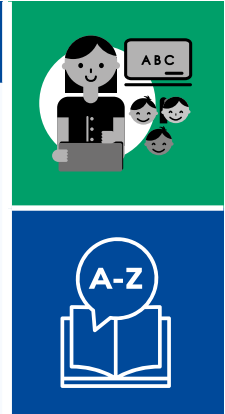
### 2.2.4 Reconocer palabras compuestas

#### Instrucciones para el docente

1. Explique a los niños que hoy van a conocer un tipo de palabras muy especiales. Se llaman palabras compuestas y se forman con la unión de dos palabras. Forme una ronda con los niños y tome una pelota pequeña. Diga tantas palabras como niños hay en el salón. Si es necesario, agregue palabras a la lista que sugerimos.
2. Cuando respondan que es una palabra compuesta pregunte qué significa.
3. Otro día de la misma semana, realice la tarea con la lista 2 y repítala una vez más en la misma semana usando la lista 3.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. "Abre y latas" son palabras simples, pero cuando se juntan pueden formar una palabra nueva: abrelatas. Abrelatas es una cosa que sirve para abrir latas y es una palabra compuesta. Otro ejemplo: si juntamos la palabra "pela" y la palabra "papas", ¿qué palabra especial se forma? (espere respuesta de los niños) ¡Muy bien! Se forma pelapapas, ¿qué es un pelapapas?
2. "Voy a decir una palabra y pasaré la pelota. Al que le pase la pelota, tendrá que pensar si la palabra que dije es una palabra formada por dos palabras, como abrelatas".
3. Empiece con la lista 1.



#### Lista 1

saltamontes= sí  
 lavarropas= sí  
 lechuga  
 ciempiés= sí  
 pastel  
 rompecabezas= sí  
 espalda  
 cejjunto= sí  
 lápiz  
 panadería  
 sandía  
 tocadiscos= Sí  
 matamoscas= Sí  
 biblioteca  
 rascacielos= Sí  
 naranja  
 abrebotellas= Sí  
 cebolla

#### Lista 2

cuaderno  
 paraguas= Sí  
 abrelatas= Sí  
 pantalón  
 pollo  
 lavaplatos= Sí  
 chaleco  
 cubrecama= Sí  
 cereales  
 lavavajillas= Sí  
 pararrayos= Sí  
 portarretrato= Sí  
 quitamanchas = sí  
 sacapuntas= sí  
 vestido  
 correccaminos= sí  
 oreja  
 estuche

#### Lista 3

parque  
 girasol= sí  
 pararrayos= sí  
 papaya  
 portarretrato= sí  
 brazo  
 chuleta  
 limpiabotas= Sí  
 pelapapas= Sí  
 sacacorchos= sí  
 trabalenguas= sí  
 mochila  
 paracaídas= sí  
 guardabosques= Sí  
 crayones  
 jugo  
 Blancanieves= sí  
 parabrisas= sí



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconocen la diferencia entre palabra compuesta y simple. Si observara dificultades provea nuevos ejemplos y más instancias de práctica. Si tienen problemas para definir la palabra, ayúdelos separando las dos palabras que la forman y modelando cómo inferir su significado, como se explica en la página xx de este manual.

### 2.2.5 Decir palabras que comienzan con E

#### Instrucciones para el docente

Indique que van a prestar mucha atención al sonido con el que empiezan algunas palabras. Dibuje en la pizarra una “estrella”.

Pregunte a los niños con qué sonido comienza eeestrella (enfátice y prolongue el primer sonido).

1. Invítelos a pensar y decir otra palabra que empiece con /e/. Por ejemplo, eeespada.
2. Luego pida a los niños dibujen cosas que comienzan con /e/, como eeestrella:

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a prestar atención a los sonidos de las palabras, ¿cómo comienzan? Escuchen cuando digo eeestrella, /e/ es el primer sonido que digo”.

1. ¿Qué otras cosas conocen que comienzan igual que eeestrella?
2. Vamos a dibujar cosas que comienzan como eeestrella.

- Un animal que tiene trompa. (Elefante).
- Un objeto que usamos para limpiar. (Escoba).
- Un objeto que sirve para subir a lugares altos. (Escalera).
- Un objeto que está en el baño y sirve para mirarnos. (Espejo).
- Un animal que tiene el cuerpo lleno de pinches. (Erizo).



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños dibujen con el sonido E. Si nota dificultad, provea más ejemplos.





Hoja en blanco

### 2.2.6 Dibujar un círculo

#### Instrucciones para el docente

Pida que dibujen un círculo grande, pero sin que ocupe toda la hoja.

Diga a los niños/as que piensen en objetos que tengan la forma de un círculo. Dé algunos ejemplos. Cada uno modificará su círculo para que se parezca a ese objeto.

Espere a que los niños digan cosas como el sol, una flor, etc.

Modele la actividad ejemplificando con dibujos en la pizarra. Por ejemplo, agregue pétalos para formar una flor o agregue rayos para que parezca un sol.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a dibujar un círculo grande.

Ahora, piensen en una cosa que sea como un círculo, ¿qué puede ser?

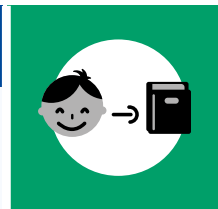


Sí, si le agrego pétalos a mi círculo lo convierto en una flor.

Si le pongo rayos se parece al sol.

Ahora piensen en otra cosa que sea como un círculo y completen el dibujo en su hoja.



**Monitoreo del logro:** observe que hagan una forma circular y cerrada, aunque no sea un círculo perfecto. Si solamente copian la flor o el sol que usted demostró diga: sí, eso está bien, pero me puedes decir otra cosa que también tiene forma de círculo.

Hoja en blanco

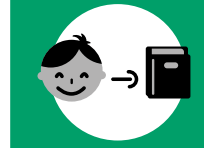
### 2.2.7 Identificar antes y después

#### Instrucciones para el docente

Los niños unirán con flechas los dibujos de lo que pasa primero con lo que pasa después.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Recuerden, tenemos que descubrir qué va a pasar después de cada dibujo y unir con el dibujo correcto. Fíjense el primer dibujo. Antes, la mamá y su hija están cocinando y después, el pastel está listo, entonces debo unir esos dos dibujos”.



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconocen la diferencia entre antes y después. Si observara dificultades, provea nuevos ejemplos y más instancias de práctica, formule preguntas: ¿esto sucede primero? ¿Y después que podría suceder?

### 2.2.8 Adivinar palabras por su sonido inicial

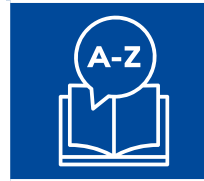
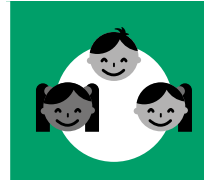
#### Instrucciones para el docente

Divida al grupo en equipos. Explique que usted les dará pistas a cada equipo para que digan palabras que empiezan con /a/ o con /e/.

Explique que por cada palabra que adivina el equipo, obtiene un punto. Gana el equipo que obtenga más puntos.”

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Si les pido que digan un animal muy grande que tiene una trompa larga y empieza con /e/, ustedes dirán (espere respuesta del grupo). ¡Muy bien! eeelefante



#### Pista

#### Respuesta

Un animal que tiene trompa y empieza con e.

Elefante

El color de la piña que empieza con a.

Amarillo

Un objeto que sirve para subir a lugares altos y empieza con e.

Escalera

Un animal que teje y empieza con a.

Araña

Un objeto que sirve para abrir latas y empieza con a.

Abrelatas

Un objeto que usan los marineros en los barcos para que no se muevan y empieza con a.

Ancla

Un objeto que usamos para barrer y empieza con e.

Escoba

Un objeto que usan los caballeros para pelear y empieza con e.

Espada

Un animal que hace miel y empieza con a.

Abeja

Pista	Respuesta
Un objeto que usamos para guardar los útiles escolares como los lápices y crayones y empieza con c	Cartuchera
Un líquido que usamos para cocinar que empieza con a.	Aceite
Un objeto que usamos para coser con hilo y empieza con a.	Aguja
Están en el cielo, brillan de noche y empiezan con e.	Estrellas
Un lugar donde vamos a estudiar y empieza con e.	Escuela
Algo de la naturaleza que tiene hojas y tronco y empieza con a.	Árbol
Una joya que usamos en los dedos de la mano y empieza con a.	Anillo



**Monitoreo de logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar los sonidos /a/e/ inicial. Provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos usando la pared de palabras.

### 2.2.9 Hacer preguntas para saber cómo somos

#### Instrucciones para el docente

Los niños formularán preguntas abiertas que comienzan con “QUÉ” para averiguar cosas acerca de sus compañeros a quienes les formularán preguntas para conocer más sobre ellos. Un compañero pasará al frente de la clase y los niños, de a uno, le irán haciendo preguntas. Antes de comenzar, el docente deberá ejemplificar cómo hacer esas preguntas.

Puede dar más ejemplos sobre qué preguntar.

Preguntar sobre:

- ¿Qué les gusta comer?
- ¿Qué recibieron en su último cumpleaños?
- ¿Qué es lo que más les gusta hacer en la escuela?
- ¿Qué hizo el fin de semana?

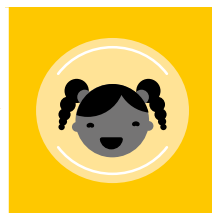
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar a hacer entrevistas para averiguar diferentes cosas sobre nuestros compañeros. Yo les voy a dar ejemplos de qué pueden preguntar y después ustedes solos van a ir haciendo las preguntas de a uno. Por ejemplo, yo quiero saber qué les gusta comer en el desayuno. ¿Cómo puedo preguntarlo? Muy bien, podemos decir ¿qué comes en el desayuno? También podemos preguntar sobre la fecha de cumpleaños. ¿Cómo hacemos esa pregunta? Muy bien, ¿qué día es tu cumpleaños? Entonces, ahora ustedes, van a ir haciendo sus preguntas por turnos. Recuerden que todas las preguntas deben empezar con la palabra QUÉ.



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos/as formulen las preguntas comenzando con “Qué”. Provea más ejemplos si fuera necesario.

En lugar de que un compañero se pare al frente de la clase, se usará un títere para que los niños le hagan las preguntas.



### 2.2.10 Dar instrucciones

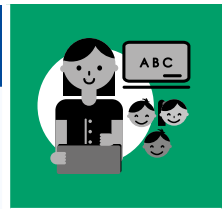
#### Instrucciones para el docente

Los niños irán guiando, primero al docente y luego a diferentes compañeros, en la realización de los pasos de actividades cotidianas simples. Modele la actividad con un ejemplo.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar al juego de las actividades cotidianas, las cosas que hacemos en casa.

Ustedes deberán darme instrucciones sobre distintas cosas que hacen a diario. Pero, atención, tienen que explicarme paso por paso porque yo no sé hacer ninguna. Después, vamos a hacer lo mismo, pero quien necesite instrucciones va a ser uno de ustedes.



**Monitoreo del logro:** provea más ejemplos si hubiera alumnos que no pudieran hacer la actividad. Utilice un títere para que dé el ejemplo.

## Semana 3

### Rutinas

Recuerde que, durante todo el año, continuaremos tomando la asistencia y ofreciendo apoyo a los estudiantes que muestren dificultad para tomar el lápiz correctamente.

### Lectura de la semana

Esta semana leerán una historia sobre Octavio, el oso perezoso.

#### Vocabulario

Enseñe las palabras de manera explícita. Sustituya las que ya conocen bien para agregar las nuevas. Coloque las palabras que resaltamos con negrilla en el megalibro y otras que considere necesarias en la pared de palabras. Procure dejar algunas que empiecen con los sonidos /a/ y /e/ para practicar los ejercicios de conciencia fonológica.

#### Instrucciones para el docente

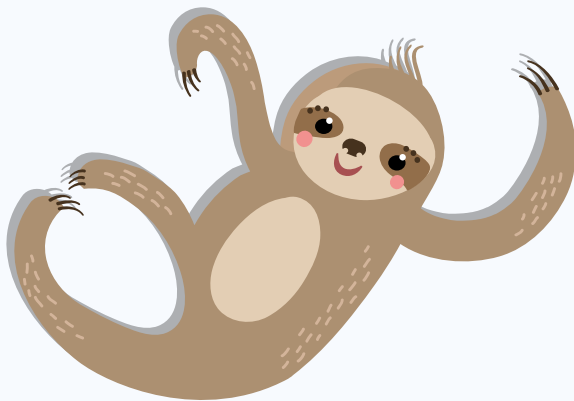
- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15.
- Recuerde mostrar dónde se encuentra el título y señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia. Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.
- Ayúdelos a organizarse en parejas para que hagan y respondan preguntas abiertas que comienzan con “QUÉ” para averiguar información sobre la lectura de Octavio.



### Trazo: Laberintos

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que ayuden a Octavio a llegar al árbol donde duerme colgando. Anímelos a planificar su ruta antes de trazarla. Recuerde monitorear que los niños no se salgan de las líneas ni “atraviesen” las paredes. Mientras trazan la línea, digan el sonido /ooooooooo/ para ayudar a Octavio a llegar más rápido.



#### Sala de cuatro

Esta semana terminarán de dibujar su casa. Pida que agreguen detalles como puertas, ventanas y muebles para que se sepa dónde está la cocina, la sala, los dormitorios, etc.



## Actividades

### 2.3.1 Introducir el sonido inicial /o/

#### Instrucciones para el docente

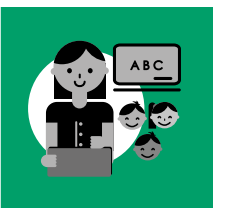
Lea el texto de Octavio el oso perezoso una segunda vez y alargue el sonido /o/ al inicio de las palabras.

Vuelva a leer el texto, pero ahora pida que cada vez que oigan una palabra que empiece con /e/ se toquen la cabeza.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Voy a leer la historia de Octavio el oso perezoso otra vez.”

“¿Cómo empieza la palabra Oooctavio? Sí, empieza con /o/. Vamos a buscar más palabras que comiencen con o. Cuando las oigan, párense. Si NO comienza con /o/, deberán quedarse quietos”.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Poco a poco deje alargar el sonido de la /o/, pero si algún alumno presenta dificultades, dé más prácticas y ejemplos alargando el sonido /o/.

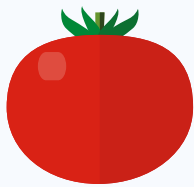
### 2.3.2 Reconocer los colores

#### Instrucciones para el docente

1. Los niños deben colocarse en ronda. Una vez que están sentados comienzan a pasarse una pelota de mano en mano. Pueden acompañar el juego cantando una canción. En un momento, la maestra debe decir "ALTO" y el niño al que le tocó la pelota, responde una pregunta sobre el color de una fruta/verdura, animal, objeto, etc.
2. Continúe el juego en ronda, pero esta vez las preguntas serán a la inversa. Cuando se detenga en un niño para que responda, la pregunta será del estilo de "Dime un animal de color rosa/blanco y negro", de este modo, los niños deberán pensar en animales u objetos a partir de un color que indique el docente.

Ejemplos de consignas:

- un vegetal de color rojo
- un material de la sala de color amarillo
- una parte del cuerpo de color blanco



#### Consignas para decir a sus estudiantes

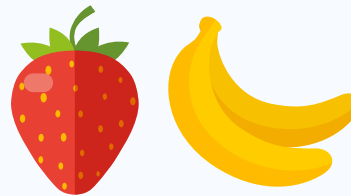
1. Vamos a pensar en colores, a ver: ¿de qué color es la/el...?

- lechuga
- manzana
- plátano
- fresa
- berenjena
- sol
- cielo
- luna
- césped

Continúe haciendo preguntas sobre objetos que los niños conozcan. Puede incluir preguntas sobre elementos que se encuentren dentro del salón.

2. "Dime un ... (por ejemplo, animal) de color ..."

- un animal de color gris
- un alimento de color naranja
- un elemento de la naturaleza de color marrón



**Monitoreo del logro:** verifique si los estudiantes muestran dificultad porque no reconocen el color o porque se les dificulta identificar el campo semántico (vegetal, alimento, animal, etc.). Provea más ejemplos usando palabras de la pared de palabras diciendo, este es un... vegetal, alimento, animal... y es de color...



Antes de empezar, repasen los colores. Por ejemplo, prepare tarjetas con manchas de colores, las va mostrando una por una y los niños dicen en voz alta qué color es.



### 2.3.3 Reconocer el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que usted les dirá diferentes palabras y que ellos levantarán las manos si la palabra comienza con el sonido /o/ como oooso. Si la palabra NO comienza con el sonido /o/, se quedarán quietos.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Voy a decir muchas palabras, si la que digo comienza con OOO deben levantar las manos, si NO comienza con O, deben quedarse quietos.

#### Lista de palabras:

- ojo: sí
- ombligo: sí
- oveja: sí
- oruga: sí
- estuche: no
- oca: sí
- iglú: no
- oro: sí
- ancla: no
- armario: no
- ukulele: no
- oficina: sí
- uniforme: no
- orca: sí
- aguja: no
- ogro: sí
- olla: sí
- insecto: no
- orangután: sí
- aguja: no
- estadio: no
- empanada: no
- ostra: sí
- ovni: sí
- oreja: sí
- unicornio: no



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar el sonido O inicial, provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos.

### 2.3.4 Reconocer palabras compuestas

#### Instrucciones para el docente

Haremos la misma actividad que describimos en 2.2.4. Los alumnos reconocerán palabras compuestas. Forme una ronda con los niños y use una pelota pequeña.

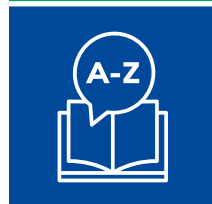
Haga la actividad tres veces en la semana. Sustituya algunas palabras de las tres listas que usó en 2.2.4 con las siguientes:

- lavarropas= sí      pelirrojo= sí
- anteojos= sí      sabelotodo=sí
- tocadiscos= sí

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Voy a decir una palabra y pasaré la pelota. Al que le pasé la pelota, tendrá que decir si la palabra que dije es una palabra compuesta o no. Si es una palabra compuesta, me dirá cuáles son las palabras que la forman. Diga: Por ejemplo, "hojalata" es una palabra compuesta formada por HOJA y LATA. ¿Qué quiere decir hojalata?

- sombrero      mano      chaqueta
- queso      juguetes      pizarra
- falda      manzana
- dedos      regla



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan diferenciar palabras compuestas de simples, provea más ejemplos y vuélvalo a explicar.

### 2.3.5 Adivinar palabras por su sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Van a prestar mucha atención al sonido con el que empiezan algunas palabras. Dibuje en la pizarra un “oso”. Pregunte a los niños con qué sonido comienza oooso (enfaticé y prolongue el primer sonido).

1. Invítelos a pensar y decir otra palabra que empiece con /o/.
2. Luego pida a los niños que dibujen cosas que comiencen con /o/, como oso.

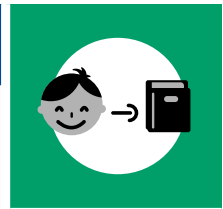
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Escuchen cuando digo oooso, /o/ es el primer sonido que digo.

1. ¿Qué cosas conocen que empiezan igual que oooso?
2. Tienen que dibujar cosas que comiencen con ooo como oso.

Brinde las siguientes pistas:

- Una parte del cuerpo que usamos para mirar. (Ojos).
- Una parte del cuerpo que usamos para escuchar. (Oreja).
- Un animal que nos da lana. (Oveja).
- Un objeto que usamos para cocinar. (Olla).



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar el sonido o inicial, provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos.

### 2.3.6 Reconocer el cuadrado

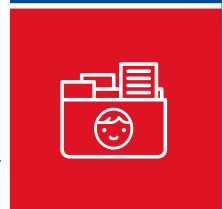
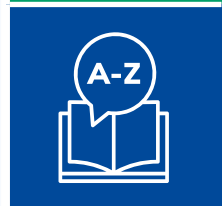
#### Instrucciones para el docente

Los niños/as reconocerán qué dibujos tienen forma cuadrada y los marcarán en sus portafolios.

Pida a los niños que miren todas las ilustraciones y que se fijen si conocen los objetos que representan.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora vamos a mirar todos los dibujos. ¿Sabén qué es cada uno? Digamos sus nombres primero. Muy bien. Ahora vamos a descubrir qué forma tiene cada uno. Recorran con sus dedos el borde de cada dibujo. De todos estos, debemos marcar los que tienen forma de cuadrado/cuadrada (dibujar un cuadrado en la pizarra y pedir a los niños que dibujen uno en el aire con sus dedos). Por ejemplo, ¿la ventana tiene forma cuadrada? Muy bien. (Continúen con los siguientes dibujos).



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, preste atención y provea más ejemplos a aquellos alumnos/as que no reconozcan la forma cuadrada. Enfaticé que el cuadrado tiene cuatro esquinas, pida que las busquen y las cuenten en las figuras.

### 2.3.7 Reconocer el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

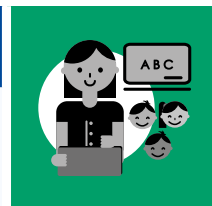
Divida al grupo en equipos. Explique que usted les dará pistas a cada equipo para que digan palabras que empiezan con /a/, con /e/ o con /o/.

Explique que por cada palabra que adivina el equipo, obtiene un punto. Gana el equipo que obtenga más puntos."

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Si les pido que digan un animal de color marrón que vive en el bosque y empieza con /o/, ustedes dirán (espere respuesta del grupo).

¡Muy bien! oooso



Pista	Respuesta
Alguien que se dedica a escribir libros y empieza con e.	Escritor
Un objeto brillante y valioso que los piratas guardan en cofres y empieza con o.	Oro
Un animal que come nueces y bellotas y empieza con a.	Ardilla
Un gusanito del que nacen las mariposas y empieza con o.	Oruga
Un lugar donde se juegan partidos de fútbol y empieza con e.	Estadio
Un mueble que usamos para guardar cosas/ropa y empieza con a.	Armario
Una parte del cuerpo que usamos para mirar y empieza con o.	Ojos
Un animal que nos da lana y empieza con o.	Oveja
Lo que usan las aves para volar y empieza con a.	Alas
Una joya que usamos en las orejas y empieza con a.	Arete
Una parte del cuerpo que usamos para escuchar y empieza con o.	Oreja
Una parte del cuerpo que está en la panza es como un agujerito y empieza con o.	Ombbligo
El color del cielo que empieza con a.	Azul
Alguien que trabaja en el hospital y nos cuida y empieza con e.	Enfermera
Un objeto que usan los caballeros para defenderse y empieza con e.	Escudo
Un animal que tiene el cuerpo lleno de espinas y empieza con e.	Erizo
Un objeto que usamos para cocinar y empieza con o.	Olla
Un objeto que está en el baño y sirve para mirarnos y empieza con e.	Espejo
Una bebida sin olor ni color y empieza con a.	Agua



**Monitoreo de logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar el sonido /a/, /e/, /o/ inicial, provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos.

### 2.3.8 Jugar Simón dice...

#### Instrucciones para el docente

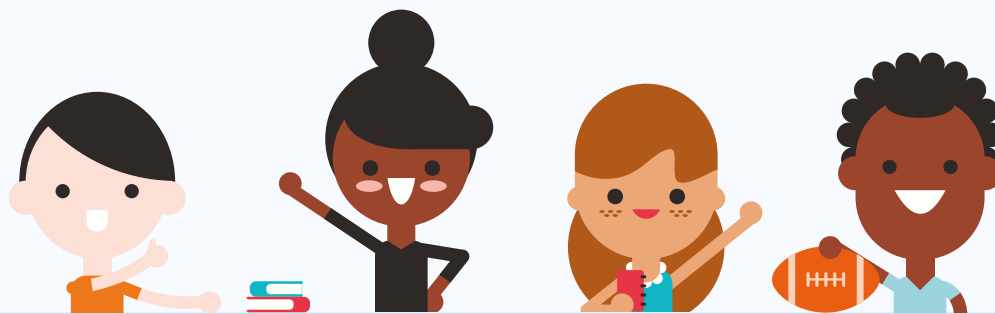
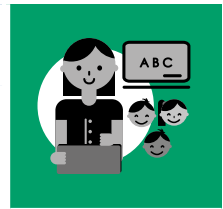
Explique a los niños que harán un juego muy divertido que se llama "Simón dice". Pida a los niños que se reúnan alrededor de usted. Asegúrese de que todos puedan verla. Explique las reglas del juego. Diga las instrucciones.

- Simón dice Pulgares hacia arriba.
- Simón dice Tócate la cabeza.
- Pulgares hacia abajo.
- Simón dice Levanta las dos manos.
- Simón dice Tápate los ojos con las manos.
- Simón dice Tócate los pies.
- Abre tu boca.
- Tócate las rodillas.
- Simón dice Tócate los hombros con los dedos.
- Ráscate la cabeza.
- Simón dice...Levanta una mano.
- Simón dice Cierra los ojos.
- Saca la lengua.
- Simón dice Tócate la punta de la nariz con el dedo.
- Toca una ceja.
- Simón dice Tira de tus orejas.
- Simón dice Pon las manos en tu cintura.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Este juego consiste en hacer todo lo que Simón dice. Hoy yo voy a ser Simón y ustedes tendrán que hacer todo lo que les pida siempre que diga la frase "Simón dice..." Si no la digo, no tienen que hacer nada.

Por ejemplo, si yo digo "Simón dice que se toquen la nariz", ustedes tienen que tocarse la nariz (pida a los niños que realicen la acción). Pero si digo solamente "tóquense la nariz", no tienen que hacer nada porque no dije "Simón dice tóquense la nariz". El que se equivoque y se toque la nariz, tendrá que realizar una penitencia: tendrá que decir en voz alta una palabra que empiece con /a/, con /e/ o con /o/.



**Monitoreo de logro:** verifique que los alumnos/as puedan seguir las consignas. Vuelva a explicar el juego y modele la actividad si algún alumno no pudiera hacerlo.

### 2.3.9 Armar una historia a partir de imágenes

#### Instrucciones para el docente

Diga que contarán una historia a partir de los dibujos. Pida a los niños que piensen una frase corta que describa cada imagen. Señale cada imagen de la historieta de la lluvia y ejemplifique.

Ayude a los niños a organizarse en tríos. Luego, pida a algunos niños que cuenten la historia completa que inventaron, diciendo en voz alta las frases que pensaron para cada imagen.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a mirar los dibujos y contar un cuento acerca de ellos.

Miren qué pasa acá. La niña estaba caminando con un paraguas, notó que empezó a llover. Entonces, lo abrió para no mojarse.

Ahora, ustedes piensen una historia para los otros dibujos.



**Monitoreo del logro:** si algún trío no pudiera armar una historia breve, ayúdelos con preguntas: ¿Quién está acá?, ¿Qué está haciendo?

### 2.3.10 Formular preguntas que comiencen con Quién.

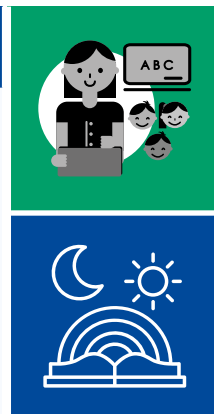
#### Instrucciones para el docente

Los niños/as formularán preguntas que comienzan con QUIÉN para averiguar qué tienen en común con otros niños del salón. Para comenzar, el docente hará preguntas que todos los niños responderán. A continuación, serán los niños, por turnos, los que hagan las preguntas.

Ejemplos: ¿quién tiene dos hermanos varones?, ¿quién vive en casa con sus abuelos?, ¿quién viene caminando a la escuela, ¿quién tiene una hermana mujer, ¿quién come cereal de desayuno, ¿quién comió helado el fin de semana?

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En el siguiente juego vamos a encontrar coincidencias, cosas que son iguales, entre todos ustedes. Primero, yo les voy a hacer preguntas que deberá responder cada uno. Y después, cada uno va a hacer una pregunta al grupo para averiguar si hay coincidencias. Por ejemplo, yo les voy a preguntar, ¿quién tiene una mascota en su casa? Muy bien, miren cuántos coinciden. Ahora puedo preguntar ¿quiénes tienen un perro grande? . Continuar haciendo preguntas para modelar la actividad. Luego cada niño deberá hacer una pregunta comenzando con el pronombre quién.



**Monitoreo del logro:** verifique que las preguntas comiencen con Quién. Si no fuera así, vuelva a explicar la consigna y provea nuevos ejemplos.

## Semana 4

### Rutinas

Siga tomando la asistencia usando las fotos y ofreciendo apoyo a los estudiantes que muestren dificultad para tomar el lápiz correctamente.

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán una historia sobre Irene, la iguana ingeniosa.

#### Vocabulario

Enseñe las palabras de manera explícita. Sustituya las que ya conocen bien y coloque las palabras que resaltamos en el megalibro usando negrilla en la pared de palabras. Vea que haya palabras que empiecen con /a/, /e/ y /o/.

#### Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15.
- Recuerde mostrar dónde se encuentra el título y señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia. Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.
- Al finalizar la actividad, los niños harán un dibujo sobre alguna parte de la historia.
- Ayúdelos a organizarse en parejas para que hagan y respondan preguntas que comienzan con QUIÉN acerca de la historia de Irene la iguana.



#### Trazo: el círculo

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que dibujen un gusano en el reverso de una de las hojas del portafolio. Diga:

- “Levanten su mano izquierda. Ahora toquen el lado izquierdo de su hoja. Haremos un gusano.”
- “Primero harán su cabeza dibujando un círculo, háganlo en el lado izquierdo de su hoja.”
- “Ahora, hagan otro círculo junto al que hicieron primero, a su lado derecho.”
- “Continuaremos haciendo tantos círculos como podamos para ir formando su cuerpo.”

Cuando terminen de dibujar los círculos, pida que hagan la cara, antenas y patitas del gusano.



#### Sala de cuatro

No importa si los círculos no forman una fila recta.

Verifique que los círculos que hagan sean formas redondas y cerradas.

Anímelos para que hagan por lo menos 3 círculos, para ello diga: “los círculos no pueden ser muy grandes porque haremos varios”.



## Actividades

### 2.4.1 Introducir el sonido inicial /i/

#### Instrucciones para el docente

Lea el texto de Irene la iguana una segunda vez y alargue el sonido /i/ al inicio de las palabras.

Pida que cada vez que oigan una palabra que empiece con /i/ que se toquen la cabeza.

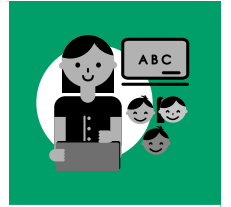
#### Consignas para decir a sus estudiantes

*“Voy a leer la historia de Irene la iguana otra vez.”*

*“¿Cómo empieza la palabra Irene? sí, empieza con /i/. Vamos a buscar más palabras que comiencen con i. Cuando las oigan, tóquense la cabeza”.*



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Poco a poco, deje de alargar el sonido de la /i/, pero si algún alumno presenta dificultades, dé más práctica y ejemplos alargando el sonido /i/.



### 2.4.2 Unir sílabas

#### Instrucciones para el docente

Antes de comenzar, coloque lápices de colores o crayones en un estuche o bolsa. Explique que tomará uno de los lápices de la bolsa, sin que ellos vean cuál es y les dará pistas sobre su color para que adivinen de qué lápiz es. Diga: blanco - negro - rosa - violeta - verde - celeste - gris - naranja - azul - rojo - amarillo - marrón.

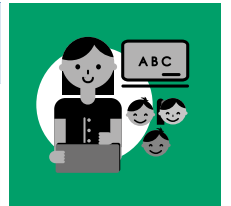


#### Consignas para decir a sus estudiantes

*Vamos a armar palabras que están medio perdidas, se separaron en partes ¿me ayudan? Si yo digo que a-zul (marcar la separación entre sílabas), quiere decir que el lápiz que tomé de la bolsa es ... (espere la respuesta) ¡azul! A ver si es correcto. Extraiga y muestre el lápiz y diga: ¡Así es!*



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos armen las palabras que corresponden y no palabras similares. Vuelva a proveer ejemplos y modele la actividad todas las veces que sea necesario.



### 2.4.3 Reconocer el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Los niños reconocerán si una palabra comienza con el sonido /i/. Explique que usted les dirá una palabra y, si esa palabra comienza con el sonido /i/ como iiiisla, ellos tendrán que aplaudir y, si esa palabra no comienza con el sonido /i/, deberán quedarse quietitos.

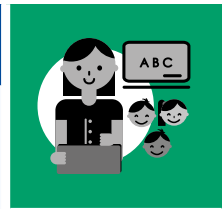
- invierno: Sí
- uno: No
- incendio: Sí
- uva: No
- olor: No
- impresora: Sí
- insecto: Sí
- erizo: No
- oruga: No
- inodoro: Sí
- instrumento: Sí
- higo: Sí
- espinaca: No



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a buscar las palabras que comienzan con *I*, como *iglú*, cuando yo diga una palabra que empiece con *I* todos van a aplaudir, si no empieza con *I* no hacen nada.

- iglú: Sí
- indio: Sí
- isla: Sí
- amarillo: No
- hilo: Sí
- amor: No
- inspector: Sí
- escoba: No
- igual: Sí
- araña: No
- hipopótamo: Sí
- aceite: No



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar el sonido /i/ inicial. Provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos.

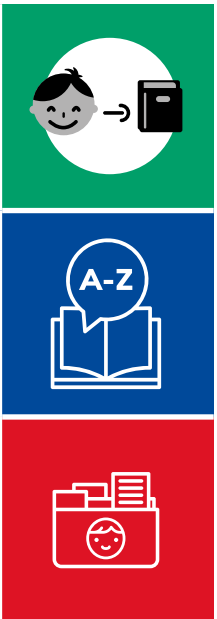
### 2.4.4 Reconocer el triángulo

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as reconocerán qué dibujos tienen forma triangular y los marcarán en sus portafolios. Pida que miren todas las imágenes de la tercera fila y que se fijen si conocen todos los objetos que representan.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora vamos a mirar todos los dibujos. ¿Saben qué es cada uno? Digamos sus nombres primero. Muy bien. Ahora vamos a descubrir qué forma tiene cada uno, recorran con sus dedos el borde de cada dibujo. De todos estos, debemos marcar los que tienen forma de triángulo/triangular (dibujar un triángulo la pizarra y pedir a los niños que dibujen uno en el aire con sus dedos). Por ejemplo, ¿la montaña tiene forma triangular? Muy bien. (Continúen con los siguientes dibujos).



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, preste atención y provea más ejemplos a aquellos alumnos/as que no reconozcan la forma triángulo.

### 2.4.5 Identificar el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Indique que van a prestar mucha atención al sonido con el que empiezan algunas palabras. Dibuje en la pizarra un "iglú". Explique que el iglú es la casa donde viven los esquimales. Pregunte a los niños con qué sonido comienza iiiglú (enfaticé y prolongue el primer sonido). Diga: Escuchen cuando digo iiiglú, /i/ es el primer sonido que digo. Invítelos a pensar y decir otra palabra que empiece con i. Por ejemplo, iiisla. Luego pida a los niños que dibujen cosas que comiencen con i, como iiglú.

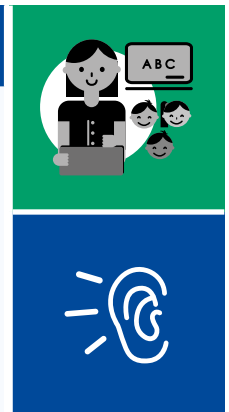
Brinde las siguientes pistas:

- Algo que usamos para enfriar las bebidas. (Hielo).
- Un objeto que sirve para atraer metales. (Imán).
- El lugar donde se va a rezar. (Iglesia).
- Un animal que es verde y tiene lengua larga. (Iguana).

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a prestar atención a los sonidos de las palabras, ¿cómo comienzan? Escuchen cuando digo iiiglú, /i/ es el primer sonido que digo.

Tienen que dibujar cosas que comiencen como iiiglú.



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar el sonido /i/ inicial. Provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos.

### 2.4.6 Separar palabras compuestas

#### Instrucciones para el docente

Ahora, usted les dirá una palabra y les pedirá que le saquen una parte para ver qué palabra se forma.

Diga la palabra completa y luego pida al niño que quite la parte de la palabra que está entre paréntesis:

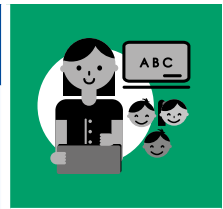
#### Consignas para decir a sus estudiantes

¿Se acuerdan de las palabras que se forman con dos palabras? A ver pensemos, si a “sacapuntas” le quitamos “saca”, ¿qué palabra queda? (espere la respuesta de los niños). ¡Muy bien! Queda la palabra “puntas”. ¡Vamos a practicar!

- |                   |                  |                   |                  |
|-------------------|------------------|-------------------|------------------|
| • (mil)hojas      | • toca(discos)   | • (abre)latas     | • (traba)lenguas |
| • (para)brisas    | • (pela)papas    | • (peli)rrojo     | • (para)caídas   |
| • (para)rrayos    | • gira(sol)      | • cubre(cama)     | • (rompe)cabezas |
| • pasa(manos)     | • (par)aguas     | • corre(caminos)  | • (rasca)cielos  |
| • (porta)rretrato | • (lava)coches   | • (guarda)bosques |                  |
| • quita(manchas)  | • lava(platos)   | • (ciem)piés      |                  |
| • (saca)corchos   | • (lava)vajillas | • atrapa(moscas)  |                  |
| • salta(montes)   | • limpia(botas)  |                   |                  |



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos manejan la diferencia entre palabra compuesta y simple. Provea más ejemplos si fuera necesario.



### 2.4.7 Jugar a Simón dice...

#### Instrucciones para el docente

Diga a los niños que jugarán a “Simón dice”. Recuérdeles cómo se juega.

Asegúrese de que todos puedan verla.

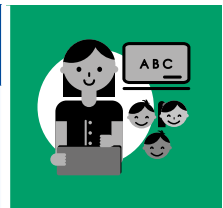
Tiene ejemplos en la semana 3.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Recuerden que este juego consiste en hacer todo lo que Simón dice. Yo voy a ser Simón y ustedes tendrán que hacer todo lo que les pida siempre que diga la frase “Simón dice...” Si no la digo, no tienen que hacer nada. Si yo digo “Simón dice que se toquen la nariz”, ustedes tienen que tocarse la nariz (pida a los niños que realicen la acción). Pero si digo solamente “tóquense la nariz”, no tienen que hacer nada porque no dije “Simón dice tóquense la nariz”.



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos/as siguen las indicaciones. Vuelva a explicar la tarea si algún alumno no pudiera hacerlo.



### 2.4.8 Integrar tamaños, formas, colores.

#### Instrucciones para el docente

Diga a los niños/as que pintarán del mismo color los dibujos que tengan igual forma y tamaño de acuerdo con lo que usted les diga.

- Círculos grandes: azul
- Círculos medianos: verde
- Círculo pequeño: rosa
- Cuadrado grande: rojo
- Cuadrado mediano: morado
- Cuadrado pequeño: marrón
- Triángulo grande: amarillo
- Triángulo mediano: naranja
- Triángulo pequeño: gris

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En esta actividad vamos a ordenar las formas según el tamaño que tienen. Ya conocemos el círculo, el cuadrado y el triángulo. Y también comparamos cosas pequeñas, medianas y grandes. Ahora deben pintar, del mismo color, todas las figuras que tienen la misma forma y el mismo tamaño como yo les indiqué. Por ejemplo, deben colorear de azul todos los círculos grandes. Búsquenlos en sus hojas.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula y verifique las tareas. Si algún alumno presentara dificultades, provea más ejemplos de cada forma o tamaño y repita la consigna: “cuadrado pequeño, azul”, por ejemplo.

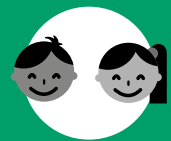
### 2.4.9 Formular preguntas simples con *cómo* y *por qué*.

#### Instrucciones para el docente

Los niños harán preguntas para descubrir un dibujo que elige el compañero. Para hacerlo, deben formular preguntas del estilo: ¿cómo se siente el personaje?, ¿por qué se siente así?

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En sus páginas hay varios dibujos que muestran situaciones. Ustedes deberán trabajar en pares y hacer preguntas para averiguar en qué dibujo está pensando el compañero. Una vez que lo descubran, deben completar el rostro que está al lado según cómo se siente el personaje (alegre, triste, asustado).



**Monitoreo del logro:** recorra el aula monitoreando las tareas de los alumnos, provea ejemplos de preguntas cuando observe dificultades.

En lugar de completar rostros, pueden tener uno alegre y uno triste y deben colorear el que representa mejor cómo se siente el personaje de cada escena.



### 2.4.10 Ordenar de manera secuencial.

#### Instrucciones para el docente

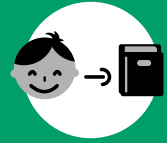
Los niños ordenarán la secuencia, uniendo cada dibujo con el número que corresponda.

Ordenarán secuencias de 3 imágenes:

**Ir a la escuela:** Padre despierta al niño, el niño se peina en el baño, el niño sale de la casa.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a observar las distintas imágenes. ¿Qué está haciendo el niño en cada una? Ahora, vamos a unir con flechas cada dibujo con un número, teniendo en cuenta en qué orden tienen que ir los dibujos.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula monitoreando las tareas de los alumnos. Formule preguntas cuando observe dificultades: “¿qué está haciendo?, ¿y antes qué hizo?”

### 2.4.11 Ordenar imágenes de modo lógico

#### Instrucciones para el docente

Los alumnos/as ordenarán las ilustraciones de acuerdo con su orden lógico, qué sucede primero y qué sucede después.

Explique con las ilustraciones: ¿Qué puede pasar primero? ¿Y luego de eso? ¿Y por qué crees que será así?

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En esta actividad tenemos que seleccionar qué creen que va a pasar después del primer dibujo. Por ejemplo, en el primer dibujo, el niño está mirando al cielo y está por llover. ¿Qué creen que va a pasar? ¡Muy bien! Lo más probable es que llueva y se moje.

Ahora márkquenlo en sus hojas.



**Monitoreo del logro:** verifique, recorriendo el aula, que los alumnos/as comprendieron la consigna y ordenan de modo lógico. Si así no fuera, pregunte nuevamente: ¿Qué puede pasar primero? ¿Y luego de eso? ¿Y por qué crees que será así?

## Semana 5



### Rutinas

Siga tomando la asistencia usando las fotos y ofreciendo apoyo a los estudiantes que muestren dificultad para tomar el lápiz correctamente.

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán la historia *Úrsula, una urraca única*.

#### Vocabulario

Enseñe las palabras de manera explícita. Sustituya las que ya conocen bien y coloque las palabras que resaltamos en el megalibro usando negrilla en la pared de palabras. Vea que haya palabras que empiecen con /a/, /e/, /i/, /o/.



#### Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en la página xx.
- Recuerde mostrar dónde se encuentra el título y señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia. Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.
- Realice la lectura de *Úrsula la urraca* varias veces.
- Un día, practiquen cómo hacer preguntas sencillas del tipo cómo y por qué: ¿Cómo se siente el personaje? ¿por qué se siente así? Organice a los niños en parejas para que tomen turnos, haciendo y respondiendo las preguntas.
- Otro día, pregunte qué pasó antes y qué pasó después en la historia.

### Trazo: El círculo

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que dibujen uvas en una hoja en blanco. Diga:

- “Para hacer el dibujo de hoy empezaremos en la parte de arriba y seguiremos hacia abajo. Pongan su mano en la parte de arriba de su hoja. Allí empezaremos el dibujo” .
- “Haremos un racimo de uvas.”
- “Haremos varias filas con círculos, cada círculo es una uva.”
- “Empezaremos cada fila del lado izquierdo”.
- “Hagan muchos círculos y los ponen juntos formando una fila. La primera fila de círculos es la más grande.”
- - “Ahora, cuando dibujo cada círculo digo uuuuuva.”

Verifique que hicieron la primera fila de círculos en la parte superior de la hoja, pero no en el borde. Sugiera que dejen un espacio entre su dibujo y el borde de la hoja.

- “Continuaremos haciendo filas de círculos, pero cada vez haremos menos círculos.”

Haga un modelo en el pizarrón como el que mostramos aquí.

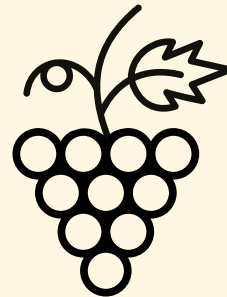
Cuando terminen de dibujar las uvas pida que hagan hojas para el racimo y agréguelas en el dibujo que hizo en el pizarrón.

#### Sala de cuatro

No importa si los círculos no son del mismo tamaño.

Verifique que los círculos que hagan sean formas redondas y cerradas.

Anímelos a que hagan, por lo menos, 3 filas de círculos.



## Actividades

### 2.5.1 Introducir el sonido inicial /u/

#### Instrucciones para el docente

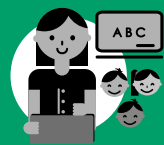
Lea el texto de Úrsula la urraca una segunda vez y alargue el sonido /u/ al inicio de las palabras.

Pida que cada vez que oigan una palabra que empiece con /u/ que se toquen la cabeza.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

“Voy a leer, otra vez, la historia de Úrsula la urraca.”

“¿Cómo empieza la palabra Úrsula? Sí, empieza con /u/. Vamos a buscar más palabras que comiencen con u. Cuando las oigan, tóquense la cabeza”.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Poco a poco, deje alargar el sonido de la /u/, pero si algún alumno presenta dificultades, dé más práctica y ejemplos alargando el sonido /u/.

### 2.5.2 Reconocer el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Indique que van a prestar mucha atención al sonido con el que empiezan algunas palabras. Dibuje en la pizarra un “uno”. Pregunte a los niños con qué sonido comienza uuuno (enfátice y prolongue el primer sonido). Diga: *Escuchen cuando digo uuuno. /u/ es el primer sonido que digo.* Invítelos a pensar y decir otra palabra que empiece con u. Por ejemplo, uurraca. Luego pida a los niños dibujen cosas que comiencen con U, como uno

- La comida preferida de los perritos. (Hueso).
- Lo que ponen las gallinas. (Huevo).

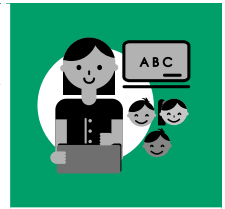
#### Consignas para decir a sus estudiantes

*Vamos a prestar atención a los sonidos de las palabras. ¿Cómo comienzan? Escuchen cuando digo uuuno, /u/ es el primer sonido que digo. Vamos a pensar cosas que empiecen como uuuno.*

*Tienen que dibujar cosas que comiencen como uno.*

Brinde las siguientes pistas:

- Una fruta pequeña de color violeta. (Uva).
- Una parte del dedo que podemos pintar. (Uña).
- Un animal fantástico que tiene un cuerno en su frente. (Unicornio).



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar el sonido U inicial. Provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos.

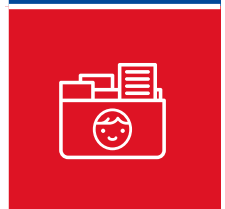
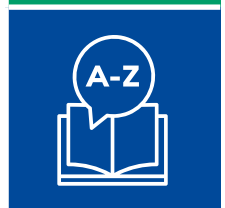
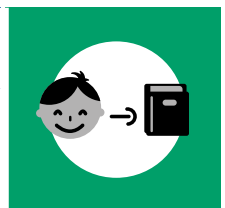
### 2.5.3 Reconocer y clasificar formas

#### Instrucciones para el docente

Presentará diferentes dibujos y los niños los clasificarán según tengan forma circular, cuadrada o triangular, coloreando el dibujo de la forma que tienen.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

*Ahora, vamos a observar las distintas imágenes que aparecen en sus páginas. Son muchas cosas que tienen diferentes formas. Van a ver que algunas tienen forma de círculo/circular, otras tienen forma de cuadrado/cuadrada, y otras tienen forma de triángulo/triangular. Deberán indicar la forma que tiene cada dibujo, coloreando el dibujo de al lado que corresponda”.*



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, preste atención y provea más ejemplos a aquellos alumnos/as que no reconozcan las formas geométricas trabajadas.

### 2.5.4 Reconocer el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que usted les dirá diferentes palabras y que ellos pondrán las manos en su cabeza si la palabra comienza con el sonido UUU como uuña. Si la palabra NO comienza con el sonido /u/, no harán nada.

#### Lista de palabras:

- uno: Sí
- escalera: No
- ocho: No
- isla: No
- urraca: Sí
- oreja: No
- unicornio: Sí
- urna: Sí
- estrella: No
- uva: Sí



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a buscar las palabras que comienzan con U, como uuuno, cuando yo diga una palabra que empiece con U todos van a pararse, si no empieza con U no hacen nada.

- hueso: Sí
- escuela: No
- alarma: No
- humo: Sí
- amigo: No
- ukelele: Sí
- azul: No
- útiles: Sí
- abeja: No
- uniforme: No



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan identificar el sonido U inicial. Provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos. Es posible que se les dificulte reconocer el sonido inicial /u/ en hueso, alargue el sonido huuueso, para ayudarles a separarlo de la siguiente vocal.

### 2.5.5 Unir sílabas

<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>En esta actividad formarán palabras a partir de dos partecitas o sílabas que usted les va a decir.</p>	<p><b>Consignas para decir a sus estudiantes</b></p> <p>Les voy a decir dos partes de una palabra y ustedes las tienen que juntar para saber qué palabra se forma. Por ejemplo, si les digo PA - TO, ¿qué palabra se forma?</p> <p>¡Se forma PATO!</p>
---	--



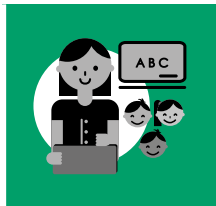
2 sílabas	3 sílabas	4 sílabas
fal-da = falda	a-bue-la = abuela	bi-blio-te-ca = biblioteca
li-bro = libro	plá-ta-no = plátano	es-tó-ma-go = estómago
ci -ne = cine	es-cue-la = escuela	me-lo-co-tón = melocotón
u-va = uva	cua-der-no = cuaderno	mar-ca-do-res = marcadores
hi-jo = hijo	es-pal-da = espalda	bi-sa-bue-lo = bisabuelo
o-jo = ojo	na-ran-ja = naranja	pa-na-de-ro = panadero
a-zul = azul	pan-ta-lón = pantalón	ca-ra-me-lo = caramelo



**Monitoreo del logro:** verifique que al unir las sílabas se forme la palabra estímulo. Provea más ejemplos y repeticiones. Trabaje en grupos pequeños con alumnos/as que presenten dificultades.

### 2.5.6 Recordar objetos que vimos

<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Haga una ronda con los niños. Explique que en esta actividad van a ejercitar su memoria. Haga un ensayo antes de comenzar el juego.</p>	<p><b>Consignas para decir a sus estudiantes</b></p> <p>Vamos a realizar un juego que se llama “De un país muy lejano, ha venido un barco cargado de...”, ustedes tienen que recordar todo lo que trae ese barco. Voy a comenzar diciendo: “De un país lejano, ha venido un barco cargado de y luego voy a decir una palabra, por ejemplo, plátanos. El que sigue en la ronda tendrá que decir plátanos y agregar una nueva palabra, por ejemplo, plátanos y botellas y el siguiente tendrá que repetir esas dos palabras y agregar una más, por ejemplo, plátanos, botellas y flores. Y así sucesivamente. No pueden repetir palabras que ya se dijeron. Si se repite o se olvida alguna palabra de la lista, volvemos a empezar.</p>
--	--



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos/as hayan comprendido la consigna y agreguen solo una palabra. Si fuera necesario, provea más ejemplos con las palabras de la pared de palabras.

### 2.5.7 Dibujar su casa

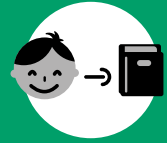
#### Instrucciones para el docente

Los niños/as dibujarán una casa.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a dibujar una casa. Piensen en sus casas.  
¿Se animan a dibujarla?

No olviden poner puertas y ventanas en su casa.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula verificando los dibujos. Encontrará mucha variedad. Es lo esperable para la edad.

### 2.5.8 Responder preguntas comparativas

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que observen las imágenes de las dos personas y que respondan sus preguntas.

1. ¿Quién tiene más edad/más viejo?
2. ¿Quién tiene menos pelo?
3. ¿Quién tiene la boca más grande?
4. ¿Quién tiene pantalones más largos?
5. ¿Quién es más joven?
6. ¿Quién tiene más arrugas?
7. ¿Quién usa pantalones más cortos?
8. ¿Quién tiene ojos más grandes?

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a mirar los dibujos y ver en qué se diferencian los dibujos, por ejemplo: ¿quién es más alto?



**Monitoreo del logro:** provea más ejemplos y repeticiones a aquellos alumnos que no puedan responder las preguntas: "Mira, el abuelo tiene pantalones más largos y el niño, pantalones más cortos".

### 2.5.9 Hacer comparaciones

#### Instrucciones para el docente

Los niños reconocerán la silueta de cada objeto o animal, dirán de qué color es cada uno y lo nombrarán. Luego, deberán compararlos, es decir, describir uno en función del otro. Por ejemplo, frente al par de dibujos león - conejo, podrán decir “el león es más peligroso que el conejo” o “el conejo es más pequeño que el león”. Brinde tantos ejemplos como sean necesarios para asegurarse de que los niños comprendieron la consigna.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

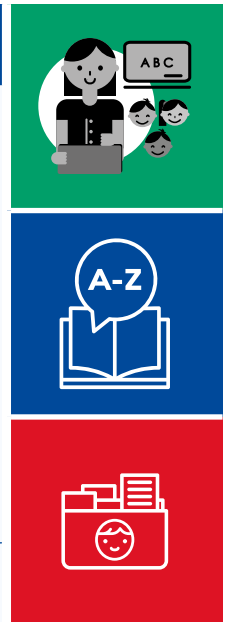
Vamos a mirar estos dibujos, a ver qué podemos decir del león y el conejo, en qué son distintos: “el león es más peligroso que el conejo” claro, o “el león es más grande que el conejo”.

#### Siluetas de

- león - conejo
- elefante - cerdo
- escarabajo - gato
- casa - castillo
- bicicleta - tren
- pelota - bloque



**Monitoreo del logro:** provea más ejemplos y repeticiones a aquellos alumnos que no puedan formular las oraciones: “mira, la casa es más grande que la caja”.



### 2.5.10 Formar palabras compuestas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que en la primera columna tienen dos dibujos, con los cuales se puede formar una palabra compuesta. Una vez que formaron la palabra compuesta, tienen que unir los dibujos de las dos columnas para ver la palabra con los dibujos.

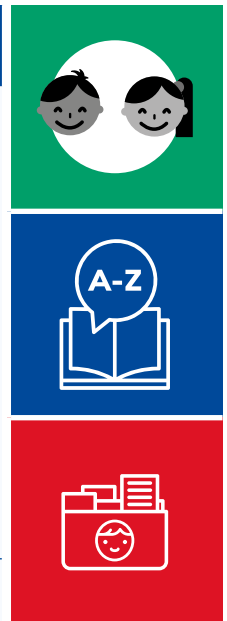
Ayúdelos a organizarse en parejas para que comenten qué significa la palabra que formaron al unir los dibujos.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Por ejemplo, primero tienen la palabra “cien” y luego “pies”.  
¿Qué palabra puedo formar?  
¡Muy bien! Ciempiés. Entonces tengo que unir esos dibujos con el primer dibujo que es un ciempiés.  
¿Qué es un ciempiés?



**Monitoreo del logro:** verifique que unan los dibujos correctos. Provea nuevos ejemplos si fuera necesario. Camine por el salón escuchando la forma en que definen las nuevas palabras y dé ayuda de ser necesario.



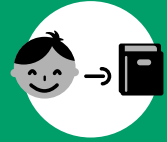
### 2.5.11 Dibujar el plano de mi casa

#### Instrucciones para el docente

En el reverso del portafolio, cada niño dibujará un mapa de su casa.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

¿Se acuerdan de que dibujamos casas? Ahora vamos a tratar de dibujar cómo es nuestra casa por dentro, como si fuera un mapa, ¿se animan?



**Monitoreo del logro:** recuerde que encontrará muchas diferencias en los dibujos de sus alumnos/as, es propio de la edad. Refuerce que el dibujo debe representar a una casa, recuérdelos el “cuadrado” para poder dibujarla.



## Semana 6

### Rutinas

Siga tomando la asistencia usando las fotos y ofreciendo apoyo a los estudiantes que muestren dificultad para tomar el lápiz correctamente.

### Lectura de la semana

Esta semana leerán la historia de Ricitos de oro y los tres osos.





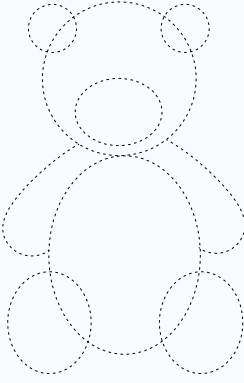
#### Vocabulario

Enseñe las palabras de manera explícita. Sustituya las que ya conocen bien y coloque las palabras que resaltamos en el megalibro usando negrilla en la pared de palabras.



#### Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15.
- Recuerde mostrar dónde se encuentra el título y señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia. Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.
- Practiquen cómo hacer preguntas sencillas de tipo cómo y por qué. ¿Cómo se siente el personaje?, ¿por qué se siente así? Organice a los niños en parejas para que tomen turnos haciendo y respondiendo las preguntas.



<b>Trazo: El círculo</b>		   
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Pida a los niños que repasen las líneas punteadas para formar al oso en la mitad izquierda de su hoja. Luego, pídeles que copien el oso en la mitad derecha haciendo los mismos círculos. Cuando terminen los dos osos pida que dibujen su cara y decoren a papá oso y a mamá osa.</p> <p>Diga:</p> <p><i>“Vamos a hacer al papá oso. Repasen las líneas punteadas. Ahora que terminaron haremos a mamá osa. Copien los mismos círculos en la otra mitad de la hoja.”</i></p>	<p><b>Sala de cuatro</b></p> <p>NO pida que copien al oso completo, solamente su cabeza.</p> <p><i>“Ahora dibujaremos la cabeza de mamá oso copiando los círculos”.</i></p>	
		

## Actividades

<b>2.6.1. Decir palabras de acuerdo con el sonido inicial</b>		 
<p><b>Instrucciones para el docente</b></p> <p>Divida al grupo en equipos. Explique que usted les dará pistas a cada equipo para que digan palabras que empiezan con /a/, /e/, /i/ /o/ o con /u/. Por cada palabra que adivina el equipo, obtiene un punto. Gana el equipo que obtenga más puntos.</p>	<p><b>Consignas para decir a sus estudiantes</b></p> <p>Vamos a jugar en grupos a decir palabras que comienzan con a/e/i/o/u, yo les voy a dar pistas para que las adivinen.</p>	

Pista	Respuesta
El primer número que empieza con u.	Uno
Una fruta de color verde que tiene un gran carozo y empieza con a.	Aguacate
Un pedazo de tierra que está flotando en el mar y empieza con i.	Isla
Las ondas que hace el mar con su movimiento, que empiezan con o.	Olas
Una guitarra muy pequeña que empieza con u	Ukelele
Una comida que tiene masa y relleno y empieza con e	Empanada

Pista	Respuesta
Un pájaro de color negro que empieza con u.	Urraca
La estación más fría del año que empieza con i.	Invierno
Un aparato que usamos para aspirar el polvo y empieza con a.	Aspiradora
Una parte del dedo que podemos pintar y empieza con u.	Uña
Una persona que viaja en cohete a la luna y empieza con a	Astronauta
Un animal de fantasía que tiene un cuerno en la frente, que puede volar y empieza con u.	Unicornio
Un objeto que usamos para barrer y empieza con e.	Escoba
Una fruta pequeña, en racimos, de color violeta que empieza con u.	Uva
Un animal que tiene trompa y empieza con e.	Elefante
La casa de los esquimales que empieza con i	Iglú
Una parte del cuerpo que usamos para mirar.	Ojos
Un objeto que sirve para juntar metales que empieza con i.	Imán



**Monitoreo de logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan reconocer o producir palabras de acuerdo con su sonido inicial. Provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos.

### 2.6.2 Separar en sílabas

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que piensen en su comida favorita o en una fruta o verdura que les guste. Explique que cada uno dirá su comida/fruta o verdura favorita, separando en sílabas la palabra para que sus compañeros adivinen qué palabra es.

Después de dar el ejemplo, ayúdelos a organizarse en grupos para que cada uno diga su comida favorita separada en sílabas y los demás la adivinen.

Puede repetir la actividad con familiares, colores y animales.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar a adivinar la comida favorita de cada uno. Para eso, deben decir su comida favorita separándola en partecitas o sílabas. Por ejemplo, mi comida favorita es SAL-CHI-CHAS (haga un aplauso por cada sílaba). ¿Cuál es mi comida favorita? (Espere la respuesta del grupo) ¡Muy bien! Mi comida favorita son las Salchichas.

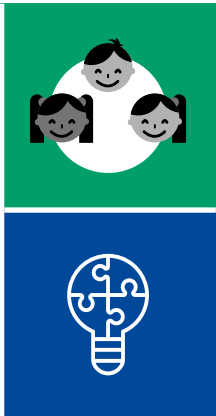


**Monitoreo del logro:** verifique que separen en las sílabas correspondientes. Si así no fuera, provea más ejemplos, haga palmadas.

### 2.6.3 Simón dice

**Instrucciones para el docente**  
 Jugarán a “Simón dice”. Pida a los niños que se reúnan alrededor de usted. Recuerde que tiene ejemplos en la semana 3.

**Consignas para decir a sus estudiantes**  
 Vamos a jugar a Simón dice, ¿se acuerdan? Yo voy a ser Simón y ustedes tendrán que hacer todo lo que les pida, siempre que diga la frase “Simón dice...”. Si no la digo, no tienen que hacer nada.

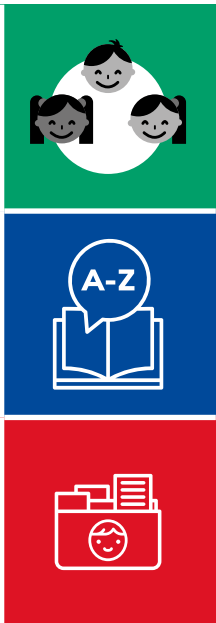


**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos/as sigan las instrucciones. Repita la consigna, de ser necesario.

### 2.6.4 Reconocer las diferencias

**Instrucciones para el docente**  
 Los niños preguntarán y responderán acerca de si un elemento es el más o el menos en relación con los otros elementos que aparecen en las ilustraciones.  
 Pida a los niños que observen cada grupo de dibujos y que elijan un elemento para compararlo con los demás del grupo. Pueden compararlos por tamaño (más grande), por color (menos colorido), por otras cualidades (más ruidoso/menos peligroso/más amistoso/menos útil).  
 Por ejemplo: cuchillo - tenedor - cuchara.

**Consignas para decir a sus estudiantes**  
 A ver, ¿cuál es el más filoso de estos objetos? El cuchillo es el más filoso de este grupo o ¿Cuál es el cubierto que más usas? El tenedor es el cubierto que más uso.”

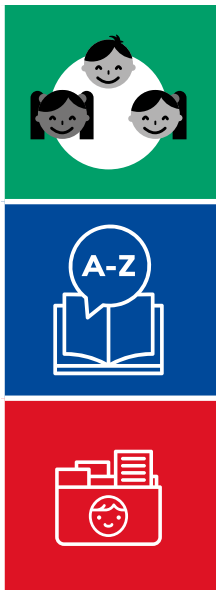


**Monitoreo del logro:** verifique que comparen los objetos y reconozcan sus diferencias. Provea nuevos ejemplos a los alumnos/as que presenten dificultades.

### 2.6.5 Formar palabras compuestas

**Instrucciones para el docente**  
 Explique a los niños que en la primera columna tienen dos dibujos con los que pueden formar una palabra compuesta. Una vez que formaron la palabra compuesta, lo unirán con el dibujo que corresponde en la otra columna.

**Consignas para decir a sus estudiantes**  
 Aquí tenemos unos dibujos, Por ejemplo, primero “girar” y luego “sol”. ¿Qué palabra puedo formar? ¡Muy bien! Un girasol. Entonces tengo que unir esos dibujos con el primer dibujo que es un girasol.



**Monitoreo del logro:** verifique que unan los dibujos de modo correcto, provea nuevos ejemplos si fuera necesario.

### 2.6.6 Formular y responder preguntas que comienzan con dónde.

#### Instrucciones para el docente

Los alumnos encontrarán elementos en un dibujo. Pida a los niños que trabajen en pares y miren la lámina con atención. Modele con un ejemplo la formulación de preguntas encabezadas por “¿dónde está?”

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En este juego cada uno tendrá que elegir personajes, animales u objetos que les gusten de la lámina sin decir dónde se encuentran. Y en pares deberán hacer preguntas indicando al compañero lo que debe buscar. Por ejemplo, si yo elijo el perro con sombrero, debo preguntar ¿dónde está el perro con sombrero?



**Monitoreo del logro:** monitoree que las preguntas comiencen con dónde. Si así no fuera, repita la consigna y modele.

### 2.6.7 Dar instrucciones simples de pasos

#### Instrucciones para el docente

Usted le dará instrucciones a los niños/as para hacer cosas. Use las ilustraciones con dibujos de niños haciendo diferentes movimientos que encontrará en el megalibro. Estímulos:

- saltar
- rascarse la cabeza
- tocarse la nariz
- ponerse en cuclillas
- levantar los brazos
- dar una vuelta
- taparse la cara con las manos
- poner cara graciosa
- aplaudir
- extender los brazos hacia los costados
- cerrar los ojos
- poner las manos en la cintura
- tocarse los pies
- separar las piernas hacia los costados

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Es el mismo juego de movimiento que hicimos la semana pasada, pero esta vez será un poquito más difícil. Aquí tengo dibujos de niños haciendo distintas cosas. Uno de ustedes elegirá los dibujos sin decirles a los demás cuál eligieron, y les dirán las instrucciones de las acciones que deben hacer. Los demás deben realizarlas en el orden indicado.



**Monitoreo del logro:** verifique que las instrucciones de los alumnos/as no sean “contar lo que ven” sino que permitan adivinar. Modele nuevamente la actividad si es necesario.

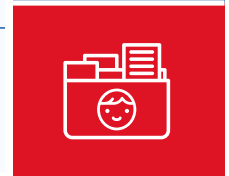
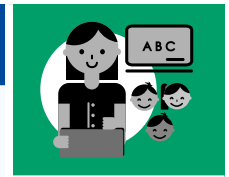
### 2.6.8. Reconocer el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Diga a los niños que mirarán los dibujos, pensarán con qué sonido empiezan y unirán cada uno con el otro dibujo que comienza igual.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a mirar estos dibujos, ¿con qué sonido comienzan?, ¿cuales comienzan iguales?



**Monitoreo del logro:** es importante que identifique, si hubiera, a aquellos alumnos que presentan dificultades y vuelva a modelar y practicar con ellos. Puede hacerlo en un grupo pequeño.

### 2.6.9 Dibujar el mapa de mi barrio

#### Instrucciones para el docente

Los niños dibujarán el mapa de su barrio. Comenzarán dibujando su casa y lo que haya al lado. Dé un ejemplo en la pizarra.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora van a comenzar a dibujar el mapa de su barrio. Vamos a ir agregando dibujos, pero primero vamos a dibujar su casa y lo que hay al lado de ella, puede ser la casa del vecino o un negocio. (Dibuje en la pizarra). Por ejemplo, acá está mi casa (dibuje una casa simple) y a lado, hay otra casa, la de mi vecino (dibuje otra casa).



**Monitoreo del logro:** como en todos los dibujos, encontrará muchas diferencias entre sus alumnos/as, fíjese que todos dibujen algún otro edificio además de su propia casa.

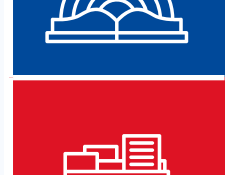
### 2.6.10 Inventar historias breves

#### Instrucciones para el docente

Forme grupos de tres alumnos. Explique que cada grupo debe elegir una historieta del portafolio (las mismas que usaron para las actividades 2.1.10, y 2.3.9), cada integrante elegirá una imagen e inventará una frase que la describa. Luego, cada grupo contará la historia que inventó: cada integrante en orden dirá la frase que pensó para la imagen y el resto escuchará atento la historia que inventaron.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Cada grupo elegirá una historieta y cada integrante va a pensar una frase que describa una de las imágenes. Para contar la historia, el integrante que eligió la primera imagen dirá la frase que pensó, luego el segundo hará lo mismo y por último, el tercero y así todos conoceremos la historia que inventaron.



**Monitoreo del logro:** monitoree que todos participen y que las historias corresponden a las ilustraciones. Formule preguntas para ayudar a los alumnos a hacer la tarea.

### 2.6.11 Formular preguntas que comienzan con “cuándo”

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que miren los dibujos de sus portafolios y que formulen preguntas sobre cuándo ocurren diferentes situaciones. Esas preguntas deben responderse con alguno de los dibujos de la segunda columna. A continuación, pida que unan los dibujos de las columnas en función de cuándo ocurre cada uno.

En parejas compararán sus respuestas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En este juego debemos hacer preguntas sobre los dibujos de la primera columna para averiguar cuándo sucede cada cosa. Por ejemplo, si yo quiero saber en qué momento suelen dormir las personas, voy a preguntar ¿cuándo dormimos? Y entonces responderemos (aguarde a que los niños respondan y modele según sea necesario) muy bien, durante la noche. Después, deberán unir los dibujos de cada columna según cuándo ocurran.



**Monitoreo del logro:** verifique que las preguntas comiencen con cuándo, si así no fuera provea más ejemplos, modele la actividad nuevamente.

## Semana 7



### Rutinas

Siga tomando la asistencia usando las fotos y ofreciendo apoyo a los estudiantes que muestren dificultad para tomar el lápiz correctamente.

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán la historia de Úrsula la urraca y Adela, una ardilla ahorradora.

#### Vocabulario

Enseñe las palabras de manera explícita. Sustituya las que ya conocen bien y coloque las palabras que resaltamos en el megalibro usando negrilla en la pared de palabras. Asegúrese de enseñar la palabra ahorradora.



## Lectura de la semana

## Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15.
- Diga: “¿Recuerdan la historia de Adela y Úrsula?” ¿Cómo era Úrsula?, sí, era muy vanidosa. ¿Cómo era Adela?, sí era muy lista. Vamos a ver qué les pasa en esta nueva historia.
- Recuerde mostrar dónde se encuentra el título y señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- Utilice el título y las ilustraciones para predecir de qué creen que tratará la historia. Recuerde parar durante la lectura para corroborar si se cumplió lo que predijeron.
- Practiquen cómo hacer preguntas sencillas usando la palabra dónde, por ejemplo ¿dónde guarda Adela sus nueces y avellanas?, ¿dónde vive Úrsula la urraca?
- Otro día, practiquen cómo hacer preguntas “para qué”. Organícelos en parejas para que se pregunten y respondan entre sí: ¿Para qué guarda Adela sus nueces y avellanas?, ¿para qué guarda Úrsula sus “tesoros”?



## Trazo: El cuadrado

## Instrucciones para el docente

Dibujarán un cuadrado. Diga: “Primero imaginaremos el cuadrado.” Use su dedo para dibujar uno en el aire y pida que lo imiten.

Ahora ponga un ejemplo en el pizarrón.

Dibuje cuatro puntos, y diga: “El cuadrado tiene cuatro esquinas, haré un punto para cada una”.

Luego únalos para formar un cuadrado.

Empiece en el punto superior izquierdo, trace la línea hasta la derecha hasta llegar al siguiente punto. Diga: “Siempre empezamos arriba y de la izquierda a la derecha.”

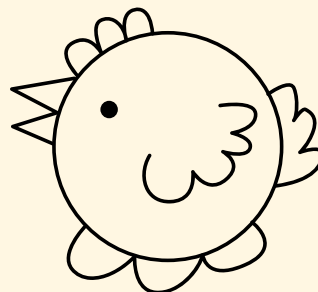
Pida que hagan lo mismo en su hoja. Continúen uniendo los puntos. Cuando hayan terminado su cuadrado diga: “qué cosas conocen que sean cuadradas. Por ejemplo, una caja de regalo, un portarretratos, un dado, ¿qué más? Ahora conviertan su cuadrado en una de estas cosas.”

Recuerde que tener dificultad para dibujar un cuadrado NO quiere decir que no puedan reconocerlo.

## Sala de cuatro

Continuarán haciendo figuras con círculos. Pida que doblen una hoja en blanco a la mitad, no importa si lo hacen vertical u horizontalmente. Luego vuelva a pedir que doblen la hoja a la mitad. Tendrán cuatro espacios. Pida que hagan un círculo en cada espacio. Haga un ejemplo en el pizarrón.

Pregunte si recuerdan al pollito Tito. Repitan la rima mientras les enseña cómo agregar el pico, la cresta, el ala, la cola y las patas. Diga: Ahora, conviertan cada círculo en un pollito como el que yo dibujé”.



## Actividades

### 2.7.1 Decir palabras de acuerdo con su sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

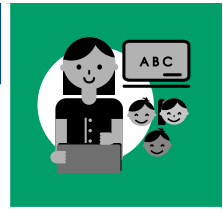
Divida al grupo en equipos. Explique a los niños que cada equipo tendrá que decir una palabra que empiece con el sonido que usted diga y que por cada palabra obtendrá un punto. Indique que puede pedirles que digan palabras que empiecen con /a/, /e/, /i/, /o/, /u/.

Puede armar de forma anticipada un dado y en cada lado colocarle un dibujo con el sonido inicial correspondiente. Algunos lados pueden tener los tres dibujos, es decir, que los niños pueden decir palabras con cualquiera de esos cinco sonidos. Un integrante del equipo puede pasar a lanzar el dado para ver qué sonido le toca.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Hoy vamos a jugar a decir palabras que comiencen con A / E / I / O / U /  
A ver...



**Monitoreo del logro:** preste atención a aquellos alumnos/as que no puedan producir palabras de acuerdo con su sonido inicial. Provea más ejemplos y práctica en pequeños grupos usando las palabras de la pared.

### 2.7.2 Unir sílabas para formar la palabra

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que elijan algún objeto que esté en el salón o algún útil escolar que tengan en su cartuchera, sin decirlo en voz alta. Cada uno deberá decir ese objeto separando en sílabas la palabra para que sus compañeros de grupo adivinen qué palabra es. Modele la actividad.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En este juego, cada uno debe elegir un objeto del salón o de su cartuchera y decirlo en partecitas. Tenemos que adivinar cuál es. Por ejemplo, yo elegí la...PI-ZA-RRA (haga un aplauso por cada sílaba). ¿Qué objeto elegí? (Espere la respuesta del grupo) ¡Muy bien! Elige la pizarra.



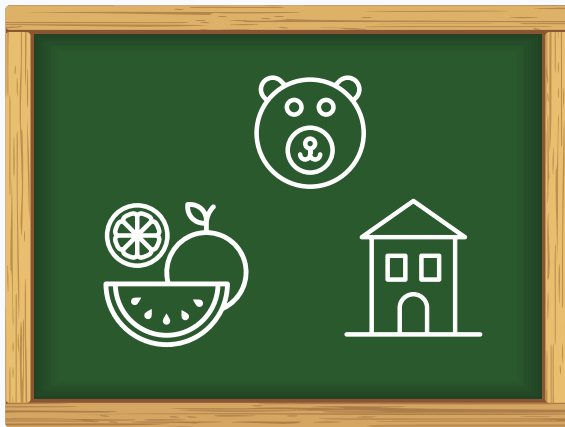
**Monitoreo del logro:** verifique que la palabra que formen sea la correcta. Provea más ejemplos y repeticiones si fuera necesario utilizando las palabras de su pared.

### 2.7.3 Recordar objetos

#### Instrucciones para el docente

Dibuje 5 elementos en la pizarra. Una vez que los borre, los niños deberán dibujar los objetos que recuerden. Trate de hacer dibujos con forma de círculo o de cuadrado.

Finalmente, deberán comparar sus dibujos con los de su compañero de banco y revisar si falta alguno.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Voy a hacer unos dibujos. Miren bien porque luego, cuando los borre, ustedes tendrán que dibujar lo mismo que había en la pizarra.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Repita la consigna si fuera necesario.

### 2.7.4 inventar palabras compuestas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que ahora ellos inventarán palabras compuestas. Pida que trabajen en tríos y que miren los dibujos que tienen en el portafolio y entre todos pensarán qué palabra pueden inventar y para qué puede servir.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Por ejemplo, con el dibujo de SOFÁ y COCHE, podemos formar... ¡Sofacoche! Un sofacoche es un coche con forma de sofá/ Un sofá que tiene ruedas como el coche con el que se puede viajar.

1. sofá + coche = sofácoche.
2. pisar + plátano = pisaplátano.
3. pinchar + globos = pinchaglobos.
4. moto + mesa = motomesa.
5. pintar + casas = pintacasas.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, que usen los dibujos como estímulo y que no agreguen otras partes. Provea ejemplos.

### 2.7.5 Inventar historias breves

#### Instrucciones para el docente

Arme una ronda con los niños. Explique que van a inventar historias entre todos. Utilice las historietas del portafolio (las mismas que usó en las actividades 2.1.10, 2.3.9 y 2.6.10). Señale las diferentes viñetas y realice preguntas para que los niños realicen una descripción (¿dónde está el personaje?, ¿qué hace?, ¿qué pasó?) y se forme la historia. Para cada historieta, pida a los niños que inventen qué más pasará en la historia o cómo piensan que continuará.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a inventar historias entre todos. Voy a elegir una historieta y les voy a señalar en orden cada uno de los dibujos y ustedes me dirán qué está pasando en cada uno y así contaremos la historia completa.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que lo que digan corresponda a las ilustraciones, formule preguntas si así no fuera: ¿Qué sucede acá? ¿Quién es? ¿Qué hace?



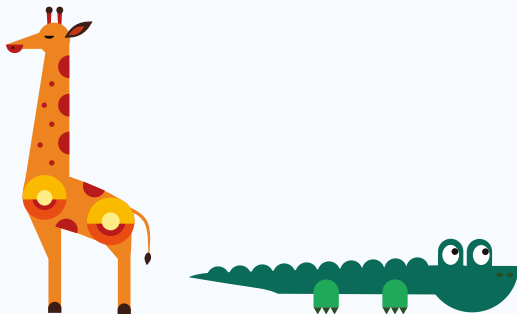
### 2.7.6. Buscar lo que dice mi compañero

#### Instrucciones para el docente

Indique a los niños que miren la imagen y explique que cada uno deberá hacer una pregunta para que los compañeros de su grupo busquen y encuentren al animal en el que están pensando. Para eso, deberán pedir al animal que es más alto, bajo, gordo, con cuello largo, o lo que sea, según corresponda.

Por ejemplo: “Busquen el animal con cuello más largo o el animal con cola más larga”.

Las indicaciones serán comparando dos animales.

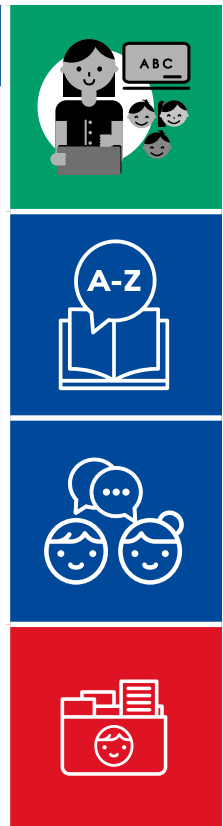


#### Consignas para decir a sus estudiantes

En esta tarea todos debemos observar la lámina con los animales escondidos y de a uno van a tener que decir a quién debemos buscar porque es el que más tiene una característica especial, por ejemplo, puedo decir “busquen el animal más pequeño” si quiero que encuentren la hormiga o “busquen el animal con cola más larga”, si pienso en el mono.



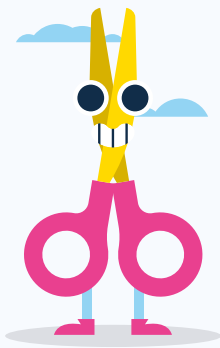
**Monitoreo del logro:** provea nuevos ejemplos o formule preguntas cuando observe dificultades con la consigna.



### 2.7.7 Formular preguntas simples con para qué

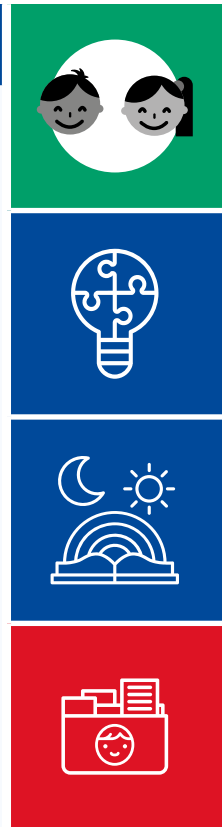
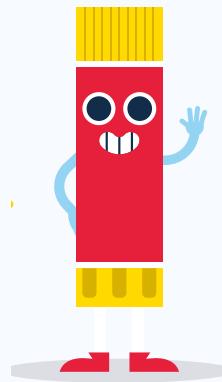
#### Instrucciones para el docente

En parejas, los niños formularán preguntas acerca de la función que tienen diferentes objetos. Modele la actividad con un ejemplo. “Por ejemplo, aquí tenemos una tijera. “Por ejemplo, aquí tenemos una tijera. ¿**Para qué** (enfatique la fórmula) sirve la tijera? Muy bien para cortar.” Pida a los niños que tengan lápices de colores para encerrar con el mismo color los dos objetos que sirven para lo mismo.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a mirar los dibujos que tienen en sus portafolios y a preguntarnos para qué sirve cada uno. Tenemos que encontrar los pares de dibujos que pueden usarse para hacer las mismas cosas y marcarlos con el mismo color. La primera pregunta la hago yo, y después ustedes tienen que preguntarle a su compañero “¿para qué sirve ?”



**Monitoreo del logro:** verifique que las preguntas comiencen con “para qué”. Provea más ejemplos o modele la actividad si fuera necesario.

### 2.7.8 Ordenar de modo lógico

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que observen la imagen de la primera fila y que traten de descubrir qué es lo más probable que suceda después. Conversen al respecto tratando de encontrar entre todos una explicación, luego pasen a la siguiente ilustración.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En esta actividad tenemos que seleccionar qué creen que va a pasar después del primer dibujo, como hicimos la semana pasada. Deben unirlo con alguno de los dos dibujos que se encuentran debajo.

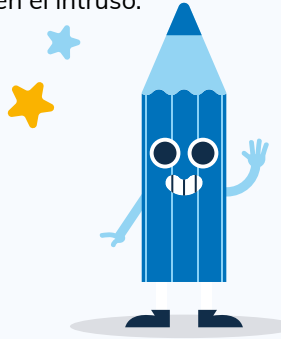


**Monitoreo del logro:** verifique que el orden sea el que corresponda. Formule preguntas para ayudar a aquellos alumnos/as que presentaran dificultades: ¿Qué hace?, ¿Y qué podría pasar después?

### 2.7.9 Reconocer al intruso con diferente sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Explique que en cada fila de su hoja hay 2 dibujos que empiezan por el mismo sonido y otro que es un intruso porque empieza con un sonido diferente. Pida que tachen el intruso.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a mirar estos dibujos y marcar al intruso, que es el que NO comienza igual que los otros.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique la tarea de cada alumno y, si encuentra alumnos con dificultades para hacerla, provéales de nuevos ejemplos de los sonidos con los que observa dificultades.

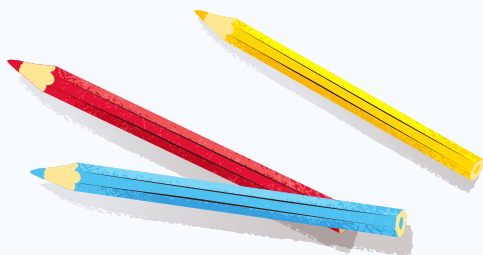


### 2.7.10 Reconocer Sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

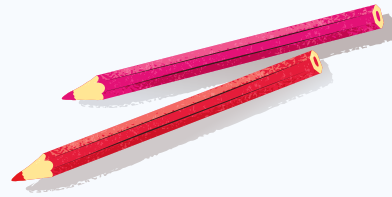
Pida a los niños que pinten los dibujos que comienzan como la palabra que usted diga, por ejemplo, si digo aaanillo, pintarán todos los dibujos que comienzan con A de color

Modele la actividad.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

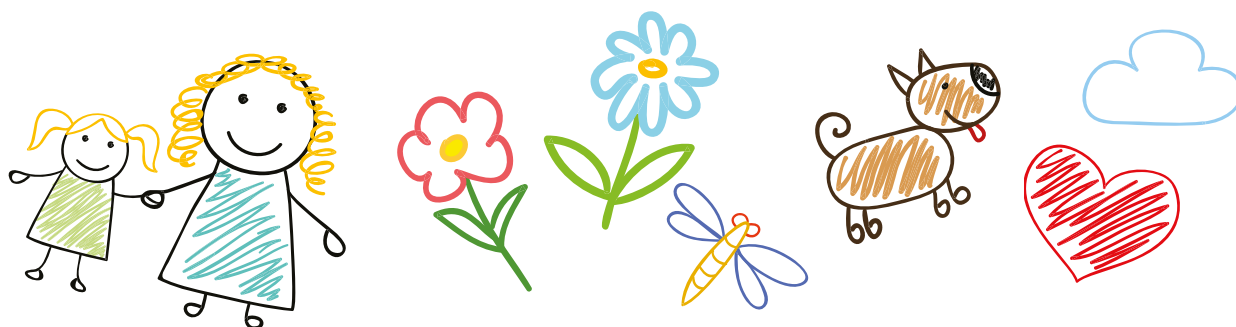
Quiero que pinten el dibujo que empieza igual que la palabra que yo dije y con el color que yo les diga.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique las tareas y provea nuevos ejemplos a aquellos alumnos/as que presenten dificultades en reconocer los sonidos.



## Semana 8



### Rutinas

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán otra vez las dos historias de Adela la ardilla y Úrsula la urraca.

#### Vocabulario

Revise la pared de palabras. Quite las que ya conocen bien y devuelva algunas palabras de las primeras semanas para refrescar su significado. Coloque nuevamente el vocabulario de la primera historia de Adela y Úrsula: vanidosa, relamerse, halagos.



#### Instrucciones para el docente

En esta última semana de la segunda unidad no leeremos una nueva historia, sino que compararemos dos de las historias que ya leímos y que tienen los mismos personajes: Adela y Úrsula. Además, integrarán el uso de todas las preguntas que realizaron durante la unidad: Quién, qué, cuándo y dónde.

- Diga: ¿“Recuerdan las historias de Adela y Úrsula” ?, vamos a leerlas otra vez”.
- El primer día, que lea nuevamente las historias y practiquen cómo hacer preguntas. Organícelos **en parejas** para que se pregunten y respondan entre sí: ¿Quiénes son los personajes de las dos historias? ¿Dónde sucede cada historia? ¿Cómo es Adela?, ¿Cómo es Úrsula? ¿Qué hace Adela? ¿Qué hace Úrsula?
- Otro día dirija la actividad para que **toda la clase** participe. Pregunte ¿Quién es más lista, Adela o Úrsula? ¿Por qué creen que ella es más lista? ¿Quién es más vanidosa?, ¿por qué?
- El último día, que lean otra vez las mismas historias y hagan las comparaciones: ¿En que se parecen las historias que escuchamos sobre Adela y Úrsula? Ayúdelos a concluir que tienen los mismos personajes y suceden en el mismo lugar (¿el bosque donde viven?). En las dos historias Adela es más inteligente y Úrsula es vanidosa. ¿En qué son diferentes? Pueden concluir, por ejemplo, que en la primera historia, Adela engañó a Úrsula aprovechándose de su vanidad, pero en la segunda historia la ayudó. En la primera, Úrsula tenía comida y Adela no, en la segunda fue al revés.

## Trazo: El cuadrado y el círculo

### Instrucciones para el docente

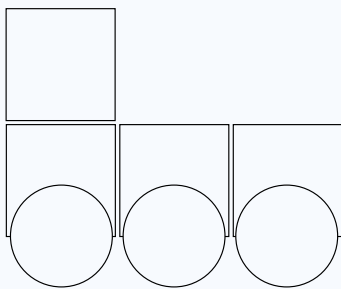
Diga: “Dibujaremos un tren. Haremos un cuadrado por cada vagón. En el primero, donde está el conductor, haremos dos cuadrados”.

Haga un ejemplo en el pizarrón, como la imagen que mostramos aquí, pero todavía no le haga las ruedas. Recuérdeles que empiecen su dibujo de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.

Revise que hayan hecho los cuatro cuadrados.

“Ahora le haremos una rueda a cada vagón”.

Para terminar, dibujen la cara del conductor en el cuadro superior del primer vagón y pinten su tren.



### Sala de cuatro

Continuarán haciendo figuras con círculos. Doblen una hoja en blanco hasta que tengan cuatro espacios y usen el reverso de la hoja, que está en blanco. Pida que hagan un círculo en cada espacio. Haga un ejemplo en el pizarrón.

Pregunte:

“¿Quiénes son los personajes que hemos conocido... uno que empieza con /a/?”

De ser necesario dé más pistas, (le gusta comer avellanas, es ahorradora) hasta que adivinen que es Adela.

Diga: “Dibujen su cara en uno de los círculos”.

Continúe con Enrique, Octavio y Úrsula.



## Actividades

### 2.8.1 Reconocer sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

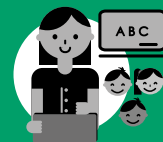
Use su pared de palabras, revise las instrucciones de la pág. Xx para verificar que su pared está lista. Tenga a mano dibujos o recortes de los personajes de la unidad: Adela la ardilla; Enrique, el erizo, Irene, la iguana, Octavio, el oso perezoso, Úrsula, la urraca. Muestre el dibujo de cada personaje y encuentren dónde deben colocarlo en la pared de palabras.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: “Hemos conocido a muchos personajes en las historias que leímos. Hay un animal al que le gusta comer avellanas y nueces, tiene una cola esponjosa ¿quién es? Ellos dirán Adela la ardilla, entonces enseñe su dibujo.”

Diga: “¿Cuáles de las palabras en nuestra pared empiezan igual que Adela? Vamos a poner a Adela con las palabras que empiezan con aaaa”.

Siga con el resto de los personajes.



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños encuentren la columna que corresponde a cada personaje y que identifiquen que todas las palabras en esa columna inician con el mismo sonido.

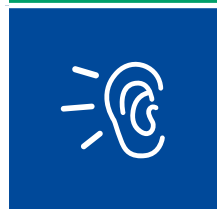
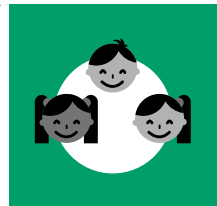
### 2.8.2 Unir sílabas

#### Instrucciones para el docente

Forme pequeños grupos/equipos. El juego consiste en adivinar qué palabra dice el equipo contrario. Cada equipo debe elegir una palabra que empiece con el sonido de una vocal, es decir, que empiece con a, con e, con i, con o, o con u y debe decir esa palabra separándola en sílabas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Cada equipo debe elegir una palabra que empiece con el sonido de una vocal (por ejemplo, aaanillo, eeescalera, oooso, iiiglú o uuuno) y lo debe decir separándolo en partes/sílabas. Los otros equipos deben adivinar qué palabra es. El primer equipo que adivina gana un punto. Diga, por ejemplo, si un grupo dice "a - ni - llo", el primer equipo que dice "anillo" gana un punto.



**Monitoreo del logro:** verifique que la palabra formada corresponde a lo que pensó el equipo contrario; provea nuevos ejemplos usando palabras de su pared de palabras y modele la tarea nuevamente si fuera necesario.

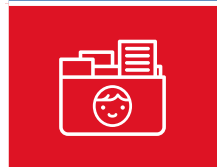
### 2.8.3 Unir sílabas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que tendrán que pensar en la primera sílaba de cada dibujo y unir las para formar una palabra.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a juntar la primera sílaba de un dibujo con la primera sílaba de otro dibujo. Por ejemplo, la primera sílaba de "taza" es "ta" y la primera sílaba de "pato" es "pa". ¿Qué palabra se forma si junto "ta" y "pa"? (Espere respuesta) ¡Muy bien! ¡Se forma "tapa"!



**Monitoreo del logro:** verifique que la palabra formada corresponde al estímulo, provea nuevos ejemplos usando las palabras de su pared y modele la tarea nuevamente si fuera necesario.

**Sala de 4 no realiza esta actividad.**



### 2.8.4 Jugar Simón dice...

#### Instrucciones para el docente

Jugarán a "Simón dice". Pida a los niños que se reúnan alrededor de usted. Recuerde que tiene ejemplos de consignas en la semana 3.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

"Yo voy a ser Simón y ustedes tendrán que hacer todo lo que les pida siempre que diga la frase "Simón dice...". Si no la digo, no tienen que hacer nada.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los niños/as hagan la tarea. Si alguno tuviera dificultades acérquese y modele la tarea.

### 2.8.5 Jugar a recordar objetos

#### Instrucciones para el docente

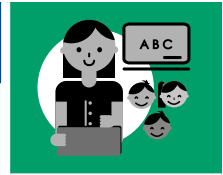
Usted tendrá imágenes de objetos comunes en el Megalibro que los niños deben observar durante un rato. Una vez que se retiran de la vista, deben tratar de recordar la mayor cantidad de objetos posibles. Para facilitar la evocación, las láminas tendrán distintos elementos de pocas categorías.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Voy a mostrarles unos dibujos y luego los voy a esconder y ustedes tienen que decirme qué había. ¿Se animan?



**Monitoreo del logro:** verifique que comprendan la consigna. Provea más ejemplos si fuera necesario.



### 2.8.6 Inventar palabras compuestas

#### Instrucciones para el docente

Explique a los niños que ahora inventarán palabras compuestas. Pida que miren los dibujos que tienen en el portafolio y que entre todos pensarán qué palabra pueden inventar y para qué puede servir.

1. tapaojos
2. correpelotas
3. camacohete
4. abanicapies
5. lavacabeza

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a inventar palabras compuestas a partir de dibujos como lo hicimos la semana pasada. Por ejemplo, con el dibujo de la tapa y de los ojos, se forma ¡Tapaojos! El tapaojo puede ser un objeto que sirva para taparnos los ojos para dormir.



**Monitoreo del logro:** verifique que sean palabras compuestas, provea nuevos ejemplos si fuera necesario



### 2.8.7 Dibujar el mapa de mi barrio

#### Instrucciones para el docente

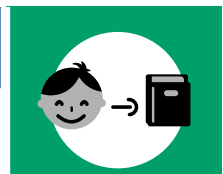
Los niños deben continuar dibujando el mapa de su barrio. Pida a los niños que busquen la hoja donde la semana pasada dibujaron su casa. Explique que ahora van a agregar otro dibujo.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a seguir dibujando el mapa del barrio. En la hoja donde la semana pasada dibujaron su casa, vamos a dibujar algo más. Piensen si cerca de su casa hay algún parque o un negocio que les guste y dibújenlo en alguna parte de la hoja que esté libre.



**Monitoreo del logro:** verifique que dibujen su casa y al menos 2 edificios más del barrio.



Hoja en blanco

### 2.8.8 Reconocer el sonido inicial diferente

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que miren los dibujos del portafolio. Explique que en cada fila hay 2 dibujos que empiezan por el mismo sonido y otro que es un intruso porque empieza con un sonido diferente. Pida que tachen el intruso.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a mirar estos dibujos y marcar al intruso que es el que NO comienza igual que los otros.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique las tareas y provea más ejemplos a aquellos alumnos que presenten dificultades.

### 2.8.9 Describir mi barrio

#### Instrucciones para el docente

Hablaremos de los barrios y lugares donde vive cada uno. Pida a los niños que miren los dibujos que hicieron de su barrio y que piensen en sus vecinos y todo lo que conocen del lugar donde viven.

Cuente usted acerca de su barrio, oraciones simples que describan cómo es.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a conversar acerca de nuestros barrios. Cada uno contará algo del suyo, yo les cuento del mío: "..."

Ahora, ¿quién quiere continuar?



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que cuenten al menos una cosa de su barrio. Preste especial atención a aquellos niños que no formulen sus oraciones completas y formule preguntas para ayudarlos.



# Proyecto 3:

## Explorando el mundo que nos rodea.



### Tabla de contenido

	Pág.
Semana 1	148
Semana 2	154
Semana 3	161
Semana 4	168
Semana 5	177
Semana 6	184
Semana 7	192
Semana 8	199



## Proyecto 3:

### Explorando el mundo que nos rodea.

En este proyecto exploraremos el mundo que nos rodea: las personas, los animales y las plantas. ¿Cómo es el desarrollo de las plantas y la diversidad del mundo de los animales y sus características?

Continuaremos trabajando con los sonidos de las letras e introduciremos las vocales en mayúscula y minúscula. Para diferenciar sonidos de letras, nos referiremos a fonemas cuando hablemos de un sonido y lo colocaremos entre diagonales, así: /s/. Por ejemplo, las palabras ceja y sapo tienen el mismo fonema inicial /s/ aunque se escriban con diferentes letras. Usted continuará hablando de sonidos cuando dé las instrucciones a sus niños, aunque en este manual usemos la palabra fonema.

#### Fonema

Es la unidad de sonido más pequeña del lenguaje hablado. Se puede representar con una o varias letras.

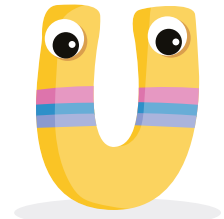
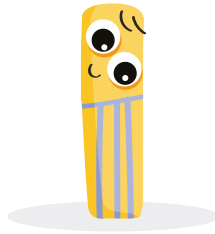


Para fortalecer la relación entre la casa y la escuela, sugiera a sus estudiantes que cuenten a sus familias acerca de los animales que han conocido y sus características: la ardilla, el erizo, el oso perezoso, la iguana y la urraca.

Área	Semana	1	2	3	4	5	6	7	8
Reconocerá el sonido inicial de su nombre.		x	x	x					
Reconocerá sonido inicial vocálico y consonántico.		x	x	x	x	x	x	x	x
Segmentar palabras de hasta 4 letras en sus fonemas.					x	x	x	x	x
Clasificará palabras en campos semánticos.						x	x	x	x
Formulará preguntas acerca de objetos y seres vivos.		x	x	x	x	x	x	x	x
Se comunicará para pedir y dar información.		x	x	x	x	x	x	x	x
Responderá preguntas literales acerca de un relato.		x	x	x	x	x	x	x	x
Reconocerá objetos, animales y personas de acuerdo con sus características.		x	x	x	x	x	x	x	x
Responderá preguntas comparativas.			x	x	x	x	x	x	x
Manejará vocabulario acerca de la familia, las plantas y los animales.		x	x	x	x	x	x	x	x
Seguirá los pasos de una receta simple.				x	x	x	x	x	x
Trazará figuras y líneas.		x	x	x	x	x	x	x	x
Realizará comparaciones con un organizador gráfico.		x	x	x	x	x	x	x	x
Reconocerá las 5 vocales.			x	x	x	x	x	x	x
Asociará el fonema vocálico con el grafema que lo representa.			x	x	x	x	x	x	x
Reconocerá que se escribe de izquierda a derecha.		x	x	x	x	x	x	x	x

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	
Precursores	Memoria de corto plazo, memoria de trabajo, planificación, atención.								
	Corroborar que un dibujo se corresponda a lo descrito o narrado.								
Conciencia fonológica	Sonido inicial								
	Mi nombre empieza con... ¿Cuál empieza igual?			Separar palabras cortas en fonemas (hasta 4).					
Vocabulario	Mi familia y amigos.	Plantas	Animales: mamíferos, reptiles, insectos, aves.	Campos semánticos (a qué grupo pertenecen).					
Acerca de la conversación y los intercambios comunicativos	Formular preguntas acerca de las características de personas, animales y plantas. Adivinanzas por características.								
	Formular preguntas literales acerca del mundo que me rodea: qué, quién, cómo, dónde, cuándo, por qué.								
	La conversación: intercambios en mi comunidad, dar y pedir información.								
						Inventar adivinanzas			
								Trabajo de integración: Noticiero animal.	
Acerca del relato y las narrativas	Responder preguntas literales: qué, quién, cómo, dónde, cuándo, por qué.								
			Seguir los pasos de una receta y dibujarla.						
		Responder preguntas comparativas.							
				Diagrama de Venn con dibujos.					
Pre-escritura y pre-lectura	Copiar figuras (triángulo, círculos pequeños) y líneas.								
	Reconocer que se escribe de izquierda a derecha.								
		Asociar grafema y fonema vocálico.							

## Semana 1



### Rutinas

Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /a/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido. Use la palabra sonido, no fonema, cuando explique las instrucciones de las actividades a sus niños.

#### Lectura de la semana

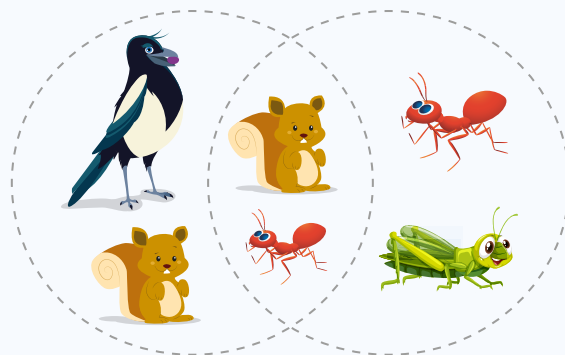
Esta semana compararán la historia de Úrsula, la urraca y Adela, una ardilla ahorradora, con las fábulas que leyeron en el proyecto 1:

- Adela, la ardilla y Úrsula, una urraca vanidosa
- La cigarra y la hormiga.

#### Vocabulario

Explique el significado de las siguientes frases léxicas (pero sin usar ese término) y anime a los niños a dar ejemplos de situaciones en las que las usarían.

- *Hacer una mala pasada.*
- *Hacer las paces.*



#### Instrucciones para el docente

- En esta primera semana del tercer proyecto, no leeremos una nueva historia sino que compararemos historias que ya leímos utilizando un diagrama de Venn. Para ello, utilizará dos círculos como los que mostramos en el dibujo.
- Diga: “¿Recuerdan las historias de Adela y Úrsula?” Vamos a ver en qué se parecen y en qué son distintas.
- “Dibujaré un círculo para la historia de Adela y Úrsula, y otro, círculo para la historia de Úrsula y Adela. Vean que los círculos tienen una parte que comparten. Allí pondremos las cosas en las que se parecen. Ustedes me las dirán para que yo las escriba.”

## Lectura de la semana

- Probemos con un ejemplo: las dos historias nos hablan de Adela y de Úrsula, tienen los mismos personajes. ¿En qué más se parecen? Ayúdelos a concluir que suceden en el mismo lugar y que en las dos historias Úrsula tiene problemas por ser muy vanidosa. (Escriba los nombres de los personajes o ponga sus dibujos en la intersección de los dos círculos).
- Ahora, pensemos en qué son diferentes. Por ejemplo, en la historia de Adela y Úrsula, Adela tenía hambre. En cambio, en la historia de Úrsula y Adela, Úrsula tenía hambre y frío.
- Ayúdelos a encontrar otras diferencias: por ejemplo, en una historia Adela engaña a Úrsula para quitarle su pan; pero en la otra, le ayuda y le comparte sus semillas.
- Otro día realizarán el mismo ejercicio, pero esta vez con la historia de Úrsula la urraca y Adela la ardilla ahorradora, y La cigarra y la hormiga. Asegúrese que encuentren las siguientes similitudes y diferencias.
  - Similitudes: Adela y la hormiga se parecen porque son previsoras. Úrsula y la cigarra se parecen porque no lo son. Las historias ocurren en las mismas estaciones del año, antes y durante el invierno.
  - Diferencia: los personajes son distintos.
  - Dependiendo del final que le hayan dado a la fábula de la hormiga y la cigarra, los finales podrían ser similares o diferentes.

**Sala de 4 realiza esta actividad en forma oral, sin utilizar los círculos.**



## Trazo: El triángulo

### Instrucciones para el docente

Introduciremos el triángulo. Ponga un ejemplo en la pizarra.

Diga: "Primero, imaginaremos un triángulo."

Dibújelo en el aire con su dedo índice.

Dibuje en la pizarra tres puntos, luego únalos para formar el triángulo.

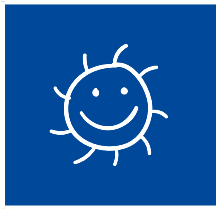
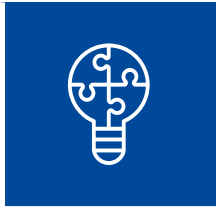
Cuando lo hayan terminado diga: qué cosas conocen que se vean como un triángulo. Por ejemplo, un sombrerito de cumpleaños, un pedazo de pizza. Ahora piensen en un objeto que sea como un triángulo y decoren su dibujo así.

### Sala de cuatro

Pida a los niños que dibujen dos círculos como el diagrama de Venn en una hoja en blanco.

Practiquen pintando con témpera o acuarela uno de los círculos con un color. Esperen hasta que la pintura se seque completamente y pinten el otro círculo incluyendo la intersección. Platiquen sobre el color que se formó al mezclar los dos colores en la parte que comparten los círculos. Sugerimos estas combinaciones para que repitan la actividad en distintos días:

- amarillo y azul=verde
- rojo y amarillo= naranja
- rojo y azul= morado



## Actividades

### 3.1.1 Reconocer y producir palabras de acuerdo con el sonido inicial vocálico

#### Instrucciones para el docente

1. Los niños/as reconocerán el sonido inicial de palabras que comiencen con vocales, a modo de repaso, antes de introducir las consonantes.
2. Dirán otra palabra que comience igual.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

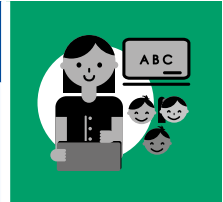
Vamos a ver cómo empiezan estas palabras, el que sabe levanta la mano, a ver:

¿Abeja?... "muy bien, ¿y qué otras palabras sabes que comiencen igual?"

Continúe con las siguientes:

¿Hoja? ¿Oso? ¿Árbol? ¿Erizo? ¿Hormiga? ¿Iguana?

¿Unicornio? ¿Estrella? ¿Oruga? ¿Uva? ¿Hermano? ¿Hijo?



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconozcan las 5 vocales iniciales. Provea nuevos ejemplos a aquellos que presentarán dificultades.

### 3.1.2. Reconocer como empieza mi nombre

Cada niño dirá su nombre y reconocerá el sonido inicial, no importa si son vocales o consonantes. Modele con los nombres de los personajes (Adela, Enrique, etc.) y luego, con su nombre. Haga una ronda para que cada niño reconozca con qué sonido empieza el suyo.

Vamos a pensar en nuestros nombres y ver cómo comienzan. Por ejemplo, mi nombre es .... Y comienza con ...



**Monitoreo del logro:** provea ejemplos para aquellos alumnos que no pueden reconocer el sonido inicial de su nombre.



### 3.1.3 Reconocer el fonema inicial

#### Instrucciones para el docente

Los niños buscarán nombres de compañeros o cosas que comiencen con el mismo sonido que su nombre.

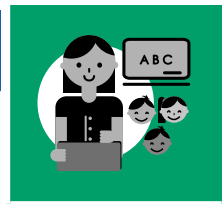
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a pensar si el nombre de algún compañero empieza igual que el mío, a ver y si no, qué cosa conocemos que comience igual.

Provea un ejemplo con su propio nombre.



**Monitoreo del logro:** provea ejemplos para aquellos alumnos que no pueden reconocer el sonido inicial de su nombre. Dé pistas de algún objeto conocido que comience igual.



Sala de 4 no realiza esta actividad

### 3.1.4 Reconocer y describir las características de familia y amigos

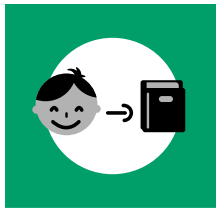
**Instrucciones para el docente**

Los niños pensarán en un integrante de su familia y seleccionarán, de las ilustraciones en su portafolio, qué características tienen. Algunas serán físicas y otras tendrán que ver con hábitos o gustos.

**Consignas para decir a sus estudiantes**

¿Cómo son mis familiares? Vamos a buscar en estas imágenes para “armar” a nuestros familiares.”

Por ejemplo: mi mamá tiene el pelo largo, los ojos cafés y le gusta nadar.



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos puedan “armar” a algún familiar. Formule preguntas para ayudar a los que no pueden hacer la tarea: “¿Cómo es tu padre?, ¿tiene barba? ...”

**En Sala de 4 ayude a los niños preguntando si su familiar tiene las características de los dibujos. Por ejemplo, “¿tu abuela usa anteojos?”.**

### 3.1.5 Reconocer y producir según el fonema inicial /m/

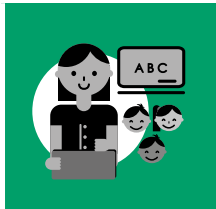
**Instrucciones para el docente**

- Los niños identificarán qué dibujos comienzan con el fonema /m/.
- Los niños dirán palabras que empiecen con /m/.

Use la ilustración que está en el Megalibro, la utilizará para esta semana y para la próxima, con el sonido /p/.

**Consignas para decir a sus estudiantes**

- ¿Se acuerdan de que las palabras siempre empiezan por un sonido? En el mercado hay muchos alimentos que empiezan con el sonido /m/ como “manzana”. Ahora, vamos a buscar en el dibujo más alimentos que empiecen con el sonido /m/.
- Muy bien, ahora ¿qué otras cosas conocen que comienzan igual? (Dé un ejemplo: “mano”).



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconozcan la /m/ inicial y no señalen a la primera vocal como sonido inicial. Provea más ejemplos si fuera necesario, puede utilizar la pared de palabras.

**Sala de 4 no realiza esta actividad.**

### 3.1.6 Conversar como Úrsula y Adela

#### Instrucciones para el docente

Lea nuevamente las historias de Úrsula la urraca y Adela una ardilla ahorradora. Haga énfasis a los diálogos entre los personajes.

Repita la misma actividad otro día con la fábula de la cigarra y la hormiga.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: ¿Se fijaron cómo conversaron Úrsula y Adela?, ¿qué preguntas hizo Adela?, ¿qué preguntó Úrsula?

Ayúdeles a recordar que Úrsula le preguntó a Adela: ¿Qué llevas? Y Adela le preguntó a Úrsula: ¿Dónde guardarás tu comida?

Vamos a jugar a que uno de ustedes es Úrsula y otro es Adela, van a conversar y se harán preguntas.



**Monitoreo del logro:** verifique que los estudiantes conversen y hagan preguntas como si ellos fueran los personajes. Si se les dificulta, dé sugerencias como: Adela, ¿dónde vives tú?, ¿qué comes? Úrsula, ¿por qué tienes tantas cosas brillantes?, etc.

Sala de 4 no realiza esta actividad.



### 3.1.7 Formular preguntas para pedir información

#### Instrucciones para el docente

Los niños harán preguntas a sus compañeros para obtener información, que luego deberán compartir entre todos. Las preguntas comenzarán con “qué”, “quién” y “dónde”. Proporcione ejemplos de preguntas y respuestas antes de comenzar. El grupo se dividirá en dos. La mitad serán los detectives y la otra mitad serán los entrevistados. Una vez que finalicen, podrán volver a hacerlo intercambiando roles.

Los niños averiguarán sobre sus compañeros:

- ¿Qué comieron la noche anterior?
- ¿Quién los llevó ese día a la escuela?
- ¿Dónde juegan cuando están en sus casas?
- ¿Quién vive con ellos?

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar a ser detectives. Algunos de ustedes harán preguntas y otros van a responderlas.

Cuando terminemos, los detectives van a contarnos qué averiguaron, y los entrevistados dirán si la información es correcta o no.



**Monitoreo de logro:** recorra el aula. Verifique que los estudiantes conversen y hagan preguntas para obtener la información. Provea más ejemplos si fuera necesario.

La maestra realiza las preguntas y los niños responden. Luego, los niños se hacen preguntas entre ellos.



### 3.1.8 Corroborar que un dibujo se corresponda a lo descrito o narrado

#### Instrucciones para el docente

Los niños mirarán la lámina del Megalibro de los animales de la granja y responderán verdadero o falso ante una serie de afirmaciones que usted dirá en voz alta.

Teniendo en cuenta el dibujo, formule 5 oraciones verdaderas y 5 oraciones falsas. Por ejemplo, “la gallina está debajo del árbol, ¿verdadero o falso?”.

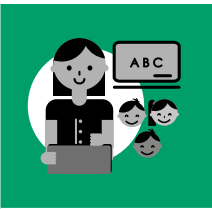
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Miren el dibujo de los animales de la granja. Les voy a decir algunas frases sobre el dibujo. Unas son verdaderas y otras son falsas. Ustedes tienen que prestar mucha atención y, cuando yo termine de decir la frase, tienen que responder si lo que dije es verdadero o falso.



**Monitoreo del logro:** verifique que se corresponda con la ilustración. Si así no fuera, pregunte: “¿está la gallina...?”

**Sala de 4 responde Sí o No, en lugar de verdadero o falso.**



### 3.1.9 Recordar objetos

#### Instrucciones para el docente

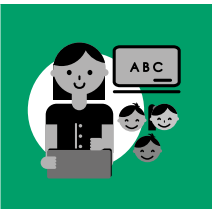
Los niños recordarán objetos en el orden presentado. Seleccione varios elementos del salón para trabajar. Ubíquese al frente del salón donde todos puedan ver lo que coloca en la mesa. Primero, oculte los elementos que ubicará en la mesa con algún cartel o cuaderno. Una vez que los destapa, los niños deberán mirar para luego recordar esos elementos en el mismo orden en el que aparecen. Vuelva a ocultarlos, cuente hasta 5 y luego pida a los niños que indiquen los objetos que había en el orden que estaban. Trabaje primero con 3 elementos, y luego haga lo mismo con 4 elementos.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Voy a poner una serie de objetos ocultos aquí. Cuando los muestre ustedes tratarán de recordarlos todos en el mismo orden que están ubicados, y cuando los vuelva a ocultar, me dirán qué objeto aparecía primero, cuál era el segundo...

**Monitoreo del logro:** verifique que participen todos sus alumnos. Si algún alumno tuviera dificultad en la tarea, practíquelo nuevamente con 2 elementos y luego 3.

**Sala de 4 realiza esta actividad con máximo 3 elementos y contando hasta 3 segundos para que recuerden.**



### 3.1.10 Decir palabras de acuerdo con el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Los niños tendrán que decir animales, prendas de vestir o alimentos que comiencen con determinado sonido inicial.

Para ello, confeccione cartas con las vocales y la letra m. Haga otras cartas con dibujos de animales, prendas de vestir o comida.

Ponga las cartas en dos bolsas, letras para decir los sonidos por un lado y categorías por el otro.

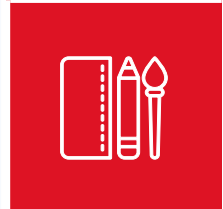
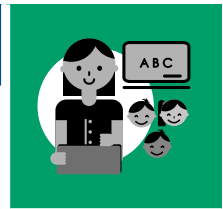
Cada niño sacará una carta de cada bolsa y dirá una comida, prenda de vestir o animal que comience con el sonido que le tocó.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora vamos a jugar con estas cartas. Cada uno tendrá que sacar una de cada bolsa, una tarjeta, y mostrarla para que yo les diga como suena el sonido de la letra.

Entonces, me dicen un animal, prenda de vestir o alimento que comience con el sonido que les dije.

Por ejemplo, si me toca /m/ y comida, podré decir "manzana".



**Monitoreo del logro:** verifique que se corresponda a la categoría y sonido lo que digan los niños/as. Provea ejemplo a aquellos que tengan dificultades en reconocer el sonido inicial.

Sala de 4 lo realiza solamente con las vocales.

## Semana 2

### Rutinas

Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /a/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido. Use la palabra sonido, no fonema, cuando explique las instrucciones de las actividades a sus niños.

### Lectura de la semana

Esta semana leerán sobre la ardilla.

#### Vocabulario

Ponga las palabras resaltadas en el megalibro y otras que considere necesarias en su pared de palabras. Quite las palabras del segundo proyecto que ya no usarán.

Recuerde enseñar las palabras de manera explícita como se sugiere en las páginas 15 a 19. Por ejemplo, la palabra mamífero es importante para muchas lecturas de esta unidad. Asegúrese de explicar las tres características principales: que su cuerpo está cubierto de pelos, que los bebés nacen de su mamá y que ella los alimenta con leche.



## Lectura de la semana

## Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15. Esta vez no hará predicciones, pero sí puede hacer otras preguntas. Por ejemplo:
  - ¿Dónde viven las ardillas?, ¿qué comen cuando son bebés?, ¿qué comen cuando ya son grandes?, ¿por qué las llaman roedoras?
- Recuerde señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha y mostrar dónde se encuentra el título.
- Se recomienda leer este texto varias veces en la semana, pero con distintos propósitos: para aparear el sonido y la letra, para trabajar el vocabulario y para trabajar la comprensión.



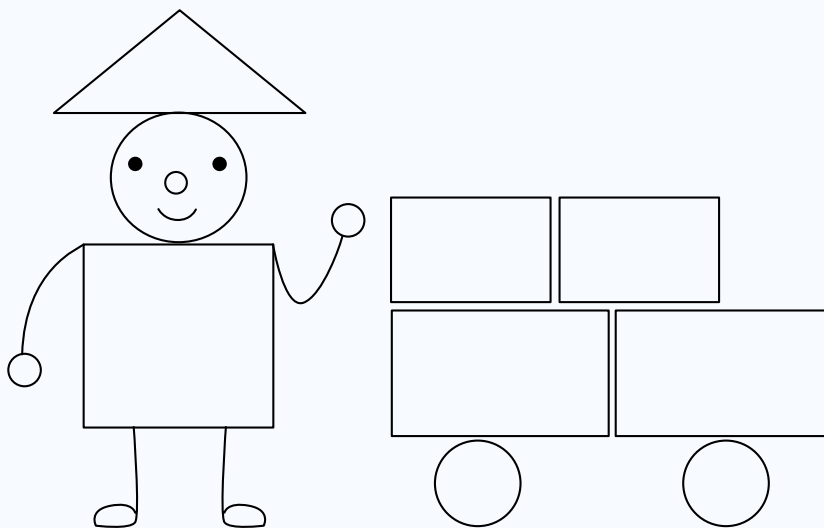
## Trazo

## Las figuras geométricas

Los niños harán el dibujo de una persona, una casa o un transporte, utilizando las formas trabajadas. Realice el dibujo de la figura en la pizarra y pida a los niños que lo copien en una hoja. Pueden colorear el dibujo al finalizar.

Copie en la pizarra una imagen similar a esta:

**Consigna:** ¿Se acuerdan de las formas que aprendimos? (Repase el nombre de cada forma realizando el dibujo de un círculo, un cuadrado y un triángulo en la pizarra). Ahora, van a copiar un dibujo que voy a hacer en la pizarra usando las formas que aprendimos.



Dibujaremos la cara de una ardilla usando círculos. Repasarán las líneas punteadas para completar la cara de la ardilla. Después la pintan.



## Actividades

### 3.2.1 Responder preguntas sobre las ardillas

#### Instrucciones para el docente

Además de las preguntas que hizo, cuando usó el método de lectura dialógica, las preguntas que realizará les ayudarán a comprender qué es un mamífero.

Haga un cuadro como el siguiente:

¿Cómo son los mamíferos?		X
Tienen pelos		
Su mamá les da leche.		

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga, las ardillas son animales mamíferos, igual que nosotros los humanos.

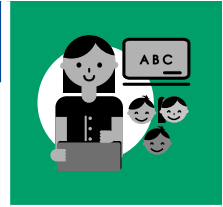
Los mamíferos tienen su cuerpo cubierto de pelo. Nosotros tenemos más pelo en la cabeza.

¿Cómo es el cuerpo de las ardillas? (Muestre la ilustración de la ardilla para que noten que tienen pelo).

Como las ardillas tienen pelo voy a hacer una marquita aquí en mi cuadro donde dice que los mamíferos tienen pelo.

¿Qué más me pueden decir del cuerpo de la ardilla? (cola larga y peluda, dientes grandes, ojos brillantes, etc.)

Y ¿qué les dan de comer las mamás a sus bebés? Voy a hacer una marquita aquí donde dice que sus mamás les dan leche. A los mamíferos su mamá les da leche cuando son bebés.



**Monitoreo del logro:** observe que todos los niños participen respondiendo las preguntas.



Formule las preguntas y brinde dos opciones de respuesta.

### 3.2.2 Identificar fonema inicial de su nombre y producir una palabra que empiece igual

#### Instrucciones para el docente

Los niños identificarán con qué sonido empieza su nombre y pensarán en algún objeto (fruta, verdura, animal, planta, útil escolar) que comience igual.

Utilice la misma dinámica de la ronda de las semanas anteriores. Brinde algunas pistas para ayudar a los niños a realizar la actividad.

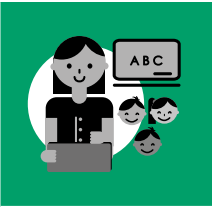
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Hoy volveremos a hacer la ronda para decir con qué sonido empieza mi nombre y además, vamos a pensar en alguna otra cosa que empieza igual. Cada uno deberá decir su nombre, con qué sonido empieza y pensar en un animal, una planta, una fruta o verdura, un útil escolar, etc. que comience igual.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los niños/as puedan identificar el sonido inicial de su nombre y encontrar algún ejemplo que comience igual. Provea ejemplos del mismo sonido a aquellos niños/as que muestren dificultades.

**En Sala de 4, pida que piensen en cualquier palabra que comience igual que su nombre.**



### 3.2.3 Reconocer y producir según el fonema inicial consonántico /p/

#### Instrucciones para el docente

1. Los niños identificarán qué dibujos de la lámina del mercado comienzan con el fonema /p/.
2. Los niños dirán palabras que empiecen con /p/.

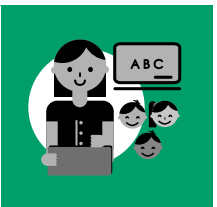
Megalibro, misma lámina que para /m/ (semana 1).

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. En el mercado hay muchos alimentos que empiezan con el sonido /p/ como "piña" y "pastel". Ahora vamos a buscar en el dibujo otros alimentos que empiecen con el sonido /p/.
2. Muy bien, ¿qué otras cosas conocen que comienzan igual? Por ejemplo, "pato".



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconozcan el sonido /p/ inicial y no nombren a la primera vocal como sonido inicial. Provea más ejemplos si fuera necesario.



### 3.2.4 Agruparse según sus características

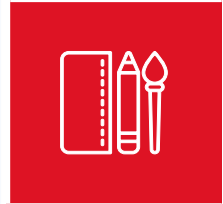
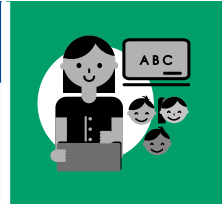
#### Instrucciones para el docente

Dibuje un diagrama de Venn en el piso (con cintas, con tiza, con papeles). Los niños se irán ubicando en un círculo, en otro, en la intersección o afuera de todos, según cumplan con cada característica.

1. G1: tengo gato. G2: tengo perro. Int.: tengo gato y perro. Fuera: no tengo ninguno.
2. G1: tengo hermana. G2: tengo hermano. Int.: tengo hermana y hermano. Fuera: no tengo hermanos.
3. G1: ando en bicicleta. G2: ando en patines. Int.: ando en bici y patines. Fuera: no ando en ninguno.
4. G1: me gusta hacer deporte. G2: me gusta bailar. Int.: me gusta el deporte y bailar. Fuera: no me gusta ninguno.
5. G1: voy caminando a la escuela. G2: voy en bus a la escuela. Int.: a veces camino, a veces en bus. Fuera: voy con otro medio.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar a compararnos, pero hoy será sobre cada uno de ustedes. Iré diciendo qué significa cada grupo y ustedes deberán ubicarse dentro del que los representa, si los representan los dos, se ponen en el centro. Y si no los representa ninguno, se quedan por fuera. Vamos con la primera clasificación.



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños que se colocaron en la intersección han comprendido la instrucción preguntándoles, por ejemplo: ¿tú tienes perro y gato?, ¿cómo se llaman?



Sala de 4 no realiza esta actividad

### 3.2.5 Reconocer y producir según el fonema inicial /m/ y /p/

#### Instrucciones para el docente

Los niños reconocerán cuáles de los dibujos comienzan con /m/ y cuales con /p/ usando nuevamente la lámina del mercado.

1. Pida a los niños que le digan las cosas que comienzan con /p/.
2. Pida que le digan las que comienzan con /m/.

Utilice la ilustración del Megalibro del mercado.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Se acuerdan de las palabras que comenzaban como “piña” con PPP, y las que comenzaban como /mano/ con MMM.

1. Ahora veremos cuáles comienzan como “piña”.
2. Muy bien, ahora las que comienzan como “mano.”



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconozcan la /m/ o la /p/ inicial y no nombren a la primera vocal como sonido inicial. Provea más ejemplos si fuera necesario.

### 3.2.6 Resolver adivinanzas

#### Instrucciones para el docente

Los niños resolverán adivinanzas de plantas y flores que usted les dirá.

Las adivinanzas están en el Megalibro.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

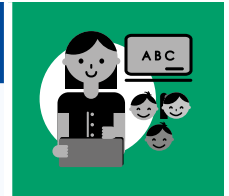
¡Ahora van a resolver algunas adivinanzas! Las adivinanzas son frases que describen algún objeto, persona o animal; pero de forma enigmática, sin decirnos quién es o qué cosa es, nos dan solo pistas.

Yo les voy a decir algunas adivinanzas sobre plantas y flores y ustedes las van a resolver.



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos comprenden qué es una adivinanza. Provea más ejemplos si fuera necesario.

**Sala de 4 no realiza esta actividad.**



### 3.2.7 Conversar en el mercado

#### Instrucciones para el docente

Los niños harán un juego de roles de compras en el mercado.

Divida al grupo en dos, la mitad serán vendedores y la otra mitad clientes. Cada niño visitará una tienda (frutería, verdulería, bebidas, pescadería, carnicería, panadería, heladería, kiosco). Proporcione ejemplos de intercambios propios de compras en el mercado para que los niños tomen de ejemplo.

Buenas tardes, necesito...

Buen día, voy a llevar medio kilo de ¿Venden?

Buenos días, ¿qué va a llevar?

no me queda, pero puedo ofrecerle...

Cada...vale 5 balboas.

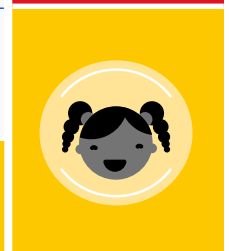
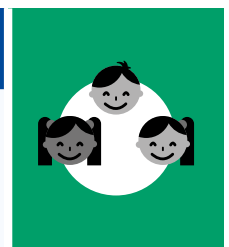
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar a las tiendas. Algunos de ustedes serán los vendedores y otros los compradores. Cada uno irá a una tienda diferente y comprará alimentos. Recuerden preguntar al vendedor si tiene lo que ustedes desean comprar. Y los vendedores recuerden preguntar cuántas unidades quiere comprar el cliente.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, recorra el aula y provea ejemplos si algún grupo no lo puede realizar.

**Sala de 4:** todos los niños se pondrán en fila y la maestra será la que atiende en el mercado de a uno por vez.



### 3.2.8 Asociar la letra A-a y el fonema /a/

#### Instrucciones para el docente

1. Muestre la lámina donde se encuentra la letra mayúscula, A y la minúscula, a.
2. Muestre la página con el título de la historia de Adela, la ardilla y Úrsula, una urraca vanidosa.
  1. Repita el procedimiento con la historia de Úrsula, la urraca y Adela, una ardilla ahorradora. Después de leer el título, llame a un voluntario para que señale dónde está la palabra Adela y con qué letra empieza. Llame a otro estudiante para que señale la palabra ardilla y diga con qué letra empieza.
  2. Haga lo mismo con la historia de Adela, la ardilla, halla un nuevo hogar. Recuerde leer el título señalando cada palabra. Llame a dos estudiantes diferentes para que señalen las palabras Adela y ardilla, y para que identifiquen la mayúscula y la minúscula.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. Diga: "Aadela empieza con /a/ y aardilla también. El nombre de Adela se escribe con esta letra grande, se llama mayúscula. La mayúscula la usamos para los nombres y otras cosas. Pero ardilla se escribe con esta letra pequeña, que se llama minúscula. Usamos la minúscula para las palabras que no son nombres."
2. Diga: Veamos el título de esta historia (Léalo en voz alta).
  - Aquí dice Adela (señale la palabra), ¿con qué letra está escrita? Sí, con la A mayúscula, que es la grande. Aquí dice ardilla, ¿con qué letra está escrita? Sí, con la a minúscula, que es la pequeña.



**Monitoreo del logro:** repita la actividad en días distintos y con diferentes estudiantes para verificar que han comprendido el concepto.

Sala de 4 no realiza esta actividad.



### 3.2.9 Resolver una sopa de letras

#### Instrucciones para el docente

Los niños marcarán la A mayúscula con un crayón rojo. También marcarán la a minúscula con azul.

Escriba en la pizarra la A mayúscula y la a minúscula para que los niños vean un ejemplo de lo que deben buscar.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: "Esta es una sopa de letras, hay diferentes, pero nosotros tenemos que encontrar la A grande".

Vean el ejemplo aquí y marquen con su crayón rojo todas las A mayúsculas.

Ahora, vamos a encontrar todas las "a" pequeñas. Como la que vemos aquí. Las van a marcar con su crayón azul.



**Monitoreo del logro:** camine en el aula verificando que seleccionan solamente las letras A-a y que usan el color correcto para cada una.

Sala de 4 no realiza esta actividad.

## Semana 3

### Rutinas

Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /a/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido. Use la palabra sonido, no fonema, cuando explique las instrucciones de las actividades a sus niños.

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán sobre el erizo.

#### Vocabulario

Ponga las palabras resaltadas en el Megalibro y otras que considere necesarias en su pared de palabras. Recuerde enseñar las palabras de manera explícita como se sugiere en la página xx.



#### Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15. Esta vez no hará predicciones, pero sí puede hacer otras preguntas, por ejemplo:
  - ¿Dónde viven los erizos?, ¿cómo es su cuerpo?, ¿cuándo duermen los erizos?, ¿qué comen cuando son bebés?, ¿qué comen cuando son adultos?, si sienten peligro ¿qué hacen para defenderse?
- Aproveche para repetir la actividad de los mamíferos que hizo con la ardilla, ahora con los erizos.
- Recuerde señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha y mostrar dónde se encuentra el título.
- Lea el texto varias veces a la semana.



**Trazo**

**Las figuras geométricas**

Esta semana harán los trazos del portafolio.

Para el dibujo de los carritos y las casas, diga: Copien la figura, siguiendo la dirección que indican las flechas. Completen todo el renglón.

Para los círculos pida que los repasen empezando del lado izquierdo y siguiendo la flecha.

Dibujaremos la cara de un erizo usando círculos. Repasarán la mitad que tiene las líneas punteadas y luego, copiarán la otra mitad para completar la cara del erizo. Finalmente, harán líneas para representar las púas, pero solamente en el círculo más grande, no en el pequeño.



**Actividades**

**3.3.1 Clasificar animales según sean domésticos o salvajes**

**Instrucciones para el docente**

1. Los niños indicarán qué animales son salvajes y cuáles son domésticos. Deberán marcar con un color los que pueden vivir en las casas con las personas (domésticos) y cuáles sólo pueden vivir en la naturaleza (salvajes).
2. A continuación, unirán cada animal con su hábitat, según sean terrestres, acuáticos o voladores.
3. Al finalizar, dibujarán un animal nuevo en cada uno de los hábitats.

Guíe la actividad con preguntas que los niños deberán responder: ¿Dónde vive el ? ¿Quién viaja por el agua? ¿Qué animal vuela?

**Consignas para decir a sus estudiantes**

Aquí tenemos diferentes animales, vamos a marcar con rojo los que son domésticos, es decir, que pueden vivir con los seres humanos, en las casas, y con verde, los salvajes que solo pueden vivir en la naturaleza. Después, vamos a indicar si cada uno se desplaza por la tierra, el aire o el agua.

Y al final, van a dibujar uno más en cada grupo.



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños/as comprenden la diferencia entre doméstico y salvaje. Recorra el aula mirando las tareas de los portafolios, si algún niño/a tuviera dificultades, provéale nuevos ejemplos: perro y león.

### 3.3.2 Agrupar elementos según características en común

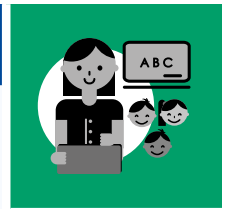
#### Instrucciones para el docente

Dibuje en la pizarra un diagrama de Venn y diversos elementos de distintos colores. Arriba de cada grupo, indique qué característica deben tener los elementos de cada uno. Comience la actividad dando un ejemplo de qué elementos van en cada grupo y en la intersección.

- Grupo1 (prendas de arriba): **franela/ camiseta/ playeras**, camisa, sombrero.
- Grupo 2 (prendas de abajo): pantalón, zapato, traje de baño masculino.
- Intersección (prendas de todo el cuerpo): vestido largo, abrigo largo.
- Sin clasificar: pelota, libro.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En estos dos grupos que dibujé en la pizarra, iremos colocando prendas de vestir según las llevemos en la parte de arriba del cuerpo o en la de abajo. Pero presten atención, porque algunas prendas cubren tanto la parte de arriba del cuerpo como la de abajo, esas irán en el grupo del medio.



**Monitoreo del logro:** verifique que han comprendido lo que deben poner en la intersección.



**Sala de 4 realiza esta actividad en forma oral.**

### 3.3.3 Segmentar fonemas

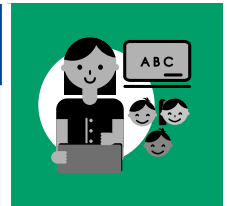
#### Instrucciones para el docente

Los niños, jugarán al “Robot-desarma-palabras”, un juego en el que deben segmentar en fonemas diferentes palabras. **Se trata de una actividad corta que debe realizarse en diversas oportunidades en las siguientes semanas.** Esta semana utilice palabras de tres sonidos como las siguientes:

- uva-pez-oso-sal
- ajo-olla-uno-dos
- pan-gol-ojo-ala
- sol-ama-esa-más

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar a un juego que se llama “El Robot-desarma-palabras”. Este es un robot que no puede hablar como hablamos nosotros, las personas. Solo habla desarmando las palabras, sonido por sonido. Escuchen muy bien, les voy a mostrar cómo habla ese robot. Si las personas decimos /sol/, el robot desarma palabras dice: /s/o/l/ (segmente la palabra fonema por fonema).



**Monitoreo del logro:** verifique que separen en fonemas y no en sílabas, provea más ejemplos.



**Sala de 4: no segmenta en fonemas. Deben reconocer el sonido inicial de las mismas palabras.**

### 3.3.4 Reconocer y producir según el fonema inicial /s/

#### Instrucciones para el docente

1. Los niños deben identificar qué dibujos comienzan con el fonema /s/.
2. Pídales que digan palabras que empiecen con /s/.

Utilizará la ilustración del Megalibro con los animales salvajes.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En la selva hay muchos animales que comienzan con el sonido /s/, como el sssol. Busquemos los animales que comienzan con el sonido /s/.



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconozcan la /s/ inicial y no nombren la primera vocal como sonido inicial. Provea más ejemplos si fuera necesario.



### 3.3.5 Decir palabras de acuerdo con el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Los niños deberán decir palabras que comiencen con el fonema /m/, /p/ o /s/.  
Provea pistas para decir palabras. No usaremos nombres propios.

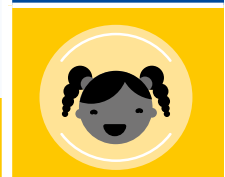
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a pensar palabras que empiecen como "piña", como "sol" o como "mano".  
Puede ser cualquier cosa que no sea un nombre como María o Pedro.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que las palabras comiencen con /m/, /p/ o /s/ y que no usen nombres propios.

Sala de 4 realiza esta actividad con un sonido a la vez.



### 3.3.6 Segmentar los fonemas

#### Instrucciones para el docente

Repetirá la tarea del robot desarma palabras de la semana 3.3.3. Puede usar las mismas palabras y otras de 3 fonemas.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar de nuevo al juego del Robot-desarma palabras. ¿Se acuerdan?

Es el robot que no puede hablar como hablamos nosotros, las personas, así que separa las palabras, sonido por sonido. Si las personas decimos /sol/, el robot desarma palabras dice: /s/o/l/.



**Monitoreo del logro:** verifique que separen en fonemas y no en sílabas, provea más ejemplos.

Sala de 4 no segmenta. Debe reconocer el sonido inicial de palabras que comiencen con vocal o las consonantes vistas.



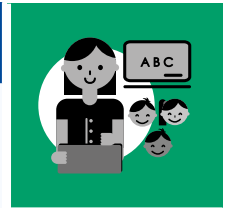
### 3.3.7 Inventar adivinanzas

#### Instrucciones para el docente

Los niños inventarán adivinanzas sobre sus compañeros y los demás tendrán que adivinar de quién se trata.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

¿Se acuerdan de las adivinanzas? ¿Cuando nos dan pistas de algo y hay que adivinar? Ahora van a inventar adivinanzas sobre sus compañeros del salón. Elijan a uno de sus amigos / compañeros y digan dos pistas para que los demás adivinemos de quién se trata. Por ejemplo, "tiene el pelo corto y ojos marrones, se sienta cerca de ; su estuche es color..." (Modele la actividad y proporcione ejemplos para que los niños comprendan cómo deben armar la adivinanza).



**Monitoreo del logro:** verifique que no digan el nombre del niño y que las características coincidan, provea usted un nuevo ejemplo de ser necesario

**Sala de 4 no realiza esta actividad.**



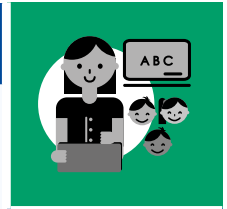
### 3.3.8 Recordar objetos y reconocer el faltante

#### Instrucciones para el docente

Los niños reconocerán un objeto faltante dentro de una serie que recordaron. Seleccione varios elementos del salón para trabajar. Ubíquese al frente del salón donde todos puedan ver lo que coloca en la mesa. Primero, oculte los elementos que ubicará en la mesa con algún cartel o cuaderno, una vez que los destapa, los niños deberán mirar para luego recordar esos elementos en el mismo orden en el que aparecen. Vuelva a ocultarlos, cuente hasta 5 y luego pida a los niños que indiquen los objetos que había en el orden que estaban. Trabaje primero con 3 elementos, luego de un par de intentos, haga lo mismo con 4 elementos.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Aquí pondré una serie de objetos que estarán ocultos. Cuando los descubra, ustedes tratarán de recordarlos todos en el orden que están ubicados. Volveré a ocultarlos y quitaré uno, cuando los vuelva a mostrar, ustedes me dirán qué objeto falta y en qué lugar estaba ubicado.



**Monitoreo del logro:** si algún alumno tuviera dificultades, repita la tarea con menos elementos.

**Sala de 4 realiza esta actividad con máximo 3 elementos, contando hasta 3 segundos para que recuerden.**



### 3.3.9 Asociar la letra E-e y el fonema /e/

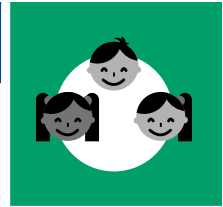
#### Instrucciones para el docente

1. Muestre la lámina donde se encuentra la letra mayúscula, E y la minúscula, e.
2. Muestre la página con el título de la historia Enrique, el erizo estudioso.
3. Lea el primer párrafo de Enrique, el erizo estudioso. Cuando encuentre una palabra que empiece con /e/ llame a un niño para que le diga si es mayúscula o minúscula.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. Diga: "Enrique empieza con /e/ y eerizo también. El nombre de Enrique se escribe con esta letra grande, que se llama mayúscula; pero erizo se escribe con esta letra pequeña, que se llama minúscula."
2. Diga: Veamos el título de esta historia (Léalo en voz alta).
  - Aquí dice Enrique ( señale la palabra) ¿con qué letra está escrita? Sí, con la E mayúscula.
  - Aquí dice erizo. con qué letra está escrita? Sí, con la e minúscula.
3. Diga: "Voy a leer un pedacito de la historia de Enrique. Cuando escuchen una palabra que empiece con /e/ levantan su mano. Uno de ustedes viene y nos dice si es una E mayúscula o si es una e minúscula. Empecemos "



**Monitoreo del logro:** preste especial atención si muestran dificultad en identificar el sonido inicial o en identificar la letra mayúscula o minúscula. Asegúrese de llamar a diferentes niños para que participen varios.



Sala de 4 no realiza esta actividad.

### 3.3.10 Clasificar palabras según la letra inicial

#### Instrucciones para el docente

Clasificarán dibujos según la primera letra con la que se escriben.

Haga un cuadrado con cuatro espacios en el piso, en un área grande. Escriba las letras A, a, E y e, una en cada espacio.

<b>A</b>	<b>E</b>
a	e

Haga tarjetas con palabras que empiecen con A-a, E-e. Asegúrese que haya por lo menos una para cada estudiante. La mitad de las tarjetas debe tener nombres para que se puedan escribir con mayúscula.

Ponga a los niños en una fila, cada uno sacará de la bolsa una tarjeta con una palabra. Usted la lee en voz alta y pregunta ¿con qué sonido empieza? Al responder correctamente le da la tarjeta y le pregunta con qué letra empieza, si con mayúscula o minúscula. Luego el niño se va a parar al espacio donde está esa letra.

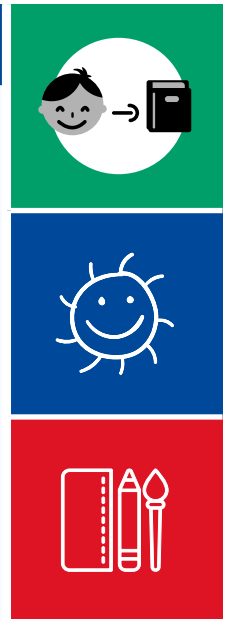
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: “Vamos a pensar con qué sonido y con qué letra empiezan las palabras. En esta bolsa tengo tarjetas con palabras, cada uno de ustedes sacará una tarjeta para que yo la lea.”

Por ejemplo, “Eric” ¿con qué sonido empieza? Sí, empieza con /e/. Eric es el nombre de una persona, entonces con qué letra empieza, con una E mayúscula o una e minúscula. Como la escribimos con E mayúscula me paro aquí.”

Ejemplos de palabras que puede usar:

<b>A</b>	<b>a</b>
Adela	ardilla
Alina	árbol
Ana	agua
Agustín	aguja
Alex	anillo
Antonio	abeto
<b>E</b>	<b>e</b>
Enrique	estrella
Ernesto	elefante
Eulalio	escalera
Estela	enano
Eva	escuela
Erika	espacio



**Monitoreo del logro:** si el niño se equivoca, diga usted el sonido y letra correctos y pídale que regrese al final de la fila para que vuelva a pasar.



**Sala de 4 no realiza esta actividad.**

### 3.3.11 Clasificar palabras según la letra inicial

#### Instrucciones para el docente

Clasificarán dibujos según la primera letra con la que se escriben.

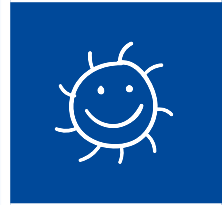
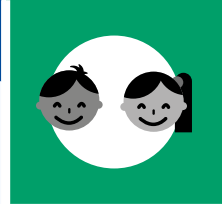
Prepare 4 recipientes o cestas para cada pareja. Puede usar latas recicladas o bolsas de papel.

Organice a los niños en parejas. Se reparten los dibujos para tener la mitad cada uno.

Si hay niños cuyos nombres empiecen con A o con E, entregue las fotos a los niños para que las pongan en las cestas también. Luego las vuelve a poner en el cartel.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: "Vamos a poner cada cosa en su lugar. En cada bote/bolsa hay una letra A o E mayúscula, o una a o e minúscula. Recorten los dibujos de su portafolio y luego meten los que empiezan con cada letra en la cesta que les corresponde. Por ejemplo, si tienen el dibujo de un ave lo ponen en la a minúscula."



**Monitoreo del logro:** camine por el aula verificando que clasifican los dibujos correctamente, si no es así, pregunte: ¿Cuál es esta palabra?, ¿con qué sonido empieza?, ¿es un nombre?, ¿con qué letra se escribe?



Sala de 4 no realiza esta actividad.

## Semana 4



### Rutinas

Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /a/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido. Use la palabra sonido, no fonema, cuando explique las instrucciones de las actividades a sus niños.

### Lectura de la semana

Esta semana leerán sobre el oso perezoso.

Repasen también la historia de la cigarra y la hormiga.

#### Vocabulario

Ponga las palabras resaltadas en el Megalibro y otras que considere necesarias en su pared de palabras. Recuerde enseñar las palabras de manera explícita como se sugiere en la página xx.

#### Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15. Esta vez no hará predicciones, pero sí puede hacer otras preguntas, por ejemplo:
  - ¿Dónde viven los osos perezosos?, ¿cómo es su cuerpo?, ¿cuándo duermen?, ¿qué comen cuando son bebés?, ¿qué comen cuando son adultos?, ¿qué hacen para defenderse?, ¿para qué usan sus garras?
- Aproveche para repetir la actividad de los mamíferos que hizo con la ardilla y el erizo, ahora con los osos perezosos.
- Recuerde señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha y mostrar dónde se encuentra el título.
- Lea el texto varias veces a la semana.

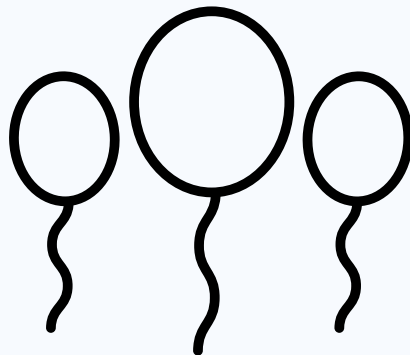


### Trazo

#### Líneas curvas

Para el primer trazo, hagan una línea con un lápiz por dentro de cada caminito.

Para los globos, pida que los repasen empezando del lado izquierdo y que también repasen sus cuerdas. Luego, diga que copien los globos de arriba en el espacio en blanco que queda abajo.

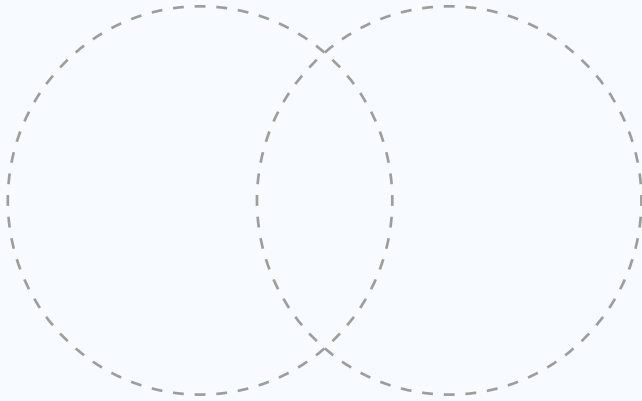


Dibujaremos la cara de un oso perezoso usando círculos. Repasarán la mitad que tiene las líneas punteadas y luego copiarán la otra mitad para completar la cara del erizo, finalmente, harán líneas para representar las púas, pero solamente en el círculo más grande, no en el pequeño.



## Actividades.

### 3.4.1 Comparar insectos



#### Instrucciones para el docente

Para esta actividad lean nuevamente la fábula de la cigarra y la hormiga. Al terminar diga a los niños que los dos animales son insectos, mencione algunas características como:

1. Tienen antenas.
2. Tienen muchas patitas.
3. La mayoría tiene alas, por ejemplo, las cigarras y las abejas. Algunas hormigas tienen alas, pero otras no.

Dibuje un diagrama de Venn en la pizarra. En un círculo dibuje a la hormiga y en el otro a la cigarra. En el círculo de la cigarra dibuje unas alas y en el de la hormiga, no.

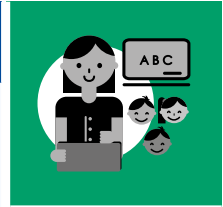
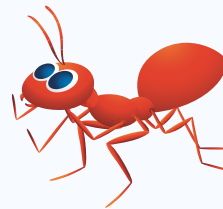
Diga a los niños que piensen en qué se parecen las hormigas y las cigarras. Recuérdeles que eso lo pondrán en la parte que comparten los círculos.

**Aproveche esta actividad para mostrar el libro “Pájaros e insectos” que encontrará en la biblioteca. Vean los insectos que allí se presentan y conversen sobre sus características.**

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Las cigarras son insectos que tienen alas, por eso las voy a dibujar aquí. En cambio, las hormigas no tienen alas, entonces no las dibujo.

¿En qué se parecen las hormigas y las cigarras? Recuerden que los dos son insectos (ayúdelos a encontrar que los dos tienen antenas y muchas patitas).



**Monitoreo del logro:** vea que los estudiantes se enfoquen en las características físicas de los insectos y no en los personajes. Si mencionan que la cigarra cantaba todo el día, diga que es cierto, las cigarras cantan y las hormigas no.

Sala de 4 no realiza esta actividad.



### 3.4.2 Segmentar fonemas

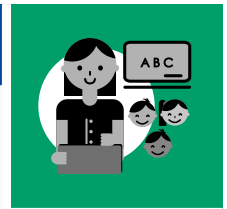
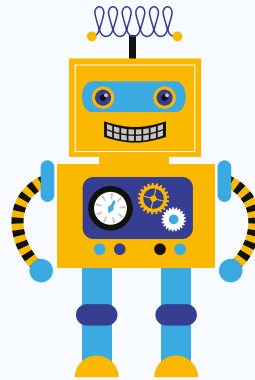
#### Instrucciones para el docente

Los niños jugarán de nuevo al Robot desarma palabras. Ahora, use palabras con cuatro sonidos como las siguientes:

- sapo
- mono
- pato
- foca
- lobo
- topo
- vaca
- perro
- gato

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar de nuevo al “Robot-desarma-palabras”. ¿Se acuerdan? Es un robot que no habla como las personas, sino que separa las palabras, sonido por sonido. Si las personas decimos /pan/, el robot desarma palabras dice: /p/a/n/ (segmente la palabra fonema por fonema).



**Monitoreo del logro:** recuerde utilizar la pared de palabras con los estudiantes que necesitan práctica adicional, pero tenga el cuidado de no usar palabras de más de cuatro sonidos.

**Sala de 4:** en lugar de segmentar en fonemas, debe reconocer el sonido inicial de cada palabra.



### 3.4.3 Resolver adivinanzas

#### Instrucciones para el docente

Los niños resolverán adivinanzas de animales que usted les dirá. Están en el Megalibro.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a hacer adivinanzas sobre animales. Presten mucha atención y traten de adivinar qué animal describe la frase que les voy a decir.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, repita las adivinanzas o agregue nuevas pistas.



### 3.4.4. Clasificar palabras en grupos

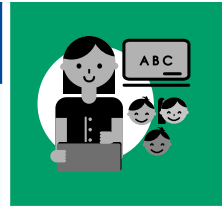
#### Instrucciones para el docente

Los niños clasificarán diferentes palabras según la categoría a la que pertenezcan. El docente dibujará en la pizarra 4 cajones e indicará a qué categoría pertenece cada uno con un dibujo o una imagen. A continuación, dirá el nombre del elemento y los niños deberán indicar a qué grupo pertenece y, por turnos, irán haciendo una cruz en el cajón que corresponda. Al finalizar, intentarán recordar qué palabras de cada categoría escucharon.

Lista de palabras: pez, mano, coco, ojo, plátano, perro, uvas, zapato, serpiente, hormiga.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora, voy a nombrar diferentes cosas y ustedes dirán si lo que yo dije es una fruta, un animal, una parte del cuerpo, o una prenda de vestir. Cuando sepamos a qué grupo pertenecen, vamos a hacer una marquita aquí en la caja de esa categoría.



**Monitoreo del logro:** asegúrese de que los niños comprendan cuál es cada categoría dando, por lo menos, un ejemplo de cada una.

### 3.4.5 Reconocer y producir según el fonema inicial /l/

#### Instrucciones para el docente

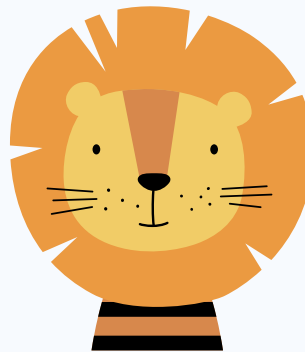
1. Los niños identificarán los dibujos que comienzan con el fonema /l/.
2. Los niños dirán palabras que empiecen con /l/.

Utilice la ilustración del Megalibro de la semana 3 con los animales.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

¿Se acuerdan de que la semana pasada buscamos animales que empezaban con el sonido /s/, como sssapo?

Ahora vamos a buscar a animales que empiezan con otro sonido, con el sonido /l/, como lleón. ¿Qué otros animales o cosas empiezan como lleón?



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconozcan la /l/ inicial y no nombren a la primera vocal como sonido inicial. Provea más ejemplos si fuera necesario.

### 3.4.6 inventar adivinanzas

#### Instrucciones para el docente

Los niños inventarán adivinanzas simples sobre animales de la granja que aparecen en una lámina del megalibro de la semana 1 de este proyecto.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

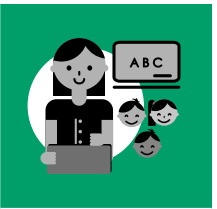
Ahora ustedes inventarán adivinanzas sobre animales de la granja. (Muestre la lámina). Miren todos los animales que están en este dibujo. Elijan el animal que más les guste y piensen dos características, dos cosas de cada uno para armar las adivinanzas.

Van a empezar la adivinanza con la frase “¿Quién es/tiene...?” (Modele la actividad). Por ejemplo, ¿Quién tiene cuernos y dice “bee” le gusta escalar? (Espere a que los niños respondan). ¡Muy bien! ¡La cabra!



**Monitoreo del logro:** verifique que no digan qué animal es, sino alguna característica. Provea más ejemplos si eso sucediera y explique que NO deben decir de qué se trata.

La maestra formula las preguntas y los niños responden.



### 3.4.7 Formular preguntas

#### Instrucciones para el docente

En esta actividad los niños formularán preguntas que se responderán con las imágenes que usted les muestre.

Utilizarán la misma imagen de la granja de la tarea de las adivinanzas. La encuentra en la primera semana del proyecto 3.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora jugaremos un juego de preguntas y respuestas. Pero esta vez, en lugar de encontrar las respuestas, tendremos que encontrar las preguntas que se perdieron, porque las respuestas las tenemos aquí. Por ejemplo, ¿qué tenemos aquí? Un hueso, muy bien; ¿qué pregunta podemos hacer para que la respuesta sea “un hueso”? Podemos preguntar ¿qué come el perro? Un hueso. Ahora probemos con otros dibujos.”



**Monitoreo del logro:** provea varios ejemplos antes de comenzar, si los alumnos tuvieron dificultad en formular las preguntas, acérquese y pregúntele en qué animal está pensando. Ayúdelo a formular la pregunta. Luego explique en voz alta cómo lo hizo y por qué dio esa pista.

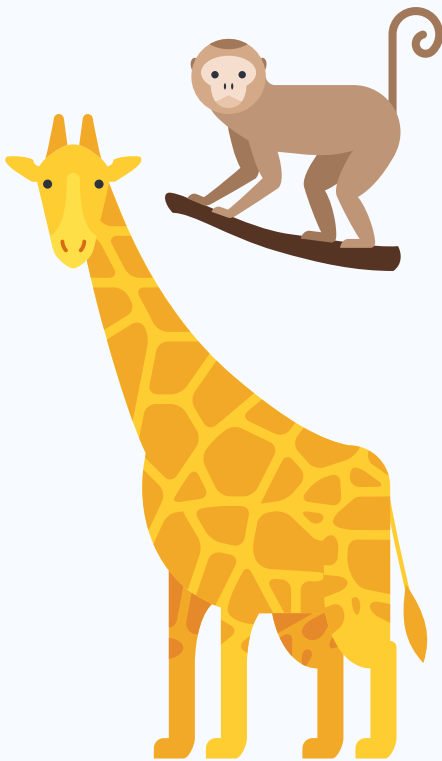
En Sala de 4 no formulan preguntas, sino que responden preguntas que realiza la maestra.



### 3.4.8 Corroborar que un dibujo se corresponda a lo descrito o narrado

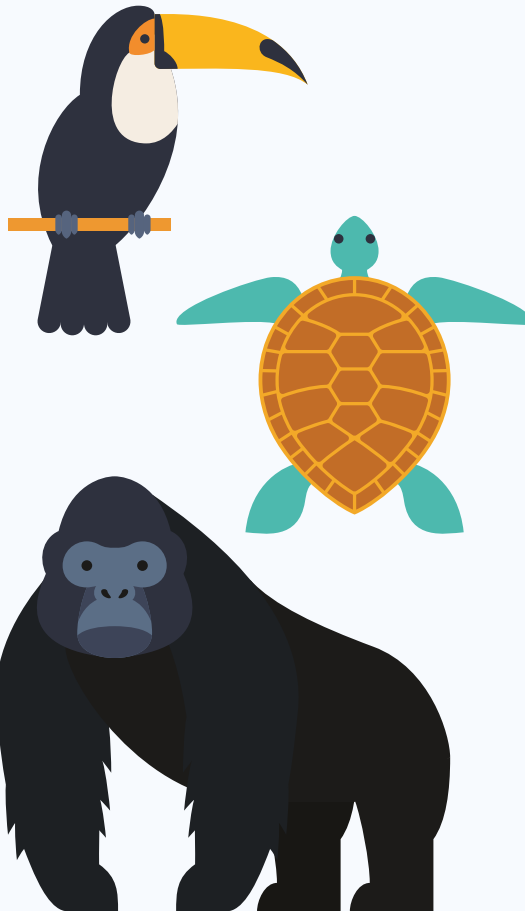
#### Instrucciones para el docente

Los niños deben mirar la lámina del Megalibro de los animales salvajes y responder verdadero o falso ante una serie de afirmaciones que usted dirá en voz alta. Teniendo en cuenta el dibujo, formule 5 oraciones verdaderas y 5 oraciones falsas. Por ejemplo, "la jirafa come hojas del árbol" ¿verdadero o falso?".



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Miren el dibujo de los animales salvajes. Les voy a decir algunas frases sobre el dibujo. Unas son verdaderas y otras son falsas. Ustedes tienen que prestar mucha atención y, cuando yo termine de decir la frase, tienen que responder si lo que dije es verdadero o falso.



**Monitoreo del logro:** provea pistas extras si los niños/as no pudieran hacerlo.

Sala de 4 responde Sí o No, en lugar de verdadero o falso.



## 3.4.9 Asociar la letra O-o y el fonema /o/

## Instrucciones para el docente

1. Muestre la lámina donde se encuentra la letra mayúscula, O y la minúscula o.
2. Muestre la página con el título de la historia de Octavio, el oso perezoso.
3. Después repetirán el procedimiento con Ricitos de Oro y los tres ositos. Después de leer el título, llame a un voluntario para que señale donde está la palabra Oro y con qué letra empieza. Llame a otro estudiante para que señale la palabra ositos y diga con qué letra empieza.
4. Lea el primer párrafo de la historia de Octavio el oso perezoso. Pida a los niños que se levanten cada vez que escuchen una palabra que empiece con /o/. Cuando sea así, llame a un estudiante para que muestre dónde está la palabra escrita en el Megalibro.



## Consignas para decir a sus estudiantes

1. Diga: "Octavio empieza con /o/ y oso también. El nombre de Octavio se escribe con esta letra grande, que se llama O mayúscula; pero oso se escribe con esta letra pequeña, que se llama o minúscula."
2. Diga: Veamos el título de esta historia (Léalo en voz alta).
  - Aquí dice Octavio (señale la palabra) ¿con qué letra está escrita? Sí, con la O mayúscula.
  - Aquí dice oso. con qué letra está escrita? Sí, con la o minúscula.
3. Ahora veamos el título de Ricitos de Oro y los tres ositos.
  - Aquí dice Oro (señale la palabra) ¿con qué letra está escrita?
  - Aquí dice ositos ¿con qué letra está escrita?
4. Voy a leer una parte de la historia de Octavio el oso perezoso. Cuando escuchen una palabra que empiece con /o/ se paran. Esta es la palabra que leí. Enséñame dónde está la letra O-o. ¿Es mayúscula o minúscula?



**Monitoreo del logro:** preste especial atención si muestran dificultad en identificar el sonido inicial o en identificar la letra mayúscula o minúscula. Procure que participen diferentes niños y no siempre los mismos.

Sala de 4 no realiza esta actividad.



### 3.4.10 Reconocer las letras E-e y O-o

#### Instrucciones para el docente

Pida a los niños que recorten las letras de la sopa de letras que hicieron en la actividad 3.2.9.

Además, reparta una hoja en blanco. Pida que la doblen a la mitad y después la doblen otra vez a la mitad, de modo que queden 4 columnas.

E	e
O	o

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: "Vamos a doblar esta hoja a la mitad, así. Bien, ahora la volvemos a doblar otra vez a la mitad, así."

Ahora, recorten las letras siguiendo la línea.

Primero vamos a buscar todas las letras E mayúsculas. Péguenlas con goma en el primer espacio de su hoja.

Ahora buscaremos todas las letras e minúsculas y las pegamos en el segundo espacio.

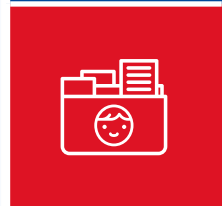
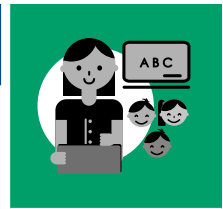
Ya que terminaron, busquemos todas las O mayúsculas y péguenlas en el tercer espacio.

Bien, en el último espacio, peguen todas las o minúsculas.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón verificando que han separado la hoja en cuatro columnas más o menos iguales. Vea que coloquen la letra correcta en cada espacio, si no lo hacen, pregunte ¿cuál es el sonido de esa letra?

Sala de 4 no realiza esta actividad.



### 3.4.11 Dibujar palabras en el tren de las vocales

#### Instrucciones para el docente

Los niños trabajarán individualmente haciendo un dibujo en cada vagón, que empiece con la letra que indica el tren.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: "En cada vagón, vamos a dibujar una cosa que empiece con el sonido de la letra de cada tren."



**Monitoreo del logro:** camine por el aula verificando que dibujen palabras que empiecen con el sonido indicado, pregunte ¿con qué sonido empieza esta palabra?, ¿con qué letra se escribe?

Diga usted el sonido de la letra de cada tren, pues todavía no hemos enseñado las letras a los niños de cuatro años.



## Semana 5

### Rutinas

Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /a/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido. Use la palabra sonido, no fonema, cuando explique las instrucciones de las actividades a sus niños.

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán sobre la iguana.

#### Vocabulario

Ponga las palabras resaltadas en el Megalibro y otras que considere necesarias en su **pared de palabras**. Recuerde enseñar las palabras de manera explícita como se sugiere en la página xx. Preste especial atención a la palabra "reptil", explicando que esos animales tienen la piel cubierta de escamas y nacen de huevos.



#### Instrucciones para el docente

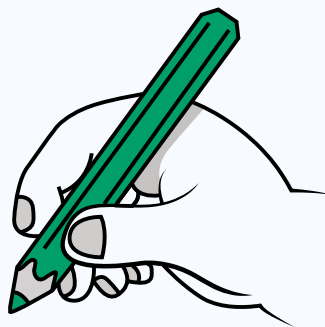
- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en las páginas 10 a 15. Esta vez no hará predicciones, pero sí puede hacer otras preguntas, por ejemplo:
  - ¿Dónde viven las iguanas?, ¿cómo es su cuerpo?, ¿qué comen?, ¿qué hacen para defenderse?, ¿por qué se dice que son buenas trepadoras?
- Recuerde señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha y mostrar dónde se encuentra el título.
- Lea el texto *varias veces a la semana*.

#### Trazo

##### Líneas curvas

Para el primer ejercicio, pida que tracen una línea siguiendo la flecha.

Completen el castillo trazando una línea siguiendo la flecha.



Repasen los círculos del ejercicio que realizaron los niños de 5 años en la semana 3.

Pida que tracen una línea con un lápiz dentro de cada caminito usando la tarea que realizaron los niños de 5 años en la semana 4.



## Actividades

### 3.5.1 Responder preguntas sobre las iguanas

#### Instrucciones para el docente

Además de las preguntas que hizo cuando usó el método de lectura dialógica, las preguntas que realizará les ayudarán a comprender qué es un reptil.

Haga un cuadro como el siguiente:

¿Cómo son los reptiles?	
Tienen escamas.	
Tienen la sangre fría.	
Los bebés nacen de huevos.	

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga que las iguanas no son mamíferos, son reptiles. Los reptiles tienen escamas, tienen la sangre fría y sus bebés nacen de huevos.

¿Cómo es el cuerpo de las iguanas? (Muestre la ilustración y enseñe qué es la cresta y qué son las escamas).

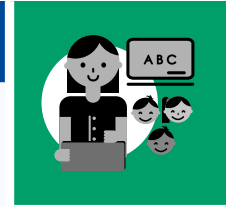
Como las iguanas tienen escamas voy a hacer una marquita aquí en mi cuadro donde dice eso.

¿Por qué creen que las iguanas viven en lugares cálidos?, ¿por qué les gusta tomar el sol?

Como las iguanas tienen la sangre fría voy a hacer una marquita aquí en mi cuadro donde dice eso.

Diga ¿de dónde nacen las iguanas? (si es necesario lea otra vez el párrafo).

Voy a poner una marquita aquí donde dice que los bebés nacen de huevos.



**Monitoreo del logro:** observe que todos los niños participen respondiendo las preguntas.



**Sala de 4:** formule las preguntas y brinde dos opciones de respuesta.

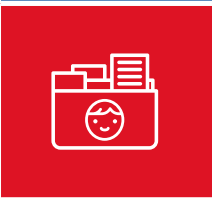
### 3.5.2 Ordenar una secuencia

#### Instrucciones para el docente

Los niños ordenarán los pasos de una receta. Luego, entre todos, contarán la receta en voz alta. Señale cada dibujo en el orden correcto para guiar a los niños.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a aprender la receta para hacer jugo de naranja. ¡Pero los pasos están desordenados! Miren los dibujos y ordénelos, uniendo cada dibujo con cada cuadro según el orden correcto.



**Monitoreo del logro:** recorra el aula, verifique que lo pongan en orden, si algún niño/a no pudiera pregúntele ¿cómo hacemos el jugo?, ¿qué te parece que haremos primero?

**Sala de 4: Realicen esta actividad entre todos. Modele cómo deben marcarlo en el portafolio.**

### 3.5.3 Clasificar animales según sus características.

#### Instrucciones para el docente

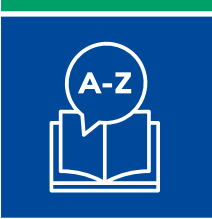
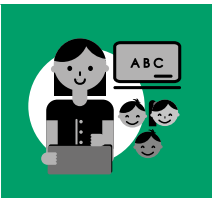
Dibuje en la pizarra un cuadro con 4 columnas. Arriba de cada una indique que en una pondrán los animales que tienen 4 patas; en otra los animales que no tienen patas (algunos reptiles y acuáticos); en otra, los animales que tienen alas (aves) y finalmente, los insectos.

Los niños dirán animales y pasarán a dibujarlo (o hacer una marca, el docente puede ayudar con el dibujo) en la columna que corresponda. Para cada grupo, proporcione un ejemplo.

- animales que tienen pelos: caballo
- animales que tienen plumas: pato
- animales que tienen antenas: caracol
- animales que no tienen ni pelos ni plumas ni antenas: rana

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En la pizarra tenemos 4 columnas para poner diferentes animales. Van a ir diciendo uno por uno el nombre de un animal y lo dibujaremos en la columna que corresponda. En la primera, pondremos los animales que tienen pelos, en la segunda, los que tienen plumas; en la tercera, los que tienen antenas; y en la última, los que no tienen ninguna de esas características.



**Monitoreo del logro:** verifique que comprenden las diferencias entre los grupos, provea más ejemplos si fuera necesario y explique las diferencias entre los grupos.

### 3.5.4 Reconocer y producir según el fonema inicial /t/

#### Instrucciones para el docente

1. Los niños identificarán los dibujos que comienzan con el fonema /t/.
2. Los niños dirán palabras que empiecen con /t/.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En las jugueterías hay muchos juguetes que empiezan con el sonido /t/. Vamos a decir en voz alta todos los juguetes que empiecen con el sonido /t/.

¿Conocen otras palabras que empiecen con /t/? A mí se me ocurre, tortuga (enfátice el primer sonido).



**Monitoreo del logro:** verifique que los alumnos reconozcan la /t/ inicial y no nombren a la primera vocal como sonido inicial. Provea más ejemplos si fuera necesario. Utilice las palabras de la pared de palabras.



### 3.5.5 Aparear dibujos según el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben unir con flechas los dibujos que comienzan con el mismo sonido.

- mono - mariposa
- pato - perro
- sapo - serpiente
- león - lagartija
- tortuga - tigre

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Miren los dibujos. Vamos a nombrarlos y a pensar con qué sonido empiezan (repase el nombre de cada uno prolongando el primer sonido).

Ahora, unan con flechas los dibujos que comienzan con el mismo sonido.



**Monitoreo del logro:** verifique, caminando por el salón, que los niños/as hacen la tarea, si alguno no pudiera, provea más ejemplos.



### 3.5.6 Segmentar y contar fonemas

#### Instrucciones para el docente

Los niños pintarán los dibujos según la cantidad de fonemas que tenga la palabra. Por ejemplo, si la palabra tiene 3 sonidos, usarán 3 colores.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Miren los dibujos. Tienen que pintarlos con tantos colores como sonidos tenga la palabra. (Dibuje una uva en la pizarra). Por ejemplo, uva tiene 3 sonidos: /u/- /v/- /a/. Entonces la voy a pintar con 3 colores: violeta, verde y amarillo.



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños/as tengan los colores necesarios para la tarea. Corrobore que pintan de acuerdo con la cantidad de fonemas, si alguno no pudiera, pídale que segmente la palabra en voz alta.



**Sala de 4:** los niños deben pintar los dibujos según la cantidad de sílabas.



### 3.5.7 Resolver adivinanzas

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben resolver adivinanzas simples sobre las plantas. Usted les dirá las definiciones y ellos deberán adivinar de qué se trata.

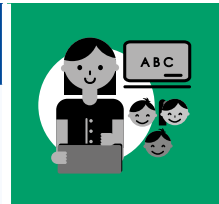
Tiene las adivinanzas en el Megalibro.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora les voy a decir algunas adivinanzas sobre las plantas. Ustedes deben escuchar atentamente lo que yo digo y decir en voz alta de qué creen que estoy hablando. Por ejemplo, si les digo "Es una flor con pétalos amarillos que mira siempre al sol" ¿Qué estoy describiendo? (Espere la respuesta) ¡Muy bien! ¡Al Girasol!



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, si alguno no comprendiera la tarea, explíquela nuevamente.



### 3.5.8 Formular preguntas sobre el mundo que nos rodea

#### Instrucciones para el docente

Los niños descubrirán el objeto secreto que hay dentro de la caja de sorpresas. Explique a los niño/as que deberán hacerle preguntas para descubrir en cuál de los objetos escondidos está usted pensando. Una vez que lo descubran, deberán dibujarlo en sus hojas. Proporcione ejemplos de las preguntas que deberán formular para descubrir de qué se trata.

Objetos: control de tv, llaves, toalla, anteojos, servilleta, saquito de té, jabón, gancho para la ropa...

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Hoy traje la caja de sorpresas, esta vez tendrán que descubrir objetos que hay en muchas casas. Harán preguntas sobre dónde se guardan, quiénes los usan, para qué sirven. Y cuando hayan descubierto cuáles son, los dibujarán en sus hojas.

Preguntas para ejemplificar:

¿Quiénes lo pueden usar en casa?

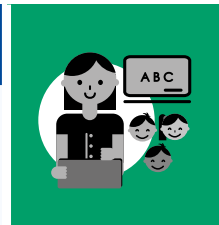
¿Para qué sirve?

¿Dónde lo guardamos?

¿Cómo se usa? (hacer la mímica).



**Monitoreo del logro:** provea tantos ejemplos como fuera necesario para que comprendan el tipo de preguntas que deben hacer. Haga usted una pregunta para adivinar un objeto de algún niño/a.

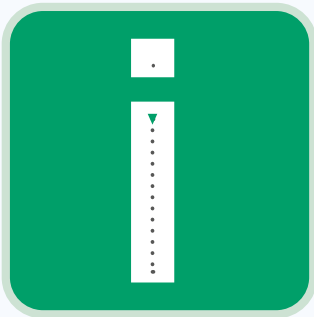


**Para la sala de 4, la maestra da pistas para que los niños adivinen el objeto oculto.**

### 3.5.9 Asociar la letra l-i y el fonema /i/

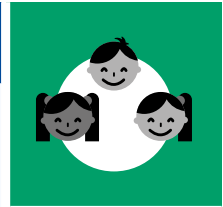
#### Instrucciones para el docente

1. Muestre la lámina donde se encuentra la letra mayúscula, l y la minúscula, i.
2. Muestre la página con el título de la historia de Irene, la iguana ingeniosa.
3. Lea el primer párrafo de la historia de Irene, la iguana ingeniosa. Pida a los niños que se levanten cada vez que escuchen una palabra que empiece con /i/. Cuando sea así, llame a un estudiante para que muestre dónde está la palabra escrita en el Megalibro.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. Diga: "Irene empieza con /i/ e iguana también. El nombre de Irene se escribe con esta letra grande, que se llama l mayúscula; pero iguana se escribe con esta letra pequeña, que se llama i minúscula."
2. Diga: Veamos el título de esta historia (Léalo en voz alta).
  - Aquí dice Irene (señale la palabra) ¿con qué letra está escrita? Sí, con la l mayúscula.
  - Aquí dice iguana ¿con qué letra está escrita? Sí, con la i minúscula.
3. Voy a leer una parte de la historia de Irene, la iguana ingeniosa. Cuando escuchen una palabra que empiece con /i/ se paran. Esta es la palabra que leí. Enséñame dónde está la letra l-i. ¿Es mayúscula o minúscula?



**Monitoreo del logro:** preste especial atención si muestran dificultad en identificar el sonido inicial o en identificar la letra mayúscula o minúscula.



Sala de 4 no realiza esta actividad.

### 3.5.10 Jugar a la memoria de las vocales

#### Instrucciones para el docente

Recorten las tarjetas con las vocales mayúsculas y minúsculas. Es mejor si las pegan en cartón de reciclaje o cartulina resistente, para que puedan usarlas varias veces y para que no se vea el reverso de la tarjeta.

Coloquen las tarjetas para que no se vean las letras. Por turnos, los niños van levantando cada tarjeta y dicen su sonido, luego levantan otra tarjeta. Si no es su pareja, vuelven a intentar en otro turno.

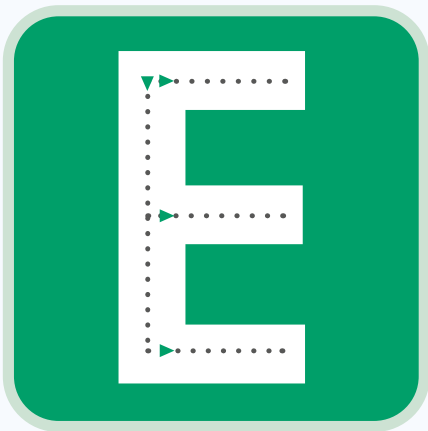
Para esta primera vez no utilicen la U-u.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

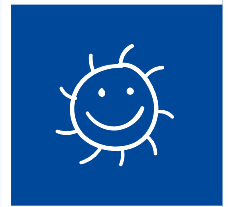
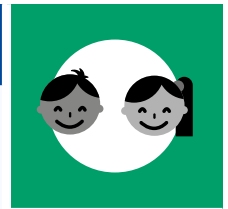
Diga: "Vamos a buscar la pareja de cada letra, tienen que encontrar la mayúscula y la minúscula".

Levanten la primera tarjeta, véanla y digan su sonido. Levanten la segunda tarjeta, véanla y digan su sonido.

En cada turno solo pueden levantar dos tarjetas, si no son pareja, las ponen donde estaban. Fíjense bien y lo vuelven a intentar en el siguiente turno."



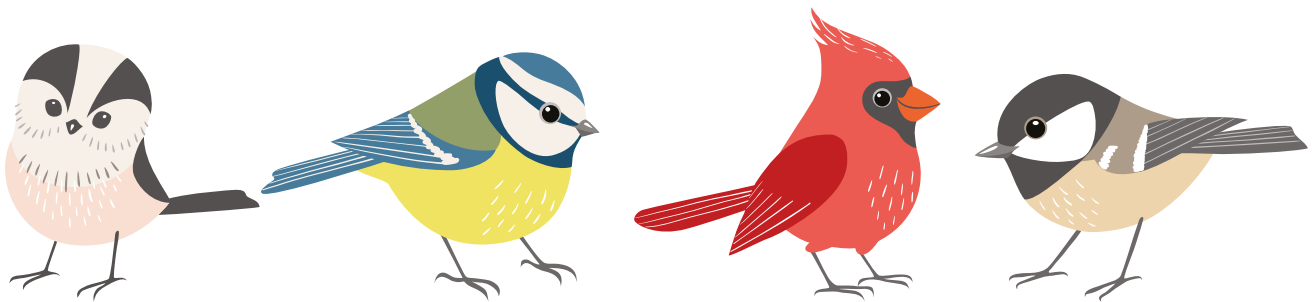
**Monitoreo del logro:** verifique que solo levanten dos tarjetas y que las vuelvan a poner en el mismo lugar. Si tienen dificultad para reconocer el sonido, dígalos usted y pida que lo repitan. Preste atención a los niños que tengan dificultad para recordar dónde estaban las letras que ya levantaron.



Esta actividad no la realizan los niños de cuatro años.



## Semana 6



### Rutinas

Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /a/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido. Use la palabra sonido, no fonema, cuando explique las instrucciones de las actividades a sus niños.

#### Lectura de la semana

Esta semana leerán sobre la urraca.

#### Vocabulario

Ponga las palabras resaltadas en el Megalibro y otras que considere necesarias en su pared de palabras. Recuerde enseñar las palabras de manera explícita como se sugiere en la página xx. Preste especial atención a la palabra “ave”, explicando que esos animales tienen la piel cubierta de plumas, tienen pico y alas, y nacen de huevos.



#### Instrucciones para el docente

- No olvide utilizar el método de la lectura dialógica como se explica en la página xx. Esta vez no hará predicciones; pero sí puede hacer otras preguntas.
- Recuerde señalar que se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha y mostrar dónde se encuentra el título.
- Lea el texto varias veces a la semana.

**Trazo**

**Líneas curvas**

Para el primer ejercicio repasen los arcos del dinosaurio.

Otro día repasen las curvas en forma de “u”.



Solo hacen el trazo del dinosaurio



**Actividades**

**3.6.1 Identificar elementos que se relacionan semánticamente**

**Instrucciones para el docente**

Los niños indicarán para cada elemento de la tríada, con cuál se relacionan más de los que tienen debajo. Recuerde a los niños que todos están relacionados, pero el vínculo es más estrecho solo con una de las dos opciones. Ejemplifique con la primera tríada.

Las duplas correctas son: chupete-bebé, papel-tijera, medias-zapatillas, coco-palma cocotera, gafas-persona leyendo, parada de bus-bus.

**Consignas para decir a sus estudiantes**

En la hoja tenemos 3 dibujos distintos, están todos relacionados; pero cada uno de los que están arriba, se relaciona más con uno de los que tiene debajo. Vamos a descubrir cuál es en cada caso y a explicar por qué van juntos.

Por ejemplo: el mamón va mejor con el bebé que con el niño.



**Monitoreo del logro:** verifique que unan los dibujos correctos, provea otros ejemplos si fuera necesario y explique las respuestas.

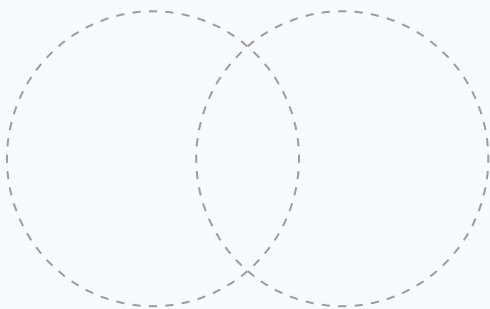
### 3.6.2 Clasificar animales según características físicas

#### Instrucciones para el docente

Aproveche esta actividad para mostrar el libro “Pájaros e insectos” que encontrará en la biblioteca.

1. Dibuje un diagrama de Venn en la pizarra y pida a los niños que lo copien en una hoja en blanco.
2. Recorten los insectos y las aves que aparecen en el portafolio.
3. Los niños clasificarán animales según características propias de los grupos, pero teniendo en cuenta las que tienen en común con otros animales. Usando el diagrama de Venn.

Dé tantos ejemplos como sea necesario para que puedan realizar correctamente la consigna, haciendo hincapié en que algunos animales tienen ambas características (las físicas y que pueden volar) mientras que otros no.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. Levanten su mano izquierda y pónganla sobre su hoja. Vamos a dibujar un círculo grande en el lado izquierdo de la hoja. Bien, ahora haremos otro círculo grande en el lado derecho de la hoja. Fíjense bien que haya una parte donde se junten los dos círculos.
2. Ahora recorten los animales de su hoja.
3. Pongan cada animal en el círculo que le corresponde según sus características. Por ejemplo, en un círculo, si tienen pico y plumas, como las aves. En el otro círculo pondremos los que tienen antenas y muchas patitas, como los insectos. Pero tengan cuidado, porque en los dos grupos hay unos que vuelan y otros no. Entonces, vamos a colocar en la parte que comparten los dos círculos a los animales que vuelan de cada grupo. Por ejemplo, ¿el grillo tiene pico y plumas o tiene antenas y muchas patitas?, ¿vuela? Entonces lo colocaremos en el círculo de los insectos que tienen antenas y muchas patitas, pero no vuelan. Veamos qué ocurre con la abeja.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón, verifique que: 1. Los dos círculos sean de buen tamaño para que quepan las tarjetas. 2. Que los círculos se traslapen.

Revise que los niños/as ubican a los animales como corresponde, si alguno presenta dificultades hágale preguntas para ayudarlo: ¿Tiene plumas?, ¿tienen muchas patitas?, ¿cómo cuál otro?

No realiza esta actividad. Solamente lea el libro “Pájaros e insectos” a los niños y hablen de las características de ambos tipos de animales.



### 3.6.3 Adivinar el animal

#### Instrucciones para el docente

Jugarán adivina quién, usando los animales que han conocido: cigarra, hormiga, ardilla, erizo, iguana, perezoso y urraca.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

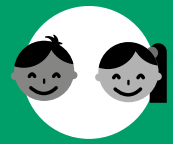
Jugaremos a adivinar el animal en que está pensando el compañero. Uno de ustedes elige un animal; pero no se lo dice a su compañero. El otro hace preguntas para pedir información. Por ejemplo, ¿tiene pelos?, ¿pone huevos?, ¿puede volar?

Luego cambian de lugar y el que hizo las preguntas selecciona un animal para que el otro lo adivine.



**Monitoreo del logro:** verifique que hagan preguntas sobre las características de los animales. Sugiera que utilicen las categorías como mamífero, reptil, insecto, etc. De ser necesario, recuérdelos sus características preguntando ¿qué comen los bebés mamíferos?, ¿cómo nacen las aves?

La maestra da pistas sobre un animal y los niños adivinan.



### 3.6.4 Reconocer sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Los niños pintarán todos los dibujos que empiezan con el mismo fonema que el primero.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Miren los dibujos. En cada fila, deben pintar todos los dibujos que empiecen igual que el primero, el que ya tiene color. ¡Atención! Hay un intruso, un dibujo diferente, que no empieza igual que los demás.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón, si algún niño/a no reconoce el sonido inicial, pídale que nombre los dibujos y le diga cómo comienza cada uno.



### 3.6.5 Segmentar fonemas

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben segmentar las palabras en fonemas y pintar la cantidad de "huellas" correspondiente.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a pensar entre todos cuántos sonidos tiene cada palabra y ustedes van a pintar una "huella" por cada sonido que contemos.



**Monitoreo del logro:** verifique que separen en fonemas y no en sílabas. Provea más ejemplos de ser necesario



Los niños en sala de cuatro segmentan en sílabas, en lugar de fonemas.

### 3.6.6 Segmentar fonemas: tren de palabras

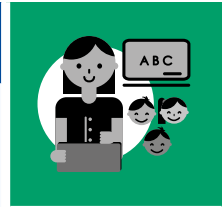
#### Instrucciones para el docente

Los niños deberán formar un tren de cada palabra, con el número de vagones (niños) equivalente a la cantidad de sonidos que tenga. Entonces, para la palabra “sal”, deberá seleccionar a 3 niños para que “formen un tren” y cada “vagón” deberá decir un sonido de esa palabra.

- oca-mula-reno-puma
- zorro-oro-rata-loro
- león-pezu-toro-pavo

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a armar un tren para la palabra “sal”. ¿Cuántos sonidos tiene esta palabra? Muy bien, 3 sonidos. Entonces vamos a armar un tren con 3 vagones. A ver, tú, tú y tú, pasen adelante a formar un tren. Para que salga de la estación, cada vagón debe decir un sonido de la palabra. Empieza el primero “s” (niño 1), luego continúa “a” (niño 2) y finaliza “l” (niño 3). ¡Muy bien! Ahora el tren sale de la estación. Pasemos a la siguiente palabra para formar otro tren.



**Monitoreo del logro:** verifique que participen todos los niños/as. Repita las instrucciones todas las veces necesarias.

**Sala de 4: Aislar el sonido inicial de cada palabra.**



### 3.6.7 Conversaciones en juego de roles

#### Instrucciones para el docente

Divida a los niños en grupos. Explique que harán un juego de roles. Usted les dirá qué roles les tocará representar a cada grupo y rápidamente, deberán hacerlo. Camine recorriendo los grupos y sorprenda a uno indicando que representarán un viaje en bus. Uno será el conductor y los demás serán los pasajeros que suben e indican a dónde van. Continúe con la misma dinámica de trabajo.

Otros roles a asignar: una familia que va a tomar un helado, una familia pasando un día de playa, una maestra con los alumnos en clase, unos niños con sus abuelos paseando por el zoológico.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar un juego de roles; pero esta vez será sorpresa. Yo voy a caminar cerca de cada grupo y de pronto le diré a uno de ustedes lo que deben actuar. Estén atentos porque cada uno va a tener un rol, va a ser un personaje, y van a tener que **improvisar**, es decir, inventar en el momento lo que van a decir y conversar con sus compañeros del grupo como si fueran esas personas.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que mantengan conversaciones pertinentes a los roles.

**Sala de 4: todos los roles deben ser sobre actividades de la casa, por ejemplo, preparar la comida.**



### 3.6.8 Formular preguntas que comienzan con “cuándo”

#### Instrucciones para el docente

Siente al grupo en una ronda, cada uno le hará una pregunta al compañero de la derecha y responderá la que le hace el compañero de la izquierda. Explique que harán preguntas para averiguar cuándo hacen o hicieron determinadas cosas, guíelos para que no realicen siempre las mismas preguntas.

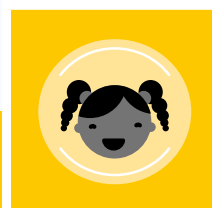
Otros ejemplos: ¿Cuándo duermes? ¿Cuándo vas a la playa? ¿Cuándo visitas a tus abuelos? ¿Cuándo comes pastel?

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a averiguar en qué momento del día, la semana o el año, hacemos o hicimos algunas cosas. Para eso, tenemos que hacernos preguntas que empiezan con “cuándo”. Yo voy a hacer la primera y después cada uno preguntará a su compañero de al lado. Voy a comenzar, ¿cuándo vas al parque a jugar?



**Monitoreo del logro:** verifique que las preguntas comiencen con “cuando” y que no se repitan.



**La maestra realiza todas las preguntas y los niños responden de a uno.**

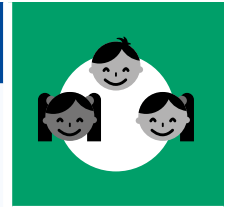
### 3.6.9 Asociar la letra U-u y el fonema /u/

#### Instrucciones para el docente

1. Muestre la lámina donde se encuentra la letra mayúscula, U y la minúscula, u.
2. Muestre la página con el título de la historia Adela, la ardilla y Úrsula, una urraca vanidosa.
3. Repita el procedimiento con la historia de Úrsula, la urraca y Adela, una ardilla ahorradora. Después de leer el título, llame a un voluntario para que señale dónde está la palabra Adela y con qué letra empieza. Llame a otro estudiante para que señale la palabra ardilla y diga con qué letra empieza.
4. Haga lo mismo con la historia de Úrsula, la urraca única. Recuerde leer el título señalando cada palabra. Llame a dos estudiantes diferentes para que señalen las palabras Adela y ardilla, y para que identifiquen la mayúscula y la minúscula.  
Lea el primer párrafo de la historia de Úrsula, una urraca única. Pida a los niños que se levanten cada vez que escuchen una palabra que empiece con /u/. Cuando sea así, llame a un estudiante para que muestre dónde está la palabra escrita en el Megalibro.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. Diga: "Úrsula empieza con /u/ y uuurraca también. El nombre de Úrsula se escribe con esta letra grande, se llama mayúscula.
2. La mayúscula la usamos para los nombres y otras cosas. Pero urraca se escribe con esta letra pequeña, que se llama minúscula. Usamos la minúscula para las palabras que no son nombres."
3. Diga: "Veamos el título de esta historia (Léalo en voz alta).
  - Aquí dice Úrsula (señale la palabra), ¿con qué letra está escrita? Sí, con la U mayúscula, que es la grande. Aquí dice urraca. ¿Con qué letra está escrita? Sí, con la u minúscula, que es la pequeña".
4. Voy a leer una parte de la historia de Úrsula, una urraca única. Cuando escuchen una palabra que empiece con /u/ se paran.
  - Esta es la palabra que leí. Enséñame dónde está la letra U-u. ¿Es mayúscula o minúscula?



**Monitoreo del logro:** Observe que todos los niños participen y note si parecen estar copiando lo que hacen los demás, parándose o quedándose sentados. Llame a algunos estudiantes para que le señalen la mayúscula o la minúscula en la palabra.



Sala de 4 no realiza esta actividad.

### 3.6.10 Jugar con el dominó de las vocales

#### Instrucciones para el docente

Organice a los niños/as en parejas.  
Recortarán las fichas de dominó para jugar.  
Jueguen varias veces durante la semana.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: "Vamos a jugar al dominó ¡Tenemos que encontrar el dibujo que empiece con el sonido de cada letra! Pongan atención para ver si esa palabra se escribe con la mayúscula o con la minúscula".



**Monitoreo del logro:** camine por el salón y verifique que unen el dibujo con la letra que le corresponde.

**Sala de 4 no realiza esta actividad.**



## Semana 7

### Rutinas

#### Lectura de la semana

Esta semana harán comparaciones sobre los animales.

#### Vocabulario

Recuerde a los estudiantes el significado de las palabras mamífero, reptil y ave. Repasen también las palabras que se refieren a partes del cuerpo de los animales, como “garra”.



#### Instrucciones para el docente

En esta semana no leeremos una nueva historia sino que compararemos a los animales que hemos conocido utilizando un diagrama de Venn. Para ello, utilizará dos círculos como los que mostramos en el dibujo.

- Diga: “¿Recuerdan a la ardilla y el erizo?” Vamos a ver en qué se parecen y en qué son distintos.
- “Dibujaré un círculo para la ardilla y otro círculo para el erizo. Vean que los círculos tienen una parte que comparten. Allí pondremos las cosas en las que se parecen. Ustedes me las dirán para que yo las escriba.”
- Probemos con un ejemplo: las ardillas y los erizos tienen pelos en su cuerpo (puede usar un dibujo que represente pelos).
- Ahora, pensemos en qué son diferentes. Por ejemplo, el erizo tiene púas, pero la ardilla no.
- Busquen más similitudes: nacen de su mamá, su mamá les da leche, y enfatice que los dos animales son mamíferos.
- Ayúdelos a encontrar otras diferencias: las ardillas duermen en árboles y los erizos en madrigueras en la tierra, las ardillas buscan su comida en el día y los erizos en la noche.
- Repitan el ejercicio otros días comparando distintas parejas de animales. Vea los siguientes ejemplos y haga también otras comparaciones:

#### El erizo y el perezoso

- Similitudes: son mamíferos, buscan su comida en la noche.
- Diferencia: el erizo vive en la tierra y el perezoso en los árboles; el erizo se esconde si lo atacan y el oso perezoso se defiende con sus garras.

#### La iguana y la urraca

- Similitudes: nacen de huevos, viven en los árboles, tienen buena vista.
- Diferencia: la iguana tiene escamas y la urraca, plumas. La iguana pone sus huevos en la tierra, la urraca en su nido.

Sala de 4 realiza esta actividad en forma oral.

### Trazo: Líneas curvas

Al realizar los trazos, aproveche a platicar sobre lo que comen los animales.

**Primer ejercicio:** Los niños deben realizar el trazo de las líneas para unir el animal con el alimento correspondiente.

Consigna: Van a unir los animales y los alimentos con los que se relacionan. Tracen las líneas sin detenerse, comenzando desde el animal hasta el alimento que le corresponde. Sigán la dirección que indican las flechas.

**Segundo ejercicio:** Los niños deben unir la cabeza del animal con el cuerpo que le corresponde, trazando con una línea el camino correcto.

Consigna: Miren los dibujos. ¡Se mezclaron las cabezas y los cuerpos de los animales! Unan la cabeza del animal con el cuerpo que le corresponde, siguiendo el camino correcto. Recuerden usar su dedo índice para planificar la ruta que seguirán, antes de dibujarla con su lápiz.

Sala de cuatro hacen las mismas actividades.



## Actividades

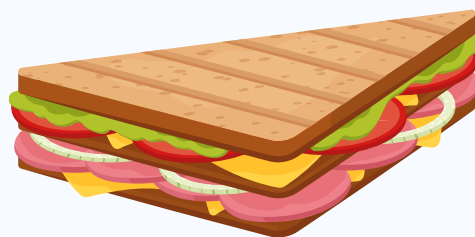
### 3.7.1 Ordenar una secuencia

#### Instrucciones para el docente

Los niños ordenarán los pasos de una receta. Luego, entre todos, contarán la receta en voz alta. Señale cada dibujo en el orden correcto para guiar a los niños.

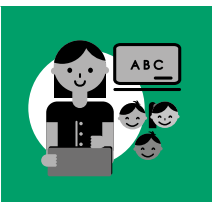
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a aprender la receta para hacer un sándwich. ¡Pero los pasos están desordenados! Miren los dibujos y ordénelos, uniéndolos cada dibujo con cada cuadro según el orden correcto.



**Monitoreo del logro:** si los niños saltan un paso, haga preguntas como ¿qué pasará si unto la mayonesa en el pan después de haber puesto el jamón?

Realicen esta actividad entre todos. Modele cómo deben marcarlo en el portafolio.



### 3.7.2 Identificar al intruso al clasificar elementos

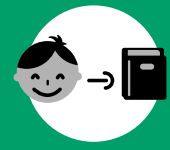
#### Instrucciones para el docente

Los niños identificarán los intrusos semánticos en cada grupo de imágenes. Luego, le pondrán un nombre a esa categoría. Para finalizar, dibujarán en cada grupo un integrante más que pertenezca a esa categoría.

- **Intruso 1:** gafas. Categoría: partes del cuerpo.
- **Intruso 2:** tortuga terrestre. Categoría: animales acuáticos.
- **Intruso 3:** guisantes. Categoría: frutas.
- **Intruso 4:** rodillo. Categoría: útiles escolares.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En cada grupo de dibujos hay un intruso escondido. Ustedes deben marcarlo y luego vamos a ponerle un nombre a ese grupo de objetos. Al final, cada uno debe dibujar un integrante más para cada grupo.



**Monitoreo del logro:** si los estudiantes no eligen al intruso correcto, pregunte por qué eligieron esa respuesta. Por ejemplo, un niño podría no elegir las gafas y decirle que se usan en los ojos. Aclare entonces que aunque eso es cierto, no forman parte de nuestro cuerpo.

De ser necesario, la maestra dice cuál es la categoría y los niños solo buscan el intruso.



### 3.7.3 Conversar en la comunidad

#### Instrucciones para el docente

Los niños harán un juego de roles de paseo por las tiendas del barrio. Divida al grupo en dos, la mitad atenderán las tiendas y la otra mitad serán los clientes. Cada niño deberá atender/visitar una tienda (peluquería, tienda de ropa, zapatería...) Proporcione ejemplos de intercambios propios de paseos por las tiendas (preguntas sobre tamaños y colores de ropa y calzado, indicaciones para cortar el cabello o peinarlo...).

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a hacer un paseo por el barrio. ¿Recuerdan que ya jugamos a hacer compras por las tiendas del mercado? Bueno, esta vez vamos a prepararnos para celebrar una fiesta. Entonces, vamos a tener que comprar ropa, ir a la peluquería, ir a comprar zapatos y ¿qué más podemos necesitar? Van a dividirse en dos grupos, unos serán los que atienden las tiendas y los otros los que deberán pedir en cada una lo que necesiten.

Modele con algunas preguntas:

Buenas tardes, necesito Buen día, ¿tienen... en talla...?

Buenos días, ¿quiere cortarse el cabello? ¿Lo quiere muy corto?



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que formulen al menos una pregunta.

La maestra será la que atienda en la tienda de a un niño por vez.



### 3.7.4 Inventar adivinanzas/Formular preguntas

#### Instrucciones para el docente

Los niños inventarán adivinanzas simples sobre los alimentos que aparecen en la lámina del mercado en el Megalibro que utilizó en la semana 3.1.5.

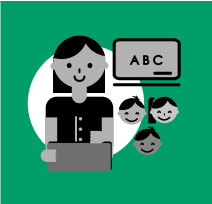
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora, ustedes inventarán adivinanzas sobre alimentos (muestre la lámina del megalibro). Miren todos los que hay en el mercado. Elijan el que más les guste y piensen dos características de cada uno para armar las adivinanzas. Van a empezar la adivinanza con la frase "¿Cuál...?" (Modele la actividad). Por ejemplo, ¿cuál es redonda y de color verde? (Espere a que los niños respondan). ¡Muy bien! ¡La sandía!



**Monitoreo del logro:** verifique que formulen adivinanzas SIN nombrar al alimento que se debe adivinar, provea más ejemplos y explicité "no deben nombrar al alimento en la adivinanza".

La maestra elige el alimento y armarán todos juntos la adivinanza con su ayuda.



### 3.7.5 Resolver adivinanzas

#### Instrucciones para el docente

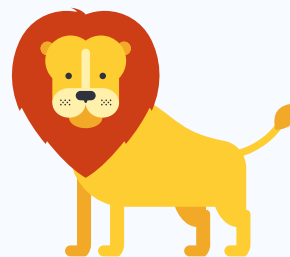
Los niños resolverán adivinanzas simples sobre animales salvajes y de la granja. Usted dirá las definiciones y ellos deberán adivinar qué animal es.

Tiene las adivinanzas en el Megalibro

#### Consignas para decir a sus estudiantes

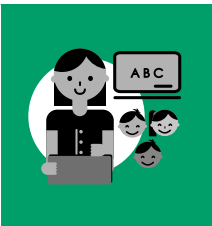
Ahora les voy a decir algunas adivinanzas sobre animales salvajes y de la granja.

Ustedes deben escuchar atentamente lo que yo digo y decir en voz alta qué animal es. Por ejemplo, si les digo "Tiene melena y ruge muy fuerte. Es el..." (Espere la respuesta) ¡Muy bien! ¡El león!



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Provea más ejemplos si fuera necesario.

De ser necesario, dibuje la respuesta en la pizarra para ayudar o brinde la primera sílaba de la palabra.



### 3.7.6 Hacer preguntas, preparación para el noticiero animal

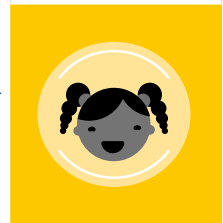
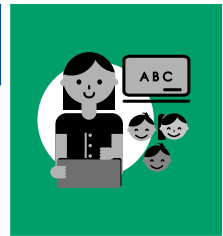
#### Instrucciones para el docente

Los niños harán preguntas a sus compañeros para descubrir en qué animal están pensando. La mitad serán los detectives y la otra mitad serán los entrevistados. Proporcione ejemplos de preguntas que pueden hacer: ¿dónde viven?, ¿qué comen?, ¿tiene pelos o plumas?, ¿vuela?, ¿vive en el agua?...

Una vez que finalicen, podrán volver a hacerlo intercambiando roles.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Vamos a jugar otra vez a ser detectives. Pero esta vez, los entrevistados pensarán en un animal y el detective hará preguntas para descubrir de quién se trata. Algunos de ustedes harán preguntas y otros van a responderlas. Cuando terminemos, los detectives van a decirnos de qué animal creen que se trata y los entrevistados dirán si los descubrieron o no.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que formulen al menos una pregunta.

**La maestra da pistas sobre los animales y los niños deben adivinar de qué animal se trata. Brinde pistas verbales y gestuales.**

### 3.7.7 Ordenar secuencia del ciclo de las plantas

#### Instrucciones para el docente

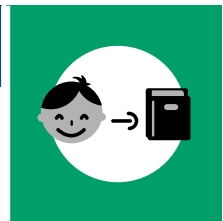
- Los niños deben ordenar las ilustraciones según el ciclo de vida de las plantas: semillas - planta pequeña - árbol con hojas - árbol con hojas y flores - árbol con hojas, flores y naranjas.
- Una vez que hayan ordenado la secuencia, los niños colorean los distintos elementos del desarrollo de las plantas con diferentes colores de acuerdo con lo que usted les indique:

semillas: gris	flores: amarillo
troncos: marrón	frutos (naranjas): naranja
hojas: verde	

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Miren los dibujos del ciclo de vida del naranjo. ¿Sabes qué frutos da el naranjo? Muy bien, naranjas.

- Primero deben ordenar las imágenes según el crecimiento del naranjo.
- Luego yo les voy a indicar de qué color deben pintar cada una de sus partes.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón, verifique cómo ordenan y cómo lo pintan. Si alguno tuviera dificultades, hágale preguntas: ¿qué sucede primero?

**Realicen entre todos. Modele cómo deben marcarlo en el portafolio.**



### 3.7.8 Identificar palabras según sonido inicial vocálico

#### Instrucciones para el docente

Los niños indicarán qué palabras de cada grupo comienzan con el mismo sonido vocálico. Los distractores son otras palabras que comienzan con consonantes seguidas del mismo sonido vocálico. Pida a los estudiantes que marquen los dibujos que comiencen igual que el animal que está arriba de cada grupo y que tachen con una cruz los que comienzan diferente.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En sus hojas tienen distintos grupos de dibujos. En cada uno hay dibujos que empiezan con el mismo sonido que el nombre del animal de arriba, y hay otros que no. Van a unir con una línea los que empiezan igual que el nombre del animal.

Por ejemplo, aquí, encerrarán en un círculo las palabras que empiecen con el mismo sonido que Adela, y tacharán con una cruz las que no.



**Monitoreo del logro:** verifique que no marquen las palabras cuyo sonido vocálico es el segundo de la palabra. Provea nuevos ejemplos.

### 3.7.9 Jugar a la memoria de las vocales

#### Instrucciones para el docente

Esta vez usen todas las tarjetas de la memoria, incluyendo la U-u.

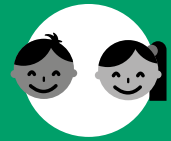
Coloquen las tarjetas para que no se vean las letras. Por turnos, los niños van levantando cada tarjeta y dicen su sonido, luego levantan otra tarjeta. Si no es su pareja, vuelven a intentar en otro turno.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: "Vamos a buscar la pareja de cada letra, tienen que encontrar la mayúscula y la minúscula."

Levanten la primera tarjeta, véanla y digan su sonido. Levanten la segunda tarjeta, véanla y digan su sonido.

En cada turno solo pueden levantar dos tarjetas, si no son pareja las ponen donde estaban. Fíjense bien y lo vuelven a intentar en el siguiente turno."



**Monitoreo del logro:** verifique que solo levanten dos tarjetas y que las vuelvan a poner en el mismo lugar. Si tienen dificultad para reconocer el sonido, dígalos usted y pida que lo repitan. Preste atención a los niños que tengan dificultad para recordar dónde estaban las letras que ya levantaron.

Esta actividad no la realizan los niños de cuatro años.



### 3.7.10 Aparear según el sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Pida a los estudiantes que colorean los dibujos que comiencen igual que el animal que está arriba de cada grupo y que dejen en blanco los que comienzan diferente.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

En sus hojas tienen distintos dibujos. En cada grupo hay dibujos que empiezan con el mismo sonido que el animal de arriba, y hay otros que no. Por ejemplo, aquí, pintarán los dibujos que empiecen con el mismo sonido que pato y dejarán en blanco las que no comienzan igual.



**Monitoreo del logro:** verifique que identifiquen el sonido consonántico y no el vocálico, provea más ejemplos.



## Semana 8

### El noticiero animal

Esta semana los niños integrarán todo el conocimiento sobre los animales visto en este proyecto. Realizarán un noticiero animal con el que:

- Integrarán conocimientos sobre animales.
- Harán preguntas para obtener información y dar información.

Antes de comenzar, confeccione un marco de cartulina en forma de TV para que los niños puedan utilizarlo cuando realicen la actividad frente a todos los compañeros.

### Rutinas

#### Lectura de la semana

Esta semana harán comparaciones sobre los animales verdaderos y los personajes de las historias.

#### Vocabulario

Revise si es necesario volver a poner algunas de las palabras que había resaltado en las historias de los personajes Adela, Enrique, Irene, Octavio y Úrsula.



#### Instrucciones para el docente

Esta semana no leeremos una nueva historia, sino que compararemos a los personajes de Adela, Enrique, Irene, Octavio y Úrsula, con los animales verdaderos utilizando un diagrama de Venn. Para ello, utilizará dos círculos como los que mostramos en el dibujo.

Diga: “¿Recuerdan a Adela la ardilla?” Vamos a ver en qué se parece Adela a una ardilla de verdad y en qué son distintas.

“Dibujaré un círculo para Adela y otro círculo para la ardilla de verdad. Vean que los círculos tienen una parte que comparten. Allí pondremos las cosas en las que se parecen. Ustedes me las dirán para que yo las escriba.”

Probemos con un ejemplo: En el cuento de Úrsula y Adela, una ardilla ahorradora, Adela guardaba comida para el invierno y aprendimos que las ardillas de verdad también lo hacen.

Ahora pensemos en qué son diferentes. Por ejemplo, ¿pueden hablar las ardillas?, ¿son amigas de las urracas?

Realice el mismo ejercicio los otros días para cada personaje, si no puede hacerlo con todos, asegúrese de realizar el ejercicio con Adela y con Úrsula, que son los personajes a los que conocen mejor. En el caso de Adela y Úrsula, asegúrese de leer nuevamente todas las historias donde aparecen estos personajes para encontrar las diferencias y las similitudes.



Sala de 4 no realiza esta actividad.

**Trazo**

**Líneas curvas**

1. Los niños deben realizar el trazo de las líneas para unir el animal con el lugar donde viven.  
*Unan cada animal con la "casita" que le corresponde, el lugar donde viven. Tracen las líneas sin detenerse. Sigán la dirección que indican las flechas.*
2. Tracen las líneas punteadas con un lápiz de color.



**Ejercicio 1:** Adela quiere comerse la almendra, ayúdenle a llegar repasando la línea.

**Ejercicio 2:** Ayuden a la gota de agua para que riegue las flores. Hagan una línea con su lápiz siguiendo las flechas.

**Actividades**

**3.8.1 Diferenciar las letras de los números y repasar figuras**

**Instrucciones para el docente**

Esta actividad tiene dos propósitos.

Primero, repasarán las líneas punteadas para completar al payaso y los globos.

Espere hasta que hayan terminado de repasar al payaso.

Después:

1. Pintarán de color rojo solamente los globos que tienen letras, sin importar si son mayúsculas o minúsculas.
2. Pintarán con azul los números.

**Consignas para decir a sus estudiantes**

Primero vamos a repasar al payaso. Repasen todas las líneas para que el payaso esté completo.

1. Ahora, tomen un lápiz rojo. Busquen todas las letras en los globos. Pinten con rojo las letras.
2. Ahora, pinten con azul todos los números.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón, verifique que seleccionan solamente letras para pintarlas con rojo. Si pintan un número con rojo pregunte ¿cómo se llama?

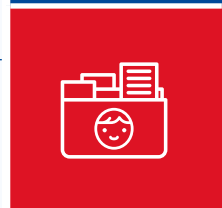
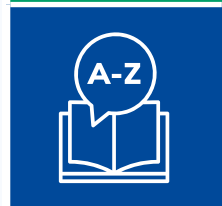
### 3.8.2 Clasificar objetos en grupos

#### Instrucciones para el docente

Los niños nombrarán y clasificarán cada objeto según el grupo al que pertenecen: ropa (en el perchero), cosas para leer (estante 1), utensilios de cocina (estante 2), herramientas (canasta 1), juguetes (canasta 2).

#### Consignas para decir a sus estudiantes

A la ardilla se le desordenó todo lo que tenía en su tienda. ¿Vamos a ayudarla a ordenar? Nombremos cada objeto y luego vamos a indicar con una flecha dónde deben ir. ¿Qué nombre podemos ponerle a cada grupo?



**Monitoreo del logro:** recorra el salón, verifique como los ordenan, haga preguntas si algún niño/a tuviera dificultades: ¿Qué es esto? ¿Lo usamos para jugar?

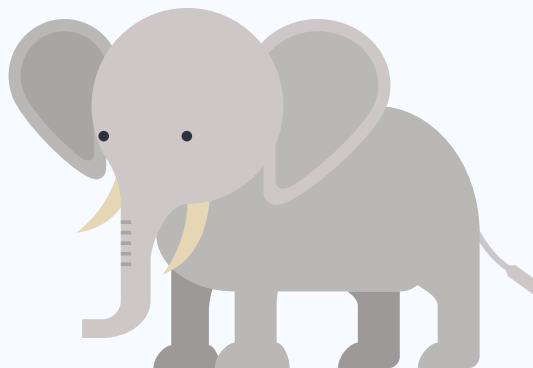
### 3.8.3 Inventar adivinanzas

#### Instrucciones para el docente

Los niños inventarán adivinanzas simples sobre animales salvajes que aparecen en la lámina del Megalibro.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora, ustedes inventarán adivinanzas sobre estos animales. (Muestre la lámina). Miren todos los animales que están en este dibujo. Elijan el animal que más les guste y piensen dos cosas de cada uno para armar las adivinanzas. Van a empezar la adivinanza con la frase "¿Quién es/tiene...?" (Modele la actividad). Por ejemplo, ¿quién es muy pesado y tiene trompa larga? (Espere a que los niños respondan). ¡Muy bien! ¡El elefante!



**Monitoreo del logro:** verifique que no nombren al animal en la adivinanza, provea más ejemplos.

La maestra elige el animal y todos juntos la adivinan con su ayuda.



### 3.8.4 Introducir el noticiero animal

#### Instrucciones para el docente

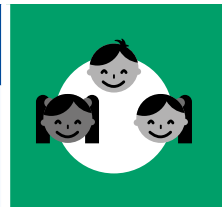
Divida a los niños en grupos y explique que, en cada uno, habrá un animal y varios periodistas que lo entrevistarán. Explique a los niños que deberán pensar en todo lo que aprendieron sobre los animales. Asigne a cada grupo, uno de los siguientes animales: ardilla, erizo, iguana, perezoso, urraca. Proporcione ejemplos de preguntas que puedan hacer: *dónde viven, qué comen, cuándo duermen, cómo son sus familias*. Explique que primero harán un ensayo entre los niños del grupo y luego mostrarán la entrevista a toda la clase en el Noticiero Animal.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Pregunte: *¿Han visto los noticieros en la tele? Hay periodistas que dan las noticias y que entrevistan a diferentes personas. Hoy comenzaremos a hacer un “noticiero animal”.*

*Van a dividirse en grupos y cada uno hará una parte del noticiero animal.*

*En cada grupo, uno será el animal entrevistado y los demás serán los periodistas que le harán preguntas. Recuerden todo lo que aprendimos sobre cada uno de los animales para hacer las preguntas.*



**Monitoreo del logro:** si no recuerdan las cosas que aprendieron de los animales, puede hacer una ronda entre todos recordando características de cada uno.

**Cada grupo deberá actuar como el animal y contar sus características.**



### 3.8.5 Formular preguntas

#### Instrucciones para el docente

Los niños jugarán a las preguntas y respuestas sobre oficios. Usted dirá las respuestas y ellos pensarán la pregunta que se puede contestar con lo que usted dijo. Proporcione tantos ejemplos como sean necesarios.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

*Vamos a jugar a preguntas y respuestas sobre los oficios, pero al revés, porque se mezclaron. Primero yo voy a decirles mi respuesta y ustedes preguntarán algo para esa respuesta. Por ejemplo, si yo digo “Apagan incendios”, ustedes pueden preguntar “¿qué hacen los bomberos?”*



**Monitoreo del logro:** provea tantos ejemplos como sea necesario, vuelva a explicar que usted dará la respuesta y ellos deben pensar en una pregunta que se conteste con lo que usted dijo.

**La maestra realiza las preguntas y los niños responden. Por ejemplo, “¿Quién apaga los incendios?”.**



### 3.8.6 Jugar al bingo de las vocales

#### Instrucciones para el docente

Recorten el bingo que encontrará en el portafolio. Péguenlo en un cartón o cartulina para que puedan usarlo varias veces.

Usted dirá palabras que empiezan con las distintas vocales para que los niños marquen en su cartón la letra que les corresponde. Incluya nombres de personas para que puedan marcar las mayúsculas.

Jueguen varias veces con diferentes listas de palabras.

Si lo hacen con mucha facilidad, puede agregar palabras que inician con las consonantes /m/, /p/, /l/, /s/, /t/; pero advierta que algunas palabras no tienen su letra en el cartón.

Jueguen varias veces, asegúrese que usen diferentes cartones cada vez.

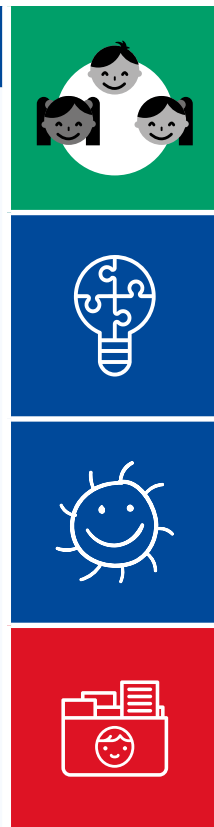


#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: "Vamos a jugar al bingo. Cada uno tiene su cartón. Allí están las letras mayúsculas y minúsculas de cada vocal. Yo les diré una palabra y ustedes piensan con qué sonido empieza. Luego buscan la letra con la que debe escribirse ese sonido. Recuerden que los nombres los escribimos siempre con mayúscula".

Cuando han completado su cartón digan ¡BINGO!

Diga: "Pongan atención para que marquen su cartón, solamente, si encuentran la primera letra de la palabra".



#### Ejemplos:

Adela, árbol, abuela, avión, Agustín, Ana, Alina.

Enrique, elefante, escalera, estrella, Elvira, Ernesto, Elisa.

Irene, iglú, iglesia, imán, Imelda, Idalia, Ignacio.

Octavio, oso, oreja, olla, Olivia, Omaira, Óscar.

Úrsula, unicornio - uña - uvas - Ulises, Uriel.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón para verificar que todos marcan la letra que corresponde. De lo contrario, pregunte: ¿con qué sonido empieza?, ¿es un nombre?, ¿con qué letra lo escribimos? Preste atención a quienes se adelantaron o a los que no dijeron bingo, para ver si se les pasó alguna palabra o si olvidaron la instrucción.

### 3.8.7 Encontrar las vocales en mi nombre

#### Instrucciones para el docente

Recorten las vocales que encontrará en el portafolio.

Prepare tarjetas con los nombres de cada niño.

Entregue a cada uno su nombre.

Entregue una hoja en blanco y pida que la doblen a la mitad.

Del lado izquierdo, pondrán las vocales que tiene su nombre. Del lado derecho, las vocales que no tiene su nombre.

Escriba el siguiente ejemplo en la pizarra, pero usando su propio nombre.

Imelda	
	
I e a	O, A, E, U, i, o, u

#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: "Esta tarjeta tiene escrito su nombre."

Vamos a buscar las vocales que tiene su nombre.

Comparen cada letra con las tarjetas que tienen las vocales en mayúscula y en minúscula.

Les voy a enseñar cómo lo hago con mi nombre.

Levanten su mano izquierda y pónganla sobre la hoja.

Bien, de ese lado pondremos todas las vocales que tiene mi nombre.

(Si su nombre empieza con vocal como el ejemplo, enfatice que usará la mayúscula).

En el lado derecho, pondremos las que no están.



**Monitoreo del logro:** camine por el salón y vea que usan la mayúscula cuando es apropiado. De lo contrario, recuérdelos la regla: solamente la usamos si es la primera letra de su nombre. **Por ahora, no prestaremos atención a la Y-y aunque tuviera el sonido /i/ dentro de su nombre (por ejemplo, Eloy).**



Sala de 4: No hacen esta actividad.

### 3.8.8 Comparar las vocales de nuestros nombres

#### Instrucciones para el docente

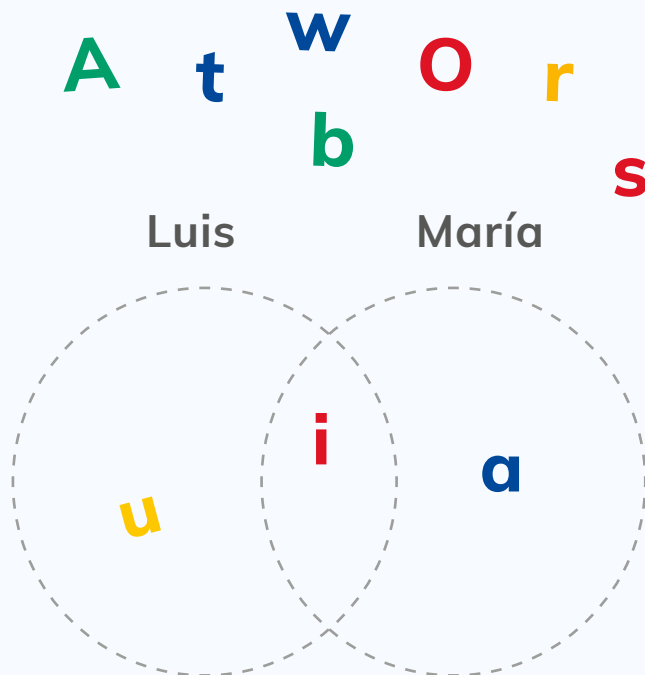
Reparta hojas en blanco para que dibujen el diagrama de Venn. Uno por cada pareja. Vea que la intersección sea lo suficientemente grande para que quepa por lo menos una tarjeta.

Use las tarjetas con letras y las tarjetas con los nombres de los niños de la actividad 3.8.7.

Copie en el pizarrón el ejemplo que incluimos aquí.

Cada niño buscará las vocales en su propio nombre y las pondrá en un círculo. Luego, verán si comparten alguna letra para ponerla en la intersección.

Repita la actividad organizando distintas parejas.



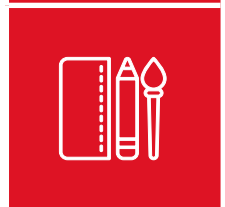
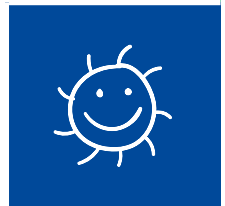
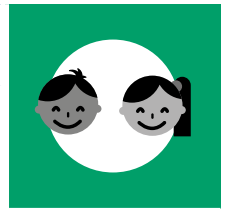
#### Consignas para decir a sus estudiantes

Diga: “Vamos a comparar las vocales de nuestros nombres, fíjense bien cuáles pueden encontrar en la tarjeta que les di. Por ejemplo, estos niños se llaman Kevin y Jenna. Veamos qué vocales hay en sus nombres.

¡Bien! Kevin tiene la e y la i.

Jenna tiene la e y la a. Como los dos tienen la e, la voy a poner aquí en el espacio que comparten los círculos. En el círculo de Kevin, pongo la i, y en el de Jenna, la a. Como sus nombres no empiezan con ninguna vocal, solamente uso las minúsculas.

Ahora ustedes lo harán con su nombre y el de su pareja. Pongan atención para ver si el nombre empieza con vocal, si así es, entonces tenemos que usar la mayúscula.”



**Monitoreo del logro:** use las mismas sugerencias de la actividad 3.8.5. Además, verifique que han encontrado las letras que tienen en común.



Sala de 4: No hacen esta actividad.

### 3.8.9 Prepararse para el noticiero animal: Características de los animales

#### Instrucciones para el docente

Divida al salón en **5 equipos**. Cada uno representará uno de los animales que estuvieron trabajando con los textos informativos: la ardilla, el erizo, el perezoso, la iguana, y la urraca.

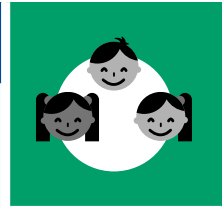
1. Pida a los niños que presten atención a las frases que usted dirá en voz alta. Si la característica pertenece al animal del equipo, todos deben aplaudir / levantar la mano.
2. Ahora usted dirá cosas que suceden en los cuentos de cada uno de los animales y los niños indicarán si es verdadero o falso.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora, vamos a jugar en equipos. Cada equipo será un animal.

1. Yo les voy a decir diferentes características y si el animal del equipo tiene esa característica, todo el equipo debe aplaudir. Por ejemplo, si les digo, "duerme de día", todos los que estén en el equipo del erizo y del perezoso deben aplaudir/levantar la mano; pero los de la ardilla no deben hacer nada porque la ardilla, la iguana y la urraca no duermen de día.
2. Ahora les voy a decir algo que les pasó en el cuento y el grupo me va a decir si es verdadero o falso.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, recuerde las características de los animales y los eventos de los cuentos a aquellos que necesitan más refuerzo. Recuerde que tiene el Megalibro para mostrar las ilustraciones y recordar las historias.



En la parte 2, los niños responden Sí o No (en lugar de verdadero o falso).

### 3.8.10 Preparación para el noticiero animal: Repasar características

#### Instrucciones para el docente

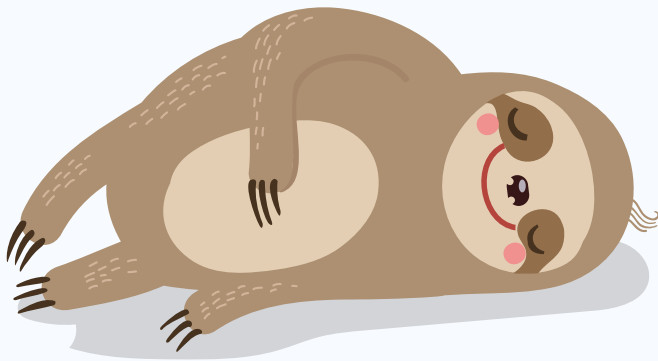
Los niños identificarán con qué animal (ardilla, erizo, perezoso, iguana o urraca) se corresponden diferentes características que usted dirá en voz alta.

Divida al salón en dos equipos y el equipo que adivina más características gana.

Otorgue un punto por cada respuesta correcta y anótelos en la pizarra. Utilice las características que se indican en los textos informativos y las de la actividad anterior.

Diga a los alumnos que “representarán” el noticiero animal dentro de unas clases y que, si quieren, y tienen la posibilidad, pueden traer algo para disfrazarse de animal o periodista.

Díales que serán los personajes que ya conocen: Adela, Enrique, Irene, Octavio, Úrsula, la hormiga, la cigarra, la tortuga y la familia de osos (del cuento de Ricitos).



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Ahora vamos a hacer una competencia entre dos equipos. Deberán adivinar a qué animal corresponde la característica que voy a decir en voz alta. En cuanto sepan a qué animal corresponde, digan en voz alta el animal. Puede ser: la ardilla, el erizo, el perezoso, la iguana, y la urraca. Por ejemplo, si les digo, “su cuerpo es verde”, el equipo que diga primero “iguana” ganará un punto. Al finalizar, el equipo que tenga más puntos gana la competencia.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, recuerde las características si fuera necesario.

**Sala de 4:** para cada característica, dar dos opciones para que los niños elijan.



### 3.8.11 Preparación para el trabajo final del noticiero animal

#### Instrucciones para el docente

1. Los niños elegirán alguno de los animales de cualquiera de los cuentos. Responderán preguntas que usted les hará, como si estuvieran en una entrevista. Coloque una silla donde se sentarán los “animales entrevistados”. El entrevistado sostiene el marco de cartón que hizo para representar que están en la televisión. Cada niño debe elegir un animal, sentarse y responder la pregunta que usted o algún compañero/a le haga.
2. Al finalizar la tarea, divida a los alumnos en dos grupos y dígalos que ese será su grupo para la presentación del Noticiero animal. Cada grupo representará un noticiero con preguntas similares a las que han estado haciendo, algunos serán periodistas o locutores y otros los animales. Cada grupo tendrá los siguientes personajes:
  - periodistas y locutores;
  - los animales: Adela, Enrique, Irene, Octavio, Úrsula, la hormiga, la cigarra, la liebre, la tortuga y la familia de los osos.

Los locutores presentarán el programa en el que un periodista entrevistará a un animal. Los periodistas formularán las preguntas a los personajes. Los personajes contestarán las preguntas.

Pueden llevar trajes para disfrazarse para que sea como “un teatro”.

Permita que los grupos se junten y piensen la tarea, ayúdelos a organizarse y a repartir los roles.

#### Consignas para decir a sus estudiantes

1. Ahora, ustedes van a elegir el animal que más les guste y yo los voy a entrevistar, les voy a hacer preguntas como si fuera periodista y ustedes fueran famosos.

Cada uno se sentará en la silla del entrevistado y yo le haré algunas preguntas.

El entrevistado sostendrá este marco para que sepamos que está en la televisión.

- Venga señora Tatiana la tortuga. ¿Cuénteme, cómo logró ganar la carrera contra la liebre?

Luego irán pasando de a uno a hacer alguna pregunta como si fueran un periodista.

¿Qué más le preguntarían a Tatiana la tortuga?

Señores osos, pueden contarnos lo que les sucedió cuando alguien entró en su casa:

- Mamá osa: Alguien probó mi sopa, se sentó en mi silla y usó mi cama.
- Bebé oso: Alguien se tomó mi sopa y durmió en mi cama”.

2. Bien. Ahora nos organizaremos en dos grupos para hacer la presentación del noticiero animal. Presten atención a cuál es su grupo.

El día de la presentación pueden disfrazarse como su animal.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos formulen una pregunta y contesten al menos una pregunta. Esta es la última tarea, antes del trabajo de integración final en el que participarán todos.

**Cada niño elige un animal y la maestra le hace preguntas sobre sus características. La actividad no debe tener el formato de una entrevista al animal.**



### 3.8.12 trabajo de integración final: Noticiero animal

#### Instrucciones para el docente

Este es el trabajo final, en el que se espera que participen todos los alumnos de la clase.

Utilizarán nuevamente el marco de cartulina que usaron en actividades anteriores.

1. Divida a la clase en los dos grupos, como lo hizo en 3.8.11
2. Cada grupo tendrá los siguientes personajes: periodistas y locutores; los animales: Adela, Enrique, Irene, Octavio, Úrsula, la hormiga, la cigarra, la tortuga y la familia de los osos.
3. Antes de hacer las representaciones, deles tiempo a ambos grupos para dividirse los roles y practicar; luego lo representarán.
4. Los locutores presentarán el programa en el que un periodista entrevistará a un animal.
5. Los periodistas formularán las preguntas a los personajes.
6. Los personajes contestarán las preguntas.

Una vez que un grupo hizo su noticiero se sentarán y el otro grupo lo representará.

Pueden invitar a otro grupo de la escuela, otros docentes o directivos, o miembros de las familias a mirar la presentación.



#### Consignas para decir a sus estudiantes

Hoy es día de hacer el noticiero.

Recuerden hacer preguntas a los personajes, acerca de cómo son y cómo viven y, además, acerca de lo que les sucedió en los cuentos.

Vamos a divertirnos.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los niños/as de los grupos tengan algún rol en el noticiero.

**Cada grupo representará al animal asignado y contará sus características.**





# Proyecto 4:

## Conociendo el mundo de fantasía



### Tabla de contenido

	Pág.
Semana 1	214
Semana 2	223
Semana 3	232
Semana 4	242
Semana 5	248
Semana 6	257
Semana 7	263
Semana 8	270



## Proyecto 4

### Conociendo el mundo de fantasía

En este proyecto nos dedicaremos al mundo de la fantasía. Conoceremos la diferencia entre fantasía y realidad, qué es posible y qué cosas solo suceden en el mundo de la fantasía. Para eso nos dedicaremos a leer cuentos y poemas. Los niños inventarán un cuento y elaborarán su propio libro. Es el cierre del curso y culminará con una presentación por parte de los niños/as. Ellos elaborarán la escenografía para la presentación final.



Empezaremos a trabajar el trazo de las letras vocales en mayúscula y minúscula. Recuerde que, para diferenciar sonidos de letras, nos referimos a fonemas cuando hablemos de un sonido y lo colocaremos entre diagonales, así: /a/, sin importar si lo estamos asociando con la letra mayúscula A o con la minúscula a.

Para fortalecer la relación entre la casa y la escuela, sugiera a sus estudiantes que relaten en sus casas los cuentos y poemas que irán leyendo. Motíuelos a que pregunten a sus padres o cuidadores si recuerdan algún cuento de cuando eran niños/as. Solicite colaboración de las familias para la escenografía y disfraz que usarán para la representación del cuento.

Área	Semana	1	2	3	4	5	6	7	8
Identificarán un fonema vocálico en posición media en la palabra.				x	x	x			
Recordarán hasta 3 elementos o sucesos en orden inverso.		x	x	x	x	x	x	x	x
Propondrán posibles soluciones al problema que enfrenta un personaje.				x	x	x	x	x	x
Unirán fonemas para formar palabras de hasta 4 fonemas.		x	x	x	x	x	x	x	x
Identificarán un fonema vocálico en posición media en la palabra.				x	x	x			
Usarán frases hechas de uso frecuente, de modo adecuado.		x	x	x	x	x	x	x	x
Manejarán turnos conversacionales.		x	x	x	x	x	x	x	x
Se manejarán en la conversación tomando en cuenta los registros y/o el contexto comunicativo.		x	x	x	x	x	x	x	x
Diferenciarán lo que es posible de lo que solo sucede en el mundo de la fantasía.		x	x	x	x	x	x	x	x
Describirán personajes o lugares de los relatos.		x	x	x	x	x	x	x	x
Inventarán personajes, sus características y sus mundos.			x	x	x	x	x	x	x
Descubrirán la intención de los personajes de un cuento.			x	x	x	x	x	x	x
Reconocerán el problema y la solución de este, en un cuento.			x	x	x	x	x	x	x
Inventarán un cuento en grupo.					x	x	x	x	x
Reconocerán y escribirán su nombre.		x	x	x	x	x	x	x	x
Trazarán las letras.		x	x	x	x	x	x	x	x
Realizarán la escenografía del cuento que han inventado.						x	x	x	x

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Precursores	Marcar asistencia escribiendo su nombre.							
	Recordar dos a tres elementos o eventos en orden inverso.							
			Proponer soluciones simples al problema que enfrenta el personaje en una historia.					
					Aplicar la creatividad para resolver problemas.		Elaborar un libro	
Conciencia fonológica	Unir fonemas para formar palabras cortas.							
			Identificar fonema vocálico en posición media.					
	Decir palabras según el fonema inicial.					Identificar sonido final y decir palabras que empiecen con ese fonema.		
Vocabulario	Vocabulario del cuento. Frases hechas de uso frecuente. Colocaciones en cuentos.							
Acerca de la conversación y los intercambios comunicativos	El diálogo, turnos conversacionales.							
			Registros y contexto comunicativo.					
	¿Qué es posible y qué es fantasía?							
Acerca del relato y las narrativas	Describir personaje, lugar, ilustrar lo que leyeron.							
			Descubrir la intención del personaje.					
			Inventar personajes: Describirlos (físico y carácter), crearles un mundo.					
			Identificar problema y solución. Comienzo y fin del cuento: fórmulas.					
					Inventar un cuento por grupos.			
					Actuar el cuento que inventaron.			
Pre-escritura Pre-lectura	Trazo de las vocales							
					Ilustrar el cuento que han realizado, hacer escenografía.			
	Reconocer su nombre							
	Escribir su nombre							

## Semana 1



### Rutinas

Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /a/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido, sin importar si la asociamos a la mayúscula A o a la minúscula a.

#### ¿Dónde estoy?

En este último proyecto cambiaremos la manera en que tomamos la asistencia. Escriba en una tarjetita el nombre de cada niño y póngalo debajo de su foto en el cartel de la casa y de la escuela. El primer día diga: “Este es tu nombre, aquí dice (nombre del niño)”. Cuando coloque su fotografía en la escuela pida que digan su nombre y pongan también la tarjetita con su nombre.



**Monitoreo del logro:** verifique que seleccionen su nombre, y no el de otro, para colocarlo junto a su foto.



Continúen usando fotografía y nombre.

Lectura de la semana

Esta semana trabajarán nuevamente con el cuento de la Caperucita Roja.

# Adela ardilla



Vocabulario

- Al iniciar el proyecto cuatro, recuerde retirar las palabras del proyecto 3 de la pared de palabras. Vuelva a poner el vocabulario de la historia de Caperucita Roja.
- Irá colocando el vocabulario nuevo de cada historia, y agregando palabras nuevas cada semana.
- Al inicio de cada columna para las vocales, coloque un dibujo de los personajes (Adela, Enrique, Irene, Octavio y Úrsula) y escriba su nombre y tipo de animal usando color rojo para resaltar la vocal inicial.
- **Solamente para las palabras que inician con sonido vocálico**, escriba la palabra debajo o junto al dibujo utilizando color rojo para resaltar la vocal inicial, como lo hizo con los personajes.



Instrucciones para el docente

- Volveremos a analizar la historia de Caperucita Roja. Retomaremos las partes del libro, pues durante este proyecto elaborarán su propio libro.
- Diga: “¿Recuerdan la historia de la Caperucita Roja”? Vamos a leerla otra vez.
- Muestre el libro y explique sus partes: la portada donde aparece el título y el nombre del autor.
- Luego de leer el cuento nuevamente, diga: “Hay cosas que solo pueden pasar en los cuentos porque no son historias de verdad, sino de fantasía. Por ejemplo, los lobos de verdad no pueden hablar.”
- Después, haga un cuadro como el siguiente:

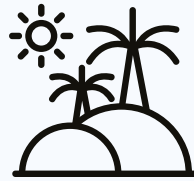
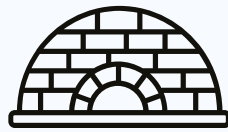
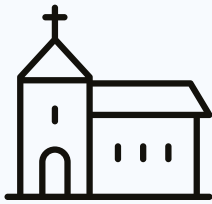
Cosas que pasan de verdad	Cosas que solo pasan en los cuentos
(ejemplo) Los niños visitan a sus abuelitas.	(ejemplo) Los lobos hablan con los niños.

- Diga: “Vamos a pensar en qué cosas que pasaron en el cuento de Caperucita pueden pasar de verdad. Ustedes me las dicen y yo las escribiré aquí.”
- Ahora, pensemos en las cosas que nada más pueden pasar en los cuentos, porque son de fantasía. Ustedes me las dicen y yo las escribiré aquí”.

Trazo

La letra l-i

- Encontrará dos páginas con trazos de la letra l-i. Para los trazos de la l mayúscula y la i minúscula en la primera página, usen el dedo índice para repasar la letra siguiendo las flechas. Después, repásenlo con el lápiz.
- Para la segunda página, primero repasen la i minúscula, después unan cada línea con el dibujo de una palabra que empiece con el sonido /i/.



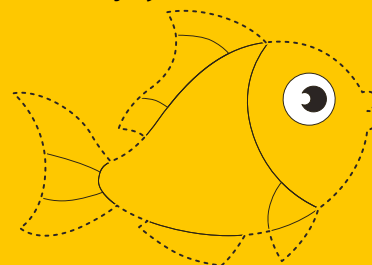
- Para el trazo de las mayúsculas, diga: “Vamos a repasar el trazo de la l mayúscula mientras decimos el nombre de Ignacio e Irma, los hermanos de Irene”.

No enseñamos a los niños de cuatro años a trazar letras aún. Sin embargo, si ellos las tratan de escribir o copiarlas, no los desanime.

Pescadito, pescadón

- Esta semana utilizaremos el trazo del pescadito, pescadón que se usó en el proyecto 1 con los estudiantes de 5 años. Dibuje un pez en el tablero, igual al que tienen los niños en la hoja del portafolio. Muestre primero cómo sigue la línea con su dedo, sin levantarlo. Pida a los niños que hagan lo mismo, que repasen la línea punteada con el dedito.
- Luego, explique que repasarán la silueta del pez empezando en el lado izquierdo de la hoja y siguiendo la línea hacia el lado derecho. Modele cómo hacerlo en el tablero y usando tiza, empezando en su cabeza y en la parte de arriba y sin parar cruzando al llegar a la cola para continuar.  
“Repasaremos al pez mientras le decimos: “Pescadito, pescadón ¿te quieres tirar al agua, sí o no?”
- Después de repasarlo una vez, pida que cambien de color de crayón y lo vuelvan a repasar, siempre diciendo la frase y empezando en el lado izquierdo de la hoja. Terminen pintando el agua y dibujando un ojo y una sonrisa.

“Vamos a pintar el agua alrededor del pez, pero sin pintar adentro, solamente afuera. Luego, diga: “Ahora el pescadito, pescadón está contento porque está en el agua, vamos a dibujarle una sonrisa y su ojo”.



Primer proyecto  
Semana 3

## Actividades

### 4.1.1. Identificar y copiar su nombre

#### Instrucciones para el docente

Use la tarjeta con el nombre de cada niño y póngalo debajo de su foto. Cada niño toma la tarjeta con su nombre y la lleva a su mesa. Luego copiará su nombre lo mejor que pueda en otra tarjeta y la colocará nuevamente debajo de su foto.

Repitan esta actividad varios días.

#### Consigna para los alumnos

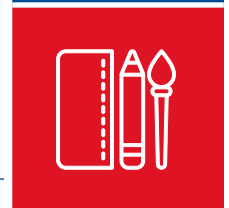
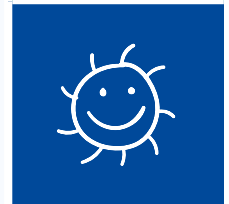
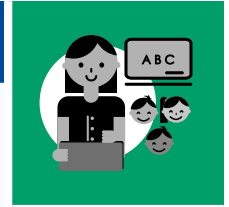
Diga: “Vamos a aprender a encontrar y copiar nuestro nombre. Por turnos van a tomar la tarjeta que tiene su nombre del cartel donde ponemos las fotos.

Ahora, vamos a copiar nuestro nombre en esta otra tarjeta. Traten de hacerlo lo más parecido que puedan.

Ahora que terminaron, van a poner la tarjeta que ustedes escribieron de vuelta en el cartel. Fíjense bien para que la pongan debajo de su foto.”



**Monitoreo del logro:** vea que los niños dibujen por lo menos un garabato por cada letra de su nombre. En esta etapa no insistiremos en que tracen las letras exactamente como son, pues la actividad tiene como propósito entender que su nombre puede escribirse y reconocerlo cuando lo vean.



### 4.1.2. Decir animales según su fonema inicial

#### Instrucciones para el docente

Divida al grupo en 2, cada grupo, en su turno, dirá un sonido y el otro grupo deberá decir un animal que comience con ese sonido.

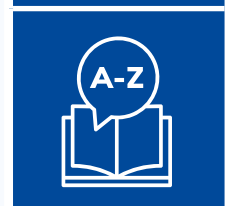
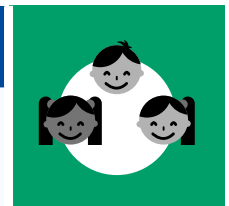
#### Consigna para los alumnos

Vamos a hacer un torneo de animales, cada grupo va a decir un sonido, por ejemplo /p/, y el otro grupo tendrá que decir un animal que comience con ese sonido.

¡Listos! Grupo 1, a ver...



**Monitoreo del logro:** algunos sonidos como /p/ son más difíciles que otros, como /m/, porque se escuchan con menos claridad y no pueden alargarse. Asegúrese de dar varios ejemplos.



### 4.1.3 Describir al personaje de una historia que escuchamos

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as identificarán y describirán a los personajes de una historia.

1. Empiece definiendo qué es un personaje y dé como ejemplo a Adela, la ardilla.
2. Dibuje una silueta en el tablero y divídala a la mitad. En el lado izquierdo, ponga las características físicas del personaje: para Adela puede ser que es un mamífero, que tiene una cola peluda, su color, etc.
3. Del lado derecho, escriba características de la personalidad o la manera de ser del personaje. En el ejemplo, si los niños continúan diciendo características físicas de Adela, dé más ejemplos: Adela es amistosa porque es amiga de Enrique, de Úrsula y se hace amiga del abeto. Adela es ahorradora porque guarda las nueces para el invierno.
4. Al terminar el ejemplo de Adela, ayúdelos a identificar los personajes de Caperucita Roja (Caperucita, el lobo, la abuela) y luego a describirlos. Haga tres siluetas, una para cada personaje. Uno por uno vaya escribiendo las características físicas y la personalidad de cada uno como las describen los estudiantes.

cola

peluda

mamífero

café



lista

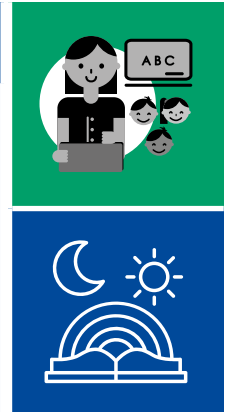
amistosa

ahorradora

#### Consigna para los alumnos

1. Diga: Las personas o animales que protagonizan las historias se llaman personajes. Por ejemplo, Adela la ardilla es un personaje que conocimos en varias historias. ¿Cuáles de esas historias recuerdan? -Sí, hay dos historias con su amiga Úrsula y otra historia donde Adela y sus hermanas buscan un nuevo hogar.
2. Vamos a pensar cómo es Adela. En el lado izquierdo, voy a escribir lo que me digan acerca de cómo se ve Adela. Sabemos que es una ardilla. ¿Cómo se ve Adela la ardilla?
3. Bueno, ahora vamos a pensar en la manera de ser de Adela, cómo es por dentro. Estas son cosas que no se ven, pero las sabemos por la forma en que actúan los personajes. Por ejemplo, en la primera historia que conocimos de Adela, a ella se le ocurrió una manera para engañar a Úrsula y comerse su pan eso quiere decir que Adela es lista. Cuando estaban buscando una casa, a ella también se le ocurrió una buena idea para encontrarla. Por eso, voy a escribir del lado derecho que ella es lista. ¿Qué más podemos decir de Adela?
4. Vamos a pensar quiénes son los personajes de Caperucita Roja. ¿Qué personas o animales participan en la historia?

Vamos a recordar cómo era Caperucita. ¿Quién me puede ayudar a describir cómo son los otros personajes? .... Bien, ahora la abuela.... y el lobo.



### 4.1.3 Describir al personaje de una historia que escuchamos



**Monitoreo del logro:** es más difícil encontrar las características de la personalidad que las características físicas. Asegúrese de dar suficientes ejemplos y explique por qué describimos la forma de ser de los personajes de cierta manera. Por ejemplo, por qué decimos que el lobo es tramposo. Aproveche para introducir vocabulario nuevo: **taimado** (lobo) o **crédula, incauta** (Caperucita).

### 4.1.4 Unir fonemas para formar palabras

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as unirán los fonemas para formar las palabras. Utilice solo palabras de hasta 3 fonemas. Diga los fonemas aislados, sin unirlos en sílabas, deben quedar claramente separados para que puedan hacer la tarea.

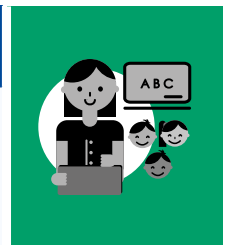
Dé varios ejemplos antes de trabajar con todo el grupo. Recuerde que es una tarea totalmente novedosa para ellos.

#### Consigna para los alumnos

Ahora vamos a hacer el “robot separa palabras”, pero al revés: Yo voy a ser el robot y ustedes me van a decir qué palabra dije. Por ejemplo, si yo digo; “O- S - O” ¿qué palabra dije? Oso, muy bien.

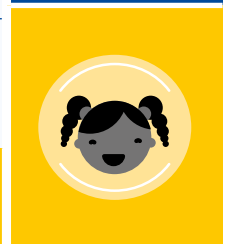
A ver probemos con estas:

oso/ ala/ ama/ ola/ hilo/ uva/ esa/ sol/ sal/ pan/ mal/ más/ mes/ paz/ con/ usa/ mil



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los niños puedan hacer la tarea, si alguno no pudiera, vuelva a explicarla y provea ejemplos con dos fonemas.

**Utilice las mismas palabras, pero unan las sílabas en lugar de los fonemas.**



### 4.1.5 Inventar conversaciones

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as inventarán diálogos posibles entre los personajes de Caperucita. Divídalos en 2 grupos, los del grupo 1 formularán preguntas o comenzarán el diálogo que continuarán los del grupo 2. Las preguntas deben contestarse con la información del cuento.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a separarnos en dos grupos. Un grupo le hará preguntas o empezará una conversación con el otro grupo acerca de Caperucita, por ejemplo: “Hola soy la abuela, te presento a mi nieta”; u “Hola Caperucita, soy el lobo...”

- A ver, ¿cómo podríamos empezar?



**Monitoreo del logro:** verifique que las preguntas puedan contestarse con la información que leyeron en el cuento. Si fuera necesario, dé más ejemplos de conversaciones. Pregunte “¿eso lo hemos leído?”

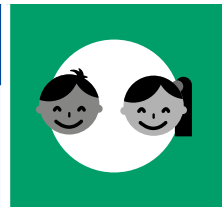
### 4.1.6 Inventar conversaciones

#### Instrucciones para el docente

Repetirán la actividad anterior, pero esta vez será entre 2 niños/as que lo harán como una representación. Seleccione a los alumnos tratando de que todos participen.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a realizar nuevamente, la actividad de Caperucita, pero esta vez van a pasar de a dos niños/as y actuarán el diálogo. Yo les diré quiénes serán. Acuérdense que debe ser algo de lo que sabemos del cuento.



**Monitoreo del logro:** use los criterios de la actividad 4.1.5.

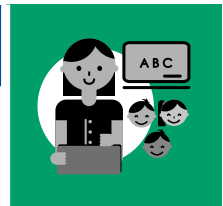
### 4.1.7 Recordar elementos en orden inverso

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben ordenar los elementos de una serie en forma inversa. Utilice diferentes útiles escolares que los niños puedan tener en su estuche o en el salón para armar las series.

#### Consigna para los alumnos

Tomen de su estuche o cartuchera un lápiz, una goma y la regla. Yo les voy a nombrar estos elementos y ustedes deben colocarlos en el orden inverso, al revés, arriba de la mesa. Por ejemplo, si les digo "goma - regla", ustedes deben apoyar primero la regla y después la goma.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos tengan los elementos que va a utilizar, si algún niño/a no pudiera realizar la tarea, acérquese y muéstrela cómo se hace.

Realizan la tarea, pero en orden directo, el orden en que usted lo dijo.



### 4.1.8 Identificar, describir y dibujar el ambiente de la historia

#### Instrucciones para el docente

En esta actividad identificarán y describirán el ambiente de la historia. Para ello, haga preguntas tipo ¿dónde...?, ¿cómo ?

Empiece usando como ejemplo la historia de Adela. Muestre el Megalibro en las páginas de Adela, la ardilla halla un nuevo hogar.

Es un bosque, hable de los diferentes tipos de árboles: pino, ciprés, abeto; y cómo se ven.

Luego, identificarán y describirán los dos ambientes donde sucede el cuento de la Caperucita Roja.

#### Consigna para los alumnos

Diga: ¿Recuerdan la historia de Adela, la ardilla que halla un nuevo hogar? ¿Dónde sucede el cuento?

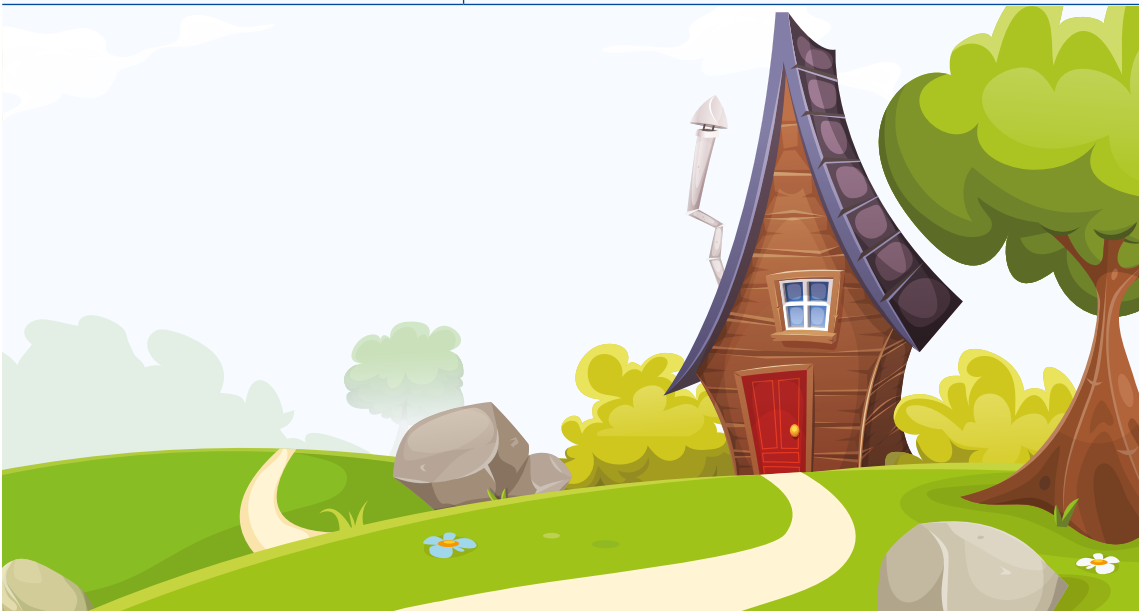
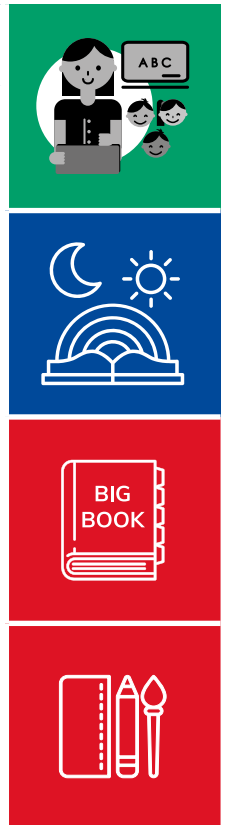
Veamos cómo es el lugar en los dibujos del libro. ¿Qué ven?

Ahora, pensemos en el cuento de Caperucita Roja. ¿Dónde ocurre?

- ¿El bosque? Sí, allí se encuentran por primera vez el lobo y la Caperucita. ¿Cómo es el bosque? ¿Dónde más?

-La cabaña, muy bien, el lobo llegó a la casa de la abuelita antes que Caperucita. ¿Cómo es la cabaña, cómo se la imaginan?

-Ahora, cada uno elige un lugar, ya sea el bosque o la cabaña, y lo dibujará en su hoja.



**Monitoreo del logro:** camine por el salón viendo los dibujos que hacen sus estudiantes. Pregunte detalles del dibujo, por ejemplo: ¿Qué parte de la cabaña es?



**Trabajan todos juntos y le dirán al docente lo que debe dibujar, el docente lo hará en el tablero.**

### 4.1.9 Identificar características físicas de personas y personajes

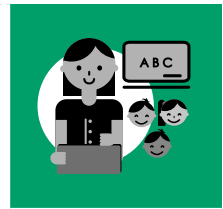
#### Instrucciones para el docente

El docente nombrará diferentes categorías que hacen referencia al aspecto físico de una persona (¿cómo pueden ser sus ojos?, ¿y su cabello?, ¿cómo puede ser su vestimenta?, ¿y su voz?) y los niños responderán con diferentes alternativas. Modele la actividad con ejemplos. Al finalizar, todos deberán hacer un dibujo de un personaje siguiendo las características que va diciendo cada compañero (uno, sobre el color de ojos; otro, sobre la altura; otro, sobre algo su forma de vestir...).

#### Consigna para los alumnos

Vamos a pensar entre todos, cómo pueden ser las personas según su aspecto físico. Por ejemplo, podemos describir cómo son sus ojos o su cabello. También, cómo es su vestimenta (su forma de vestir), o si camina con pasos cortos y apresurados. Yo voy a nombrar una de estas categorías y ustedes me dirán diferentes características que puedan tener. Por ejemplo, ¿cómo pueden ser los ojos de un personaje? Oscuros, claros, grandes, rasgados.

Ahora, vamos a dibujar lo que yo les diga.



**Monitoreo del logro:** Verifique que realicen un dibujo que se corresponda a la descripción.

Sala de 4 no realiza el dibujo.

### 4.1.10 Decir palabras de acuerdo a su sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Divida el grupo en dos, usted dirá un fonema y cada grupo deberá decir una palabra que comience con ese sonido.

Use las vocales.

Cambie de fonema luego de que cada grupo diga 10 palabras o cuando uno de los grupos no pueda decir más.

Recuérdelos que no pueden decir nombres de personas.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a jugar a un campeonato de palabras. Los voy a separar en dos grupos y diré un sonido, por ejemplo: /a/. Entonces, cada grupo deberá decir una palabra que comience con ese sonido, luego el otro grupo dirá otra palabra y así hasta que un grupo no pueda decir más o cuando cada grupo haya dicho 10 palabras. ¿Están listos? Yo diré el sonido y señalaré qué grupo comienza, le tocará el primer turno una vez a cada uno.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que las palabras no sean repetidas. Preste atención a que las palabras comiencen con el sonido que corresponde, por ejemplo, si es el fonema /a/ que no digan "pato". Algunos estudiantes se confunden e ignoran el sonido /p/ inicial. Enfatique que la vocal debe ser el primer sonido de la palabra.

## Semana 2

### Rutinas

Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /e/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido, sin importar si la asociamos a la mayúscula E o a la minúscula e.

#### ¿Dónde estoy?

A partir de esta semana, ya no utilizarán las fotos, sino que usarán solamente las tarjetitas con el nombre de cada niño. El primer día diga: "Este es tu nombre, aquí dice (nombre del niño)". Ponlo en la escuela, porque ahora estás aquí. Para los niños que estén ausentes continúe usando las fotografías.



**Monitoreo del logro:** verifique que seleccionen su nombre, y no el de otro.

**Repita la consigna del primer día, todos los días o hasta que la mayoría de los niños lo haga con facilidad.**



#### Lectura de la semana

Esta semana trabajarán nuevamente con el cuento de Ricitos de Oro que leyeron en el proyecto 2.

OSO



#### Vocabulario

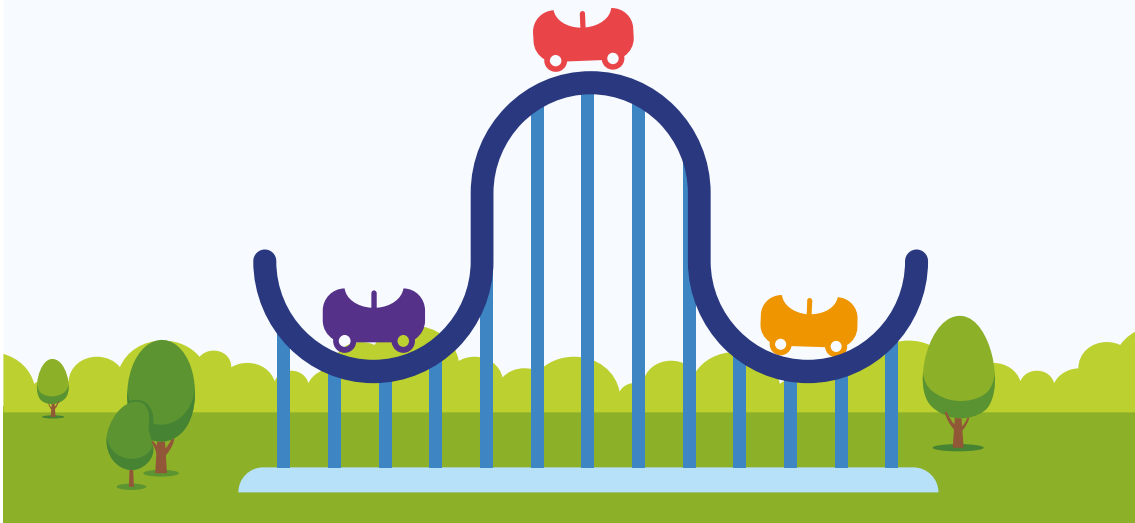
- Vuelva a poner el vocabulario de la historia de Ricitos de Oro en la pared de palabras.
- Repasen el significado de las siguientes expresiones:
  - Contener las lágrimas.
  - No dejar una gota.
- Solamente para las palabras que inician con sonido vocálico, escriba la palabra debajo o junto al dibujo utilizando color rojo para resaltar la vocal inicial.



## Lectura de la semana

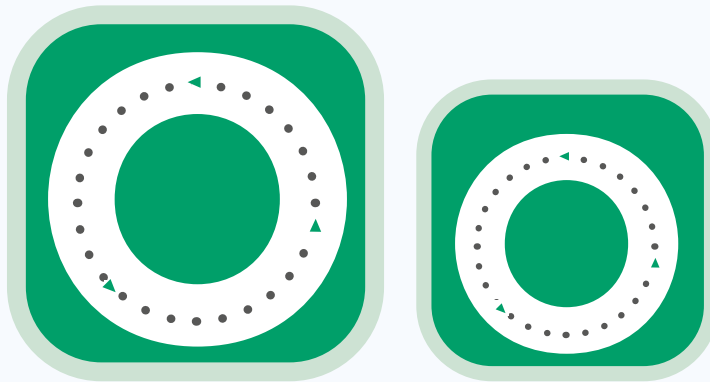
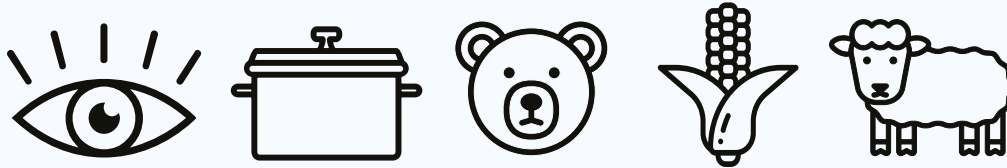
### Instrucciones para el docente

- Diga: “Vamos a contar una historia usando dibujos”.
- Introduzca la “montaña rusa de la historia”. Diga “Las historias son como una montaña rusa, empiezan despacio, pero poco a poco se ponen más emocionantes; hay un problema, pero siempre se arregla al final”.
- Ponga un ejemplo:
  - La historia de la Caperucita Roja **comenzó** cuando nos contaron que ella iba de camino a visitar a su abuelita y se encontró con el lobo. Después se puso muy emocionante cuando al llegar a la casa de la abuelita se encontró con el lobo que quería comérsela.
  - En cada vagón, dibujaremos algo que pasó: aquí (primer vagón al inicio de la montaña) está Caperucita yendo a visitar a su abuelita y conversando con el lobo.
  - Ahora, en este otro vagón (en la cúspide), vamos a dibujar al lobo vestido como abuelita. Este es el momento más emocionante, cuando Caperucita llegó a la casa de su abuelita. ¡Qué gran **problema** se encontró cuando vio al lobo disfrazado y queriendo engañarla!
  - Aquí al **final**, vamos a dibujar cómo se resolvió el problema y cómo termina la historia.
- Ahora, realicen el mismo procedimiento con el cuento de Ricitos de Oro.
  - Diga: ¿“Recuerdan la historia de Ricitos de Oro”? Vamos a leerla otra vez.
  - Después de leer la historia, completen una “montaña rusa de la historia” con Ricitos de Oro. Ayúdelos a identificar el inicio, el problema y el final.
  - Ayúdelos a organizarse en grupos para que dibujen cada momento de la historia. Hagan los dibujos SOLAMENTE DESPUÉS de que ya hablaron juntos de cuál es el inicio, cuál es el problema y cuál es el final de la historia.
  - Solicite que los niños “escriban” su nombre detrás de cada dibujo que hicieron, no importa si solamente logran hacer algunos garabatos.



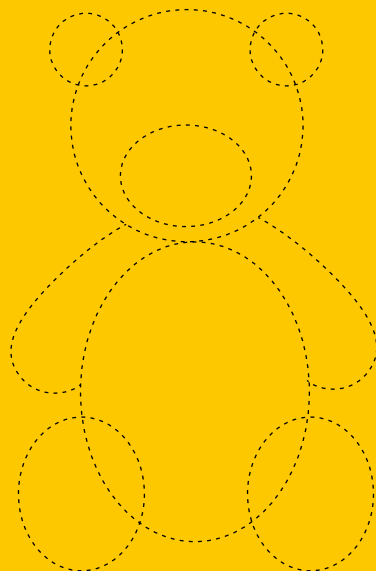
**Trazo: La letra O-o**

- Para los trazos de la letra O-o, usen el dedo índice para repasar la letra siguiendo las flechas. Después, repásenlo con el lápiz.
- Primero repasen la a minúscula, después unen cada línea con el dibujo de una palabra que empiece con el sonido /o/.



No enseñamos a los niños de cuatro años a trazar letras aún, sin embargo, si ellos las tratan de escribir o copiarlas, no los desanime.

Repasen el trazo del osito que usaron con los niños de cinco en la semana 6, del proyecto 2.



Proyecto 2,  
semana 6

## Actividades

### 4.2.1 Describir a los personajes de las historias que escuchamos

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as describirán a los personajes que hemos conocido.

1. Usaremos el mismo procedimiento de la actividad 4.1.3.
2. Dibuje una silueta. En el lado izquierdo, pondrá las características físicas (tiene plumas y pico, vuela, su color, etc.).
3. Del lado derecho, escriba características de la manera de ser del personaje. Aproveche para introducir vocabulario nuevo como **superficial** o **frívola**.
4. Ayúdelos a organizarse en tres grupos para describir los otros personajes que hemos conocido (Enrique, Irene y Octavio). Haga tres siluetas, una para cada personaje.

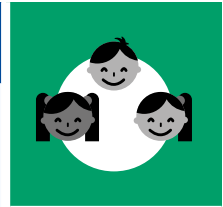
ave  
vuela  
alas  
cortas



vanidosa  
superficial  
mala cantante

#### Consigna para los alumnos

1. Diga: *Úrsula, la urraca, es un personaje que conocimos en varias historias. ¿Cuáles de esas historias recuerdan?*
2. *-Sí, hay dos historias con su amiga Adela y otra historia donde Úrsula quería ganar un concurso de canto.*
3. *Vamos a pensar cómo es Úrsula. En el lado izquierdo, voy a escribir lo que me digan acerca de cómo se ve. Bueno, ahora vamos a pensar en la manera de ser de Úrsula, sabemos cómo es por la forma en que se comporta. Por ejemplo, Úrsula presume como canta, le gusta mucho verse en el espejo y piensa que es la mejor cantante y decoradora eso quiere decir que Úrsula es vanidosa. ¿Qué más podemos decir de Úrsula? ¿Por qué cree Úrsula que es única?*
4. *Vamos a pensar en los otros personajes que hemos conocido, un grupo va a pensar cómo es Enrique, otro grupo va a pensar cómo es Irene y el último, pensará cómo es Octavio. Luego, cada grupo nos contará a los demás cómo se ve y cómo es su personaje, y yo lo anotaré en cada silueta.*



**Monitoreo del logro:** visite cada grupo para revisar que todos participan expresando sus ideas. Si solo dicen características físicas, dé más ejemplos.

No realice la actividad en grupos, solamente la explicación con el grupo general. Otro día repita el procedimiento con otro personaje, siempre en grupo completo con la maestra.



### 4.2.2 Inventar un personaje de fantasía

#### Instrucciones para el docente

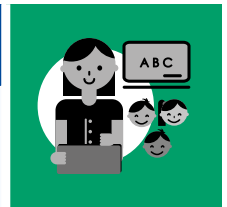
Los niños/as, entre todos, inventarán un personaje que no existe y que, por sus características, no podría existir. Dé ejemplos de cosas que solo pasan en la fantasía: personajes que son parte animal y parte persona, etc.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a inventar, entre todos, un personaje, como los de los cuentos, uno de esos que NO existe.

El personaje será inventado porque hace cosas imposibles o cosas que no pasan de verdad. Por ejemplo, es una persona y vuela, y las personas no volamos, ¿no?

Cada uno irá diciendo algo de ese personaje y yo lo dibujaré en el tablero. Acuérdense, que no existe de verdad.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que sean cosas de fantasía, imposibles en la vida real, y no “improbables.”

### 4.2.3 Identificar la intención de un personaje

#### Instrucciones para el docente

1. Identificarán las conductas de los personajes y la motivación detrás de sus acciones, es decir, la intención del personaje.

Ricitos de Oro: comer y descansar.

2. Retome la historia de Adela, la ardilla y Úrsula, una urraca vanidosa.

Adela: quería que Úrsula abriera la boca para que se le cayera el pan y ella se lo pudiera comer.



#### Consigna para los alumnos

1. Diga: las personas hacemos cosas porque queremos algo. Por ejemplo, venimos a la escuela porque queremos aprender. Los personajes de los cuentos también hacen cosas porque quieren algo. Vamos a pensar en algunos personajes:
  - ¿Por qué entró Ricitos de Oro a la casa de los tres ositos?, ¿qué quería?
2. Ahora, veamos otra vez la historia de Adela y Úrsula. ¿Qué ven en el tercer cuadro?, ¿qué creen que está pensando Adela?, ¿por qué le pidió que cantara, si Úrsula canta muy mal?



**Monitoreo del logro:** vea que todos los niños participen expresando sus ideas.

### 4.2.4 Identificar qué cosas son posibles y cuáles son fantasía

#### Instrucciones para el docente

Explique a los estudiantes que deberán encontrar en la lámina todo aquello que no sea posible en el mundo real. Aclare que verán cosas que pueden ocurrir con poca frecuencia, pero que son posibles (un carro andando con un mono sobre su techo), pero que hay otras que pertenecen al plano de la fantasía (una niña sobre una bicicleta que vuela).

#### Consigna para los alumnos

Vamos a buscar en la imagen todas las cosas que nos parezcan imposibles en la realidad, aunque las podamos describir y dibujar. Por ejemplo, aquí vemos un elefante caminando por la calle tomando una bebida refrescante. ¿Les parece posible eso?



**Monitoreo del logro:** verifique que marquen solo lo que es imposible y no lo que es raro. Por ejemplo, un elefante por la calle sería raro, pero posible. Un árbol tomando una bebida refrescante no es posible.

En lugar de usar el portafolio, el docente guiará a los niños/as para que encuentren los dibujos “imposibles” en el Megalibro.

### 4.2.5 Recordar elementos en orden inverso

#### Instrucciones para el docente

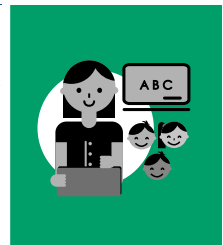
Los niños deben ordenar, en forma inversa, una lista de alimentos que usted les dirá en voz alta.

- pan - leche
- café - sal
- agua - azúcar
- pera - queso - leche
- mamón - arroz - jalea
- mango - huevo - ajo
- ají - café - pan
- jugo - té - maíz

Arme otras series combinando esos elementos.

#### Consigna para los alumnos

Ayer fui al supermercado. Les voy a decir algunos alimentos que compré y luego ustedes tendrán que repetirlos al revés. Por ejemplo, si les digo que compré “leche - pan”, ustedes deberán decir “pan - leche”.



**Monitoreo del logro:** si algún niño/a tuviera dificultad con la tarea, acérquese y provea otros ejemplos de 2 elementos y luego de tres

Realiza la actividad en orden directo, tal como lo dice el docente.

## 4.2.6 Unir fonemas

## Instrucciones para el docente

Los niños dirán la palabra que se forma uniendo los 3 fonemas que mencionarán sus compañeros. Dibuje en el tablero los dibujos indicados. Cada uno representa el fonema inicial de la palabra. Pida a tres niños que pasen al frente y se ubiquen debajo de cada dibujo. Cada uno dirá, en orden, el fonema inicial del dibujo que le toca. El resto de los niños dirá la palabra que se forma con esos 3 fonemas. Realice los siguientes dibujos para que se formen las palabras:

pollo - anillo - nube = PAN

uno - vaso - anillo = UVA

sol - ala - luna = SAL

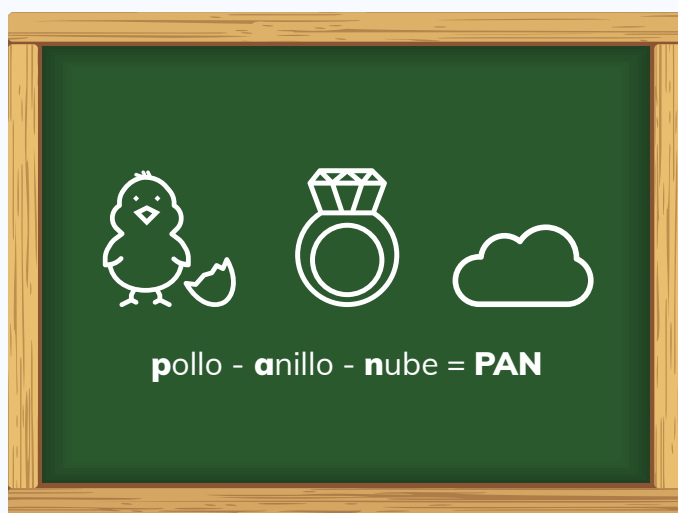
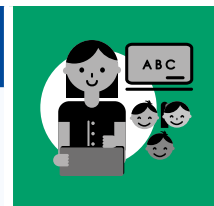
oso - reloj - oso = ORO

uva - nube - ojo = UNO

## Consigna para los alumnos

Vamos a jugar a las adivinanzas por sonido. Voy a hacer tres dibujos en el tablero. Tres voluntarios pasarán al frente y se pararán debajo de cada dibujo. Cada uno dirá el primer sonido de un dibujo y el resto tiene que decir qué palabra se forma. Por ejemplo, si dibujo "perro - anillo - nube", uno dirá /p/, otro dirá /aaa/ y, el último dirá /nnn/ (prolongue los sonidos cuando sea posible) ¿Qué palabra se forma si unimos los sonidos /p/-/a/-/n/?

¡Muy bien! Se forma "pan".



**Monitoreo del logro:** espere la respuesta y, de ser necesario, repita los sonidos. Verifique que digan el sonido inicial y que todos puedan unir los fonemas de modo correcto. Si algún alumno tuviera dificultades, acérquese y dele un nuevo ejemplo; primero con 2 fonemas y luego, con 3.

En lugar de unir los fonemas, usen las palabras para reconocer el fonema inicial y pensar otras palabras que comiencen igual.



### 4.2.7 Identificar problemas en las historias y buscar soluciones

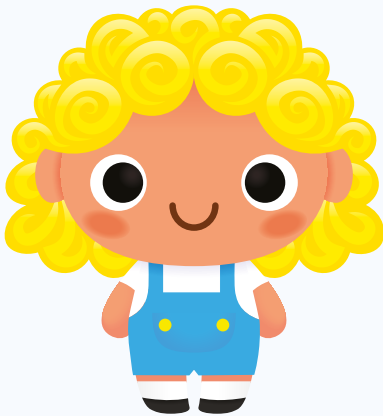
#### Instrucciones para el docente

1. Retome la montaña de la historia que hicieron para Ricitos de Oro. Recuerden cuál era el problema de Ricitos de Oro y cuál fue la solución a su problema.

Después de que identifiquen que Ricitos de Oro tomó las cosas de la familia de ositos para comer y descansar; ayúdelos a concluir que no fue la mejor manera de resolver su problema.

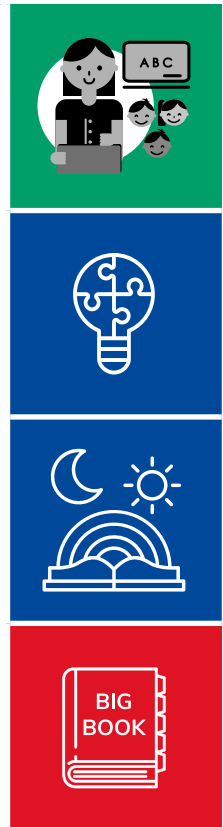
Piensen en otras maneras en las que podría resolver su problema, por ejemplo, buscando ayuda y pidiendo que le compartan comida y le permitan descansar en su casa.

2. Muestre nuevamente las ilustraciones de la historia de Adela, la ardilla y Úrsula, una urraca vanidosa. Ayude a los estudiantes a concluir que Adela tiene un problema (tiene hambre).
3. Pida a los estudiantes que piensen en cómo resolvió Adela su problema y repita el procedimiento que usó para la historia de Ricitos de Oro.



#### Consigna para los alumnos

1. Diga: ¿Recuerdan la historia de Ricitos de Oro? ¡Pobrecita! Tenía un problema. ¿Cuál era? Sí, ella estaba cansada y hambrienta porque se había perdido en el bosque. ¿Cómo resolvió su problema? ¿Qué podríamos recomendarle a Ricitos de Oro para que no tome las cosas de otros sin pedir su permiso?
2. Ahora, vamos a pensar en los problemas que tuvieron otros personajes. ¿Se acuerdan de esta historia? Veamos el primer cuadro. Úrsula está muy contenta porque tiene un delicioso pedazo de pan. Ahora, veamos el segundo. ¿Cómo se ve Adela?, ¿cuál creen que es su problema?
3. Diga: Adela sabe que Úrsula es muy vanidosa y que le gusta cantar. ¿Qué hizo Adela para resolver su problema?, ¿lo resolvió?
4. Aunque Adela resolvió su problema, le quitó el pan a Úrsula y eso no estuvo bien. Vamos a pensar en otras soluciones. ¿Qué le recomendarían a Adela para que resuelva su problema sin engañar a su amiga para quitarle el pan?



**Monitoreo del logro:** verifique que los estudiantes participen expresando sus ideas. Evalúen las soluciones que proponen: ¿ayudan a resolver el problema?, ¿lastiman a alguien más?

### 4.2.8 Describirse a sí mismo

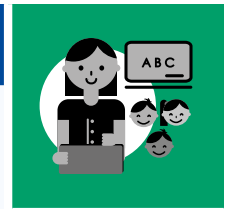
#### Instrucciones para el docente

Cada niño se describirá a sí mismo como si fuera un personaje de una historia. Deberán hacer una descripción física (características, forma de vestir, modo de hablar, caminar). Modele la actividad haciendo su propia descripción. Cuando sea el turno de los estudiantes, guíelos con preguntas para que completen sus descripciones.



#### Consigna para los alumnos

¿Recuerdan que estuvimos conversando sobre cómo pueden ser las personas o personajes según su aspecto físico? Hoy cada uno se describirá a sí mismo, como si fuera el personaje de una historia. Voy a comenzar yo.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos digan al menos una característica de sí mismos. Hágalles preguntas para ayudarlos a describirse: “¿cómo es tu pelo?, ¿eres alto?”

La descripción la realizan entre todos. Primero, la maestra se describe. Luego, algunos niños que sean voluntarios se describen también.



### 4.2.9 Rellenar, repasar y copiar su nombre

#### Instrucciones para el docente

Escriba el nombre de cada niño en una hoja. Use letras gruesas así: **Ana**.

Los niños usarán pintura digital (pintura para dedos u otra que se lave fácilmente).

Otro día, cuando el nombre esté bien seco, pasarán su dedo por cada letra y luego la copiarán hasta que completen todo su nombre.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a repasar cada letra de nuestro nombre con el dedo, usando pintura. Luego, copiaremos nuestro nombre en otra hoja. Fíjense bien para que les quede igual.



**Monitoreo del logro:** camine por el salón ayudando a los estudiantes. Cuando repasen una vocal diga: ¡Esta letra ya la conocemos! ¿Es una mayúscula o una minúscula?, ¿cuál es su sonido?

Sala de cuatro no hace esta actividad.



### 4.2.10 Decir palabras de acuerdo a su sonido inicial

#### Instrucciones para el docente

Divida al grupo en dos. Usted dirá un fonema y cada grupo dirá una palabra que comience con ese sonido.

Cambie de fonema luego de que cada grupo diga 10 palabras o cuando uno de los equipos no pueda decir más palabras, lo que sea antes.

- Use los fonemas /m/, /s/, /t/, /p/ /l/
- Recuérdeles que no pueden decir nombres de personas.

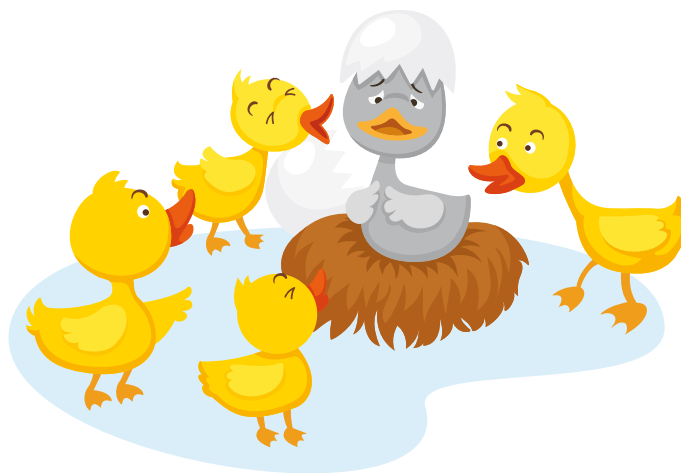
#### Consigna para los alumnos

Vamos a jugar al campeonato de palabras. recuerdan? Los separaré en dos grupos y diré un sonido, por ejemplo /a/, entonces este grupo dirá una palabra que comience con ese sonido. Luego el otro grupo dirá otra palabra y así seguiremos hasta que ya no puedan decir más palabras o cada grupo haya dicho 10. ¿Están listos? Yo diré el sonido y señalaré que grupo comienza. Le tocará comenzar una vez a cada uno.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, que las palabras no sean repetidas y que comiencen con el sonido que corresponde.

## Semana 3



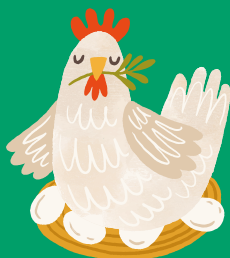
### Rutinas

- Recuerde que cuando encuentre una letra entre diagonales /e/ nos referimos a su fonema, es decir, a su sonido, sin importar si la asociamos a la mayúscula E o a la minúscula e.
- Continúen marcando la asistencia usando las tarjetas con el nombre de los niños. Con los niños de cuatro años sigan emparejando su foto y su nombre.

## Lectura de la semana

Esta semana trabajarán la historia de El Patito Feo.

# empollar



## Vocabulario

Agregue las nuevas palabras a su pared. **Recuerde escribir las palabras que inician con sonido vocálico, debajo o junto al dibujo, utilizando color rojo para resaltar la vocal inicial.**

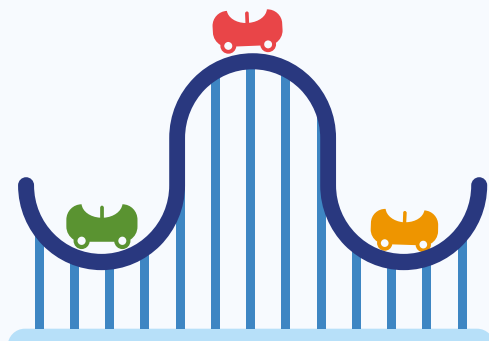
Repasen el significado de las siguientes expresiones:

- Al cabo de algunos minutos.
- Al cabo de algunos días.



## Instrucciones para el docente

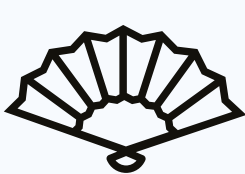
- Diga: “Vamos a contar la historia de El Patito Feo usando la “montaña rusa de la historia”. Recuerden que las historias son como una montaña rusa, empiezan despacio, pero poco a poco, se ponen más emocionantes, hay un problema, pero siempre se arregla al final”.
- Ponga un ejemplo:
  - Seleccione algunos de los dibujos que hicieron los niños para la historia de Ricitos de Oro.
  - Pida a los autores que cuenten lo que pasó en la parte que dibujaron.
  - Pregunte ¿cuál fue el problema de Ricitos de Oro?
- Ahora, realicen la montaña de la historia con la historia de El Patito Feo.
  - Ayúdelos a identificar el inicio, el problema y el final.
  - Ayúdelos a organizarse en grupos para que dibujen cada momento de la historia. Hagan los dibujos SOLAMENTE DESPUÉS de que hayan hablado de cuál es el inicio, cuál es el problema y cuál es el final de la historia.



Trazo

La letra A-a

- Encontrará dos páginas con trazos para la letra A-a, usen el dedo índice para repasar la letra siguiendo las flechas. Después, repásenlo con el lápiz.
- Para el trazo de la primera página, primero repasen la a minúscula, después unen cada línea con el dibujo de una palabra que empiece con el sonido /a/.



- Para el trazo de la segunda página, diga: Vamos a repasar el trazo de la A mayúscula mientras decimos el nombre de Alina y Ana, las hermanas de Adela.
- Diga: Vamos a escribir la letra A. Tracen la línea punteada siguiendo la dirección de las flechas para escribir la letra A en mayúscula y en minúscula.



No enseñamos a los niños de cuatro años a trazar letras aún. Sin embargo, si ellos las tratan de escribir o copiarlas, no los desanime.

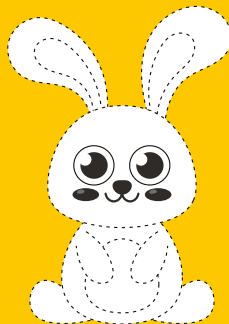
Repita el procedimiento que usó con el pescadito pescadón. Ahora, los niños repasarán la silueta de la liebre que los niños de cinco años hicieron en la semana 8, del proyecto 1.

Modele cómo hacerlo en el tablero, empezando en su cabeza, luego el cuerpo y finalmente, las dos orejas. Después de repasarla una vez, pida que cambien de color de crayón y la vuelvan a repasar.

“Repasaremos a la liebre mientras decimos

“Orejas largas, cola cortita, corre y salta muy ligerita”

“Vamos a dibujarle unos ojitos y los bigotes a la liebre”



Primer proyecto, semana 8

## Actividades

### 4.3.1 Reconocer qué aspectos de una historia son de fantasía

#### Instrucciones para el docente

Los niños explicarán por qué cada una de las escenas descritas por usted son historias de fantasía, que nunca podrían suceder.

Modele con ejemplos.

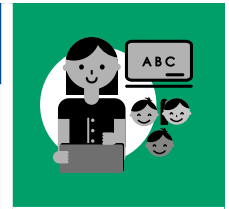
#### Consigna para los alumnos

Voy a contarle historias de fantasía muy cortitas. Ustedes deben estar muy atentos y decirme por qué la historia que yo conté es de fantasía y no puede ser algo real.

Si yo les digo: "Al lado de mi casa vive una señora que tiene por mascota un dragón". ¿Es una historia de fantasía?, ¿por qué?



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que puedan explicar por qué es una fantasía.



### 4.3.2 Unir fonemas

#### Instrucciones para el docente

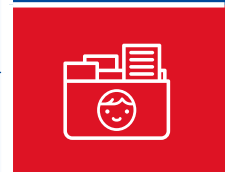
Los niños identificarán la palabra que se forma uniendo los fonemas iniciales de tres dibujos.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a ver qué palabra se forma uniendo el primer sonido de cada dibujo. Fíjense en la primera fila. Tenemos OOOso, JJJugo, OOOso. ¿Qué palabra se forma si unimos OOO - JJJ - OOO? ¡Muy bien! Se forma "Ojo". Unan con una flecha la primera fila con el dibujo del ojo.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón, si algún niño/a tuviera dificultades con la tarea, pídale que le diga el sonido inicial de cada dibujo y luego ayúdele a unirlos uno a uno.



No realiza esta actividad con fonemas. En cambio, pueden unir sílabas: o-so, ju-go, o-jo.

### 4.3.3 Identificar sonido vocálico en posición intermedia

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben identificar los dibujos que tienen la vocal que usted les diga.

A = pan - sal - mar - paz (signo de la paz) - gas (garrafa de gas).

E = pez - red - sed - chef

O = gol - sol - dos - bol

U = bus - luz

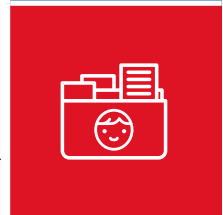
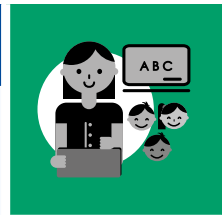
#### Consigna para los alumnos

Miren los dibujos, busquen todos los que tengan la vocal que yo les diga. Por ejemplo, ¿qué dibujos tienen el sonido /uuu/? (Ayude a los niños brindando algún ejemplo). Por ejemplo, “bus”. ¿Qué otros dibujos tienen el sonido uuu? ¡Muy bien!, luz... (Continúe con el resto de las vocales).



**Monitoreo del logro:** si algún niño/a tuviera dificultades con la tarea, pídale que le diga el nombre de cada dibujo y luego ayúdele a encontrar el sonido vocálico medio.

**No realiza esta actividad, en cambio, reconocerán el fonema inicial.**



### 4.3.4 Identificar las estaciones en Panamá y en el mundo

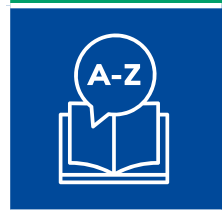
#### Instrucciones para el docente

Hablarán sobre los cambios en el clima y qué estaciones ocurren en Panamá. Luego jugarán “¿Cuál es la estación?”. Antes de hacer esta actividad cada niño corta las fichas con los dibujos de las cuatro estaciones que encontrará en el portafolio. Organícelas en cuatro bolsas (una por cada estación).

1. Haga preguntas que hagan pensar a los niños sobre el clima. Identifiquen en qué estación del año se encuentran.
2. Explique las diferencias entre el clima de Panamá y otros lugares.

#### Consigna para los alumnos

1. Diga: ¿Hace calor o hace frío?, ¿Está lloviendo o está soleado? Según las respuestas de los niños diga: Sí, esta estación del año se llama (invierno, verano) porque (llueve mucho/no llueve). En cambio, cuando (llueve mucho/no llueve) decimos que es (invierno, verano).
2. Diga: En Panamá siempre hace calor, pero en otros lugares no es así. En otros lugares hay cuatro estaciones y hoy las vamos a conocer.
3. Vamos a dividirnos en cuatro grupos. Saquen una tarjetita de la bolsa que le di a su grupo y véanla bien. Por turnos, señale a cada grupo y pregunte: ¿Qué ven en su tarjeta?  
Diga a cada grupo: “ustedes son verano, invierno, otoño o primavera.” Ahora, guardemos las tarjetas en la bolsa.



### 4.3.4 Identificar las estaciones en Panamá y en el mundo

3. Dibuje cuatro espacios en el piso. En cada uno se representará una estación. Divida a los estudiantes en cuatro grupos, uno por cada estación. A cada grupo se le da una de las bolsas para que cada niño saque una tarjeta de la estación donde se encuentra.

Dé tiempo para que vean la tarjeta que les tocó y hablen de lo que ven. Una vez que cada grupo sepa cuál es su estación, asegúrese de guardar las tarjetas para que puedan usarlas en la actividad **4.3.8**

4. Cada grupo hará movimientos diferentes con su cuerpo, relacionados con las características de su estación. Modele cada movimiento según la estación.

5. Diga los nombres de cada estación para que cada grupo haga sus movimientos. Repita cada estación en distinto orden para que lo hagan varias veces.

4. Pongan atención porque cada grupo hará algo diferente según la estación en la que están.

a. En algunos lugares durante el invierno no solo llueve, sino que hace mucho frío, tanto que cae nieve. Cuando yo diga ¡INVIERNO!, en ese grupo van a temblar mucho porque hace mucho frío.

b. En algunos lugares, antes del invierno hace mucho viento. Las hojas cambian de color y se caen de los árboles. Se llama otoño. Cuando yo diga ¡OTOÑO! en ese grupo soplarán como el viento y se moverán como las hojas cuando se caen.

c. Después del invierno, las hojas vuelven a salir. También brotan las flores. Cuando yo diga ¡PRIMAVERA! en ese grupo moverán sus brazos como si fueran flores despertando y brotando de la tierra.

d. En el verano hace mucho calor. Cuando yo diga ¡VERANO! ese grupo se abanicará con sus manos como si tuvieran mucho calor.

e. Bien, hagamos una prueba: ¡invierno! (luego de un minuto), ¡verano! (luego de un minuto), ¡primavera! (luego de un minuto), ¡otoño!



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los niños en los grupos realicen los movimientos que corresponden a su estación. Peguen las tarjetas en cartulina o cartón reciclado para que les duren mucho.

### 4.3.5 Identificar sonido medio y completar la palabra escribiendo la vocal

#### Instrucciones para el docente

Esta tarea tiene dos propósitos.

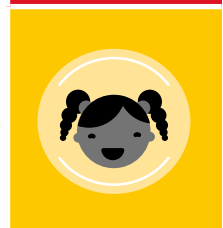
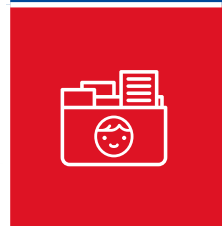
1. Primero, identificarán el sonido de la vocal en el medio de la palabra. Diga en voz alta la palabra y alargue el sonido de la vocal para que la identifiquen fácilmente. Luego, separen los fonemas.
2. Después, escribirán la letra que corresponde a esa vocal para completar la palabra.  
s-o-l, d-o-s, g-o-l, s-a-l, m-a-r, p-a-n

#### Consigna para los alumnos

*Diga: Vamos a encontrar la vocal en las palabras que yo les diga. Escuchen con atención y me dicen cuál es la vocal en soool.*

*¡Bien! Es una o. Vamos a separar los sonidos: s-o-l*

*Busquen el dibujo del sol en su hoja. Debajo está escrita la palabra sol, pero le falta la vocal. Vamos a escribir la o para que diga sol.*



**Monitoreo del logro:** observe que los niños hayan identificado la vocal y que logren separar los sonidos antes de trazar la letra. Si se les dificulta, haga ejercicios adicionales con las palabras: mil, paz, voz, col.

Sala de 4 no realiza esta actividad.

### 4.3.6 Encontrar soluciones a problemas cotidianos

#### Instrucciones para el docente

Los niños escucharán unas historias breves y propondrán una solución al problema que enfrenta el personaje.

Encontrará las historias en el Megalibro. Muestre las ilustraciones y lea cada historia.

Una vez que termine de leer cada historia, haga preguntas a los niños para corroborar si la comprendieron y para orientar sus respuestas.

#### Consigna para los alumnos

*Hay algunos personajes que necesitan nuestra ayuda. Voy a leerles unas historias muy cortitas y ustedes van a pensar una forma de ayudar al personaje.*

- ¿Qué puede hacer ahora?
- ¿Quién puede ayudarlo?
- ¿Dónde puede ir a buscar ayuda?



**Monitoreo del logro:** ayude a los estudiantes a descartar soluciones fantásticas, por ejemplo, crear una nueva cometa con magia o que volarán hasta alcanzar el estante más alto de la alacena. Diga: Esta vez estamos buscando soluciones que podamos usar de verdad, no en un mundo inventado.

### 4.3.7 Describir a un personaje

**Instrucciones para el docente**

Explique a los niños que cada uno deberá elegir un personaje de alguna de las historias que ya leyeron y, entre todos, lo describirán. Una vez concluidas las descripciones de todos los personajes elegidos, cada niño dibujará el que seleccionó.

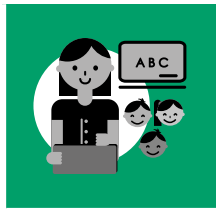
**Consigna para los alumnos**

Ya conocemos un montón de cosas que podemos describir del aspecto de un personaje. Ahora, cada uno deberá elegir un personaje de las historias que conocemos y describir cómo es físicamente, cómo se viste, y otras cosas de su aspecto. Luego, cada uno va a dibujarlo.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que los dibujos se asemejen a la descripción.

**Sala de 4 no realiza el dibujo.**



### 4.3.8 Jugar a la memoria de las cuatro estaciones

**Instrucciones al docente**

Jugarán memoria en parejas. Reparta las tarjetas de las estaciones que recortaron del portafolio a cada pareja. Péguenlas sobre cartulina o cartón reciclado para que les duren mucho. Cada pareja debe tener tarjetas de las cuatro estaciones.

Recuerde a los estudiantes las características de cada estación. Para cada una conversen sobre la manera en que las personas deben vestirse según el clima. Luego, coloquen las tarjetas boca abajo y mézclenlas.

Por turnos, levantarán dos tarjetas para encontrar la pareja de cada estación. Gana el que junte más parejas.

**Consigna para los alumnos**

Diga: *¿Recuerdan las tarjetas que usamos el otro día? Ahora, las vamos a emparejar con los niños, según cómo están vestidos.*

*En algunos lugares hace mucho frío en el invierno. Vean las tarjetas que tienen. Cuál de estos niños está vestido para soportar el frío. ¡Bien! pongamos juntas esas dos tarjetas, el invierno y el niño que está vestido para el invierno.*

*En el otoño hace mucho viento. ¿Cuál de estos niños está bien vestido para protegerse del viento? Vamos a poner juntas esas tarjetas.*

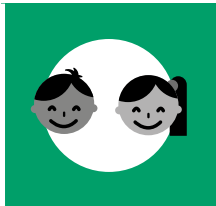
*Sabemos que en verano hace mucho calor. ¿Cómo nos vestimos? Pongan juntas las tarjetas del verano y el niño vestido para un día de calor.*

*La última pareja es la de la primavera. Este niño está vestido para un día de primavera, cuando no hace ni mucho calor, ni mucho frío.*

*Volteen las tarjetas y mézclenlas. ¡Ahora jugaremos memoria! Recuerden levantar dos tarjetas hasta encontrar las parejas.*



**Monitoreo del logro:** camine por el aula verificando que sigan las instrucciones del juego. Haga preguntas como *¿por qué se vistió así este niño/a?*



### 4.3.9 Encontrar las letras de su nombre y copiarlo

#### Instrucciones para el docente

Entregue a cada niño una tarjeta con su nombre, una hoja en blanco y las letras para recortar del portafolio.

1. Recorten las letras y pónganlas en bolsitas plásticas separadas (mayúsculas/minúsculas) para no perderlas.
2. Pida que busquen la primera letra de su nombre en la bolsa de las mayúsculas. Pregunte quiénes empiezan con LETRA vocal.
3. Cuando busquen las minúsculas, ayúdeles a intercambiar bolsitas con otros compañeros que no hayan usado las letras repetidas que ellos necesitan.
4. Copien el nombre en la hoja en blanco. Guarden las letras que usaron para escribir su nombre en una bolsa separada para repetir la actividad.

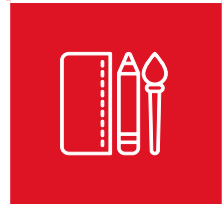
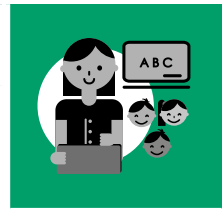
#### Consigna para los alumnos

Vamos a copiar nuestro nombre.

1. En una bolsita tenemos todas las mayúsculas y en la otra las minúsculas.
2. Vamos a buscar la primera letra que debe ser una mayúscula. Fíjense bien como se ve y búsqüenla solamente en la bolsa de mayúsculas.

Levanten la mano los que tienen un nombre que empieza con una letra vocal, ¿cómo suena?

3. Ahora, buscaremos el resto de las letras en la bolsita de las minúsculas. Si necesitan más de una letra y ya no la tienen, intercambien su bolsita de letras con su vecino.
4. Ahora que ya completaron su nombre, lo van a copiar en la hoja. Fíjense bien, para que les quede igual.



**Monitoreo del logro:** esta actividad requiere mucha organización para que no pierdan o revuelvan las letras, ayude a los estudiantes que lo necesiten. Usen versiones cortas de los nombres para que la tarea no se haga muy difícil, por ejemplo, prefiera Conchi que Conchita.

Cuando encuentren una vocal diga: ¡esta letra ya la conocemos! ¿Es una mayúscula o una minúscula?, ¿cuál es su sonido?

Verifique que NO UNAN DOS LETRAS SEPARADAS PARA FORMAR DÍGRAFOS, ya hemos incluido Qu, qu, Gu, gu, Ch, ch, Ll y ll. Tenga cuidado con los dígrafos Qu, qu y Gu, gu que tienen la letra u, pero que no actúa como vocal. Si el niño se llama Quique o Guillermo, por ejemplo, diga: tu nombre empieza con esta letra que tiene dos partes, sí se parece a la u, pero aquí no tiene sonido.

**Busquen solamente la primera letra de su nombre.**



### 4.3.10 Describir el ambiente de una historia que escuchamos

#### Instrucciones para el docente

1. Recuerde a los estudiantes cómo identificaron el lugar donde ocurrió la historia de Caperucita Roja.
2. Esta vez hablarán del ambiente en la historia del Patito feo. Use el Megalibro para mostrar las ilustraciones. Haga énfasis en los cambios del ambiente. Sigue siendo un bosque, pero se ve diferente en la primavera, el verano, otoño e invierno.

Hablen sobre las cuatro estaciones y cuáles ocurren en Panamá.

3. Luego que hayan identificado las cuatro estaciones de la historia, los niños seleccionarán su favorita para dibujarla en una hoja.

#### Consigna para los alumnos

1. Diga: ¿Recuerdan en dónde sucedió la historia de La Caperucita Roja? Sí, en el bosque. Hoy hablaremos de dónde sucede la historia de El patito feo. Fíjense bien, porque aunque el lugar es el mismo, el bosque se ve diferente mientras va pasando el tiempo. Eso es porque hay diferentes estaciones.
2. Veamos cómo es el lugar donde se encuentra el patito feo al inicio de la historia.

Esta estación se llama verano. El patito feo nació una mañana de verano.

- Muy bien, ahora veamos la siguiente página. ¿Qué diferencias pueden ver? ¿Cómo se ven los árboles?

Esta estación se llama otoño. El patito se fue de la granja en otoño.

- Ahora, veamos cómo cambia el ambiente en la siguiente página cuando el patito se encontró con la vieja mala. ¿Cómo se siente el patito? Sí, parece que hace frío. Esa estación es el invierno.

- ¿Qué pasa al final? ¿Qué diferencias notan? ¡Sí, hay muchas flores! Esta es la primavera.

3. ¿Cuál es la estación que les gustó más? Vamos a dibujarla en esta hoja en blanco.



**Monitoreo del logro:** camine por el aula viendo los dibujos que hacen los niños, haga preguntas para que le digan cuál es la estación que escogieron y qué les gustó de esa estación.

## Semana 4

### Rutinas

#### ¿Dónde estoy?

Durante las últimas semanas, dejaremos de usar el cartel de asistencia de la escuela. Cada día usarán una hoja de asistencia. Cada niño que entre al salón, escribirá su nombre en esa hoja, lo mejor que pueda. Para los niños que estén ausentes, continúe usando las fotografías y el cartel de la casa.



**Monitoreo del logro:** vea que tracen correctamente las vocales en su nombre.

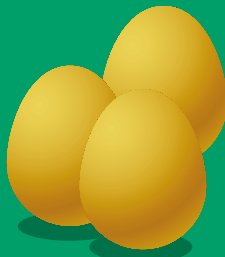
Continúen usando los dos carteles, el de la casa y el de escuela, las fotografías y los nombres.



#### Lectura de la semana

Esta semana leeremos la historia de La gallinita de los huevos de oro.

oro



#### Vocabulario

Coloque las palabras que se han resaltado en la historia, en la pared de palabras. Incluya otras palabras que sus estudiantes no conozcan. Recuerde escribir las palabras que inician con sonido vocálico, debajo o junto al dibujo utilizando color rojo para resaltar la vocal inicial.



#### Instrucciones para el docente

- Diga: “Vamos a contar la historia de *La gallinita de los huevos de oro*” usando la “montaña rusa de la historia”. Recuerden que las historias son como una montaña rusa, empiezan despacio, pero poco a poco, se ponen más emocionantes, hay un problema, pero siempre se arregla al final”.
- Ayúdelos a identificar el inicio, el problema y el final de la historia.
  - Reparta hojas en blanco y diga a los niños que dibujen su montaña rusa de la historia.

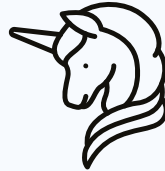
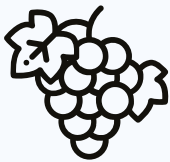
Sala de cuatro no dibujan la montaña rusa.



Trazo

La letra U-u

- Encontrará dos páginas para trazar la letra U-u, usen el dedo índice para repasar la letra siguiendo las flechas. Después, repásenlo con el lápiz.
- Para el trazo de la primera página, primero repasen la u minúscula, después unen cada línea con el dibujo de una palabra que empiece con el sonido /u/.



- Para el trazo de la segunda página, diga: *Hoy practicaremos la escritura de la letra U. Tracen la línea punteada siguiendo la dirección de las flechas para escribir la letra U en mayúscula y en minúscula.*

No enseñamos a los niños de cuatro años a trazar letras aún, sin embargo, si ellos las tratan de escribir o copiarlas, no los desanime.

Repasen el trazo de la gallinita. Otro día, pida que copien los pasos para formar la gallinita en su nido con sus huevos, en una hoja en blanco.



Actividades

4.4.1 Tren de fonemas: unir fonemas

Instrucciones al docente

Los niños dirán la palabra que se forma uniendo los 3 fonemas que dicen sus compañeros. Pida que pasen 3 niños por turno y dígame a cada niño un sonido en secreto. Cada uno, en orden, dirá el sonido que le tocó en voz alta y el resto de sus compañeros dirán la palabra que se forma.

dos - ajo - oso - ojo - sal - pan -ola - pez- sol - tos - río - luz - bar - ala - olla - ave - mar - uva - rey - pez

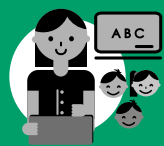
Consigna para los alumnos

Vamos a jugar al tren de sonidos. Van a pasar en equipos de tres, para formar el tren de sonidos. Cada uno será un "vagón" del tren que tiene un sonido. Yo les diré, en secreto, el sonido que les tocó y luego cada uno, en orden, deberá decirlo en voz alta. El resto dirá qué palabra se forma. ¿Están listos?



**Monitoreo del logro:** verifique que todos los niños/as participen de la tarea.

Realicen la actividad uniendo sílabas, en lugar de sonidos: a-jo, o-jo, o-so, etc.



### 4.4.2 Identificar el propósito o la intención de un personaje

#### Instrucciones al docente

Recuerde a los estudiantes que los personajes hacen las cosas para lograr un propósito.

Empiecen buscando la intención de los personajes en el cuento de Caperucita.

- Caperucita iba a la casa de la abuelita para visitarla.
- El lobo quería engañar a Caperucita y comérsela.

Para identificar el propósito del campesino de la historia de *La gallina de los huevos de oro*, organice a los niños en parejas.

El campesino quería encontrar la mina de oro dentro de la gallinita.

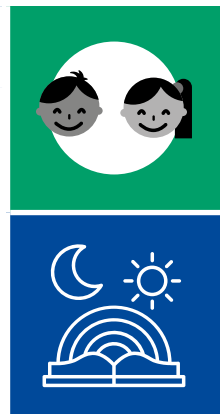
#### Consigna para los alumnos

*Diga:* Los personajes en las historias quieren conseguir algo, por eso se comportan de cierta manera. Recuerden que Adela engañó a Úrsula aprovechándose de su vanidad para quitarle el pan.

Ahora, recordaremos la historia de la Caperucita Roja.

- ¿Por qué iba Caperucita hacia la casa de su abuelita?
- ¿Por qué se disfrazó el lobo con la ropa de la abuelita?

Ahora, vamos a pensar en el cuento de *La gallinita de los huevos de oro*. Conversen con su pareja: ¿por qué mató el campesino a su gallina si le daba un huevo de oro cada día?



**Monitoreo del logro:** aproveche para reforzar el significado de la frase “ser invadido por la avaricia”. Verifique que los niños hablen sobre la historia y que identifiquen la intención del campesino.

### 4.4.3 Identificar sonido vocálico en posición media

#### Instrucciones para el docente

Los niños identificarán si dos dibujos comparten la misma vocal en posición media. Primero, alargue el sonido de la vocal, separe la palabra en fonemas y pida a los niños que piensen si el otro dibujo tiene la misma vocal en el medio. Prolongue la vocal del segundo dibujo para ayudarlos. Pida que marquen el pulgar hacia arriba si los dibujos comparten la vocal o el pulgar hacia abajo, en caso contrario.

- sol - gol = sí
- bus - pez = no
- luz - bol = no
- pan - sal = sí
- red - pez = no

#### Consigna para los alumnos

Vamos a marcar qué palabras tienen el mismo sonido en el medio. Si tienen el mismo, van a pintar el pulgar hacia arriba y si no, el pulgar hacia abajo. Por ejemplo, (dibuje en el tablero un dos y un sol), en “dos”, ¿cuál es la vocal? ¡Bien! Es una o. ¿Sol tiene la misma vocal en el medio? Sí. (Haga la seña del pulgar hacia arriba). Ahora, continuemos con los dibujos que están en el portafolio.



**Monitoreo del logro:** si los estudiantes muestran dificultad, separen los sonidos y alargue el fonema vocálico antes de identificar si son iguales o no.

Sala de cuatro. No realiza esta actividad.

### 4.4.4 Encontrar soluciones a problemas del mundo de fantasía

#### Instrucciones al docente

Los niños escucharán unas historias breves para proponer una solución al problema que enfrenta el personaje. En este caso, las historias están protagonizadas por animales. Una vez que termine de leer cada historia, realice preguntas a los niños para corroborar si la comprendieron y para orientar las respuestas.

Las historias están en el Megalibro.

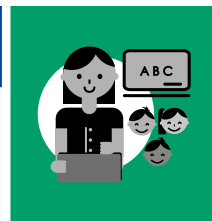
#### Consigna para los alumnos

Hay algunos animales que necesitan nuestra ayuda. Voy a leerles unas historias muy cortitas y ustedes van a pensar una forma de ayudar al personaje. Esta vez vamos a pensar en soluciones fantásticas, es decir, que ya sabemos que no podrían pasar de verdad.

¿Qué puede hacer ahora? ¿Quién puede ayudarlo? ¿Dónde puede ir a buscar ayuda?



**Monitoreo del logro:** esta vez aliente a los niños a usar soluciones imaginativas y fantásticas.



### 4.4.5 Describir personajes según su carácter o personalidad

#### Instrucciones al docente

El docente hará preguntas acerca de cómo puede ser el carácter o personalidad de una persona o personaje, para que los niños respondan.

Guíelos con preguntas: Al finalizar, los niños deberán “actuar” cada una de esas características.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a pensar entre todos, cómo pueden ser las personas según su carácter o personalidad.

Por ejemplo, podemos decir que un personaje es alegre o malhumorado; o también, que es serio o despistado.

¿Cómo es alguien que siempre está alegre?, ¿y alguien que se enoja por cualquier cosa?, ¿y cómo describimos a una persona que no presta atención a lo que sucede a su alrededor?

A ver, quien quiere hacer como si fuera “despistado”? Y ahora...”



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, algunos niños/as no querrán “actuar” al personaje.

### 4.4.6 Convertir eventos de fantasía en eventos posibles

#### Instrucciones al docente

Los niños pensarán cómo convertir las escenas de fantasía en escenas que puedan ser reales. Para eso, debe guiarlos con ejemplos acerca de cómo podrían modificarlas para que sean cosas posibles en el mundo real.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a volver a trabajar con esta lámina. Pero esta vez, todos juntos vamos a decir qué podríamos cambiar de las escenas de fantasía para que puedan ser reales. Por ejemplo, esta niña volando en una bicicleta, podría estar andando por la acera o estar arriba de una avioneta.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que las respuestas estén acordes a la consigna: de fantasía a realidad.



### 4.4.7 Describir el ambiente de una historia

#### Instrucciones para el docente

Los niños describirán el ambiente en el que ocurre la historia de *La gallinita de los huevos de oro*. Muestre las imágenes del Megalibro.

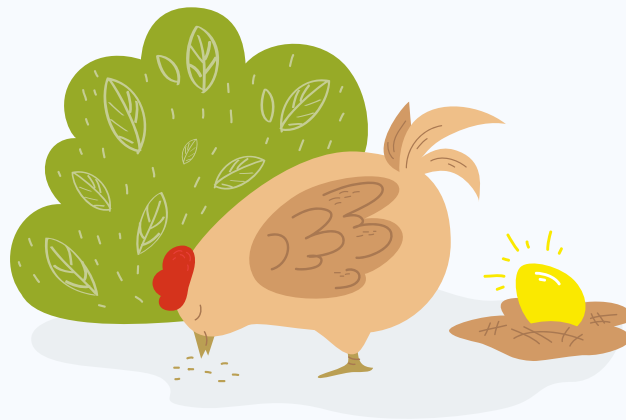
Haga énfasis en que la historia sucede en una aldea, pero la casa del labrador cambia: al inicio de la historia es muy pobre, pero luego tiene una casa lujosa y elegante.

#### Consigna para los alumnos

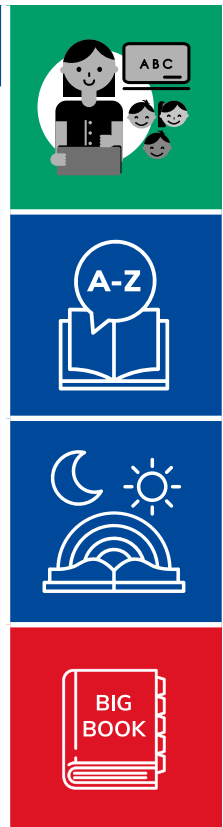
Diga: “Las historias suceden en algún lugar. ¿dónde ocurre la historia de *La gallinita de los huevos de oro*?”

Veamos cómo era la casa del labrador antes de que le regalaran a la gallinita de los huevos de oro.

Ahora, veamos si cambiaron las cosas después de que se hizo rico. ¿Cómo se ve ahora el lugar donde vive el labrador?



**Monitoreo del logro:** vea que todos los estudiantes participen. Para ayudar a los que se queden callados, llámelos al frente para que describan lo que ven en las ilustraciones del Megalibro.



### 4.4.8 Identificar la vocal media y completar un crucigrama escribiéndola

#### Instrucciones al docente

Esta actividad tiene dos propósitos:

1. Encontrar la vocal media que tienen en común dos palabras. Primero, diga cada palabra para que identifiquen su sonido vocálico medio. Haga énfasis en que la pareja de palabras tiene el mismo sonido vocálico medio.
2. Completar la palabra escribiendo la vocal que hace falta.  
Parejas: gol-dos, mar-pan, luz-bus

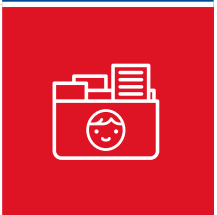
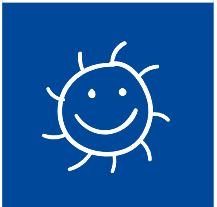
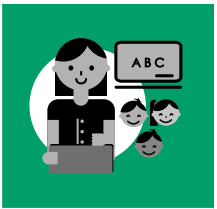
#### Consigna para los alumnos

1. *Vamos a encontrar la vocal en cada pareja de palabras. Escuchen: goool, dooos. ¿Cuál es el sonido de la vocal en estas palabras?*
2. *¡Bien! Es la o. Vamos a escribirla en el espacio vacío. Gol y dos, tienen una "o" en medio.*



**Monitoreo del logro:** observe que los niños hayan identificado la vocal en cada pareja, antes de trazar la letra. Si se les dificulta, haga ejercicios adicionales para identificar la vocal media con las palabras: mil, paz, voz, col.

**Sala de cuatro. No hace esta actividad.**



### 4.4.9 Conversar en distintas situaciones

#### Instrucciones al docente

Los niños escucharán diálogos y frases y dirán en cuál de las escenas podrían estar ocurriendo. Utilice el primer diálogo como ejemplo, pida a los niños que traten de explicar quién diría eso en la escena seleccionada, y qué podrían responder. Enfatice que el diálogo puede ocurrir en algunas escenas, pero que sería más extraño en otras.

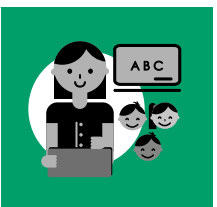
#### Consigna para los alumnos

*Miren estas escenas, hay diferentes personas en distintas situaciones. Algunas son de mayor confianza y otras más "formales". Vamos a pensar qué podrían estar diciendo en cada una de estas situaciones.*

*Yo voy a decirles unos diálogos o frases y ustedes me dirán en qué escena creen que podrían ocurrir esas conversaciones.*



**Monitoreo del logro:** vuelva a explicar por qué las escenas son distintas y que entonces, los diálogos también deben ser distintos. Diga: "Hablamos de forma distinta cuando solo hay niños/as, que cuando estamos con adultos desconocidos o cuando estamos con la familia". Dé más ejemplos.



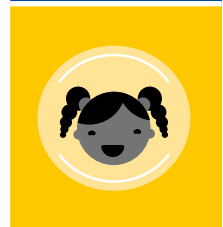
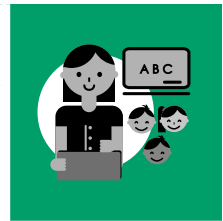
### 4.4.10 Recordar objetos en orden inverso

#### Instrucciones al docente

Los niños recordarán, en orden inverso, una serie de hasta tres dibujos que usted dibujó en el tablero. Realice los dibujos, diga el nombre de cada uno y luego, bórrelos. Pida a los niños que digan cuáles eran los dibujos, empezando por el último. Puede empezar primero con una serie de dos dibujos y luego, agregar un dibujo más.

#### Consigna para los alumnos

Presten mucha atención a los dibujos que voy a hacer en el tablero. Los vamos a nombrar y luego, los borraré. Ustedes tendrán que decirme cuáles eran, pero empezando desde el último que dibujé. Por ejemplo, si dibujo una flor, una pelota y un sol, una vez que los borre deberán decirme sol, pelota y flor.



**Monitoreo del logro:** si algún niño/a no pudiera hacer la tarea con 3 elementos, repita la serie de 2 elementos.

Háganlo en orden directo, en el orden en que los dibujó.

## Semana 5

### Rutinas

Continúen escribiendo su nombre en una hoja de asistencia. Con los niños de cuatro años sigan emparejando su foto y su nombre.

### Lectura de la semana

Esta semana empezaremos a leer el fragmento del poema A Margarita Debayle.

**astros**



#### Vocabulario

Este poema tiene varias palabras que son poco frecuentes. Asegúrese de enseñarles a sus estudiantes lo que significan, ANTES de leer el poema:

- Malaquita: piedra verde que se usa para hacer joyas.
- Tisú: tela de seda tejida con hilos de oro y plata.

Además, coloque las palabras que se han resaltado en el poema en la pared de palabras. Incluya otras palabras que sus estudiantes no conozcan. Recuerde escribir las palabras que inician con sonido vocálico, debajo o junto al dibujo utilizando color rojo para resaltar la vocal inicial.



## Lectura de la semana

### Instrucciones para el docente

- Conversen sobre lo que sucede en el poema, haga preguntas como: ¿quiénes son los personajes de esta historia?, ¿qué cosas tiene el rey?, ¿qué hacen las princesas y las niñas? Mientras lo hacen, escriba una lista con las respuestas de los niños:
  - Hay un rey y tiene una hija, que es una princesa.
  - El rey tiene un rebaño de elefantes.
  - La princesa vio una estrella y le gustó mucho.
  - Las princesas y las niñas cortan flores.
  - Las princesas y las niñas cortan estrellas.
- Haga un cuadro como el siguiente:

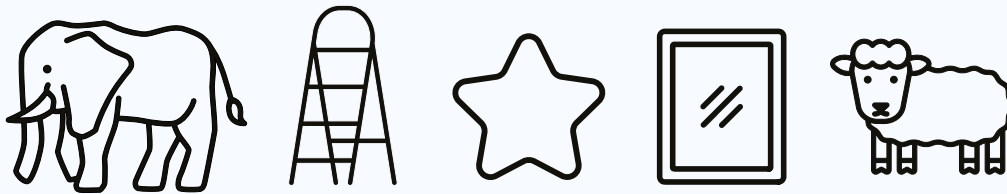
Cosas que pasan de verdad	Cosas que solo pasan en los cuentos
(ejemplo) Las niñas cortan flores.	(ejemplo) Las niñas cortan estrellas

- Diga: Vamos a pensar en qué cosas pueden pasar de verdad y qué cosas solo pueden pasar en los cuentos. Yo les voy a leer cada una de las cosas que pasaron y ustedes me dirán si pueden suceder de verdad o si solo pasan en los cuentos, para que yo lo escriba en este cuadro.
- Ahora, pensemos en el **propósito** de la princesa de este poema. Haga preguntas como: ¿Qué quiere la princesa? Sí, quiere una estrella. ¿Para qué la quiere?, ¿creen que logrará su propósito?, ¿cómo podría conseguir la estrella que desea?, ¿eso podría suceder de verdad o solo en los cuentos y los poemas?



### Trazo: La letra E-e

- Encontrará dos páginas con el trazo de la letra E-e. Primero, repasen la letra con el dedo índice, siguiendo las flechas. Después, usen el lápiz.
- Para el trazo de la primera página, diga: *Hoy vamos a practicar escribiendo la letra E. Tracen la línea punteada, siguiendo la dirección de las flechas.*
- Para la segunda página, repasen la a minúscula, después unan cada línea con el dibujo de una palabra que empiece con el sonido /e/.



Pida a los niños que pinten las estrellas sin salirse de las líneas.



## Actividades

### 4.5.1 Unir fonemas

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as unirán los fonemas para formar las palabras de 4 fonemas. Diga los fonemas aislados, sin unirlos en sílabas. Deben quedar claramente separados para que puedan hacer la tarea. Provea varios ejemplos, antes de trabajar con todo el grupo.

#### Consigna para los alumnos

Ahora, vamos a jugar al robot separa palabras, pero al revés: yo voy a ser el robot y ustedes me van a decir qué palabra dije. Les voy a dar una pista: todas las palabras son animales. Por ejemplo, si yo digo: "M- O- N - O", ¿qué palabra/animal dije? Mono, muy bien.

A ver probemos con estas:

león - perro - pato - sapo- foca - puma - lobo - vaca - gato - rana- topo - zorro - rata - loro - gallo - toro - pavo.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, provea ejemplos de 2 fonemas y luego de 3, a los niños/as que tuvieron dificultades en la tarea con 4 fonemas.

En lugar de separar en fonemas, separe en sílabas para que los niños las unan. Ej.: le-ón.



### 4.5.2 Identificar sonido vocálico intermedio

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben identificar el intruso en una serie de tres dibujos, es decir, aquel que no tiene la misma vocal en posición intermedia.

- pez - bus - sed (intruso = bus)
- sol - dos - pan (intruso = pan)
- bol - bar - sal (intruso = bol)
- bus - gol - luz (intruso = gol)

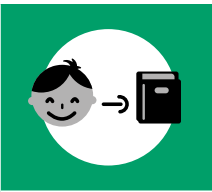
#### Consigna para los alumnos

Miren los dibujos. En cada fila, hay uno que no tiene la misma vocal/, sonido: ese es el intruso. Tienen que tacharlo. Por ejemplo, (dibuje en el tablero una flor, sol y un salero). Acá tenemos flooor, soool, y saaal. ¿Cuál es el intruso? Muy bien, sal, porque "flor" y "sol" tienen el sonido /ooo/ y "sal" tiene el sonido /aaa/. Ahora, continúen en sus portafolios.



**Monitoreo del logro:** si tienen dificultad identificando el sonido medio, separe los fonemas y alargue el de la vocal.

No realiza esta actividad.



### 4.5.3 Identificar sonido medio y completar la palabra escribiendo la vocal

#### Instrucciones al docente

Esta tarea tiene dos propósitos.

1. Primero, identificarán el sonido de la vocal en el medio de la palabra. Diga en voz alta la palabra y alargue el sonido de la vocal para que la identifiquen fácilmente.
2. Después, escribirán la letra que corresponde a esa vocal para completar la palabra.

p-e-z, r-e-d, s-e-d, l-u-z, b-u-s, ch-e-f

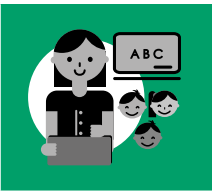
#### Consigna para los alumnos

1. Diga: Vamos a encontrar la vocal en las palabras que yo les diga. Escuchen con atención y me dicen cuál es la vocal en soool.
2. ¡Bien! Es una e. Vamos a separar los sonidos: p-e-z.
3. Busquen el dibujo del pez en su hoja. Debajo está escrita la palabra pez, pero le falta la vocal. Vamos a escribir la e para que diga pez.



**Monitoreo del logro:** observe que los niños hayan identificado la vocal y que logren separar los sonidos antes de trazar la letra. Si se les dificulta, haga ejercicios adicionales con las palabras: mil, paz, voz.

Sala de cuatro no hace esta actividad.



### 4.5.4 Describir lugares

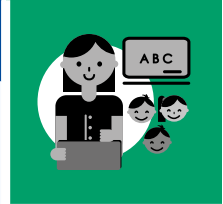
#### Instrucciones para el docente

Los niños describirán los diferentes lugares que pueden aparecer en las historias. Guíelos en las descripciones, tome como ejemplo los lugares en los que transcurren las historias que ya conocen. Proporcione vocabulario descriptivo para facilitar la tarea (*¿puede ser oscuro o luminoso?, ¿puede ser cercano o lejano?*).

Casa - bosque - campo - granja - laguna - mar - cabaña - palacio - ciudad - pueblo

#### Consigna para los alumnos

*Vamos a pensar en diferentes lugares donde pueden suceder las historias. ¿Recuerdan algunos de los que había en los cuentos que leímos? ¿Se les ocurre alguno nuevo? Por ejemplo, una casa puede ser grande o pequeña, estar pintada de blanco o de color, puede estar rodeada de otras casas en la ciudad o estar aislada en medio del campo. Ahora, piensen ustedes cómo puede ser un bosque.*



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Si alguien no puede hacer la tarea, haga nuevas preguntas.

### 4.5.5 Identificar la intención del personaje

#### Instrucciones al docente

Recuerde a los estudiantes que los personajes hacen las cosas para lograr un propósito.

Empiecen buscando la intención de los personajes en el cuento de Caperucita.

- Caperucita iba a la casa de la abuelita para visitarla.
- El lobo quería engañar a Caperucita y comérsela.

Para identificar el propósito del campesino de la historia de *La gallina de los huevos de oro*, organice a los niños en parejas.

- El campesino quería encontrar la mina de oro dentro de la gallinita.

Organice a los estudiantes en tres grupos: erizos, osos e iguanas.

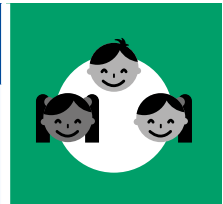
Coloque el Megalibro en un lugar visible para que los niños lo puedan consultar.

#### Consigna para los alumnos

*Diga: Los personajes en las historias quieren conseguir algo, por eso se comportan de cierta manera. ¿Por qué iba Caperucita caminando por el bosque? ¿Por qué se vistió el lobo como la abuelita? ¿Por qué mató el campesino a su gallina de los huevos de oro?*

Nos vamos a organizar en grupos para encontrar cuáles eran las intenciones de los personajes de las historias que hemos leído.

- El grupo de los erizos conversará sobre qué quería hacer Enrique y cómo conseguirá su propósito.
- El grupo de osos hablará sobre qué quería Omaira, la abuela de Octavio, ¿qué hizo para conseguirlo?
- El grupo de las iguanas conversará sobre los hermanos de Irene, las cosas que hacen y las razones por las que las hacen.



**Monitoreo del logro:** camine por el salón escuchando las conversaciones de los niños. Vea que hablen sobre los personajes, lo que hicieron y por qué lo hicieron. Si es necesario use el Megalibro para recordarles lo que hicieron los personajes.

### 4.5.6 Describir y visualizar el ambiente de una historia

#### Instrucciones para el docente

Los niños describirán el ambiente en el que ocurre la historia de Úrsula, la urraca y Adela, una ardilla ahorradora. Muestre las imágenes del Megalibro:

- Primero, describirán lo que pueden ver: el nido de Úrsula. Recuerde utilizar el vocabulario nuevo que adquirieron durante esa lectura: decorado primorosamente, atiborrado.
- Después imaginarán la casa de Adela. En la historia no nos muestran la casa de Adela, pero Úrsula le dice que se verá atiborrada de nueces y avellanas. Además, sabemos que Adela vive en un agujero en un abeto pequeño y torcido.

#### Consigna para los alumnos

¿Recuerdan a Úrsula? A ella le gustan mucho las cosas brillantes

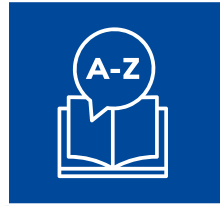
y le gusta la decoración.

Veamos otra vez la historia de Úrsula, la urraca y Adela, una ardilla ahorradora. ¿En dónde sucede la historia?

¿Cómo es el nido de Úrsula?

Ahora, vamos a pensar en la casa de Adela. ¿Qué sabemos de su casa?, ¿En qué se parece a la de Úrsula?, ¿en qué son diferentes?

Vamos a dibujar la casa de Adela como nos la imaginamos.



**Monitoreo del logro:** vea que todos los estudiantes participen. Para ayudar a los que se queden callados, llámelos al frente para que describan lo que ven en las ilustraciones del Megalibro. Para ayudarles a imaginar la casa de Adela, muestre las ilustraciones de la historia Adela, la ardilla halla un nuevo hogar.

Solamente describan la casa de Úrsula. Luego, describan las ilustraciones del abeto donde se queda viviendo Adela (en la historia Adela, la ardilla halla un nuevo hogar).



### 4.5.7 Repasar y escribir la vocal

#### Instrucciones para el docente

Use las vocales mayúsculas y minúsculas que incluimos en el portafolio como molde para recortar letras en papel de lija y en otros papeles con diferentes texturas.

Haga diez estaciones (dos o tres mesitas y sillas). En cada estación ponga una letra con distintas texturas, hojas de papel y lápices para que los niños escriban.

Organice a los niños en parejas o en tríos, según sea el número de alumnos en la clase.

Por turnos, cada pareja pasa en cada estación tocando la letra con las diferentes texturas y luego la escribe.

#### Consigna para los alumnos

Diga: En cada estación hay una letra misteriosa, dentro de la bolsa.

1. Vamos a visitar cada estación con nuestra pareja.
2. Repasen cada letra con su dedo y digan su sonido.
3. Luego, escríbanla en la hoja.
4. Cuando yo les diga, se mueven a otra estación.



**Monitoreo del logro:** visite cada estación y ayude a los niños que tengan dificultad recordando las instrucciones, asociando las letras con su sonido o trazándolas.

**Solamente repasen la letra mientras dicen su sonido. No escriben la letra.**



### 4.5.8 Actuar un diálogo cotidiano

#### Instrucciones para el docente

Este es el comienzo de la preparación para el trabajo final en el cual los niños/as actuarán un cuento.

En esta tarea, los niños/as actuarán un breve diálogo cotidiano y simple en parejas.

#### Consigna para los alumnos

Hoy vamos a hacer algo como teatro, vamos a actuar. van a pasar en parejas, yo les diré sus personajes y ustedes "actuarán" un ratito. Van a tener una conversación como si fueran esos personajes. ¿Listos?

1. Padre y madre hablando de la comida que prepararan.
2. Niño/a y abuela/o pensando un programa que harán juntos.
3. Señor/a y vendedor en el mercado, la señora quiere comprar pescado.
4. 2 maestros/as hablando de unos niños que han peleado.
5. Policía y señor/a que estacionó mal su coche.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que hayan comprendido que deben actuar de acuerdo a esos personajes, jugar a ser esas personas.



### 4.5.9 Identificar fonema final

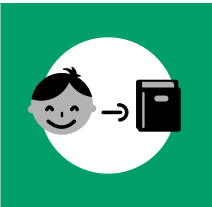
#### Instrucciones para el docente

Los niños deben unir con una línea los dibujos que tengan el mismo sonido final.

- champú - iglú
- coco - gato
- nube - peine
- taxi - kiwi
- mesa - goma

#### Consigna para los alumnos

Miren en sus portafolios. Vamos a pensar qué dibujos terminan con el mismo sonido. Por ejemplo, champúúú. ¿Con qué sonido termina? (Espera la respuesta) ¡Muy bien! Termina con uuu. Ahora, busquen un dibujo en la fila de abajo que termine igual...¡Muy bien! iglúúú. Continúen ahora con coco...



**Monitoreo del logro:** verifique que utilizan el sonido final para la tarea. Dé más ejemplos a aquellos alumnos que no pudieran realizarla.

No realizan la tarea del portafolio. El docente dirá palabras para reconocer el sonido inicial sin el portafolio.



### 4.5.10 Representar un diálogo como diferentes personas o personaje

#### Instrucciones para el docente

Los niños representarán pequeños diálogos actuando como diferentes personajes. Proporcione un ejemplo y haga hincapié en que no conversan de la misma manera con un amigo que con alguien a quien no conocen. Haga que distintos pares de niños/as representen un mismo diálogo, pero con diferentes roles.

#### Temas de conversación:

1. Comentar lo feo que está el clima.
2. Opinar sobre los precios en el mercado.
3. Explicar que están cansados y quieren irse a sus casas.
4. Comentar que les gustó mucho lo que comieron el día de ayer.
5. Explicar que olvidaron las llaves y no pueden entrar a su casa.
6. Preguntar si les pueden prestar un paraguas para cubrirse de la lluvia.



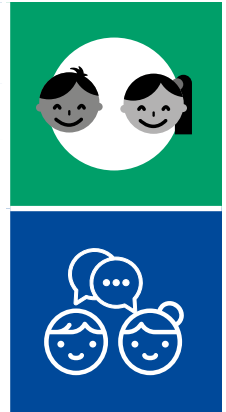
#### Consigna para los alumnos

Vamos a hacer un juego de actuación. Yo voy a decir un tema y ustedes, en parejas, actuaran como las diferentes personas que tienen ese diálogo. Pero, atención, ¿conversarán de la misma manera si son dos amigos que si son dos personas que no se conocen?

¡Veamos!

#### Roles para actuar:

1. Dos amigos en la escuela.
2. Un niño con sus abuelos.
3. Dos adultos que son vecinos, pero no se conocen mucho.
4. Un niño con el conductor del bus.
5. Un adulto con un vendedor del mercado.
6. Un niño y su maestra.
7. Un niño con su doctor.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, que hayan comprendido que deben actuar de acuerdo a esos personajes y jugar a ser esas personas. Si no entienden que los diálogos deben ser distintos en cada circunstancia, vuelva a explicar por qué.

## Semana 6



A partir de este momento un gran porcentaje de las actividades estarán orientadas al trabajo de integración final, que será la representación teatral del cuento que inventaron los estudiantes. Si tiene más de diez niños en el salón, sepárelos en dos grupos de modo que participen todos los niños/as, ya sea actuando, decorando o colaborando en el escenario. Si divide a los estudiantes en dos grupos, anote cómo está compuesto cada uno cuando hagan la actividad **4.6.3**, ya que serán los grupos definitivos. Si percibe conflictos en algún grupo y le parece que es necesario hacer cambios, hágalos en esta primera actividad. Es importante que los niños/as **NO** trabajen siempre con sus mejores amigos, por lo que solo haga cambios si hubiera conflictos que no puedan resolver con su ayuda.

### Rutinas

Continúen escribiendo su nombre en una hoja de asistencia. Con los niños de cuatro años, sigan emparejando su foto y su nombre.

#### Lectura de la semana

Esta semana terminaremos de leer el fragmento del poema A Margarita Debayle.

**encendido**



#### Vocabulario

Este poema tiene varias palabras que son poco frecuentes. Continúen repasando las palabras nuevas que aprendieron la semana pasada. Además, coloque las palabras que se han resaltado en la segunda parte del poema en la pared de palabras. Incluya otras palabras que sus estudiantes no conozcan. Agregue las nuevas palabras a su pared. Recuerde escribir las palabras que inician con sonido vocálico, debajo o junto al dibujo utilizando color rojo para resaltar la vocal inicial.



## Lectura de la semana

### Instrucciones para el docente

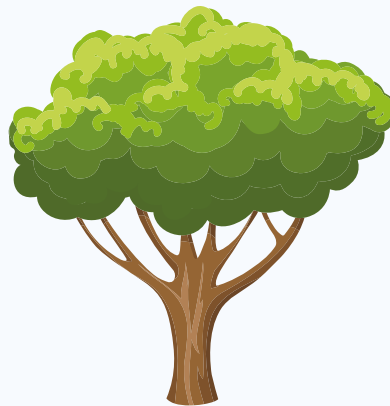
- Diga: “Vamos a contar la historia de la princesa, usando la “montaña rusa de la historia”. Recuerden que las historias son como una montaña rusa, empiezan despacio, pero poco a poco se ponen más emocionantes, hay un problema, pero siempre se arregla al final”.
- Empiecen la montaña de la historia de la princesa.
  - Ayúdelos a identificar el inicio y el problema.
  - Diga: A este poema le falta el final. Conversen sobre posibles finales. Para ayudarlos a pensar en el final, haga preguntas como, ¿qué creen que pasará?, ¿qué responderá la princesa?, ¿creen que le mentará a su papá o que dirá la verdad?, ¿qué sucederá con la estrella, se la quedará la princesa o tendrá que devolverla?
  - Reparta hojas en blanco y diga a los niños que dibujen su montaña rusa de la historia. Copiarán el inicio y el problema, pero luego dibujarán el final que ellos prefieran.



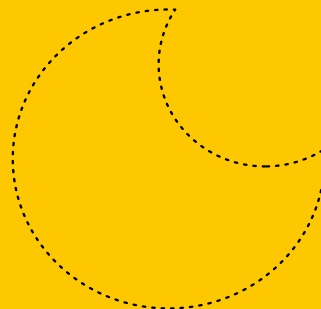
Sala de cuatro. No dibuja la montaña rusa.

## Pre-escritura

Primero, repasen la a minúscula, después, unan cada letra con el dibujo de la palabra que empieza con ese sonido.



Repasen el trazo de la luna menguante y luego, completen el círculo para hacer una luna llena. Terminen llenando la luna con bolitas de algodón. Repitan el poema “La señora luna”, de Gabriela Mistral.



## Actividades

### 4.6.1 Unir fonemas

#### Instrucciones para el docente

Los niños dirán la palabra que se forma uniendo 4 fonemas que dirán sus compañeros. Dibuje en el tablero los dibujos indicados para formar cada palabra. Pida a cuatro niños que pasen al frente y se ubiquen debajo de cada dibujo. Cada uno dirá, en orden, el fonema inicial del dibujo. El resto de los niños dirá la palabra que se forma.

Realice los siguientes dibujos para que se formen las palabras en mayúsculas.

bate - árbol - tomate- árbol = BATA

gato - ojo - reloj - árbol = GORRO

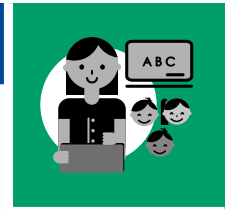
sol - árbol - casa - ojo = SACO

bate - ojo - tomate- - árbol = BOTA

lápiz - árbol - sol - ojo = LAZO

#### Consigna para los alumnos

Vamos a jugar a las adivinanzas por sonido. Voy a hacer cuatro dibujos en el tablero. Cuatro voluntarios pasarán al frente y se pararán debajo de cada dibujo. Cada uno dirá el primer sonido del dibujo que le toca. El resto tiene que decir qué palabra se forma. Por ejemplo, si dibujo "goma - ojo - reloj - árbol", uno dirá /ggg/ -, otro dirá /ooo/ , el siguiente dirá /rrr/ el último dirá /aaa/. (Prolongue los sonidos) ¿Qué palabra se forma si unimos los sonidos ggg- ooo- rrr- aaa? (Espere la respuesta y repita de ser necesario los sonidos) ¡Muy bien! Se forma "gorra". Les doy una pista: todas las palabras que deben adivinar son prendas de vestir, como gorra.



**Monitoreo del logro:** si la tarea resultara compleja, repítala con 2 fonemas, luego con 3, y finalmente, 4 fonemas.

**Sala de 4. No realiza la tarea, dice palabras con el mismo fonema inicial.**



### 4.6.2 Describir el ambiente

#### Instrucciones para el docente

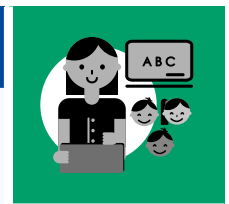
Identificarán y describirán el ambiente en el poema A Margarita Debayle en las dos partes del fragmento que leyeron.

Recuerde utilizar el vocabulario nuevo que aprendieron para describir el ambiente (malaquita, tisú).

#### Consigna para los alumnos

Vamos a pensar dónde ocurre la historia de la princesa en el poema que leímos.

¿Dónde estaba la princesa cuando empieza el poema?



**Monitoreo del logro:** verifique que la descripción se corresponda con el poema, si así no fuera, pregunte: "¿hemos leído eso en el poema? Hoy nos toca contar lo que hemos leído y no lo que imaginamos".



### 4.6.3 Inventar personajes

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as inventarán a los personajes de su cuento.

Divida a los niños en dos grupos y vaya moderando la tarea por medio de preguntas acerca de cómo quieren que sean los personajes que inventarán. Cuando los niños describan sus personajes, vaya tomando nota de sus características por medio de dibujos en el tablero (volverán a trabajar con estos personajes y es importante que los recuerden).

#### Consigna para los alumnos

Ya sabemos un montón acerca de cómo pueden ser los personajes de los cuentos. Hoy vamos a empezar a inventar personajes para después armar nuestra propia historia. Cada grupo va a inventar uno y luego lo describirá al resto de la clase. Por ejemplo, deberán decidir si es un animal o una persona: cómo es su aspecto físico, cómo se viste, cómo habla, qué le gusta hacer, cómo es su carácter.

Piensen bien ya que con estos personajes vamos a inventar una historia y ¡¡¡la vamos a actuar!!!

Ahora que tenemos muchos personajes, vamos a escoger los personajes de nuestro cuento, necesitamos por lo menos 4 personajes.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen. Ayude a los niños/as a elegir a los personajes de modo que puedan armar un cuento con ellos.

**Sala de 4. Realizan la tarea todos juntos con el docente.**



### 4.6.4 y 4.6.5 Descripción de personajes

#### Instrucciones para el docente

Realice esta actividad en dos partes, en dos días distintos, para que la puedan completar.

Los alumnos, en los dos grupos que armó en 4.6.3 continuarán con la descripción de los personajes que han quedado seleccionados. Serán los mismos para ambos grupos. Recuerde que deberán armar una historia y actuarla, así que recorra los grupos y ayude a los niños/as a inventar personajes que puedan interactuar entre ellos, que sean posibles de representar y con los que puedan inventar una historia.

#### Consigna para los alumnos

Hoy vamos a seguir con nuestros personajes. Siéntense con sus compañeros/as del grupo y vuelvan a pensar:

1. ¿Quiénes son?
2. ¿Cómo son?
3. ¿Qué hacen?
4. ¿Qué les gusta?
5. ¿Qué carácter tienen?

Cuando terminen de pensarlo, se lo contarán al otro grupo.

Deben poder contestar esas preguntas que les hice para cada uno de los personajes.



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, que describan a los personajes y no las acciones que realizan. Vea que los personajes permitan el armado del cuento.

**Realicen esta actividad todos juntos. No se dividen en grupos.**



### 4.6.6 y 4.6.7 Dibujar personajes

#### Instrucciones para el docente

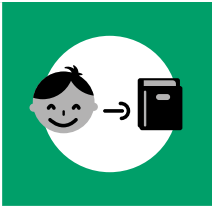
Recuerde a los niños que elaborarán su libro y las partes que debe contener: portada, título, contratapa, autor, personajes y el cuento dibujado en diversas escenas.

Hoy comenzarán SOLO con los personajes.



#### Consigna para los alumnos

¿Se acuerdan de los personajes? Ahora, cada uno los va a dibujar porque vamos a hacer un libro. Así que lo primero que haremos, ya que tenemos a los personajes, será dibujarlos.



**Monitoreo del logro:** recorra la sala y vea que todos los niños/as comiencen a dibujar a los personajes de su grupo. Es probable que no lo terminen un solo día, usen tanto tiempo como sea necesario.

Los niños eligen para dibujar uno de los personajes que pensaron en la actividad anterior (4.6.5).



### 4.6.8 Inventar personajes: describir la intención

#### Instrucciones para el docente

Divida a los niños en los mismos grupos de 4.6.3. Primero, recordarán cómo eran esos personajes (su físico y carácter) y luego, imaginarán qué intenciones tienen en diferentes situaciones. Ofrezca ejemplos de situaciones para que los niños imaginen qué haría cada personaje.

#### Consigna para los alumnos

¿Recuerdan que habían inventado personajes en grupo? Bueno, hoy cada grupo va a recordar cómo eran los personajes. Y luego, van a pensar sobre las intenciones que tiene cada uno, es decir, qué quiere hacer. Si quiere hacer amigos, si ayuda a los demás o solo se ocupa de sus intereses, si quiere ayudar, pero no sabe cómo...



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, que piensen las intenciones, lo que los personajes quieren y no las acciones. Recuerde el concepto de "intención o propósito".

No se dividen en grupos. Todos los niños piensan en las intenciones y propósitos de los personajes que crearon juntos.



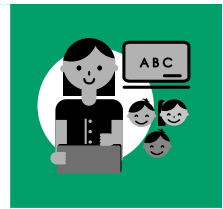
### 4.6.9 Identificar personas o personajes que puedan, o no, existir en la realidad

#### Instrucciones para el docente

Los niños indicarán si los diferentes personajes que nombra el docente solo existen en las historias o pueden ser reales. A medida que los niños vayan respondiendo, pida que justifiquen sus respuestas. Proporcione ejemplos para facilitar las respuestas.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a jugar **a los detectives**. Yo les voy a nombrar personajes que aparecen en distintos cuentos y ustedes deben descubrir si pueden existir en la realidad o si solo podemos encontrarlos en las historias.



**Monitoreo del logro:** provea más ejemplos. Verifique que las explicaciones sean lógicas y explique usted porqué sí o porqué no lo son.

### 4.6.10 Introducir el proyecto de hacer un libro explicando sus partes

#### Instrucciones para el docente

Harán un libro de imágenes, debe tener:

1. portada
2. título
3. autor
4. contratapa
5. personajes
6. el cuento dibujado en diversas escenas

Entregue libros de la biblioteca y guíe a los niños/as para que recuerden todas las partes. Explíqueles que cada uno hará su propio libro, con imágenes.

#### Consigna para los alumnos

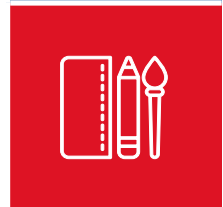
Haremos un libro con el cuento que estamos inventando. ¿Se acuerdan todo lo que conversamos acerca de los libros? ¿Qué partes tienen?

Empecemos con la portada. Vean qué tiene su libro en la portada. Título, ¿qué más? ¡Muy bien! el nombre del autor.

¿Quién se acuerda que más tiene?

(continúe con la contratapa y el contenido).

Cada uno hará su propio libro con imágenes de la historia que crearon en grupo ¿qué cosas dibujaremos? Sí, a los personajes, el lugar donde pasa la historia y lo que les pasa a nuestros personajes.

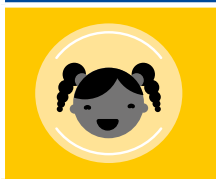
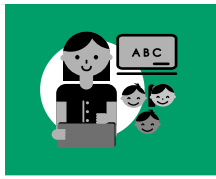


**Monitoreo del logro:** verifique que todos hayan comprendido la tarea que realizarán.

### 4.6.11 Sonido final

**Instrucciones para el docente**  
 Usted dirá una palabra y los niños dirán con qué sonido termina: oso, uva, mano, ala, niño, mesa, sol, mes, sal, iglú, dos.

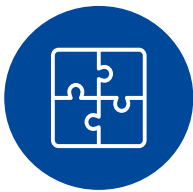
**Consigna para los alumnos**  
 Les voy a decir una palabra y quiero que pensemos con qué sonido termina. Por ejemplo: "oso", termina con...? /o/.



**Monitoreo del logro:** verifique que reconozcan el sonido final y no lo confundan con el intermedio, o la vocal anterior al final

**Realicen esta actividad identificando el sonido inicial.**

## Semana 7

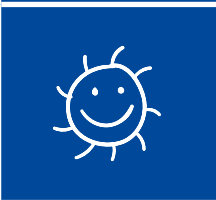
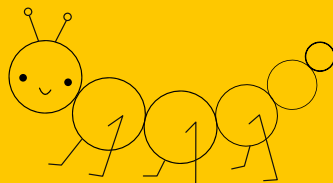


Esta semana, los niños crearán la historia para el proyecto final. Con base en la historia que crearán, realizarán un libro y montarán una representación. Cuando realicen actividades relacionadas con la creación de la historia encontrará el ícono de integración, pues en esas actividades ponemos en práctica varias habilidades y conocimientos.

### Instrucciones para el docente: Los niños deben completar los vagones del tren escribiendo las vocales según el sonido inicial de los dibujos.

**Consigna:** Ahora deben pensar con qué sonido empieza cada dibujo y escribir en el vagón la letra/vocal que corresponda. Fíjense bien, si deben escribir la letra mayúscula o la minúscula.

**Repasarán los círculos para convertirlos en un gusano. Diga:**  
 - "Haremos un gusano repasando los círculos en esta hoja."  
 -Levanten su mano izquierda. Ahora, toquen el lado izquierdo de su hoja. Empiecen a repasar el primer círculo de la izquierda."  
 Cuando terminen de repasar los círculos, pida que hagan la cara, antenas y patitas del gusano.



## Actividades

### 4.7.1 Unir fonemas, tren de sonidos

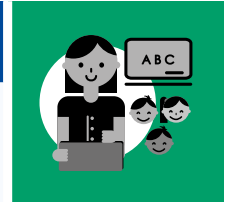
#### Instrucciones para el docente

Los niños dirán la palabra que se forma uniendo 4 fonemas que dirán sus compañeros. Pida que pasen 3 niños por turno y dígame, a cada niño, un sonido en secreto. Ellos deberán decir cada sonido que le tocó en voz alta y el resto de sus compañeros dirán la palabra que se forma:

papa - coco - café- sopa - leche - lima - copa - lata -yuca - piña - pera -jugo - maíz - miel - uvas – arroz.

#### Consigna para los alumnos

¿Se acuerdan del tren de sonidos?  
¡Vamos a jugar de nuevo! Van a pasar de a tres para formar el tren. Cada uno será un “vagón” del tren. Yo les diré, en secreto, el sonido que les tocó y luego, cada uno, en orden, deberá decirlo en voz alta. El resto dirá qué palabra se forma. Una pista: todas las palabras que deben adivinar están relacionadas con la cocina y los alimentos. ¿Están listos?



**Monitoreo del logro:** si algún niño/a no pudiera realizar la tarea, provea ejemplos de 2 y 3 fonemas.

**Realicen la actividad uniendo sílabas, no fonemas.**



### 4.7.2 Descubrir al personaje

#### Instrucciones para el docente

Los niños descubrirán los personajes a partir de las descripciones que haga el docente.

#### Consigna para los alumnos

Haremos otro juego de detectives. Yo voy a describir cómo es un personaje de alguna de las historias que ya leímos y ustedes descubrirán quién es.

A ver:

- Una niña con cabellos muy rubios, que era un poco despistada, pero también muy curiosa.
- Un animalito que se siente triste y solo, y también, muy sorprendido al ver cuánto creció.
- Una familia de animales peludos que se sienten un poco afligidos y otros, poco furiosos al descubrir que alguien estuvo en su casa.
- Un hombre que se lamentaba mucho por sentirse desafortunado, pero con el tiempo se volvió muy avaro.



**Monitoreo del logro:** si fuera necesario, provea más pistas acerca de los personajes.

### 4.7.3 Encontrar soluciones a problemas

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as buscarán la solución a problemas un tanto peculiares. Es una tarea tanto de creatividad pura como de pensar soluciones a un problema en el contexto de un relato. Divida a los niños/as en 4 grupos.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a resolver problemas, pero vamos a pensar en soluciones graciosas y ridículas. Por ejemplo: “¿Cuál es la peor forma de regar una planta?” No pueden decir que la solución es NO hacerlo: hay que encontrar una forma que sea graciosa o ridícula.

A ver, (sepárelos en grupos). Cada grupo va a pensar:

1. ¿Cuál es la peor forma de pasear un perro?
2. ¿Cuál es la peor forma de leer un libro?
3. ¿Cuál es la peor forma de regar una planta?
4. ¿Cuál es la peor forma de salir a pasear?



**Monitoreo del logro:** es una tarea de creatividad donde no hay una solución “mejor” o “correcta”, es una tarea muy divertida. Aliente a los niños/as a pensar soluciones libremente, pueden “probar a hacer” algunas, como por ejemplo la del libro o la de pasear al perro (jugando).

### 4.7.4 Identificar la información que da el título

#### Instrucciones para el docente

Muestre a los estudiantes las portadas de los libros de *Caperucita Roja* y de *El patito feo* y pregunte por qué el autor escogió esos nombres para los títulos.

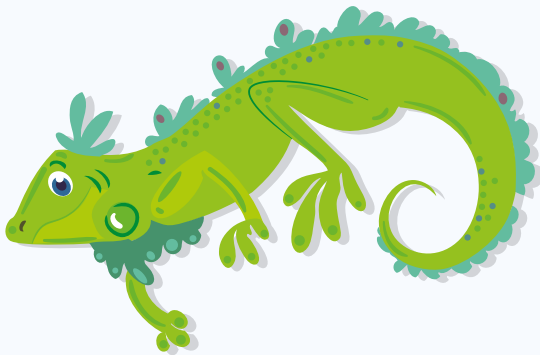
Ayúdelos a concluir que esos son los nombres de los personajes más importantes en la historia.

Ahora, identificarán la información que proporciona el título en las historias que han leído. Todas las historias con los personajes de las vocales tienen como título el nombre del personaje, el tipo de animal que es y una característica del personaje o lo que le sucede en la historia.

Muestre los títulos en el Megalibro y haga un cuadro como este para analizar la información que les da cada título. Vea el ejemplo con dos de los personajes:

Nombre	animal	característica
Adela	ardilla	ahorradora, halla un nuevo hogar
Úrsula	urraca	vanidosa, única

Otro día, analicen los títulos de Irene, Enrique y Octavio.



#### Consigna para los alumnos

Diga: ¿Recuerdan cómo se llama este cuento?

Sí, se llama *Caperucita Roja*. ¿Por qué creen que se llama así?

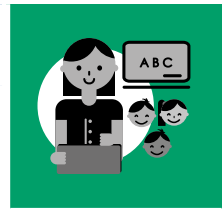
Y este otro ¿por qué se llama *El patito feo*?

Diga: Los títulos nos ayudan a saber de qué tratará la historia y a veces nos dicen el nombre del personaje o personajes más importantes. Veamos qué sabemos de las historias que leímos, solo con escuchar sus títulos.

En la primera historia que leímos, *Adela, la ardilla* y *Úrsula, una urraca vanidosa*. ¿Qué nos cuenta el título sobre los personajes?, ¿cuál es su nombre?, ¿qué tipo de animales son?, ¿cómo son?

Repita con

- *Úrsula, la urraca* y *Adela, una ardilla ahorradora*,
- *Adela, la ardilla halla un hogar* y
- *Úrsula, una urraca única*.



**Monitoreo del logro:** vea que todos los niños participen expresando sus ideas.

### 4.7.5 Inventar un cuento: lugar

#### Instrucciones para el docente

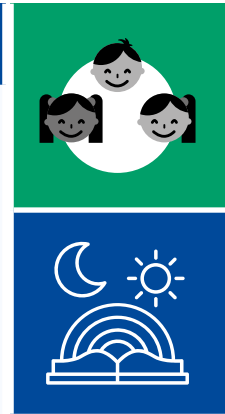
Divida al grupo en los dos grupos del trabajo final. Cada grupo comenzará a pensar en la historia para los personajes. Deben tener un problema, nudo, del cuento y un final, además del comienzo.

Hoy comenzarán por pensar dónde transcurre la historia.

#### Consigna para los alumnos

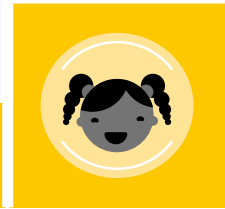
Ahora que ya están con su grupo del cuento y que ya tenemos los personajes, vamos a pensar dónde están estos personajes, ¿un bosque?, ¿una ciudad?, ¿un mundo imaginario? Recuerden los cuentos que hemos leído: *Caperucita*, *Ricitos de Oro* y los demás, todos suceden en algún lado.

Cada grupo lo va a pensar y luego se lo contará al otro grupo y decidiremos entre todos cómo va a ser el cuento.



**Monitoreo del logro:** ayude a los niños/as a encontrar un lugar posible para el cuento entre los que han pensado.

**Sala de 4. Lo hacen todos juntos.**



### 4.7.6 Dibujar el lugar del cuento

#### Instrucciones para el docente

Cada niño/a dibujará el lugar donde transcurre el cuento para su libro.

#### Consigna para los alumnos

Ahora, cada uno va a dibujar el lugar donde sucede el cuento. ¿Recuerdan que haremos un libro? Bien, este dibujo es para el libro.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón verificando que todos hagan sus dibujos y que se relacionen con lo que han conversado acerca del lugar.

### 4.7.7 Inventar un cuento: inicio y nudo

#### Instrucciones para el docente

Divida al grupo en los dos grupos del trabajo final. Cada grupo pensará en una historia para los personajes.

Pensarán en el inicio y en el problema o nudo del cuento y luego, en un final o solución.

Hoy, pensarán el comienzo y el nudo.

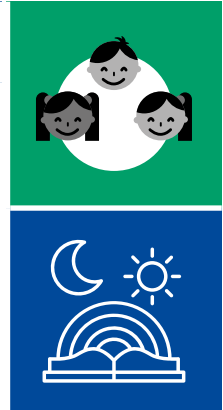
Explicará que el nudo es otra forma de referirse al problema.

#### Consigna para los alumnos

Ahora que ya están con su grupo del cuento y que ya tenemos los personajes, vamos a pensar qué les va a pasar. Recuerden los cuentos que hemos leído: Caperucita, Ricitos de Oro y los demás, en todos sucede algo, hay algún problema que se debe resolver. A ese problema le llamamos nudo, porque hay que desenredarlo.

¿Recuerdan la montaña? Debemos hacer el primer vagón. ¿Cómo comienza y qué pasa después? Cada grupo lo va a pensar y luego se lo contará al otro grupo.

Ahora, elijamos lo que está en la cima de la montaña. ¿Qué les va a pasar a sus personajes?, ¿Cuál será el nudo que más nos gusta?



**Monitoreo del logro:** recuerde a los niños/as el dibujo de la montaña para trabajar inicio y nudo; verifique que puedan pensar en un “nudo” simple y breve, pero que requiera una solución.

**No divida la clase en grupos. Piensen entre todos cómo inicia y cuál será el problema de su historia.**



### 4.7.8 y 4.7.9 Dibujar el cuento

#### Instrucciones para el docente

Introducirá el concepto de borrador. Los niños/as dibujarán el comienzo y nudo del cuento

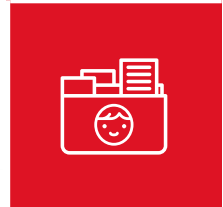
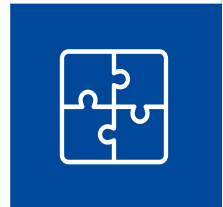
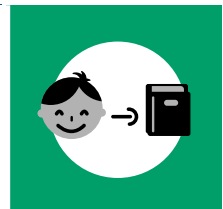
en su portafolio. Tienen una hoja dividida en 4 cuadrantes, dibujen el comienzo en el 1 y el nudo en 2 y 3. Próximamente, dibujarán el final en el último espacio.

#### Consigna para los alumnos

Ahora, vamos a hacer un borrador de la historia que estamos inventando. Le decimos borrador porque es la primera vez que ponemos nuestras ideas en el papel, pero luego las mejoraremos. Van a dibujar lo que contamos del cuento, ¿recuerdan?, ¿cómo comienza?, ¿qué les sucede a los personajes?

Tienen una hoja especial para dibujar el cuento. Tenemos 4 partes para dibujar. Usaremos la primera para el comienzo y las dos que siguen (2 y 3) para hacer el nudo, ¿ven que tienen un nudo dibujado?

Otro día pondremos el final en el último dibujo.



**Monitoreo del logro:** recorra el salón, verifique que utilizan la parte 1 de la hoja para el inicio, las partes 2 y 3 para el nudo y, además, que los dibujos se correspondan con el cuento.

**Todos los niños dibujan lo mismo en el portafolio, es decir, deben dibujar el inicio y el nudo del cuento que inventaron en conjunto.**



### 4.7.10 Inventar el final

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as crearán el final del cuento. Divida nuevamente los dos grupos, pensarán los posibles finales por grupo y luego, cada grupo elegirá su propio final. El cuento será igual para ambos grupos, pero terminaran de distinta forma.

#### Consigna para los alumnos

Ahora, tenemos que terminar el cuento, todos los cuentos tienen un final, le damos solución al problema, al nudo. Cada grupo va a pensar posibles soluciones, luego los dos grupos contarán los finales que pensaron y cada grupo elegirá cómo va a terminar su cuento. Cada cuento termina de una manera distinta.



**Monitoreo del logro:** ayude a los niños/as a encontrar un final posible para el cuento entre los que han pensado, reflexionen acerca de porque ese es el mejor final.



**Realice esta actividad con todo el salón. Entre todos, elijan el final del cuento.**

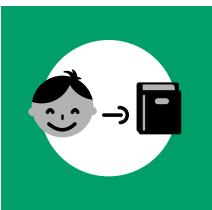
### 4.7.11 Dibujar el final

#### Instrucciones para el docente

Retomarán el borrador de su historia. Los niños/as dibujarán el final del cuento en la hoja en la que hicieron el comienzo y el nudo. Esta vez, dibujarán en el sector 4.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a seguir con el borrador de nuestra historia. Ahora, van a dibujar el final del cuento. Recuerden que tienen su hoja especial para dibujar el cuento. Ahora, vamos a usar la 4ta parte, la última para el final del cuento. ¡Lo estamos terminando!



**Monitoreo del logro:** recorra el salón verifique que utilizan la parte 4 de la hoja para el final y que el dibujo se corresponde con el cuento



**Los niños dibujan el final que inventaron entre todos.**

## Semana 8

Esta semana los niños/as elaborarán su libro y prepararán la representación final teatral de su cuento. Los niños harán la escenografía en el aula, para ello necesitarán hojas de cartulina. Recuérdeles que pueden traer elementos de su casa para disfrazarse y para la escenografía. Invite a las familias y al resto del colegio a la representación final de los cuentos.

### Pre-escritura

**Instrucciones para el docente:** Los niños deben completar los vagones del tren escribiendo las vocales según el sonido inicial de los dibujos.

**Consigna:** Ahora deben pensar con qué sonido empieza cada dibujo y escribir en el vagón la letra/vocal que corresponda. Fíjense bien, si deben escribir la letra mayúscula o la minúscula.

Repasarán los círculos para ir formando la cara del oso. Diga:

-Vamos a repasar círculos. Fíjense bien, cómo vamos poniendo más círculos para formar la carita del oso.

-Levanten su mano izquierda. Ahora, toquen el lado izquierdo de su hoja. Empiecen a repasar el primer círculo de la izquierda.

-Ahora, seguiremos repasando los círculos siguiendo el orden que nos dan las flechas.

Otro día completen lo que le hace falta a cada círculo de la izquierda para que sea igual al que está a la derecha. Por ejemplo, en la primera fila, al círculo de la izquierda le faltan los dos círculos de las orejas; al dibujo de la segunda fila le faltan los ojos y al de la tercera fila le falta la boca.



## Actividades

### 4.8.1. Unir fonemas

#### Instrucciones para el docente

Los niños deben identificar la palabra que se forma uniendo los fonemas iniciales de cuatro dibujos.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a ver qué palabra se forma uniendo el primer sonido de cada dibujo. Fíjense en la primera fila. Tenemos Mmanzana, ááárbol, nnnube, ooojo ¿Qué palabra se forma si unimos mmm, aaa, nnn, ooo ? ¡Muy bien! Se forma "mano". Unan con una flecha la primera fila con el dibujo de la mano.



**Monitoreo del logro:** utilice ejemplos de 2 y 3 fonemas para los niños/as que presenten dificultad en la tarea.

Sala de 4 no realiza esta actividad.

## 4.8.2 Elegir un título y elaborar una portada

**Instrucciones para el docente**

1. Reparta libros de la biblioteca escolar. Describan lo que pueden observar en la portada.
2. Haga énfasis en el título. Recuérdeles que el título debe relacionarse claramente con la historia o con el personaje más importante de la historia.
3. Ayude a los estudiantes a elegir un título para la historia que inventaron. Ya que los dos grupos tienen finales distintos, también pueden tener títulos distintos.
4. Pida a cada estudiante que dibuje la carátula para su libro. Usted escribirá el título.

**Consigna para los alumnos**

1. Diga: Veamos las portadas de estos libros, qué podemos encontrar.
2. Bien, tienen un título, dibujos y el nombre de la persona que lo escribió.

Nosotros también haremos una portada con esas partes. Ustedes van a dibujar su portada y a escribir su nombre. Yo les ayudaré a escribir el título, pero primero debemos elegirlo.

Recuerden que el título tiene que ver con lo que pasa en la historia o con el personaje más importante de la historia.

¿De qué se trata nuestra historia?

¿Quién es (son) el (los) personaje(s) más importante(s)?

¿Qué le(s) sucede?

3. Ustedes me dirán los títulos que se les ocurren para que yo los anote en el tablero. Luego leeré cada uno y ustedes levantarán la mano si les gusta el título. Elegiremos el que le guste a la mayoría de los niños.
4. Ahora, dibujen su portada. Recuerden escribir su nombre. Yo pasaré con cada uno de ustedes para escribir el título.



**Monitoreo del logro:** cuando sugieran los títulos, haga preguntas como ¿ese es el personaje más importante de la historia?, ¿eso tiene que ver con nuestra historia? Cuando pase con cada estudiante, pídale que le describa lo que está dibujando y cómo se relaciona con la historia.

No se espera que escriban su nombre, pero pueden tratar de hacer algunos garabatos que indiquen que ellos son los autores.



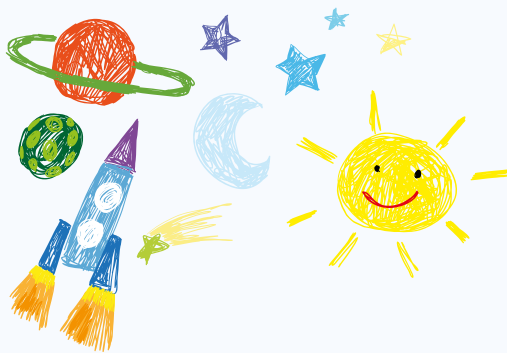
### 4.8.3 Ilustración del libro: el inicio

#### Instrucciones para el docente

En la primera página, elaborarán la ilustración del inicio del cuento. Dígalos que usen el borrador que hicieron en la actividad 4.7.8, para recordar de qué trata el inicio y que lo mejoren.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a hacer ahora nuestros libros con los dibujos que hicimos antes. Ese dibujo es un borrador, es la primera vez que uno hace algo y luego lo copia y lo mejora, eso haremos ahora. Cada uno mirará su dibujo del inicio del cuento, el del cuadro número 1 y lo hará en una hoja entera con más colores y mejorado.



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños/as usen el borrador de guía y que dibujen eso mismo, lo que corresponde al cuento, pero de modo más completo, enriquecido.

### 4.8.4 Actuar el inicio del cuento

#### Instrucciones para el docente

Los niños/as harán la primera práctica de actuar su cuento. Para eso, deberán dividirse los personajes. Pregunte quién quisiera ser cada personaje y cuide que todos tengan alguna posibilidad de participación. Podría ser que distintos niños/as hagan distintas escenas para que participen más estudiantes.

Actúen el comienzo y úselo para practicar posibles diálogos entre los personajes.

El cuento será bastante esquemático y los niños/as necesitarán que usted les provea de diálogos simples para la obra.

#### Consigna para los alumnos

Vamos a practicar el cuento. Primero tenemos que ver quiénes de ustedes serán los personajes. Quién quiere ser... y ... muy bien.

Tú serás y tú ; como varios quieren ser el mismo uno lo hará en el comienzo y otro en el final... (esto dependerá de la cantidad de alumnos que tenga en la clase).

Vamos a probar como sería: hagan el comienzo, ¿qué dirán?, ¿en dónde se encuentran?



**Monitoreo del logro:** de los diálogos posibles, no para que memoricen el diálogo, sino que "jueguen a representar el cuento". Motive a quienes lo deseen a participar, en lo posible toda la clase.

### 4.8.5 Ilustración del libro: el nudo

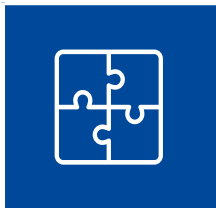
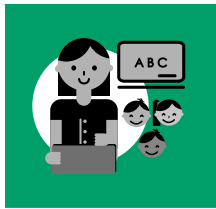
**Instrucciones para el docente**

Recuerde a los niños, qué es un borrador.

Los niños/as dibujarán el nudo del cuento usando el borrador que hicieron en la actividad 4.7.9, en las partes 2 y 3.

**Consigna para los alumnos**

Vamos a continuar haciendo nuestros libros. Recuerdan que hicimos un dibujo al que llamamos "borrador", porque es la primera vez que dibujamos nuestras ideas. Ahora, lo copiarán y mejorarán sus dibujos. Cada uno mire su dibujo del nudo del cuento, en los cuadros 2 y 3. Luego, lo harán en una hoja entera con más colores y más lindo.



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños/as usen el borrador de guía y que dibujen lo que corresponde al cuento, pero de modo más completo y enriquecido.

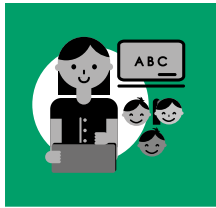
### 4.8.6 Actuar el comienzo y nudo del cuento

**Instrucciones para el docente**

los niños/as actuarán el cuento que han desarrollado. Si son muchos niños/as rote los personajes para que todos puedan actuar al menos una parte.

**Consigna para los alumnos**

Vamos a seguir con nuestra representación, tenemos que practicar, a ver, repasemos el comienzo y agregaremos el nudo, el problema, ¿recuerdan?



**Monitoreo del logro:** provea a los niños/as de diálogos posibles. Verifique que participen todos los niños.

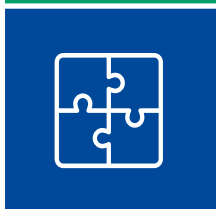
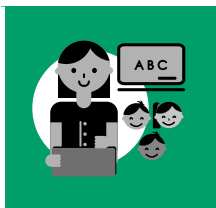
### 4.8.7 Ilustración del libro: el final

**Instrucciones para el docente**

Los niños/as dibujarán el final del cuento usando el borrador que hicieron en la actividad 4.7.11, la parte 4.

**Consigna para los alumnos**

Vamos a continuar con nuestros libros con los dibujos que hicimos. Recuerdan que ese dibujo es un borrador, es la primera vez que uno hace algo y luego lo copia y lo mejora, eso haremos ahora. Cada uno mirará su dibujo del final del cuento, el cuadro 4, y lo hará en una hoja entera con más colores y mejorado.



**Monitoreo del logro:** verifique que los niños/as usen el borrador de guía y que dibujen eso mismo, lo que corresponde al cuento, pero de modo más completo y enriquecido.

### 4.8.8 Actuar el cuento completo

#### Instrucciones para el docente

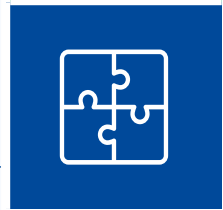
Los niños/as practicarán el cuento que han desarrollado, integrarán el final y tendrán el cuento completo para representar, es el último ensayo antes de la presentación final

#### Consigna para los alumnos

*Vamos a seguir con nuestra representación, tenemos que practicar, a ver repasemos el comienzo, luego el nudo y ahora, el final. Hoy es nuestro último ensayo.*



**Monitoreo del logro:** provea diálogos posibles a los niños/as. Verifique que participen todos los niños. Recuerde que es el último ensayo antes de la presentación.



### 4.8.9 Elaborar escenografía y disfraces

#### Instrucciones para el docente

Los niños elaborarán la escenografía para la representación de los cuentos.

Pueden pintar láminas para los fondos y/o hacer alguna decoración para disfrazarse

Guíe a los niños/as para que decidan qué podrían hacer de decoración.

Utilice hojas de cartulina.

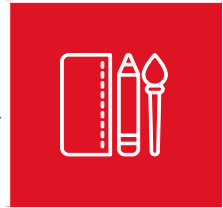
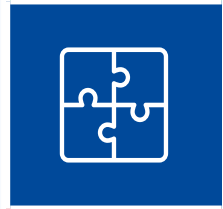
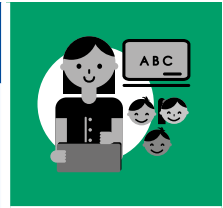
#### Consigna para los alumnos

*Vamos a pensar cómo vamos a decorar el "escenario" de nuestros cuentos, eso se llama escenografía y es todo lo que usamos para "ambientar", decorar el lugar donde se representa una obra.*

*¿Recuerdan dónde sucedió el cuento? Bien, ¿qué podemos hacer para que los que miren la obra se den cuenta de dónde están los personajes? y ¿qué más ?*



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen y que los dibujos y decoraciones estén relacionados con el cuento que representarán. Pueden trabajar de modo colaborativo con el docente de arte o actividades plásticas, si hubiera en la escuela.



### 4.8.10 Representación del cuento

#### Instrucciones para el docente

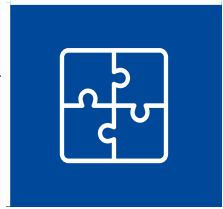
Esta semana los niños/as representarán su cuento. Inviten a las familias y otros integrantes de la escuela.

#### Consigna para los alumnos

*Llegó el día: ¡Vamos a hacer nuestro cuento!*



**Monitoreo del logro:** verifique que todos participen, ya sea actuando o colaborando con la escenografía y escenario.







REPÚBLICA DE PANAMÁ  
— GOBIERNO NACIONAL —

MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN