

GUÍA DOCENTE “PARACATÚN”

Autoras: Sylvia Ferrer- Margaret Hamilton

¿POR QUÉ ESTA PROPUESTA?

Como Maestras de Educación Inicial y Primaria, apreciamos que existe una gran brecha entre ambos niveles, especialmente al hablar del pasaje de 5 años a 1er. año.

Nuestra intención es aportar experiencias que apunten a minimizar esa brecha, haciendo que la transición sea vivida como algo más natural para los niños, padres y docentes, de manera tal de evitar frustraciones y miedos.

Por esta razón nuestra propuesta es ecléctica, empleando y recogiendo aportes desde diferentes enfoques, con la convicción que ninguna corriente metodológica empleada en forma pura, tiene los beneficios de la combinación de varias de ellas.

Sabemos que todos somos seres inteligentes, con inteligencias múltiples y que aprendemos de diferentes formas.

El aprendizaje debe ser constructivo y significativo, donde cada individuo se involucre aportando sus saberes, con disponibilidad, curiosidad, interés y deseos de aprender más.

¿QUÉ LECTURA DE LA REALIDAD HACEMOS HOY EN EL PASAJE DE INICIAL A PRIMARIA?

Desde el niño

- Hay incertidumbre, ansiedad, miedo a lo desconocido.
- Vive un cambio abrupto de modalidad de trabajo y de propuestas.
- Siente un exceso de expectativas focalizadas en su desempeño.
- Transita emocionalmente por una etapa del desarrollo que se caracteriza por una gran sensibilidad y se preocupa mucho por la imagen que da a sus pares y adultos.

Desde el padre

- Desde el ingreso del niño a primer año el padre vislumbra a su hijo **real** en contraposición del hijo **ideal**.
- Se generan muy altas expectativas sobre el desempeño escolar de su hijo.
- Depositán mucha responsabilidad en el docente/ Institución, desdibujándose el rol de la familia y la necesidad de apuntar hacia una coeducación.

Desde el docente

- Dificultad para investigar, reflexionar e innovar las prácticas docentes por falta de disponibilidad de horas y espacios, debido principalmente al multi empleo.
- Escasas herramientas para afrontar el desafío de educar a los niños del siglo XXI.
- La existencia de una dicotomía entre la teoría y las prácticas.

¿PARA QUÉ?

- Articular el pasaje de Nivel Inicial a Primer Año escolar.
- Contribuir a mejorar las prácticas educativas.
- Alcanzar las mismas metas, transitando diferentes caminos.

¿CUÁL ES LA PROPUESTA?

- Una propuesta basada en EJES DISPARADORES, considerando Nivel Inicial 5 años y Primer año escolar como un ciclo educativo.
- Secuencias didácticas para trabajar esencialmente en la modalidad de talleres y fichas de trabajo.

¿CÓMO SE APLICA?

Trabajando con:

- Niños.
- Padres.
- Docentes.

En forma presencial y semi- presencial, promoviendo el intercambio de experiencias, talleres utilizando monitores educativos y el trabajo colectivo con estos actores.

¿CÓMO TRABAJAREMOS?

Esta guía para el docente acompaña el LIBRO DEL NIÑO integrado con fichas de trabajo y desafíos para el niño y su familia.

Consideramos que esta modalidad de trabajo, donde se involucra a todos los actores del proceso de enseñanza y de aprendizaje, es beneficiosa pues contribuye a reducir las dificultades de atención, conductuales, motivacionales y de falta de interés, dispersión, actitud de escucha, espera de turnos, demanda constante hacia el adulto referente. Por esta razón es que se atiende a tres aspectos fundamentales: la **percepción, la memoria y la discriminación**.

La percepción porque...

Permite atribuir significado a la información que recibimos del entorno: es tomar conciencia interna de un objeto o de un suceso. Se basa en los sentidos y debe ser desarrollada y estimulada para evitar dificultades en el aprendizaje. La percepción precede a la comunicación y ésta es la que conduce al aprendizaje.

La memoria porque...

Brinda la posibilidad de acumular vivencias y aprendizajes que pueden ser evocados frente a nuevas situaciones. Permite registrar, retener y recuperar información.

Implica procesos cognitivos que construyen y reconstruyen parte de esa información. La memoria se trabaja y se ejercita permitiendo desarrollar estrategias de **repetición** (copiar, subrayar, repetir literalmente), **centralización** (focalizar ideas principales), **organización** (agrupar, categorizar) y de **elaboración** (relacionar, evocar).

La discriminación porque...

Frente a un mundo con innumerables estímulos, es imprescindible ejercitar al niño para que logre discriminar los mismos, así como seleccionar adecuadamente los que le sean útiles. La discriminación auditiva y visual serán los aspectos que entendemos como más relevantes a trabajar: la correcta articulación y discriminación de los fonemas, la memoria auditiva, la capacidad de atención y concentración; cualidades de gran importancia para las actividades escolares y la vida cotidiana.

OBJETIVOS GENERALES PROPUESTOS

Para el docente

- Brindar herramientas, material variado y recursos para enriquecer la propuesta áulica.
- Ofrecer una guía de trabajo que facilite la organización y la planificación de los diferentes contenidos programáticos.
- Proporcionar aportes que permitan y viabilicen reencuadrar, revalorar y sistematizar las prácticas de aula.
- Inspirar nuevas prácticas.

Para el niño

- Proporcionarle un material de trabajo basado en sus intereses, que sea comprensible, adecuado a sus necesidades y que le permita desenvolverse con autonomía.
- Potenciar el vínculo entre la institución educativa y la familia, donde el niño oficie como mediador.

Para la familia

- Acompañar el proceso de enseñanza y aprendizaje así como el pasaje de Inicial a Primaria, desde un rol protagónico.
- Orientar a las familias respecto al proceso evolutivo que atraviesa un niño de nivel inicial y de primer año para poder intervenir con acierto y oportunamente.

INTEGRACIÓN DE LA PROPUESTA

El libro para el niño está estructurado en **9 EJES DISPARADORES**, focalizados en los aspectos que visualizamos como fundamentales a ser atendidos en esta etapa:

- **La conciencia fonológica.**
- **El gesto gráfico.**
- **Las habilidades motrices básicas.**

Si bien estos aspectos se encuentran muy relacionados entre sí y unidos a los de **percepción, memoria y discriminación** ya mencionados, en las próximas páginas serán analizados por separado para una mejor y mayor comprensión de los mismos; no obstante lo cual, en las propuestas prácticas que integran el libro del niño, serán trabajados como un todo integrado.

La conciencia fonológica

Es la habilidad para reconocer y usar los sonidos en el lenguaje oral.

Es la base para aprender a leer (los niños, en general la adquieren naturalmente); sin embargo hoy más que nunca consideramos debe ser enseñada en forma sistemática, ya que ella depende de las condiciones del desarrollo psicolingüístico y cognitivo de cada niño.

La conciencia fonológica juega un rol primordial en la fase inicial de la adquisición de la lectura. Es considerada una habilidad metalingüística “que consiste en la toma de conciencia de cualquier unidad fonológica del lenguaje hablado”. (Jiménez & Ortiz, 2000. Conciencia metalingüística y adquisición lectora en la lengua española. The Spanish Journal of Psychology).

Desarrollar la conciencia fonológica implica proponer actividades que promuevan la reflexión sobre los distintos aspectos del lenguaje oral y escrito.

Por eso es muy importante que el docente de Nivel Inicial 5 años y de Primer año escolar, realice las secuencias en ORALIDAD y en ESCRITURA propuestas a continuación:

Secuencia para oralidad:

- Aislar el fonema inicial de una palabra.
- Aislar el fonema final de una palabra.
- Segmentar palabras en fonemas.
- Adición del fonema final y/o del inicial: pronunciar la palabra resultante.
- Omisión del fonema inicial y/o del final: pronunciar la palabra resultante
- Sustitución del fonema final y/o del inicial: pronunciar la palabra resultante.
- Contar fonemas y/o sílabas.
- Invertir fonemas y/o sílabas (cambiar el orden).
- Deletrear.
- Silabear, separar en sílabas utilizando: palmas, pasos, sonidos, etc.
- Rimar.

Secuencia para escritura

Para maximizar los beneficios de la intervención docente es importante tener en cuenta:

- Combinar las habilidades fonológicas con la presentación explícita y sistemática del principio alfabético.
- Emplear variados materiales concretos e imágenes utilizando diversas modalidades sensoriales.
- Secuenciar, inducir en forma paulatina los tipos de palabras, las unidades lingüísticas y los sonidos y/o letras.
- Promover la retroalimentación inmediata y específica.
- Revisar en forma sistemática los aprendizajes.
- Aplicar en forma individual y/o en pequeños grupos.

A CONTINUACIÓN SE DETALLAN LAS HABILIDADES Y CONDUCTAS ESPERABLES PARA LOS NIÑOS DE 5 AÑOS:

MOTRICIDAD GLOBAL	MOTRICIDAD ESPECÍFICA	LENGUAJE	ASPECTO SOCIAL-COGNITIVO
<p>Corre en cualquier dirección.</p> <p>Se detiene y gira.</p> <p>Mantiene la postura.</p> <p>Se mantiene de pie con los ojos cerrados.</p> <p>Salta alternadamente sobre uno u otro pie.</p> <p>Trepa, reptar, salta, galopa, trota y patina.</p> <p>Anda en bicicleta. Emboca pelotas en una caja.</p> <p>Lanza hacia arriba una pelota y la atrapa con sus dos manos.</p> <p>Sube a los árboles y al tobogán.</p> <p>Tiene mayor estabilidad.</p>	<p>Lanza con puntería.</p> <p>Toma el lápiz en forma adecuada.</p> <p>Enrolla.</p> <p>Recorta, pica y pega en forma recta.</p> <p>Tiene mayor precisión en el uso de herramientas (tijera, pincel).</p> <p>Lleva mejor el ritmo al bailar.</p> <p>Mantiene el equilibrio en puntas de pie.</p> <p>Utiliza tenedor y cuchillo para comer.</p> <p>Punza líneas rectas, onduladas y en zigzag.</p> <p>Colorea respetando márgenes.</p> <p>Enhebra cuentas.</p> <p>Amasa, modela, arruga, rasga, pliega, engoma.</p> <p>Ata y desata cordones.</p> <p>Abotona y desabotona.</p> <p>Se peina, se baña, se viste y desviste solo.</p> <p>Se lava la cara, se cepilla los dientes, dobla y guarda ropa.</p> <p>Puede regar plantas.</p>	<p>Mantiene conversaciones fluidas.</p> <p>Explica emociones y vivencias.</p> <p>Recuerda canciones y cuentos.</p> <p>Cuenta cuentos e historias.</p> <p>Memoriza adivinanzas.</p> <p>Usa pronombres y adverbios.</p> <p>Comprende conceptos abstractos más complejos.</p> <p>Integra palabras nuevas.</p> <p>Inventa palabras.</p> <p>Juega con los sonidos.</p> <p>Habla y gesticula.</p>	<p>Dice su nombre y su apellido.</p> <p>Puede centrar su atención.</p> <p>Planifica acciones.</p> <p>Disfruta de colaborar en las tareas de la casa.</p> <p>Ordena sus juguetes.</p> <p>Imita acciones.</p> <p>Puede dramatizar.</p> <p>Discierne entre lo que está bien y lo que está mal.</p> <p>Le gusta jugar en grupos (juegos simbólicos, de roles, verbales, competitivos y reglados, creando sus propias reglas).</p> <p>Arma rompecabezas de hasta 6/9 piezas.</p> <p>Dibuja la figura humana completa.</p> <p>Copia letras, números, líneas y figuras.</p> <p>Reconoce figuras geométricas.</p> <p>Identifica derecha e izquierda.</p> <p>Estructura dimensiones: alto – bajo grande – chico grueso – fino largo – corto adentro – afuera adelante - atrás</p>

EL GESTO GRÁFICO

“Tras la mano que traza, está todo el gesto del brazo e incluso el gesto del cuerpo que expresa; hay ahí toda la emoción y todo el contenido afectivo de ese gesto global”.
Lapierre y Aucouturier, 1985.

El gesto gráfico es un gesto de orden motor, posteriormente el niño deja su huella en un soporte. En el comienzo se procura una vivencia global que concierna a todo el cuerpo, luego interioriza progresivamente esa vivencia, disminuyendo la parte corporal requerida para esa expresión.

De esta manera va aprendiendo cada vez mejor la trayectoria de su mano.

- La expresión y el diálogo tónico, cuyo instrumento es el cuerpo, preceden a la comunicación verbal y nos acompañan durante nuestra vida.

La educación del gesto gráfico debe ser psicomotor.

El movimiento corporal es la condición de una vivencia en el espacio, en el piso, en la pared, pizarra o pizarrón, y finalmente en un soporte papel.

Se distinguen tres estadios del grafismo, según Marthe Bernson (“Del garabato al dibujo”, 1966).

- **VEGETATIVO PSICOMOTOR:** placer puro por la exploración del movimiento.
- **REPRESENTATIVO:** reactualiza sobre el papel las sensaciones vivenciadas.
- **COMUNICATIVO SOCIAL:** cuando a instancias del adulto, el niño quiere escribir.

Los trazados de los niños se pueden agrupar en tres niveles:

NIVEL MOTOR

Puede realizar segmentos de recta, trazos horizontales, oblicuos, circulares, bucles.

NIVEL PERCEPTIVO

Deja de interesarse en su gesto, para concentrarse en su trazado, es decir, el resultado del gesto. Puede realizar arabescos, espirales, cruces. En esta etapa, alrededor de los 3 años, ya posee el alfabeto gráfico espontáneo que le permitirá llevar a cabo cualquier tipo de trazado.

NIVEL DE REPRESENTACIÓN

Verbaliza sobre sus producciones, anticipa lo que va a dibujar.

EVOLUCIÓN DEL GRAFISMO

En el grafismo infantil distinguimos cuatro etapas:

- A- DIBUJO FIGURATIVO.** Se caracteriza por ser libre e influenciado por su afectividad y sus vivencias. En esta etapa es importante ayudarlo a observar sus producciones.
- B- ENTRETENIMIENTO GRÁFICO.** Lo hace por doble placer: por el gesto en sí y por la huella que deja; no existe intención de representar.
- C- EJERCICIO GRÁFICO.** Esta etapa es característica por la intervención del adulto, con intencionalidad para sistematizar el gesto gráfico.
- D- APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA.** Considera la escritura como el acto social que posee un código que el niño debe internalizar.

Lo educativo es el proceso que da lugar al nacimiento y no al resultado del gesto gráfico.

Para trabajar el GESTO GRÁFICO, consideramos que se deben respetar algunos pasos imprescindibles:

- 1- EXPLORAR Y VIVENCIAR EL ESPACIO: PISO, HORIZONTALIDAD Y VERTICALIDAD.** Se caracteriza por los movimientos espontáneos y los desplazamientos; estos pueden ser libres, con consignas, individuales, en pares, grupales. Movimientos simétricos en simultáneo con: ambos brazos, manos, los dos pies, piernas. Trayectorias en zigzag, saltos, desplazamientos laterales, en círculos, diferentes estilos de marcha, juegos con pelota (individuales, en ronda, en fila, por parejas).
- 2- PROMOVER EJERCICIOS GRÁFICOS:** con las nociones básicas de arriba- abajo, abajo- arriba, derecha- izquierda, izquierda- derecha, así como barridos lectores...
- 3- REALIZAR EJERCICIOS RÍTMICOS:** rondas, bailes individuales, en parejas, grupales, realizar consignas basadas en instrumentos musicales, realizar representaciones en soporte papel.
- 4- PROPONER EJERCICIOS DE TRAZADOS:** trazados correspondientes a desplazamientos vivenciados, por ejemplo: alrededor de obstáculos (botellas, picas, bolos, bastones); realizar cortes con tijera sobre los trazados dibujados; dibujar utilizando ambas manos, en el aire y/o en soporte papel.

“...antes de escribir es necesario haber vivenciado trayectorias y jugado con los trazos; el aprendizaje de la escritura viene bastante después”.
Gisèle Calmy - Guyot, “La educación del gesto gráfico”.

LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

En nivel Inicial y primer año escolar, el cuerpo debe ser considerado como el contenido principal de conocimiento y también como el recurso fundamental para contactarse con el medio; para vivenciar, experimentar, expresar sus emociones y asimilar aprendizajes.

Se hace necesario abordar el cuerpo desde una perspectiva más amplia, trabajándolo como una unidad psicosomática que es eje transversal de toda experiencia del niño.

Por esta razón nos centramos en:

- el reconocimiento de su esquema corporal;
- la utilización del cuerpo para desarrollar en forma progresiva las destrezas y habilidades motrices;
- estimular la precisión en el manejo de herramientas e instrumentos;
- utilizar el cuerpo para traducir el pensamiento en acciones;
- potenciar la capacidad de adaptación a diferentes situaciones;
- fortalecer los registros expresivos corporales (los gestos, el movimiento, la voz, la imitación, el baile, etc.) y favorecer el control de su cuerpo;
- acompañar la construcción de su imagen corporal.

Un niño que logra desarrollar plenamente su psicomotricidad, alcanza el control de su propio cuerpo, lo representa mentalmente y conoce sus posibilidades de acción, empleando distintas herramientas.

El abordaje de las habilidades motrices básicas, será tratado teniendo en cuenta las dimensiones: afectivas, sociales, motrices globales y específicas, físicas, cognitivas, sensoriales, perceptivas y madurativas.

Dentro de los Ejes disparadores que plantearemos, se propondrán diferentes actividades y juegos que estimulen y favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices.

Actividades para...

- desarrollar la destreza de los brazos, de las manos, y los dedos;
- desarrollar la coordinación de las piernas y de los pies;
- ejercitar la coordinación óculo – manual;
- desarrollar la motricidad global y específica;
- estimular el equilibrio.

“Cuando hablamos del cuerpo hay que elegir entre la pisada, la huella y el pie. Siempre está el riesgo de terminar hablando del zapato”.

Daniel Calmels

Nos interesaremos especialmente en la pisada, o mejor dicho en la acción de pisar, pero no cualquier acción de pisar, sino en aquella que deja huella, no sólo en el suelo, sino en la memoria del cuerpo y de los movimientos.

UNOS MUÑECAS
MUÑECOS

AQUEL CAMINO
CAMA
CUADRO

ESAS PANTALONES
MONTAÑAS
PERROS

3. Encierra con color el correcto:

LOS NIÑOS JUEGA
JUEGAN
JUGÓ

LA MAESTRA ESCRIBES
ESCRIBO
ESCRIBE

EL CABALLO
LOS PATOS
LAS TORTUGAS

COME

EL PEZ
ESOS PECES
SU HIJO

NADAN

4. Marca con una cruz el dibujo correcto:

LAS MONEDAS Brillan
BRILLAN Dibujo de una moneda.
Dibujo de cuatro monedas.

ELLA PREPARA
LA CENA Dibujo de una persona
cocinando.
Dibujo de varias personas
cocinando.

FRESCA Dibujo de 3 niños
tomando agua.
Dibujo de un niño
tomando agua.

5. Indica con una cruz el enunciado correcto:

EL NIÑO ESTÁ
DENTRO DEL AUTO
Dibujo de un niño
adentro del auto.
EL NIÑO ESTÁ
FUERA DEL AUTO

LA SEÑORA ESTÁ
LEJOS DE LA SILLA
Dibujo de una
señora lejos de la
silla.
LA SEÑORA ESTÁ
CERCA DE LA SILLA

EL GATO VA
HACIA EL OVILLO
Dibujo de un gato
con un ovillo.
EL GATO VA
ENTRE EL OVILLO

6. Completa el enunciado:

LOS JUGADORES EL EQUIPO
..... EMPATARON EL PARTIDO.

EL ENJAMBRE LAS ABEJAS
.....ZUMBABA DESDE LEJOS.

LA ORQUESTA LOS MÚSICOS
.....TOCÓ LA SERENATA.

7. Observa la escena y completa los enunciados con la palabra correcta:

Dibujo de una clase.
LA MOCHILA ESTÁ DE LA MESA.
(encima)

AL LADO CERCA DEBAJO ENCIMA

LOS LIBROS ESTÁN.....LA BIBLIOTECA
(en)
SOBRE EN ALREDEDOR DEBAJO

LA MAESTRA ESTÁDE LA PIZARRA.
(cerca)

ENCIMA DEBAJO JUNTO CERCA

LA PAPELERA ESTÁ...LA SILLA Y EL ESCRITORIO.
(entre)

ARRIBA DEBAJO ENTRE HASTA AL LADO

8. Completa el enunciado con la palabra correcta:

CUANDO LLEGUES

HABLAREMOS HABLAN HABLEMOS

SI VIENES A CASA

JUGAR JUGAREMOS JUGANDO

ESTA NOCHE UNA DELICIOSA CENA

COMIMOS COMERÁ COMEREMOS

9. Tacha las palabras que sobran para formar un enunciado:

Palabras dadas en recuadros:
JUGAMOS
EN LOS ÁRBOLES
LLAMA
MIS HERMANOS Y YO

LOS PATITOS
EN LA COCINA
NADAN
EN EL LAGO

EL DOMINGO
MI PAPÁ
COCINÓ
ASADO
FIDEOS
A LA PARRILLA

10. Ordena las palabras y forma un enunciado.

4- HABILIDADES MOTRICES

1. Dada una serie de palabras y un dibujo, rodea la palabra correspondiente a la imagen:

AVIÓN
HELICÓPTERO
BARCO

Dibujo de un avión.

2. Dados varios enunciados, unir con una flecha la imagen correspondiente al mismo:

TIENE ALAS
LO USAMOS PARA COMER
ES DE PIEDRA

Dibujo de un tenedor.

3. Dados varios enunciados y sus dibujos, unir cada uno con la imagen que corresponda:

EL NIÑO JUEGA A LA PELOTA. Dibujo de un hombre
manejando un auto.

PAPÁ MANEJA EL AUTO. Dibujo de una cometa volando.

LA COMETA VUELA. Dibujo de un niño jugando con una pelota.

4. Dados varios enunciados incompletos, unir con su correspondiente para completarlo:

EL GATO CAZA EN LA CERRADURA
LA LLAVE ESTÁ EN EL AGUA
EL PEZ NADA UN RATÓN

5. Dado un enunciado incompleto y palabras para completarlo, elegir la correcta:

LA ABUELA COMPRÓ UN FLORES
PAN
LANA

6. Dada una definición, elegir la opción correcta:

LA USAMOS PARA JUGAR

MESA
LÁPIZ
MUÑECA
MOCHILA

7. Asociar ideas:

AUTO Dibujo de escuela.
VENTANA Dibujo de manzana.
LIBRO Dibujo de una casa.
COMIDA Dibujo de una calle.

8. Numerar las acciones dibujadas de acuerdo al orden cronológico:

Dibujo de un niño con la rodilla lastimada.
Dibujo de un niño corriendo.
Dibujo de un niño que tropieza y cae.

9. Leer y numerar las acciones de acuerdo al orden cronológico:

EMPECÉ A ESCRIBIR.

TOMÉ EL CUADERNO.

ME SENTÉ EN LA SILLA.

10. Completar el con la palabra correspondiente:

COMÍ UNA CREMA CON

EL CUCHILLO EL TENEDOR LA CUCHARA

11. Une el enunciado con el dibujo correspondiente:

EL ABUELO TIENE BIGOTES.

EL BEBÉ TOMA LA MAMADERA.

AL NIÑO SE LE CAYÓ UN DIENTE.

Dibujo de un bebé con mamadera

Dibujo de un abuelo con bigotes

Dibujo de un niño sonriendo que le falta un diente

12. Dados varios enunciados y una imagen, señalar el que corresponde a la misma.

Dibujo de una bandeja con cuatro vasos y una jarra.

UNA JARRA Y DOS VASOS.

CUATRO VASOS Y DOS JARRAS.

CUATRO VASOS Y UNA JARRA.

CUATRO JARRAS Y CUATRO VASOS.

13. Dada una imagen seleccionar el enunciado correspondiente:

Dibujo de tres botellas con líquido, cada una en diferentes niveles. La botella de la derecha más baja, la de la izquierda llena de líquido y la botella del medio más fina que las otras dos.

TODAS LAS BOTELLAS ESTÁN LLENAS.

LA BOTELLA DE LA IZQUIERDA ESTÁ LLENA.

LA BOTELLA DE LA DERECHA ESTÁ VACÍA.

TODAS LAS BOTELLAS SON IGUALES.

14. Completar el texto con las palabras dadas:

DIBUJO COLORES NIÑA

LA PINTA UN

CON SUS

SECUENCIA PARA ESCRITURA

- Segmentar fonemas y sílabas.
- Unir o clasificar imágenes con estructuras silábicas iguales, que comiencen y/o finalicen igual.
- Identificar la cantidad de sílabas de la palabra.
- Rodear las palabras que terminan igual.
- Unir imágenes de palabras que contienen la sílaba dada.
- Señalar imágenes que no se corresponden con una sílaba dada.
- Tachar las palabras que no empiezan/terminan igual.
- Evocar palabras con una estructura silábica dada o un determinado número de sílabas.
- Identificar si una palabra empieza o acaba por una vocal.
- Identificar la vocal por la que empiezan las palabras de los dibujos.
- Agrupar dibujos teniendo en cuenta la vocal inicial o final.
- Evocar palabras que empiecen o terminen por una vocal.
- Identificar si una palabra empieza por una sílaba determinada.
- Clasificar dibujos en función de la sílaba inicial.
- Evocar palabras que empiecen o terminen por una sílaba dada.
- Unir/rodear las sílabas que forman la palabra.
- Tachar la sílaba que sobra, escribir la que falta.
- Dados dos dibujos, rodear la letra que cambia.
- Rodear el número de sílabas que tiene un dibujo.
- Ordenar las sílabas para escribir el nombre de un dibujo dado.
- Evocar palabras que contengan una sílaba dada.
- Asociar palabras que tienen la misma sílaba inicial o final.
- Rodear la palabra correcta de acuerdo al dibujo.
- Encadenar palabras: señalar dibujos que empiecen con la sílaba que acaba la anterior.
- Encadenar palabras: nombrar una palabra y el niño dice otra que empieza por la sílaba que termina la palabra nombrada.
- Identificar si una palabra empieza/ termina/ contiene el fonema dado.
- Comparar palabras que empiecen/terminen por igual fonema.
- Segmentar la palabra en fonemas.
- Completar con el grafema que falta.
- Tachar la letra que sobra.
- Dividir un enunciado simple formado por 2 palabras.
- Dado un pequeño enunciado, completar con el dibujo que rima.
- Contar palabras.
- Omitir la palabra inicial.
- Escribir la letra inicial de diferentes dibujos para formar una palabra.
- Dada una letra unir con los dibujos que la contengan.
- Dado un dibujo, unir con las letras que tiene.
- Dados dos dibujos rodear los sonidos que se repiten.
- Unir palabras con dibujos.
- Dictado.
- Introducción de artículos: la, el, los.
- Segmentar la palabra inicial.
- Inversión de palabras.
- Segmentación de la primera palabra.
- Cambiar/ añadir/ suprimir una palabra.
- Dividir oraciones con varias palabras.

GUÍA DOCENTE POR EJES

EJE 1

PINCELADAS DE COLORES

MATERIALES:

- Pizarra.
- Tizas.
- Marcadores.
- Papel de camilla.
- Tarjetas.
- Láminas de cuentos.
- Caballetes.
- Hojas.
- Globos.
- Música.
- Dáctilo pintura.
- Diferentes tipos de papel.
- Acuarelas.
- Masa para modelar.
- Cuentos.

DISPARADOR:

Lectura del cuento "África y los colores" de Anna Obiols- Subi. Ediciones Beascoa, Barcelona, España, 2002.

MÓDULO 1

1. Narración oral del cuento en base a las imágenes del mismo.

Identificación de los personajes y sus características. Actividad de la página 3 (ejercicio 1) del libro del niño.

2. Imitación de los animales por parte de los niños: desplazamientos (habilidades motrices) y sonidos (percepción).

3. Representación de algunos de esos recorridos (gesto gráfico) a nivel piso, vertical (pizarra) y en hoja (plano horizontal).

Trabajo colectivo sobre papel camilla.

Trabajo individual: continuar el recorrido de cada animal. Actividades de las páginas 4 (ejercicio 2) y 16 (ejercicio 13) del libro del niño.

4. Juego de percepción- atención.

Identificar las diferencias de dos láminas relacionadas al cuento.

Actividad de la página 5 (ejercicio 3) del libro del niño.

5. Jugar con rimas de: elefante- cebra- tortuga- pajarito- cocodrilo- jirafa.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Memorización de rimas sobre animales.

Actividad de la página 6 (ejercicio 5).
Crear otras rimas o adivinanzas.

6. Ejercicio de percepción, página 18 (ejercicio 16) del libro del niño.

MÓDULO 2

1. Identificar los colores del cuento a partir de las láminas.

Colores: blanco- azul- amarillo- rojo- negro.

Láminas: polo norte- océano- campo de amapolas- desierto- noche.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Actividad de la página 11 (ejercicio 8) del libro del niño.

2. Pintar un dibujo libre en caballetes con los colores señalados.

3. Presentar globos de los cinco colores del cuento. Realizar juegos.

- Libres: en forma individual y colectiva.
- Dirigidos: asociados a posiciones corporales con estímulos musicales.

Ejemplo: al detenerse la música el globo queda bajo la túnica.

- Bailes en parejas sosteniendo el globo con:
 - Cabezas
 - Espaldas
 - Abdómenes
 - Rodillas
 - Brazos

Al detenerse la música deben quedar como estatuas.

- Juego del soplado. Se juega en equipos. El globo debe estar en el medio de la mesa. Los niños soplan el globo de acuerdo a la consigna del docente:

- Mantener el globo en el centro de la mesa.
- Llevarlo hacia el extremo.

- Juego colectivo con obstáculo.

Se divide a los niños en dos grupos. Cada niño tiene un globo. Se juega con música.

CONSIGNA: gana el equipo que en su sector tiene menos globos.

Actividad de la página 5 (ejercicio 4) del libro del niño.

4. Trabajar en oral con las palabras del cuento. Entregar tarjetas con los nombres de los animales y de los colores.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Reconocerlas.

Leerlas.

Agruparlas por:

- La letra que comienzan.
- La letra que finalizan.
- La cantidad de letras.
- La cantidad de sílabas.

Identificar la cantidad de sílabas por:

- Palmas.
- Pasos.
- Zapateo.
- Saltos.

Representar en la pizarra el silabeo con:

- Puntos.
 - Rayas.
 - Palmas.
- Uno por sílaba.

Relacionar los puntos, rayas, palmas, con el número correspondiente y realizar la escritura convencional.

Actividades de las páginas 21 (ejercicios 18 y 19) y 22 (ejercicios 20 y 21) del libro del niño.

Presentar la banda numérica.

Ordenar las palabras de acuerdo al número de sílabas en forma creciente y/o decreciente.

Con las tarjetas de los colores se realizan actividades similares.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

5. Impresiones con globos.

Pintar sobre el globo con dáctilo pintura o pintura vinílica. Imprimir sobre papel camilla blanco (mural colectivo).

(Se pinta el globo con los colores primarios; al imprimir unos sobre otros surgen los colores secundarios).



Jardín de Infantes N° 311, Montevideo.
Foto de la autora M. H.

- Este mural puede ser usado como fondo de la actividad N° 6.

6. Collage colectivo (con el fondo de la actividad anterior).

Técnica: Trozado de papel glasé con los colores secundarios.

DESAFÍO PARA PADRES

1. Puzle de la elefanta.

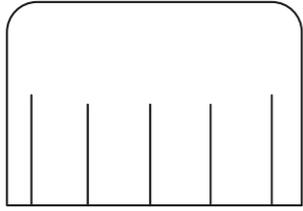
2. Plegado y armado de elefanta
Actividades de las páginas 7 (ejercicio 6) y 9 (ejercicio 7) del libro del niño.

Una vez recibidos los desafíos se propondrá:
Con el puzle: Armarlos y jugar con ellos.
Intercambiar los puzles con otros niños del grupo.

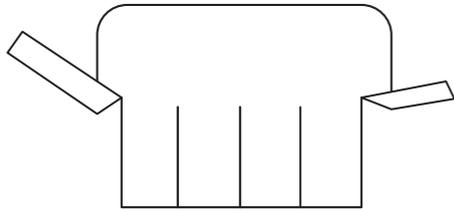
Con el molde de la elefanta, armarla por plegado de acuerdo al instructivo de la página siguiente.

Actividades de las páginas 21 (ejercicios 18 y 19) y 22 (ejercicios 20 y 21) del libro del niño.

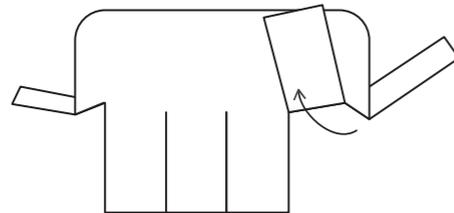
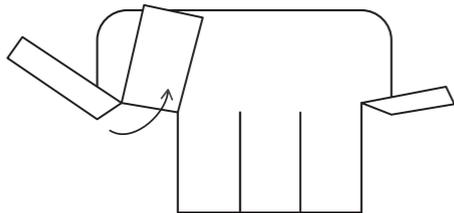
- 1 Doblar a la mitad y cortar por las líneas.



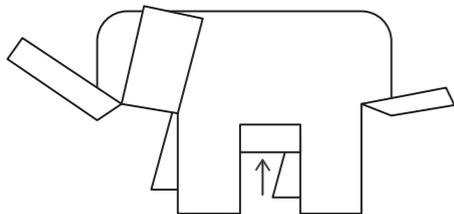
- 2 Doblar la trompa y la cola hacia el mismo lado.



- 3 Doblar las orejas una para cada lado.



- 4 Abrir las patas del elefante y enganchar tiras del medio "con panza" para dar volumen.



MÓDULO 3

1. Identificar los colores primarios y secundarios trabajando con el cuento "Julietta y su caja de colores" de Carlos Pellicer López; Fondo de Cultura Económica, México, 9ª ed., 2012. En: <https://es.slideshare.net/guesta5c2d2/cuento-julieta-y-su-caja-de-colores>

Actividad de la página 12 (ejercicio 9) del libro del niño.

2. Dibujo libre con acuarelas.
3. A partir del nombre de la protagonista del cuento, trabajar con el nombre de cada niño (conciencia fonológica- gesto gráfico).

Repasar el nombre con acuarelas.

Actividad de la página 15 (ejercicios 11 y 12) del libro del niño.

4. Presentar adivinanzas relacionadas a los colores.

Memorizarlas.

Actividades de las páginas 23 (ejercicio 22) y 24 (ejercicio 23) del libro del niño.

DESAFÍO PARA PADRES

Armado del juego de memory de la página 13, ejercicio 10 del libro del niño.

5. Juego en pareja: MEMORY con colores.

Se colocan las piezas del memory con los colores; cada jugador da vuelta dos fichas; si el color coincide, se las lleva y si no, vuelve a darlas vuelta. Así se continúa el juego hasta que se levanten todos los pares de colores. Gana el jugador que tenga más pares en su poder.

6. Tarjeta con el nombre del niño: El docente elaborará una tarjeta con el nombre de cada niño.

Moldear masa para:

- Colocar sobre las letras de la tarjeta.
- Reproducir a partir de la tarjeta.

MÓDULO 4

FRISOS Y GUARDAS

1. Retomar oralmente la secuencia del cuento "África y los colores" (donde los animales pintan diferentes diseños).

2. Representar los diseños en el piso, pizarra y en hoja.

Actividad de la página 17 (ejercicio 14) del libro del niño.

3. Presentar las láminas (del docente) con diseños:

- espirales,
- zig-zag,
- ondas,
- círculos,
- triángulos,
- cuadrados,
- rectángulos,
- arabescos.

Juego de representación de las figuras haciendo los movimientos en el aire (el maestro modela).

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Se trabaja con láminas por separado, presentándolas de a una y se realizan los movimientos en el aire, en el plano vertical y en el horizontal:

- Adelante.
- Atrás.
- A la derecha.
- A la izquierda.

Con un brazo, ambos brazos, etc.

Se puede agregar música instrumental durante la actividad.

4. Barrido lector.

El docente presenta la secuencia de las láminas que el niño "lee" a través de los movimientos. Ejemplo: espiral- onda- zig- zag- círculo. Cuadrado- arabesco- rectángulo- onda, etc.

5. En el plano horizontal: ejercicio de seguir los diseños.

Actividad de la página 16 (ejercicio 13) del libro del niño.

6. Modelo de mano alzada a seguir en el libro del niño.

Actividad de la página 17 (ejercicio 14) del libro del niño.

7. Trabajo individual: creación de una guarda en una tira de papel (cada uno el suyo). Con dactilo pintura.

8. Trabajo colectivo: unir todas las creaciones, para crear una guarda.

9. Dictado de imágenes.

El docente dicta la secuencia a través de gestos o verbalmente, indicando el nombre de la figura.

Actividad de la página 18 (ejercicio 15) del libro del niño.

10. Comenzar la presentación de las vocales: Actividades de las páginas 19 (ejercicio 17), 21 (ejercicios 18 y 19), 25 (ejercicio 24) y 26 (ejercicio 25).

EJE 2

DEJANDO HUELLAS

MATERIALES:

- Láminas.
- Papelógrafo.
- Pintura en gel.
- Nylon- telas.
- Piedras- arena- hojas de árbol- agua- semillas- rejillas plásticas.
- Esponjas.
- Jabón líquido.
- Cuerdas.
- Tijeras.
- Sorbitos plásticos.
- Palillos. Pinceles.
- Aros.
- Coletas de pelo de diferentes colores.
- Crayones.
- Barro.
- Hojas. Papel camilla y otros papeles.
- Crema corporal.
- Espuma de afeitar.
- Música.
- Cuentos: "Perico y Leopoldo" y "Los 10 amigos". Autor: Ziraldo.

DISPARADOR:

El docente espera a los niños con caminos de huellas pegadas en el piso y paredes del aula, en el corredor de entrada al salón, etc.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

MÓDULO 1

1. Formulación de hipótesis sobre quiénes dejaron esas huellas. (Esta actividad se retomará más adelante).

Registro de las hipótesis en papelógrafo.

Actividad de la página 27 (ejercicio 2) del libro del niño.

2. Actividad con los pies: descalzos y con crema corporal en los pies, los niños los auto masajean con música suave de fondo.

Paralelamente, el docente irá guiando y nombrando las partes del pie (dedos- talón- planta- empeine) para que los niños tomen conciencia de ellas.

3. Pintar las plantas de los pies con pintura en gel (para facilitar el quitado posterior de la pintura) y realizar caminatas sobre papel camilla (actividad colectiva).



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

4. En el mismo papelógrafo se realiza la impresión de las manos también con pintura en gel.

5. Recorrido sensorial: en el patio o en la sala de psicomotricidad se realiza un circuito con diferentes estímulos táctiles: piedras- hojas de árbol- arena- pasto- semillas- rejillas de plástico- tiras de nylon- papel crepé- agua.

Los niños realizan el recorrido varias veces para sensibilizarse con diferentes texturas y temperaturas.

Finalizado el recorrido se realiza oralmente la puesta en común de lo vivenciado.

6. Lectura por parte del docente del cuento “Perico y Leopoldo”, de Ziraldo, Ed. Emecé, España, 1993.

7. DESAFÍO PARA PADRES

Actividad de la página 27 (ejercicio 1) del libro del niño.

Realizar moldes de cartón de las huellas de los pies y de las manos del niño y de dos integrantes más de la familia. Enviarlas recortadas en un sobre identificado.

8. Con las huellas en cartón de cada niño enviadas en el sobre, cada uno deberá ordenarlas de acuerdo al tamaño de menor a mayor o viceversa (pies por un lado, manos por el otro).

9. El docente junta las huellas de los pies por un lado y las manos por otro de todo el grupo.

Colocar las huellas en el piso y jugar a “Adivina la posición del cuerpo”.

Este juego consta de dos partes:

Primer paso: se debe adivinar la posición.

Segundo paso: el niño debe colocarse sobre las huellas en esa posición.

Actividades de la página 28 (ejercicios 3 y 4) del libro del niño.

10. Canción: “Pies a caminar” de Marcelo Ribeiro. Sitio web del autor: www.marceloribeiro.com.uy/canciones-cortitas-y-otras-no-tanto/

Memorización de la canción y representación corporal de la misma.

Letra para memorizar: studylib.es/doc/286030/click-aqui-para-descargar-las-letras

DESAFÍO PARA PADRES:

Actividad de la página 29 (ejercicio 5) del libro del niño.

11. Juego con aros y huellas: seguir el circuito según las huellas.

MÓDULO 2

1. “Cacería de texturas”.

A cada niño se le entrega un crayolón y una hoja. La consigna es: buscar y capturar por frotado diferentes texturas (el niño deberá frotar los diferentes objetos que encuentra. Ejemplos: ladrillo- baldosa- pizarra- vidrio, etc.).

Finalizado el juego se realiza la puesta en común y la muestra de huellas obtenidas.

Se comparan las diferentes texturas.

2. Composición efímera. Sobre una tela blanca cada niño coloca su hoja con texturas (la de la Actividad Nº 1), realizando una especie de mosaico, conformando una producción colectiva.

Sugerencia:

Fotografiar la producción.

Cambiando el lugar y la posición de las hojas se varía la composición.

3. Retomar la actividad Nº 1 del MÓDULO 1: “Sendero con huellas”.

Observando las huellas y en base a las hipótesis establecidas imitar los desplazamientos de los animales y realizarlos según la consigna:

- Rápido.
- Lento.
- Con pasos fuertes.
- Con pasos suaves.
- Trotando.
- Saltando.
- En dos pies.
- En un pie.

En cuatro puntos de apoyo (pies y manos), etc.

4. Confrontar oralmente las hipótesis de los niños (registradas en el papelógrafo) con el animal que deja esa huella.

Validar o invalidar las hipótesis.

Recorridos de los desplazamientos de esos animales con cuerdas en caminos:

- Ondulados.
- En zig- zag.
- En espiral.
- Con arabescos.

Todos estos recorridos realizarlos descalzos.

MÓDULO 3

1. Masajes en las manos: auto masaje de las manos con música y el docente guiando y nombrando las diferentes partes: dedos- yemas- palma, etc. Finalizar la actividad con un modelado libre en barro.

2. Juegos libres: actividad con espuma de jabón o crema de afeitar.

Sobre una mesa colocar nylon. En el centro un recipiente con agua jabonosa o la espuma de afeitar. Entregar a cada niño una esponja (en caso de usar agua jabonosa).

Organizarlos por mesas y permitirles creaciones libres.

3. La misma consigna que la actividad anterior pero con espuma de afeitar y se realizan las creaciones libres en el plano vertical, sobre la pizarra o ventana.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

4. Monocopia en vidrio o espejo: se pinta la superficie con pintura en gel o espuma de afeitar teñida; se invita al niño a dibujar con el dedo o con un pincel. Obtener la monocopia sobre una hoja blanca.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

5. Jugamos con las manos:

- Libremente: movimientos y descubrir sombras.
- Dirigidos: movimientos y reproducir sombras de animales (sombras chinas).

Actividades de la página 31 (ejercicios 6 y 7) del libro del niño.

6. Pintar y decorar las manos y los pies elaborados en el DESAFÍO PARA PADRES y realizar una composición colectiva.

Puede pegarse sobre el mural de huellas realizado en la actividad Nº 8 del MÓDULO 1.

Actividad de la página 32 (ejercicio 8) del libro del niño.

7. DESAFÍO PARA PADRES

Trabajar con los nombres de los dedos de la mano (hasta que el niño los memorice o identifique).

Actividades de las páginas 33 (ejercicios 9 y 10) y 34 (ejercicios 11 y 12) del libro del niño.

8. Lectura del cuento “Los diez amigos” de Ziraldo.
En: animandotealeer.blogspot.com.uy/2011/04/los-diez-amigos.html

Actividades de las páginas 35 (ejercicios 13, 14 y 15) y 36 (ejercicio 16) del libro del niño.

9. Creación de títeres. PUEDE SER UN TALLER CON PADRES.

Actividad de la página 37 (ejercicio 17) del libro del niño.

10. Inventar oralmente historias con los títeres realizados por los niños.
Actividad de la página 37 (ejercicio 18) del libro del niño.

11. Grabar el audio de las historias para luego escribirlas.

MÓDULO 4

Juegos con las manos para desarrollar habilidades motrices. Canciones.

<https://www.youtube.com/watch?v=pEIQ91r7TwQ>

Actividad de la página 38 (ejercicio 19) del libro del niño.

- Crear pelotas con papel de diario.
- Corrugado de papel crepé con las palmas de las manos.
- Corrugado de papel crepé con los dedos en pinza.
- Rasgado de papel.
- Torneado de papel.
- Corte a pellizco.
- Uso de la pinza (herramienta).
- Uso de la tijera.

Enhebrados

Sugerencia de secuencia para trabajar la habilidad de enhebrar, en ACTIVIDADES PARA MOTRICIDAD FINA: <https://es.pinterest.com/explore/actividades-para-motricidad-fina/?lp=true>

Juegos con palillos: palillos y tarjetas

Actividades para desarrollar las habilidades motrices, combinándolas con contenidos a abordar. Por ejemplo: escritura del nombre propio, conteo y

cardinalización, reconocimiento de colores, secuencias de colores, etc.

Ejemplos en:

<https://es.pinterest.com/pin/458100593327370814/>

- Embocar en el aro o en una caja: pelotas de papel de diario.
- Embocar en un hueco (en posición horizontal y vertical): pelotas de papel de diario.
- Identificar elementos en una caja de acuerdo al tacto.

Describir oralmente.

Describir percepciones.

Juego “Atrapa palillos”

Cada niño tiene un palillo. Con estímulo musical deben prender el palillo en la ropa de un compañero (túnica), que intentará no quedarse con él y prenderlo en la ropa de otro compañero.

Gana quien al finalizar la música no tiene palillos en su ropa (túnica).

EJE 3

CONSTRUYENDO

MATERIALES:

- Cajas grandes y chicas, cuerdas, tizas.

DISPARADOR:

Crear un robot para que sea la mascota de la clase.

MÓDULO 1

1. Representar corporalmente movimientos de un robot con estímulos musicales.

Música de robots.

Ejemplo en: <https://www.youtube.com/watch?v=nASKuEmo5w0>

2. Armar un robot con cajas traídas por los niños. Decorarlo (teniendo en cuenta el desarrollo de las habilidades motrices sugeridas en el MÓDULO 2).

Actividades de las páginas 39 (ejercicio 2) y 40 (ejercicio 3) del libro del niño.

3. Pensar entre todos un nombre para el robot. Escribirlo.

Desde ahora se pueden escribir mensajes, inquietudes, dudas, miedos, consejos, secretos, problemas a resolver, que los niños deseen.

Se sugiere que el robot tenga una especie de “buzón” donde puedan depositar los mismos.

DESAFÍO PARA PADRES

Actividad de la página 39 (ejercicio 1) del libro del niño.

Enviar 2 cajas grandes y 2 chicas (pueden ser de medicamentos). Las cajas grandes traerlas armadas con el cartón sin inscripciones hacia afuera (armarlas al revés). Y las 2 cajas de medicamentos cerradas y pintadas de un solo color.

Actividades de las páginas 42 (ejercicios 6 y 7), 43 (ejercicio 8) y 44 (ejercicios 9 y 10) del libro del niño.

MÓDULO 2

Actividades con cajas.

1. Explorar el material (cajas) en forma libre. Construcciones espontáneas.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

2. Juego: las cajas se transforman en..... (incorporar cajas abiertas o cerradas en las que los niños puedan meterse, usarlas como túnel, escondites, casas, etc.).



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

3. Laberintos con cajas. Se pueden incorporar también cuerdas.

4. Dibujar con tiza en el piso el recorrido realizado y volver a recorrerlo.

Sustituir las líneas de tiza por tiras de PVC, cinta aisladora, cinta pato, etc.

5. Representación del recorrido realizado en el plano vertical (pizarrón).

6. Resolución de laberintos.
Actividad de la página 40 (ejercicio 4) del libro del niño.

7. Distribución de los niños por equipos que decorarán una caja grande.

8. Pintar y decorar las cajas.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo.
Foto de la autora, M.H.

Con las cajas decoradas realizar esculturas móviles.

La escultura será cambiante rotando las cajas y variando las caras visibles.

Actividad de la página 41 (ejercicio 5) del libro del niño.

MÓDULO 3

Actividades con cajas pequeñas.

1. Presentar las cajas pequeñas (desafío para padres).
2. Construcciones espontáneas.
3. Construcciones dirigidas: siguiendo consignas dadas por el maestro. Ejemplo: casa- edificio-castillo.

4. Trabajar nociones espaciales:

- Arriba- abajo.
- Adelante- atrás.
- Derecha- izquierda.
- Adentro- afuera.

5. Construcciones efímeras: con las cajitas pintadas de colores pegadas sobre tela o cartulina (actividad colectiva).

6. Elaboración de un mural colectivo.

EJE 4

LUCES Y SOMBRAS

MATERIALES:

- Retroproyector o cañón.
- Foco de luz.
- Linternas.
- Telas, papeles diversos (celofán, papel de calco).
- Diferentes tipos de luces.
- CD o prisma.
- Agua jabonosa.
- Cuerdas.
- Tizas.
- Nylon.
- Cartón.
- Marcadores de diferentes colores.
- Pintura en gel.
- Pinceles.
- Maderitas.
- Telas- cintas- botones- gemas- arroz.

MÓDULO 1

DISPARADOR:

Poema: “Los sombreros del cielo”, de Miguel Moreno Monroy (chileno).

Actividad de la página 45 (ejercicio 1) del libro del niño.

1. Lectura del poema.

2. Identificar cuáles son los sombreros del cielo.

Actividades de la página 45 (ejercicios 2 y 3) del libro del niño.

3. Distinguir la noche del día.

Actividad de la página 46 (ejercicio 4) del libro del niño.

Trabajar movimientos de la Tierra y sus consecuencias. El movimiento aparente del Sol. Actividad de la página 47 (ejercicio 6) del libro del niño.

La Luna y sus fases.

Actividad de la página 59 (ejercicio 23) del libro del niño.

4. Exploración de las características de la sombra: con luz natural y con luz artificial.

Explorar la propia sombra, la de otros y la de diversos objetos.

Actividad de la página 60 (ejercicio 25) del libro del niño.

5. Presentar retroproyector o cañón.

Experimentar proyectando la propia sombra y la de objetos.

Acercarse y alejarse de la fuente luminosa.

Observar los cambios con la sombra.

6. Preferentemente con retroproyector, proyectar sombras sobre un papel y calcar la silueta.

7. Proyectar sombras respondiendo a consignas dadas por el docente, relacionadas con nociones espaciales:

- Arriba- abajo.
- Atrás- adelante.
- Afuera- adentro.

8. Sombras producidas por las manos (sombras chinas).

Actividad de la página 47 (ejercicio 5) del libro del niño.

9. Actividad en el exterior (patio).

Construcciones con maderitas realizadas sobre una mesa donde se calcará una hoja blanca para calcar luego la sombra proyectada. Actividad de la página 49 (ejercicio 10) del libro del niño.

MÓDULO 2

1. Experimentar la descomposición de la luz utilizando:

- Pompas de jabón.
- CD.
- Prisma.

2. Trabajar los colores del arco iris.

Actividades de las páginas 48 (ejercicios 7 y 8) y 49 (ejercicio 9) del libro del niño.

3. Narración del cuento “Olegario” de Susana Olaondo, Alfaguara Infantil, 2014.

4. Presentar linternas pequeñas y realizar juegos libres exploratorios en una sala oscurecida.

5. Agregar a las linternas papel celofán de diferentes colores.

6. Preparar sala oscurecida con telas (con transparencias, tules, gasas) colocadas sobre la pared en forma vertical y horizontal.

Ambientar con música clásica. Colocar prendidas en diferentes lugares tantas linternas como niños participan de la actividad (se sugieren grupos de no más de 10 niños).

Como motivación se les dirá que se jugará en el jardín de los amigos de Olegario.

Los niños ingresan a la sala descalzos, deben buscar una linterna y realizar juegos exploratorios con ella.

Paulatinamente el docente prenderá otros tipos de luces (led, láser, luz negra), para luego trabajar la trayectoria recta de la luz, las sombras, cuerpos traslúcidos y opacos.

7. Retomando la actividad anterior se representará con cuerdas, tizas o cintas, la trayectoria de los haces de luz proyectados por las linternas.

8. Recorrer las trayectorias dibujadas o representadas por cuerdas o cintas (caminar en línea recta).

9. Dibujar en el plano vertical (pizarra o papelógrafo) las líneas rectas de la luz.

10. Realizar composiciones sobre una mesa con luz, variando y combinando materiales (gemas, celofán, botones, arroz teñido de color, telas, cintas, diferentes tipos de papeles).



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

MÓDULO 3

Actividades con retroproyector.

1. Presentación del retroproyector. Observación de los elementos componentes. Exploración de su funcionamiento.

2. Tomando una tela blanca o una pizarra como fondo, se propone a los niños jugar con sus sombras, variando los movimientos y la distancia en torno a la luz del retroproyector.

3. Proyección de diversos objetos que se colocarán en la bandeja.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

Comparación de las formas y tamaños.

Observar que los objetos pierden el color en la proyección (sombra).

4. Composiciones sobre la bandeja del retroproyector utilizando elementos traslúcidos (celofán, nylon) y opacos (cartón, diversos papeles).

5. Colocar sobre la bandeja papel de calco y proponer a los niños dibujar sobre él con marcadores de colores. Observar que los cuerpos traslúcidos en la proyección dejan pasar la luz.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo.
Foto de la autora, M.H.

6. Sobre la bandeja del retroproyector o mesa con luz, colocar un recipiente transparente que permita experimentar y dibujar con pinturas en gel y pinceles. Observar las proyecciones.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo.
Foto de la autora, M.H.

7. SUGERENCIAS:
Realizar dibujos usando pintura flúo y luz negra.

Pintar sobre la mesa con luz, con gel y tintas de colores (también puede ser goma líquida), usando pinceles.

MÓDULO 4

Actividades con el cuento "Olegario".

1. Identificar los personajes del cuento.

Identificar el personaje principal. Actividad de la página 50 (ejercicio 11) del libro del niño.

Identificar los personajes secundarios.

DESAFÍO PARA PADRES

Actividad de la página 51 (ejercicio 12) del libro del niño.

Realizar con la ayuda de los padres (en taller) títeres de varilla, con los personajes del cuento.

2. Uso de los títeres en forma espontánea, elaborando los niños los diálogos y acciones de los personajes.
3. En forma dirigida, utilizando los títeres, se realizará el raconto e interpretación del cuento.
4. Distinguir los personajes de acuerdo a su forma de desplazamiento: caminan- vuelan- se arrastran.

Representación de los desplazamientos de los animales que caminan y se arrastran.

Actividades de las páginas 53 (ejercicio 13) y 55 (ejercicio 16) del libro del niño.

5. Tomar los personajes que vuelan y representar sus movimientos en el aire mediante cintas de tela o de papel crepé: acompañados de estímulos musicales.
6. Retomar los desplazamientos y dibujarlos en el piso, en el plano vertical y horizontal.
7. Focalizar en el personaje del caracol, recrear su desplazamiento empleando una sábana de tela gruesa. Los niños trabajan en pareja. Uno se acuesta en la tela y el otro lo desplaza por arrastre.
8. Focalizar en el bicho bolita.

Los niños trabajan en pareja. Un niño adopta la posición de bolita y el otro lo empuja suavemente para hacerlo rodar.

9. Trabajar rimas de animales.

Identificarlos.
Actividades de las páginas 54 (ejercicio 14) y 55 (ejercicio 15) del libro del niño.

10. Trabajar con la canción "La luna de Candela" de Magdalena Fleitas.
En: <https://www.youtube.com/watch?v=THjkrTwJitl>

Actividades de las páginas 57 (ejercicios 18 y 19), 58 (ejercicios 20 y 21), 59 (ejercicio 22), 60 (ejercicios 24 y 25) y 61 (ejercicio 26) del libro del niño.

EJE 5

ESPEJOS

MATERIALES:

- Espejos diferentes.
- Láminas del docente.
- Diversos objetos.
- Agua.
- Globos.
- Papel maché.
- Máscaras.
- Pictogramas.
- Cuento: "El pájaro del alma" de Mijail Snunit.

MÓDULO 1

DISPARADOR:

Canción: "El espejo" de Adriana Szusterman.

1. Audición de la canción.
Cantarla.
Dramatizarla.

Actividades de las páginas 63 (ejercicio 1) y 64 (ejercicio 2) del libro del niño.

2. Presentar espejos.

Promover la exploración y el juego libre con el material.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo.
Foto de la autora, M.H.

Actividad de la página 64 (ejercicio 3) del libro del niño.

3. Mirarse en el espejo plano.
• Observarse.
• Dibujarse en el plano horizontal.

4. Mirarse en otros espejos: convexo, cóncavo, roto.

- Observarse.
- Dibujarse.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

Actividad de la página 64 (ejercicio 4) del libro del niño.

5. Colocar un espejo dentro de un recipiente con agua.

Observar la imagen que refleja.

6. Expresar sentimientos y emociones.

Observar.

Hacer diferentes gestos en forma libre y dirigida por el docente.

Jugar con las figuras reflejadas.

Observar los cambios al mover el espejo.

7. Jugar con fichas, dibujos y otros objetos.

Observar.

Variar posiciones y observar los cambios.

8. Reflejar manchas.

Papeles plegados. (Variar las posiciones del espejo).

Observar.

Dibujar.

9. Dramatizar, representar frente al espejo.

Disfrazarse.

Observar.

Actividad de la página 65 (ejercicio 5) del libro del niño.

10. Experimentar: la reflexión de la luz.

El agua como espejo.

Observar.

11. Fabricar una caja sin tapa con 5 espejos (base y caras laterales).

Colocar dentro diferentes objetos.

Observar.

12. Dibujos en perspectiva.

Observar dentro de la caja de la actividad anterior y dibujar.

13. DESAFÍO PARA PADRES

Actividad de la página 64 (ejercicio 3) del libro del niño.

Trabajar con las fotos del rostro de los niños, doblarlas a la mitad y cortarlas en forma longitudinal.

Actividad de la página 68 (ejercicio 10) del libro del niño.

14. DESAFÍO PARA PADRES

Actividad de la página 69 (ejercicio 11) del libro del niño.

15. Jugar en clase con el caleidoscopio.

MÓDULO 2

El reflejo de nuestras emociones.

1. Con la mitad de las fotos que no se usaron en el libro del niño, continuar trabajando la noción de simetría. Se sugiere por ejemplo: unir media foto de diferentes niños, para conformar una. Trabajar en oralidad. Semejanzas y diferencias, descripción de características personales, etc.

Actividades de las páginas 66 (ejercicio 6) y 67 (ejercicios 7 y 8) del libro del niño.

2. Presentación de las láminas del docente que expresan diferentes emociones y sentimientos.
MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Observarlas, identificarlas, describirlas.

3. Se entregan espejos para que el niño exprese con gestos los sentimientos y emociones trabajados. (con o sin el apoyo de las láminas del docente).

Actividad de la página 68 (ejercicio 9) del libro del niño.

4. Elaboración de máscaras (globo- papel maché) que reflejen diferentes emociones.

Trabajo en equipo.

Cada equipo trabajará con una emoción.

5. Emplear las máscaras en actividades de oralidad (pictogramas- tarjetas con sentimientos, emociones y acciones).

6. Seleccionar máscaras para que cada grupo trabaje con diferente emoción y/o sentimiento:

- Alegría.
- Tristeza.
- Enojo.
- Asombro.
- Miedo.

Juego de oralidad: elegir la máscara, colocarse detrás de ella y contar el porqué de ese estado de ánimo.

Poner en palabras sentimientos y emociones. A partir de esta actividad surgirán emergentes a abordar relacionados a emociones. Por ejemplo: miedos.

7. Leer el cuento:

“El pájaro del alma” de Mijail Snunit.

En: qh000427.ferozo.com/web2/wp-content/uploads/2016/11/El-pájaro-del-alma.pdf

EJE 6

“UN CUENTO MOTOR”

MATERIALES:

- Cuento “El reloj dormilón”.
- Aros.
- Pelotas.
- Cintas.
- Geoplanos.
- Banco largo.
- Elásticos.
- Cuerdas.
- Dado gigante.
- Música de diferentes ritmos.
- Coletas de cabello de diferentes colores.
- Láminas del docente (reloj- dado- tableros para conciencia fonológica).

MÓDULO 1

1. DISPARADOR: Lectura del cuento “El reloj dormilón”, cuento motor realizado por alumnos de la carrera de Educ. Gral. Básica de la Universidad Silva Henríquez, Chile (adaptación de las autoras).

“Toda esta historia ocurrió en Relojelandia”, el reino de los relojes, donde nacen todos, todos los relojes que existen en el mundo entero.

Vivía entre todos los relojes uno al que llamaban el Dormilón, porque desde su nacimiento nunca había sido capaz de marcar bien la hora y por lo tanto, como el tiempo no pasaba para él, siempre estaba durmiendo.

Una mañana, Dormilón se despertó a las 12. Comenzó moviendo el pie derecho, más tarde el pie izquierdo, movió los hombros, el cuello y por fin, aunque es muy perezoso decidió levantarse. Cuando ya estaba levantado comenzó a llorar y a pensar tristemente:

- Soy el reloj más desafortunado de todos los relojes, todos funcionan perfectamente y pronto podrán irse al reino de los humanos, pero yo dormilón, tendré que quedarme con todos los viejos relojes.

Y pensando en los viejos relojes comenzó a andar, siguiendo algún ritmo.

- Un anciano con su joroba.
- Andando en cuatro patas.
- Saltando en un pie.
- Caminando rápido.
- Caminando lento.
- Caminando hacia atrás.
- Caminando de costado.
- Saltando con los dos pies a la vez.

Mientras tanto en un lugar apartado del reino, se encontraba Temporín (el mejor amigo de Dormilón) reunido con todo el pueblo, para buscar una solución al grave problema de su querido amigo.

Todos estaban sentados, cuando de pronto Temporín se levantó y dijo: - El que supere la prueba será el encargado de ir a la casa de Agujín - tin- tin (el gran mago de la montaña) y pedir consejo.

La prueba consiste en:

Colocados sobre el suelo 4 aros, por los cuales deberemos pasar.

- Por el primero con dos apoyos, pero colocados dentro del aro.
- Por el segundo con dos apoyos, pero colocados uno dentro del aro y otro fuera.

- Por el tercero con un solo apoyo colocado dentro del aro.

- Por el cuarto con cuatro apoyos colocados en el centro del aro.

Todo tiene que hacerse en un minuto. Quien no se equivoque será el encargado de ir al monte Fantástico y a la casa de Agujín- tin- tin.

Todos los habitantes de Relojelandia realizaron la prueba y el más rápido de todos fue Temporín, el gran amigo de Dormilón, quien muy decidido recogió lo más importante de su casa y partió al largo viaje.

Primero iba muy rápido, dando saltos de alegría:

Sobre sus dos pies.

Sobre un pie nada más.

Sobre sus talones.

Con la punta de los pies.

Daba saltos y saltos de un lado para otro tomando al final las posturas más extrañas que puedas imaginar. Cuando se cansaba de dar saltos, continuaba dando volteretas, por todas las zonas de césped que encontraba a su paso. Daba volteretas hacia delante y hacia atrás.

Entre saltos y volteretas no se dio cuenta de que ya había llegado a casa del mago. El mago estaba en la puerta de su casa y preguntó a Temporín lo que ocurría: éste le contó el problema que tenían en el pueblo con Dormilón.

Agujín- tin- tin después de pensar un largo rato, le dijo que fuera al reino de Tuerquilandia donde había tuercas que eran mágicas y que si una era utilizada por Dormilón, lograría solucionar su problema.

Temporín volvía a saltar de alegría porque seguramente Dormilón quedaría curado, gracias al buen mago.

Para llegar a Tuerquilandia, deberá atravesar seis extraños reinos, cada uno de los cuales posee una poderosa magia que contagia a todo el que llega allí.

El primer reino al que llegó fue Balonlín “El reino del balón”.

Todos sus habitantes no paraban de lanzar una pelota hacia arriba atrapándola cada vez con una parte distinta del cuerpo. La atrapaban con:

- El pie.
- La mano.
- La rodilla.
- La cabeza.
- El codo.

Luego se desplazaban en parejas con el balón, lanzándolo uno de una manera y recogiendo el compañero de otra forma diferente, unas veces lo lanzaba sentado y el compañero lo recoge de pie con las dos manos.

Temporín comenzó a realizar todo lo que aquellos habitantes hacían.

Luego, se dio cuenta de que tenía que continuar buscando la tuerca mágica. Traspasó la frontera de aquel reino. Se sentó un momento para descansar y poder entrar en el siguiente reino. Éste se llamaba Laterallandia. En éste todos los habitantes se lanzaban cintas pero lo único que importaba era atraparlas con la mano no dominante. Porque un gran mago se había encargado de paralizar las manos dominantes de todos los habitantes.

Estuvo Temporín inmerso en esta magia muy poco rato porque le parecía muy aburrida, así es que no tuvo ningún problema para poder traspasar la frontera de salida. Después de un pequeño descanso llegó al tercer reino. Era de nombre desconocido y nadie había logrado salir de él. Allí pudo ver cómo todos sus habitantes estaban colocados en parejas y jugaban a ponerse a la derecha del compañero, a la izquierda, delante y detrás. Uno de ellos siempre ocupaba la misma posición, mientras el otro cambiaba continuamente. A Temporín le parecieron curiosos los términos derecha, izquierda, delante y detrás. No paraba de probar para aprenderlos todos muy bien. Tardó bastante rato en salir de este reino. Por fin se dio cuenta de que el tiempo pasaba y debía continuar.

Entró en el cuarto reino, Flexibilandia.

Todos los habitantes de este reino estaban preocupados por doblar la cintura y dejando las piernas bien rectas llegar al suelo e intentaban tocar con las manos el talón, sin doblar los pies y hacían muchos ejercicios más usando elásticos. Le resultaron muy difíciles estos ejercicios y no tuvo más remedio que descansar un largo rato. Respiró e inspiró varias veces intentando recuperarse. Siempre por la nariz intentando hinchar el abdomen en la inspiración y luego desinflarlo.

Pronto pudo entrar en el quinto reino, Equilibrín. Ya le quedaba menos. Aquí estaban todos los habitantes haciendo equilibrios, sobre un pie, sobre los talones, sobre las puntas de los pies, siguiendo una línea imaginaria o real, subiendo y bajando de un banco, caminando sobre él, caminando sobre cuerdas en el piso.

A Temporín le gustaba mucho esto del equilibrio y se quedó demasiado tiempo allí. Pasó al sexto reino. Éste era el más importante de todos, si

lograba pasar esta prueba prácticamente estaría todo resuelto. Se llamaba Ritmilandia, en él se oía una gran música y todos sus habitantes se movían al ritmo de ella con diferentes gestos y acciones. Cuando la música paraba, el cuerpo de todos los habitantes se paralizaba por completo y se iba recuperando el movimiento de la siguiente manera:

- Dedo pulgar de la mano izquierda.
- Dedo meñique de las dos manos.
- Muñeca y brazo derecho.
- Hombro solo.
- Cuello solo.
- Cintura.
- Tobillo derecho.
- Rodilla izquierda.
- Brazo izquierdo.
- Las dos manos.
- Hombros.
- Hombros, manos y cuello.
- Brazos y hombros.
- Cadera.
- Cintura, hombros, brazos y manos.
- Todo el cuerpo.

Por fin Temporín pudo salir de este reino y llegar a Tuerquilandia, donde estaban las tuercas mágicas. Todos los habitantes andaban hacia atrás y giraban en espiral.

Temporín comenzó a realizar el juego y cuando vio que todos estaban distraídos tomó una de las tuercas mágicas. Pidió un gran deseo, llegar rápido a Relojelandia, donde estaba seguro que lo estaban esperando. El deseo se cumplió y después de dar giros tumbado en el suelo hacia la izquierda y la derecha, llegó.

La gente de Relojelandia estaba muy triste, pero a medida que iba pasando con la tuerca en la mano, todos reían, saltaban y realizaban giros de alegría. Temporín corrió en busca de Dormilón, le dio la tuerca mágica y Dormilón empezó a funcionar. El pueblo entero aplaudía. Para celebrarlo se organizó una gran fiesta en la que todos bailaron y cantaron. Al finalizar la fiesta se fueron a dormir.”

Identificar los personajes principales y sus acciones.

Realizar dichas acciones.

Actividades de las páginas 71 (ejercicios 2 y 3), 72 (ejercicios 4 y 5) y 75 (ejercicio 10) del libro del niño.

Lectura de cada reino por separado y realización de las pruebas que cada uno contiene (habilidades motrices).

Actividades de las páginas 73 (ejercicios 6 y 7), y 74 (ejercicios 8 y 9) del libro del niño.

2. Jugar con un dado gigante y el material de cada reino.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Armar el dado con una lámina en cada cara.

Actividades de las páginas 77 (ejercicios 14 y 15), 76 (ejercicios 12 y 13) y 78 (ejercicio 16) del libro del niño.

Juego

Se divide la clase en equipos.

Cada equipo tira el dado y, de acuerdo al reino que salga deben crear diferentes ejercicios, juegos, movimientos, etc., al ritmo de la música.

3. Láminas del docente (reloj), pegarla sobre cartón, colocar un gancho mariposa sobre la aguja.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Girar la aguja y donde quede, los niños deben decir:

- Palabras con esas letras o sílabas.
- Buscar objetos cuyo nombre comience o termine con las letras o sílabas del tablero.
- Asociar imágenes de opuestos.

4. Actividad de expresión plástica: Mural colectivo.

MATERIALES:

- Marcadores negros permanentes.
- Pasteles.
- Tintas de diferentes colores.
- Cartulina blanca y de colores.

CONSIGNA:

Imagina y dibuja los elementos que Temporín vio en el monte fantástico donde vive Agujín- tin- tin (actividad individual).

Dibujar siluetas con marcador permanente negro sobre cartulina blanca; se pinta con pasteles, se entintan y se recortan.

Con los elementos de todos los niños se realiza un mural colectivo, una composición pegada sobre cartulina de color.

MÓDULO 2

Juegos con los materiales de los reinos.

1. Juegos para manos: Juegos con elásticos.
www.youtube.com/watch?v=ZEW3juSw2EA
www.youtube.com/watch?v=gBL0Mh4Qvm4

2. Juegos con geoplanos.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

3. Descubrir usando el sentido del tacto.

El docente coloca los objetos sobre una mesa. Los cubre con una tela grande.

CONSIGNA:

Colocados alrededor de la mesa, los niños deben descubrir sin mirar, usando las manos por debajo de la tela, qué objetos están ocultos.

Deben oralizar las características del objeto según la información que les brinda el tacto. Luego lo nombran.

El docente registra en pizarra o papelógrafo para luego cotejar la cantidad de objetos ocultos y confrontar con lo registrado.

Una variante del juego es colocar objetos sobre la mesa o en el piso, dejar unos minutos para que los niños los observen. Luego los niños deben cubrirse los ojos mientras el docente extrae y/o agrega 2 o 3 objetos.

Los niños deben descubrir qué objetos faltan o cuáles se agregaron.

Sugerencia de objetos a emplear: palillos, pelotitas, CD, tiza, lápiz, lapicera, tela, nylon, cintas de papel, borrador, tornillos, tuercas, tapitas de diferentes tamaños.

4. Juegos de elástico para los pies.

www.youtube.com/watch?v=6w0w7AKsd6k
www.youtube.com/watch?v=ZDmhnIzOA38
www.youtube.com/watch?v=1e_1ztvN-A

Practicar alguno de estos juegos en el patio.

5. Juegos con aros.

“A casita porque llueve”.

Se distribuyen en el piso tantos aros como niños participan del juego.

CONSIGNA:

Los niños deben desplazarse libremente entre los aros sin detenerse ni pisarlos.

Cuando el docente dice -“A casita porque llueve” deben ocupar cada uno un aro. Para la siguiente vuelta el docente quita dos aros y se repite la caminata.

A la indicación -“A casita porque llueve”, quedarán sin aro dos niños que serán invitados por los demás a formar pareja dentro del aro.

Se continúa jugando así: quitando de 2 a 3 aros por vuelta y los niños formando parejas hasta que todos lo logran.

6. Juegos con aros y pelotas.

Finalizado el juego anterior, todos están en pareja, comienzan el siguiente juego: el aro en el medio de ambos colocado en el piso.

El juego consiste en pasarse uno al otro una pelota pero que antes debe picar dentro del aro.

Al lograrlo, los dos niños dan un paso hacia atrás y comienza nuevamente el juego.

A medida que los jugadores se alejan del aro, el juego se complejiza cada vez más.

7. En un corredor, pasillo o salón pequeño, colocar de pared a pared elásticos formando laberintos.

Los niños deben desplazarse entre ellos desarrollando habilidades motrices.

Una variante del juego es emplear medias can-can en lugar de elásticos y colocar dentro de ellas globos inflados a una distancia de 50 cm aproximadamente uno del otro.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

8. Juegos con cintas y cuerdas.

Una cartulina o cartón con cortes verticales con 4 o 5 cm de distancia entre sí. En ellos los niños tienen que entretrejar cintas de tela, papel o goma eva (de variados colores) creando diferentes diseños.

9. Con dos cuerdas largas, una pelota grande y un canasto.

El juego consiste en embocar la pelota en la canasta luego de hacer el recorrido entre las cuerdas que se encuentran tensas, tomadas en un extremo por el jugador y por el otro atadas a una pared, muro, etc.

10. Saltar la cuerda con diferentes alturas, pasar por debajo reptando, pasar por arriba saltando, etc.

11. Jugar a la vitorita: se mueve la cuerda desde un extremo al ras del piso, los jugadores deben evitar pisarla.

Juegos combinados con aros, cuerdas y pelotas

12. Arrastrar un aro atado a una cuerda; dentro del aro llevan una pelota.

Objetivo del juego: la pelota no puede salir del aro.

13. Mediante cuerdas colgar aros a diferentes alturas. El juego consiste en pasar la pelota por el aro (puede ser también un globo). Se juega en parejas.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo. Foto de la autora, M.H.

Juegos de desplazamiento en espiral

14. Realizar con cuerdas diferentes espirales.

Los niños deben recorrer los espirales desde el centro hacia afuera y luego desde afuera hacia el centro.

15. Saltar a la rayuela caracol.

Se sugiere pintarla en el patio del recreo.

Actividad de la página 75 (ejercicio 10) del libro del niño.

DESAFÍO PARA PADRES

Actividad de la página 71 (ejercicio 1) del libro de niño.

Trabajar en base a las investigaciones y aportes de las familias sobre los juegos tradicionales con elásticos.

EJE 7

LOS SONIDOS

MATERIALES:

- Reproducción de láminas de obras de arte.
- Música: cuerda de tambores.
- Cartón.
- Caballetes.
- Pintura.
- Pinceles.
- Palillos.
- Cuerda.
- Melodías: tango, rock, vals.
- Papeles de: diario- cometa- crepé- celofán.
- Audio de paisaje de campo, ciudad, playa.
- Papelógrafo.
- Música: “La comparsa de los bichos” de Ruben Rada.
- Cuento: “El hacedor de pájaros”, de Fernando González.

MÓDULO 1

DISPARADOR:

Obra de arte: “Nostalgias africanas”.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:

<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

1. Presentar una lámina de la pintura “Nostalgias africanas” de Pedro Figari.

Observar la reproducción.

Descubrir los personajes y sus acciones.

Observar y describir los gestos y los movimientos de los cuerpos.

¿Qué están haciendo?

Formular hipótesis.

Registrarlas en papelógrafo.

Observar las vestimentas, colorido, el lugar (espacio físico).

Actividad de la página 79 (ejercicios 1 y 2) del libro del niño.

Brindar información sobre el autor Pedro Figari y explicar la técnica utilizada.

¿Título de la obra? Hipotetizar.

¿Cómo la llamó? ¿Por qué?

Fundamentar respuestas.

Presentar el título: “Nostalgias africanas”.

Explicar el título.

Actividad de la página 80 (ejercicios 4 y 5) del libro del niño.

2. Audición de una cuerda de tambores.

Reproducir ritmos con palmas y/o percusión en diferentes partes del cuerpo: piernas, pies, brazos, hombros, rodillas, chasquidos con los dedos, etc.

DESAFÍO PARA PADRES

Actividad de la página 79 (ejercicio 3) del libro del niño.

3. Presentación de las diferentes obras que traen los niños.

Observación de las mismas.

Analizar las semejanzas y las diferencias de las mismas: elementos que aparecen, personajes que se repiten, espacio físico, vestimentas, colores, etc.

Focalizar en los sonidos que se desprenden de las reproducciones.

Dialogar sobre la técnica utilizada por el pintor.

4. Dibujar y pintar sobre el plano vertical (cartón en caballetes, pinturas y pinceles) inspirados en Figari.

Trabajar con música.

Los niños titulan las obras.

Exposición de los trabajos realizados utilizando como soporte cuerda o hilo sisal y palillos.



Jardín de Infantes N° 311, Montevideo.
Foto de la autora, M.H.

SUGERENCIAS:

- a) Se puede realizar un concurso y votar por la obra que más gustó.
- b) Se puede continuar trabajando en torno al candombe, personajes, instrumentos, etc.

MÓDULO 2

PAISAJES SONOROS

1. Presentar melodías variadas (tango, rock, vals).

Audición de las mismas.

2. Mostrar diferentes tipos de papeles: diario, cometa, celofán, crepé en tiras, etc.

Volver a escuchar las melodías.

Cada niño debe seleccionar el tipo de papel que asocia con la música.

3. Realizando la audición de cada melodía, los niños irán rasgando, trozando, arrugando, torneando el papel seleccionado, de acuerdo a lo que le sugiere la música.

4. Trabajar con los cortes rasgados, trozados o torneados realizados, observándolos y realizar la correspondencia con las melodías escuchadas.

5. Creación de un mural colectivo representando un "paisaje sonoro", con los materiales utilizados en la actividad anterior.

MÓDULO 3

CONSTRUIMOS NUESTROS INSTRUMENTOS MUSICALES

1. Presentación en audio de los paisajes: ciudad-campo- playa.

Audición.

Identificación de cada uno de ellos.

2. Trabajar por separado cada paisaje sonoro identificando los sonidos de cada elemento que lo componen.

Registro en papelógrafo.

Construir un instrumento musical (se puede realizar también en taller de padres o en coordinación con profesor de Música).

SUGERENCIAS:

Para la construcción de los instrumentos el docente puede realizar un sorteo para determinar qué instrumento construirá cada niño.

Instrumentos sugeridos:

- Maracas: botellas con arroz, lentejas, porotos, botones, líquidos de colores, piedritas, etc.
- Tambores: latas de pintura con un globo haciendo de lonja.
- Batería: con latas de duraznos en almíbar.
- Panderetas: un palito con clavos y chapitas.
- Tambor peruano: caja o cajón.
- Cordófonos: cajas ahuecadas con bandas elásticas.
- Palo de agua.
- Cascabeles.
- Xilofón.
- Aro con tapitas.
- Rascador de nueces.

Ejemplos en: <https://es.pinterest.com/pin/435371488956937196/?lp=true>

3. Observar los instrumentos.

Explorar los sonidos que producen.

Discriminación auditiva.

Improvisar ritmos.

Marcar percutiendo con aplausos o zapateo el pulso y el acento.

Corporizar ritmos.

Acompañar con los instrumentos diferentes melodías.

Juegos y rondas: representarlas rítmicamente.

Recrear diferentes paisajes sonoros.

Sonorizar un cuento ya escrito o elaborado colectivamente por el grupo.

Crear una banda musical.

Elaborar una melodía y una canción que identifique al grupo.

4. Presentar la lámina de un mural de Carlos Páez Vilaró.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Actividad de la página 81 (ejercicio 6) del libro del niño.

Observarlo. Describirlo.

Actividades de las páginas 82 (ejercicios 7 y 8) y 85 (ejercicio 13) del libro del niño.

Comparación con la obra de Pedro Figari.

Identificar semejanzas y diferencias.

5. Audición musical de "La comparsa de los bichos" de Ruben Rada.

Actividades de las páginas 83 (ejercicios 9 y 10), 84 (ejercicios 11 y 12), 86 (ejercicios 14 y 15), 87 (ejercicios 16 y 17), 88 (ejercicios 18 y 19), 89 (ejercicios 20, 21 y 22) y 90 (ejercicio 23) del libro del niño.

6. Lectura del cuento "El hacedor de pájaros" de Fernando González, Alfaguara Infantil, 2001.
En: bibliotecadigital.ceibal.edu.uy

EJE 8

IMAGILANDIA

MATERIALES:

- Láminas docentes- Tableros para docente.
- Tarjetas docentes.
- Dados.
- Sillas.
- Botones o tapitas.
- Platos plásticos.
- Cilindros de cartón.
- Globos.
- Paleta plástica.
- Pelotas de media.
- Lana.
- Marcadores o tizas.
- Cartón.
- Papel tamaño A4.
- Latas.
- Cuerdas.
- Material para desafío de padres.

MÓDULO 1

1. Explicar el significado de "pictogramas".

Actividades de las páginas 91 (ejercicios 1 y 2), 92 (ejercicio 3) y 93 (ejercicio 4) del libro del niño.

2. Trabajar en relación a los juegos del parque fantástico de la actividad N° 4 del libro del niño.

SUGERENCIAS:

- a) Leer los nombres.
- b) Jugar.

Juego I: Juego de la silla.

Se colocan tantas sillas como niños haya.

Las sillas se pueden ubicar en círculo. Se da vuelta alrededor de ellas al ritmo de la música.

Se va quitando una silla por vez. Al detenerse la música los niños deben sentarse rápidamente.

Uno quedará sin silla. Sale del juego.

Se quita otra silla, comienzan a dar vueltas al ritmo de la música y se continúa el juego de la misma manera hasta que quede un solo jugador.

Juego II: Rueda rodante.

Se trabaja con las láminas del docente

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Botones o tapitas.

Se juega en equipos. Cada equipo tiene su colección. Se gira la rueda y deben sacar tantas tapitas o botones como indica el número marcado.

Se puede trabajar los números pares e impares.

Juego III: Platos giratorios.

Se juega con platos plásticos (quitando previamente el centro, quedan aros), conos o cilindros.

Se juega en equipos. Consiste en embocar la mayor cantidad de platos en los conos o cilindros en el tiempo estipulado.

Juego IV: Dinosaurios y dragones.

Se juega en equipos. Todos los niños son dinosaurios menos un participante que es dragón.

El juego consiste en que el dragón atrape y convierta al dinosaurio atrapado en otro dragón, que atrapará dinosaurios con él.

Termina el juego cuando todos se convierten en dragones.

Juego V: Globos mágicos.

Se divide el grupo en varios equipos.

Cada equipo deberá trasladar los globos, ayudados por una paleta plástica, hasta un recipiente, pero sólo podrán hacerlo con una mano.

Gana el equipo que traslada más globos.

Juego VI: Carpa de superhéroes.

El juego consiste en tirar las latas. Se juega con pelotas de medias.

Se le da diferente puntaje a las latas.

Gana el equipo que hace el mayor puntaje.

Juego VII: El castillo desencantado.

Es un juego de recorridos. Se juega con un tablero y dados.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Juego VIII: Monstruos mecánicos (con tarjetas del docente).

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Se juega en equipos.

Consiste en: dado un monstruo a cada equipo, por medio de las tarjetas deberán modificar sus características, inventarle un nombre, una historia y describir sus nuevas características.

Juego IX: Autos voladores.

El juego consiste en punzar sobre cartón la silueta, previamente calcada, de un auto y luego realizar con lana el enhebrado de esa silueta.

Juego X: Bicicletas mágicas.

Es un juego con un tablero sobre el tránsito.

MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Se juega con dados.

Juego XI: Tren lunar.

El juego consiste en hacer una "caminata lunar".

Se juega en equipos.

Juega un participante de cada equipo por vez, el que tendrá que ir "caminando" desde la salida a un punto marcado previamente y realizar el camino de vuelta.

Al llegar sale el 2º participante y así sucesivamente.

La dificultad consiste en que cada participante deberá hacer la caminata sobre dos latas, una en cada pie, sostenidas por cuerdas.

Juego XII: Avión submarino.

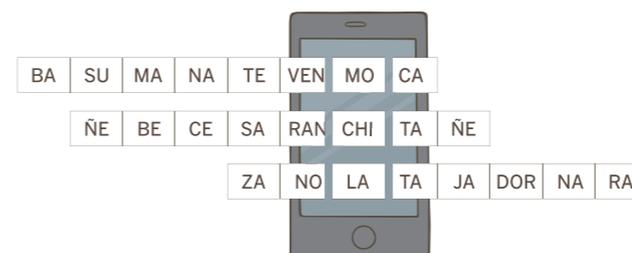
Se construyen con los niños aviones de papel mediante plegado (con hojas de tamaño A4); se hacen volar y luego se debe representar el recorrido del avión con marcadores o tizas en el plano horizontal y en el vertical.

MÓDULO 2

CREANDO PALABRAS.

1. DESAFÍO PARA PADRES

Actividad de la página 97 (Desafío para padres) del libro del niño. (Celular con tirillas de sílabas)



2. Con el celular armado por los padres trabajar en forma individual o en pequeños grupos según consigna dada:

- Formar libremente palabras moviendo las tiras.
- Formar palabras de acuerdo a las tarjetas con los dibujos que muestra el docente.
- Los niños y las familias pueden escribir las palabras, dibujarlas, pensar rimas, opuestos, sinónimos, etc.

3. Trabajar las páginas 94 a 104 del libro del niño.

EJE 9**EN CAMINO A PRIMERO**

MATERIALES:

- Barro o pasta de alfarero.
- Cartulinas de colores.
- Hojas de diarios.
- Cola vinílica o engrudo.
- Cinta adhesiva.
- Pinturas.
- Pinceles.
- Tarjetas docentes (con diferentes posturas corporales).
- Enduido.

El objetivo de este Eje es la creación de una escultura que acompañará a los niños en el Primer Año Escolar.

DISPARADOR:

Salida didáctica al Parque de las Esculturas o al Museo de Artes Visuales.

MÓDULO 1

1. Observación de un video.
www.youtube.com/watch?v=BQAXZLo2Iso

2. Juego: Un museo divertido.
MATERIAL PARA EL MAESTRO EN EL LINK:
<http://www.indicegrupoeditorial.com.uy/material-para-descargar/>

Consiste en hacer posturas corporales indicadas por medio de tarjetas colocadas en el piso.

Al ritmo de la música los niños deben moverse y al cesar la misma adoptarán la postura corporal de la tarjeta que esté más próxima.

3. Se sugiere auto masajearse los dedos de las manos y las palmas para prepararlas antes de trabajar.

Actividades con masa para modelar.

- Juegos libres con masa.
- Construcciones espontáneas.

4. A. **Actividades con barro o pasta de alfarero.**

- Manipulación libre.
- Construcciones espontáneas.



Jardín de Infantes N° 311, Montevideo.
Foto de la autora, M.H.

4. B. Se agregan elementos naturales al barro: palitos- hojas- piedras.

4. C. Creaciones con palitos de helado y/o brochette y/o mondadientes.

5. Actividades con barro, alambre y/o cable y materiales de enhebrado: tapitas, trozos de goma eva, cartón.

Creaciones libres.

6. Actividades con hojas de diarios.

- a) Entregar una hoja de diario a cada niño y proponer jugar a que esa hoja se transforma en.....

Los niños imaginan que se transforma en, por ejemplo:

- Paraguas.
- Barco.
- Bufanda.
- Capa de superhéroe, etc.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo.
Foto de la autora, M.H.

- b) Entregar a cada niño una hoja de diario para que juegue libremente con ella.

Se les propone luego trozarla y transformarla en, por ejemplo, gotas de lluvia (los niños las tiran por el aire haciéndolas caer).

El papel trozado se guarda.



Jardín de Infantes Nº 311, Montevideo.
Foto de la autora, M.H.

- c) Nuevamente se les entrega una hoja de diario y la arrugan hasta transformarla en una pelota. Se les permite jugar libremente y luego se guardan.

- d) Se les entrega otra hoja de diario para construir varillas. (El docente debe elaborar previamente varias varillas).

Se agrupan en pequeños grupos los niños y se les propone una creación con las varillas. (Se pueden unir con cinta adhesiva o palillos).

Observar las construcciones de todos los grupos y se les propone unir todas en una sola escultura de varillas.

7. Actividad con tiras de cartulina y cola vinílica.

- a) Jugar libremente.
b) Pegar las tiras de cartulina sobre una base de cartón de modo de realizar una construcción en el espacio (trabajo individual o grupal).

8. Exposición de todas las construcciones realizadas en las actividades Números 3 a 7.

9. Actividad colectiva: realizar una escultura que represente al grupo.

POSIBLES MATERIALES:

Tubos- diarios- alambre- envases descartables.

INSTRUCTIVO:

- Armar la base (esqueleto).
- Asegurarla con cinta adhesiva.
- Cubrirla con trozos de papel pegados con cola vinílica o engrudo.
- Cubrir todo con enduido.
- Dejar secar.
- Pintar la estructura.
- Agregar los detalles que se considere necesarios.

Actividades de la página 107 (ejercicios 2 y 3) del libro del niño.

MÓDULO 2

DESAFÍO PARA PADRES:

Actividad de la página 105 (ejercicio 1) del libro del niño.

Trabajar las actividades del libro del niño de las páginas 108 A 111.