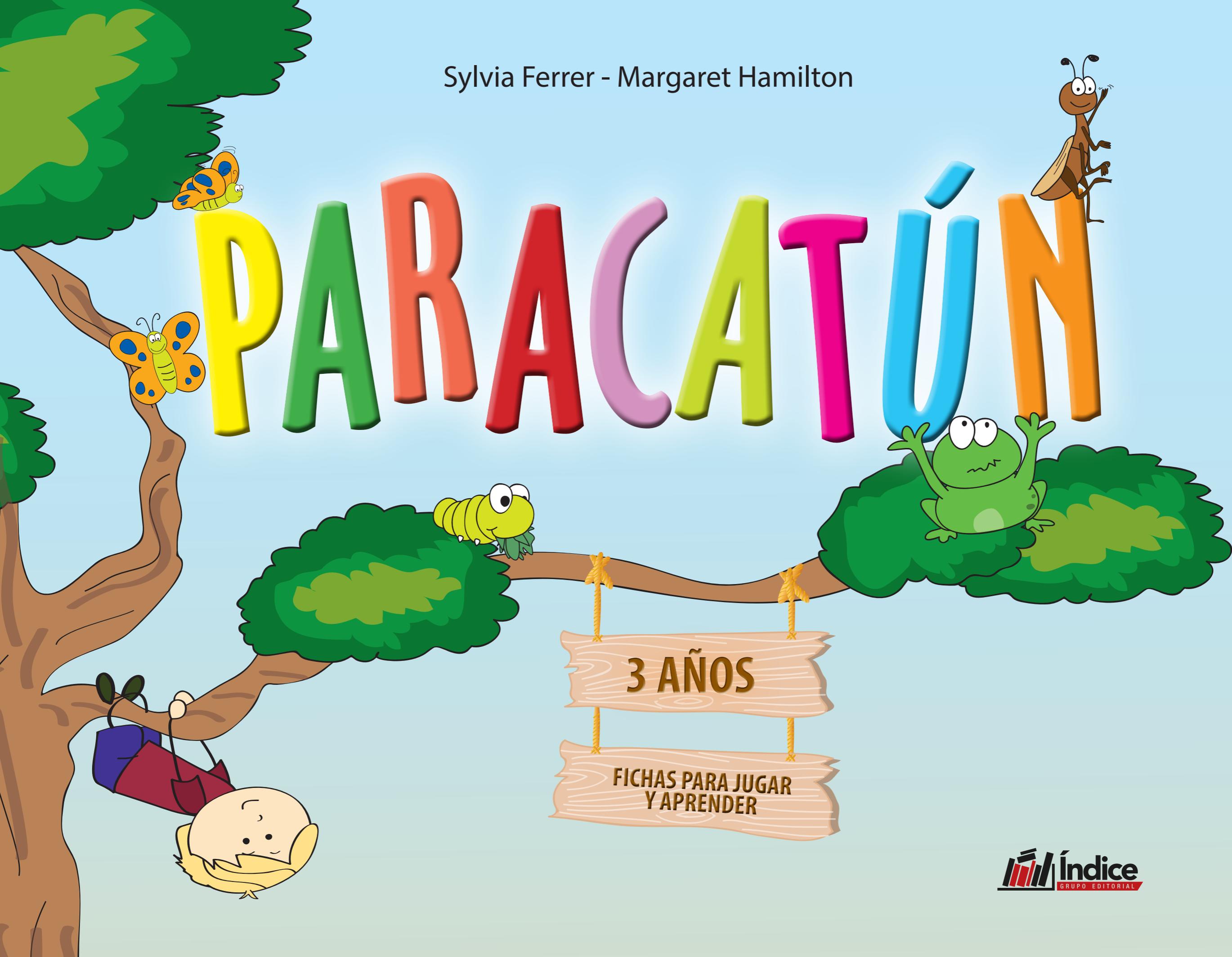


Sylvia Ferrer - Margaret Hamilton

PARACATÚN



3 AÑOS

FICHAS PARA JUGAR
Y APRENDER

Índice Grupo Editorial

Montevideo-Uruguay

E-mail: indicegrupoeditorial@gmail.com

www.indicegrupoeditorial.com.uy

PARACATÚN 3. Nivel Inicial 3 años

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

© ÍNDICE GRUPO EDITORIAL

Editor: Índice Grupo Editorial.

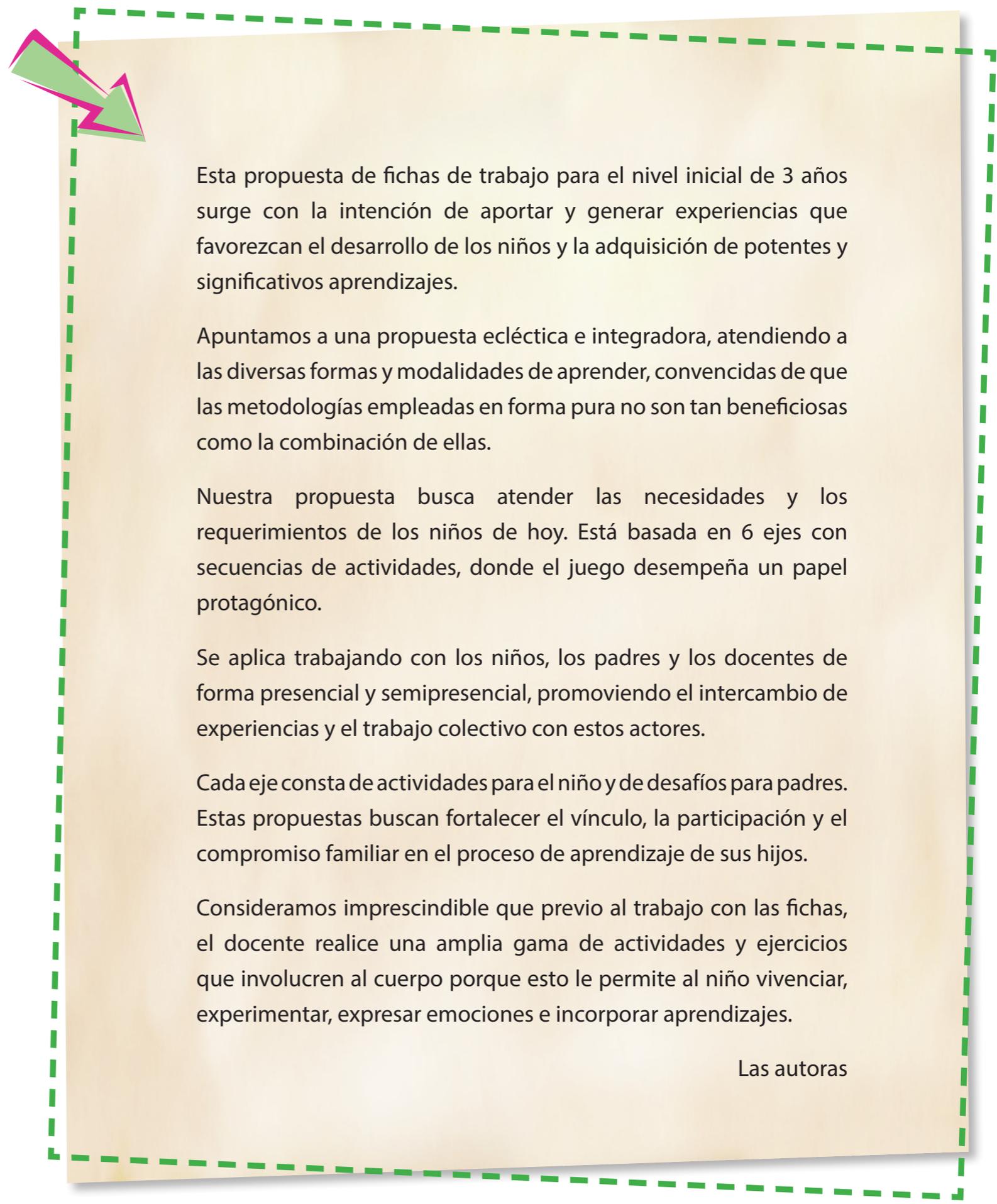
Ilustraciones, diseño y diagramación:
por Índice Grupo Editorial, Patricia Carretto

ISBN: 978-9974-8685-7-1

Se terminó de imprimir en el mes de octubre de 2020

Impreso en los talleres gráficos de **Tradinco S.A.**
Minas 1377 - Tel. 2409 4463 - www.tradinco.com.uy
Octubre, 2020. Depósito Legal N° 378.295

Edición amparada en el decreto 218/996 (Comisión del papel).
Montevideo, Uruguay



Esta propuesta de fichas de trabajo para el nivel inicial de 3 años surge con la intención de aportar y generar experiencias que favorezcan el desarrollo de los niños y la adquisición de potentes y significativos aprendizajes.

Apuntamos a una propuesta ecléctica e integradora, atendiendo a las diversas formas y modalidades de aprender, convencidas de que las metodologías empleadas en forma pura no son tan beneficiosas como la combinación de ellas.

Nuestra propuesta busca atender las necesidades y los requerimientos de los niños de hoy. Está basada en 6 ejes con secuencias de actividades, donde el juego desempeña un papel protagónico.

Se aplica trabajando con los niños, los padres y los docentes de forma presencial y semipresencial, promoviendo el intercambio de experiencias y el trabajo colectivo con estos actores.

Cada eje consta de actividades para el niño y de desafíos para padres. Estas propuestas buscan fortalecer el vínculo, la participación y el compromiso familiar en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Consideramos imprescindible que previo al trabajo con las fichas, el docente realice una amplia gama de actividades y ejercicios que involucren al cuerpo porque esto le permite al niño vivenciar, experimentar, expresar emociones e incorporar aprendizajes.

Las autoras



AQUÍ
ESTOY

E

J

E

1

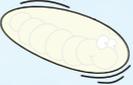
Sugerencias para el docente **EJE 1 - AQUÍ ESTOY**

- Presentación de cada niño al grupo. Mencionar su nombre.
- Lectura de la ficha 1. Presentación del personaje principal, GUMA, el gusanito. Observación de la carátula del EJE 1 (lámina del gusanito). Descripción.
- Juegos motores: representación del desplazamiento del gusano GUMA y de SAPO. Juegos de recorridos trabajando nociones de: arriba-abajo, adelante-atrás. Realización de la ficha 2.
- Experimentar con colores. Manejo de dactilopintura con colores primarios. Utilización de instrumentos como: brochas, esponjas, pinceles anchos. Realización de las fichas 3, 4 y 8.
- Juegos con pinceles. Actividad de juntar hojas o papel trozado de diferentes colores. Materiales: pincel ancho, papel trozado u hojitas, cinta adhesiva de 3 colores diferentes. Realización de las fichas 7 y 9.
- Delimitar 3 sectores, cada uno con un color diferente. Los niños deben realizar un “barrido” con el pincel y colocar las hojas o papel trozado en el sector correspondiente (clasificar). Realización de la ficha 5.
- Juego de recorrido “Charcos y piedritas”. Representar charcos mediante aros o cuerdas que se dispondrán en forma espaciada en el piso para que los niños realicen el trayecto. También se colocan “piedras” representadas por bolsas con semillas o pequeños almohadones, distribuidos igual que los aros. El juego consiste en saltar los “charcos” adentro y afuera (según la consigna docente) y en sortear las “piedras” en recorridos ondulados o en zig-zag (según la consigna docente). Realización de la ficha 6.
- Juegos de carreras de animales. Realizar carreras representando los desplazamientos del sapo, del gusano, de una tortuga y otros. Comparar los tiempos y formas de desplazarse.
- Un experimento divertido. Materiales: papel cometa, sorbito, plato hondo, gotero con agua. Elaborar gusanos con trozos de papel cometa envolviendo con ellos el sorbito. Retirar el sorbito del envoltorio luego de hacer con el papel cometa como un acordeón. Se coloca el papel (gusanitos) sobre el plato, con el gotero se mojan y se observa el resultado (los gusanitos deben moverse). Puede mirar en internet este video explicativo del experimento: youtu.be/yQAFrOEXqwg
- Realizar gusanos con enhebrado de fideos, pajitas.
- Cuentos recomendados: “La pequeña oruga glotona”. Autor: Eric Carle y “El gusanito y la señora lengua”. Autora: Adriana Szusterman.
- Desafío para padres. Carrera de gusanitos. Armado de gusanos y completar una pequeña ficha.

EL DOCENTE LEE, YO ESCUCHO

HABÍA UNA VEZ UN HUEVITO PEQUEÑITO  QUE ESTABA TRANQUILAMENTE

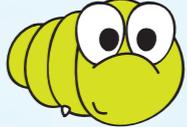
TOMANDO SOL  EN UN JARDÍN .

DE PRONTO SOPLÓ UN VIENTO FUERTE  Y EL HUEVITO  COMENZÓ A RODAR.

RODÓ Y RODÓ HASTA QUE LO DETUVO UNA PIEDRA .

EL GOLPE QUE SE DIO FUE TAN FUERTE QUE EL HUEVITO ROMPIÓ EL CASCARÓN .

APARECIENDO EL GUSANITO .

CUANDO EL HUEVITO SE ABRIÓ TOTALMENTE  GUMA, EL GUSANITO .

SE ENCONTRÓ CON DOS ENORMES OJOS QUE LO ESTABAN OBSERVANDO .

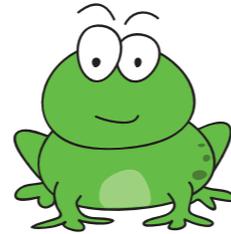
–HOLA, YO SOY **GUMA**, ¿Y TÚ? –DIJO EL GUSANITO.

–YO SOY EL GRAN **SAPO** . ¿QUIERES SER MI AMIGO? VEN, VAMOS A JUGAR Y TE MUESTRO EL JARDÍN.

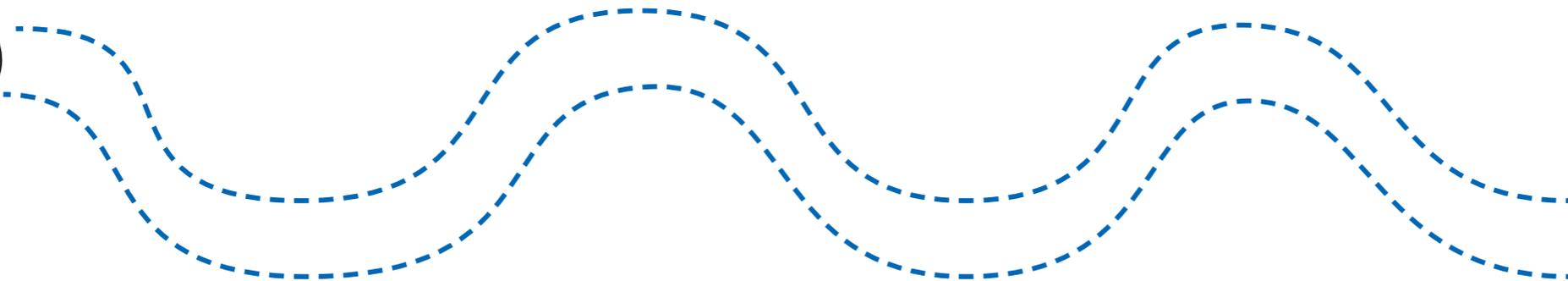
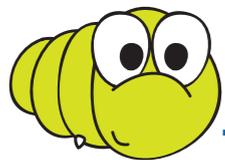
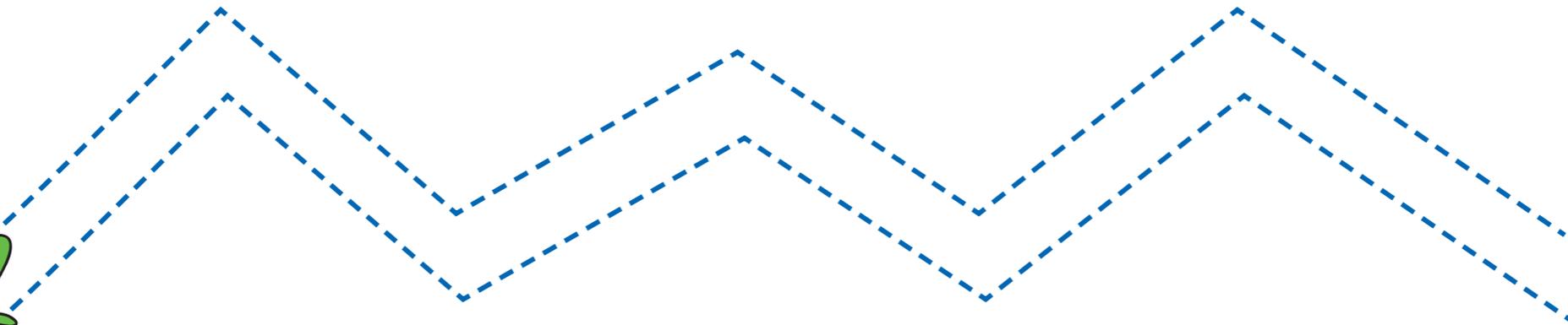
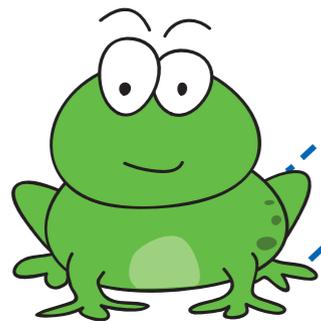
Y ASÍ **GUMA** Y **SAPO** SE HICIERON AMIGOS Y COMENZARON A VIVIR GRANDES AVENTURAS.

Y TÚ, ¿QUIERES ACOMPAÑARLOS EN ESAS AVENTURAS?

GUMA Y SAPO RECORREN EL JARDÍN

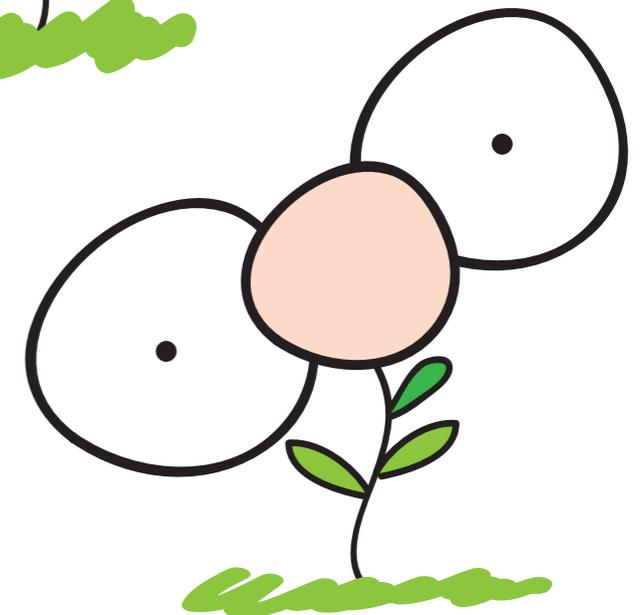
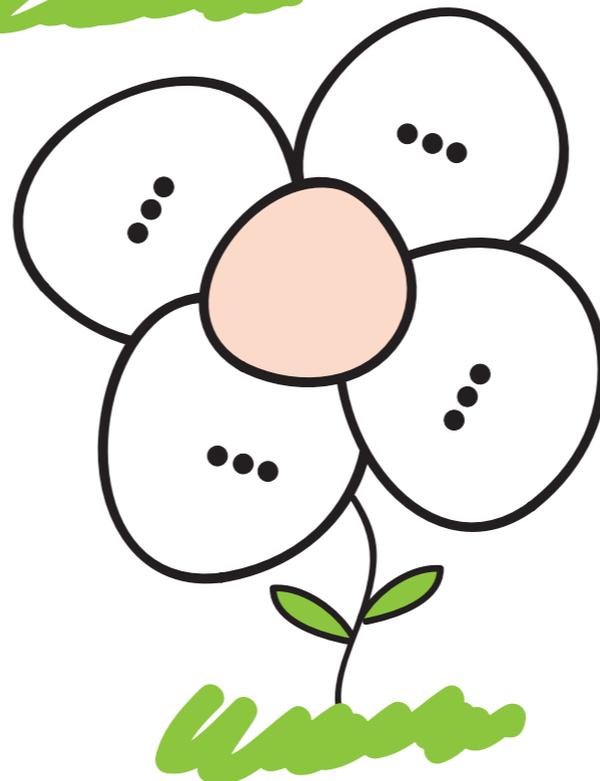
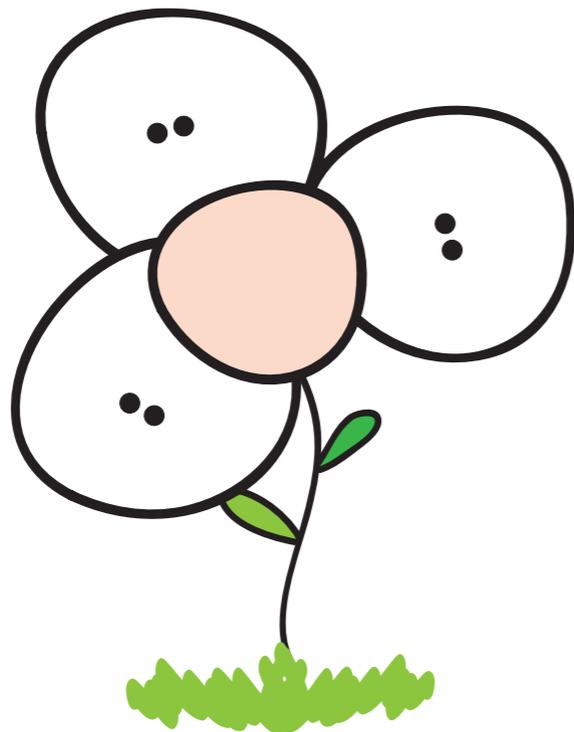
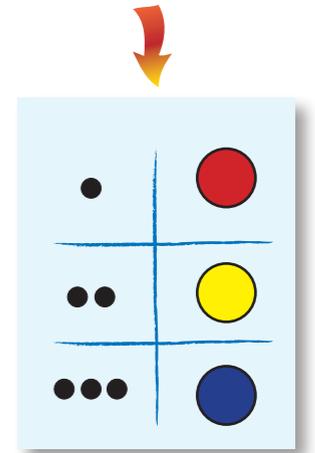
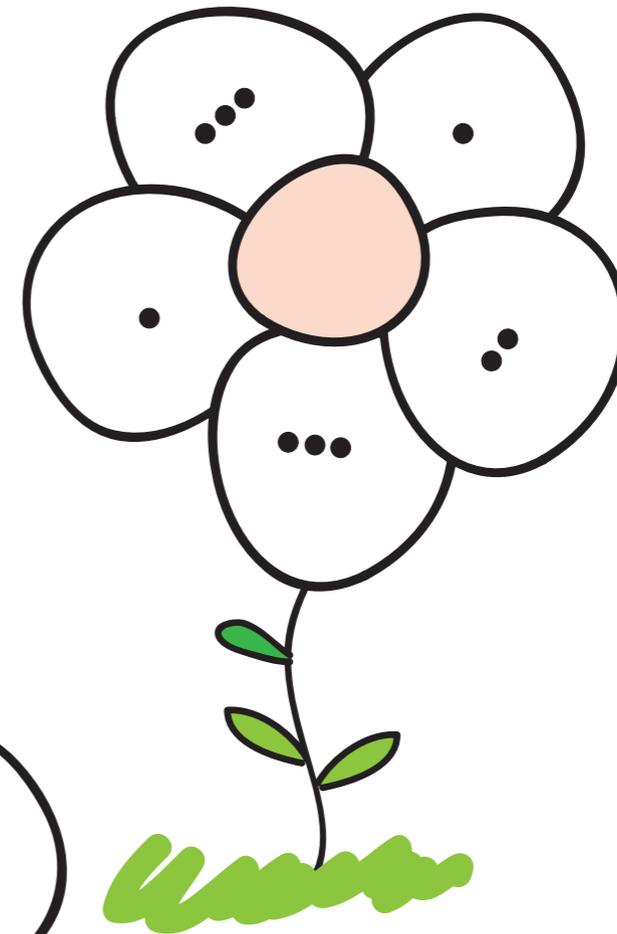
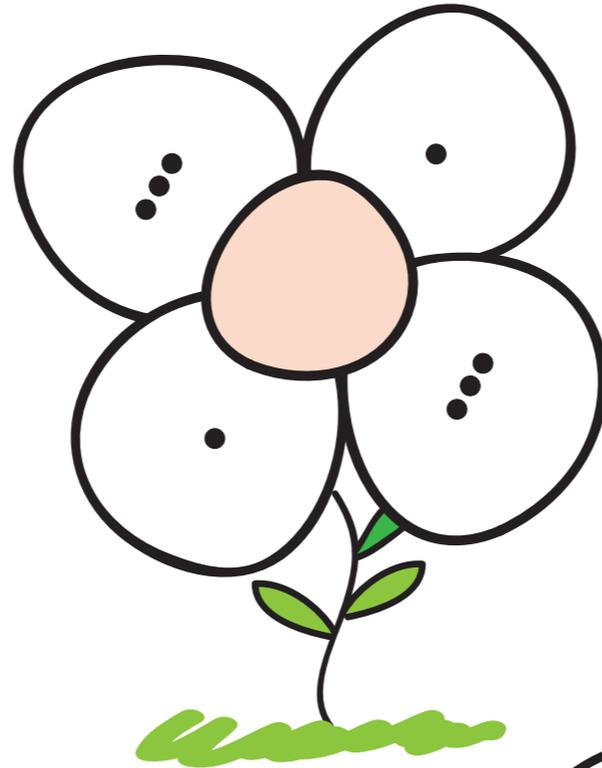
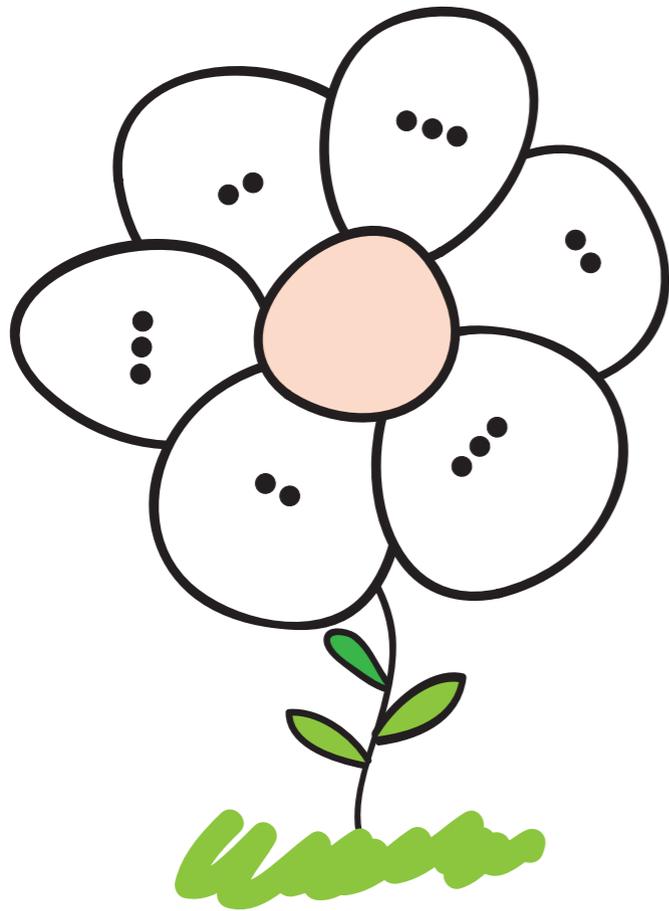


CON TU DEDO SIGUE EL CAMINO DE CADA UNO.
LUEGO PEGA UN CORDÓN O LANA SOBRE CADA RECORRIDO.

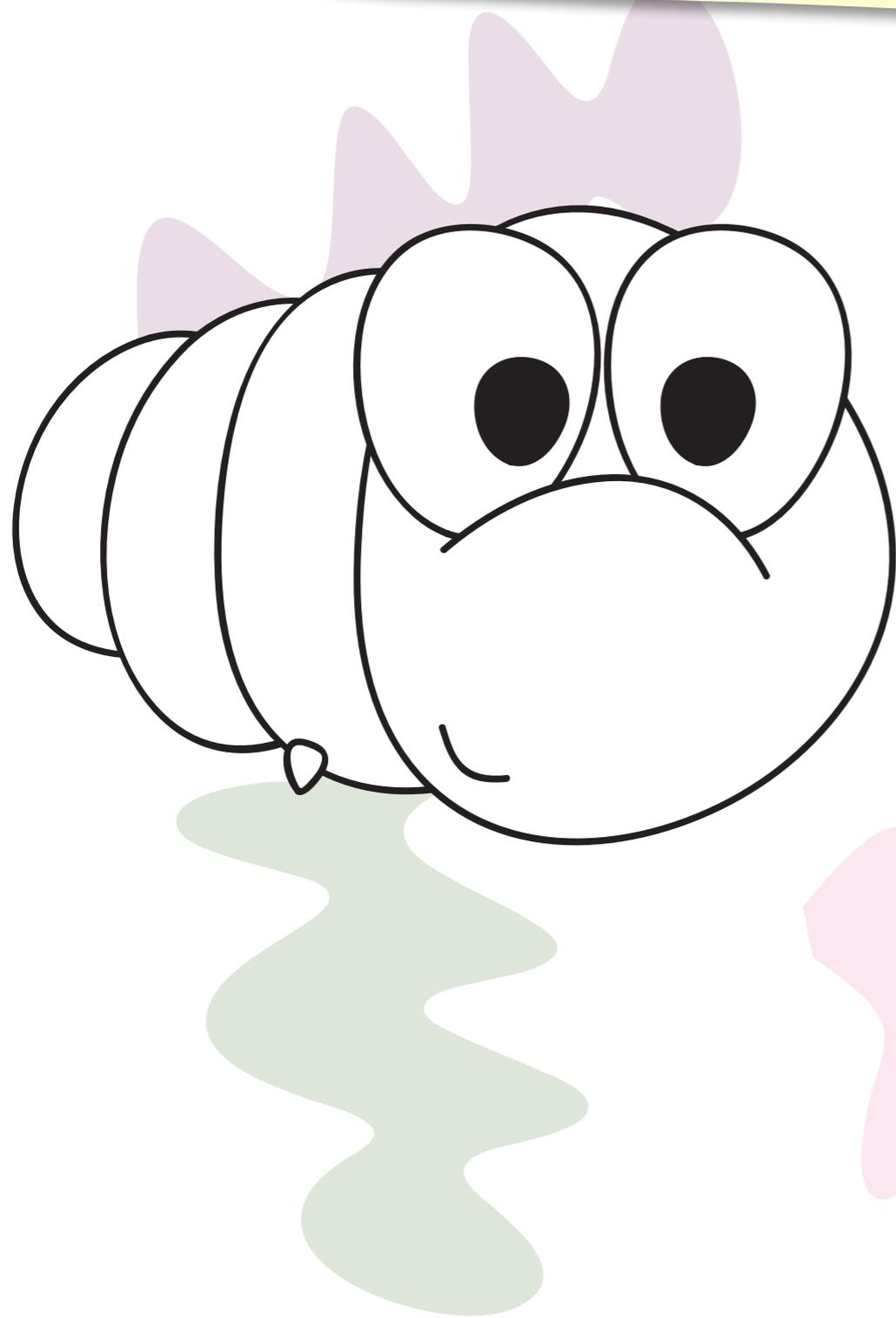


GUMA Y SAPO OBSERVAN LAS FLORES DEL JARDÍN

AYÚDALOS A DESCUBRIR SUS COLORES.
PÍNTALAS SEGÚN EL CÓDIGO.



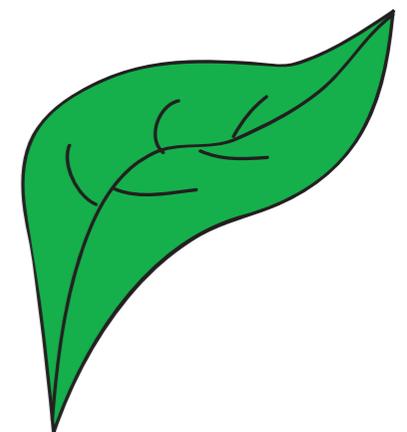
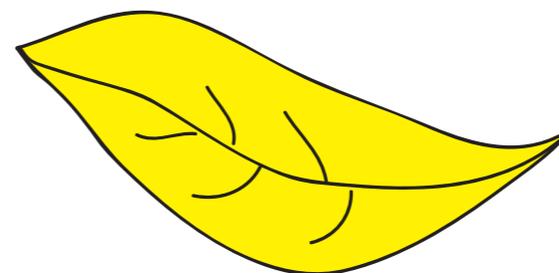
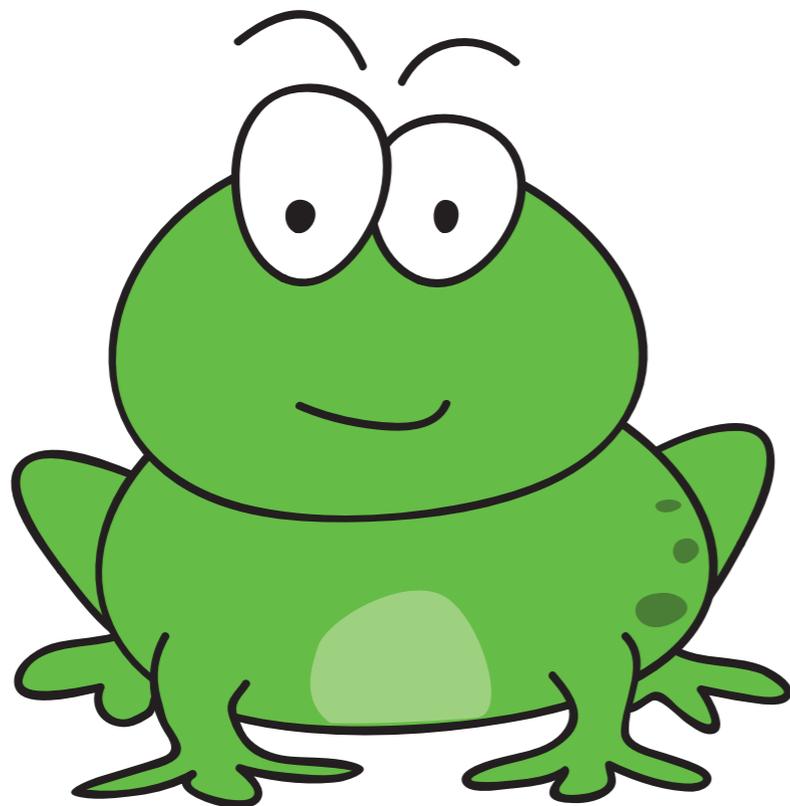
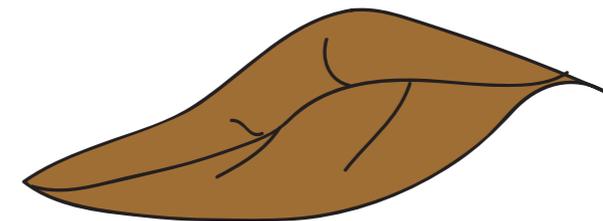
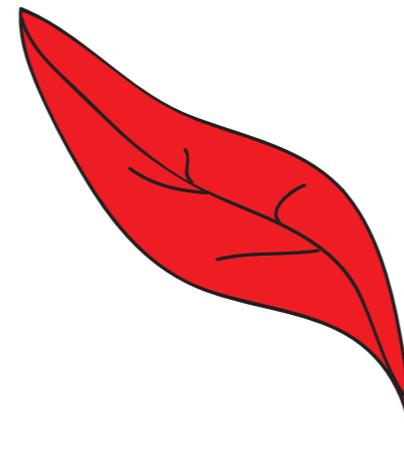
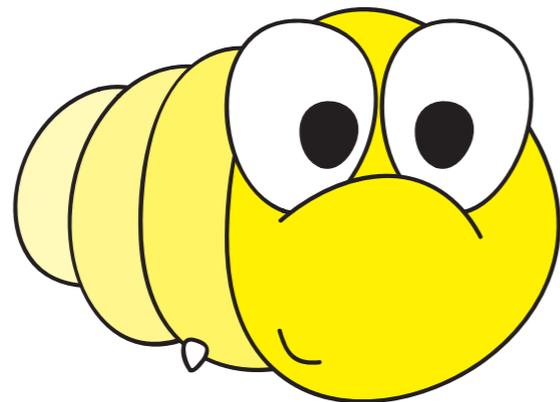
**DECORA A GUMA Y A SAPO CON PAPELES
TROZADOS DE COLORES**



GUMA Y SAPO JUEGAN CON LAS

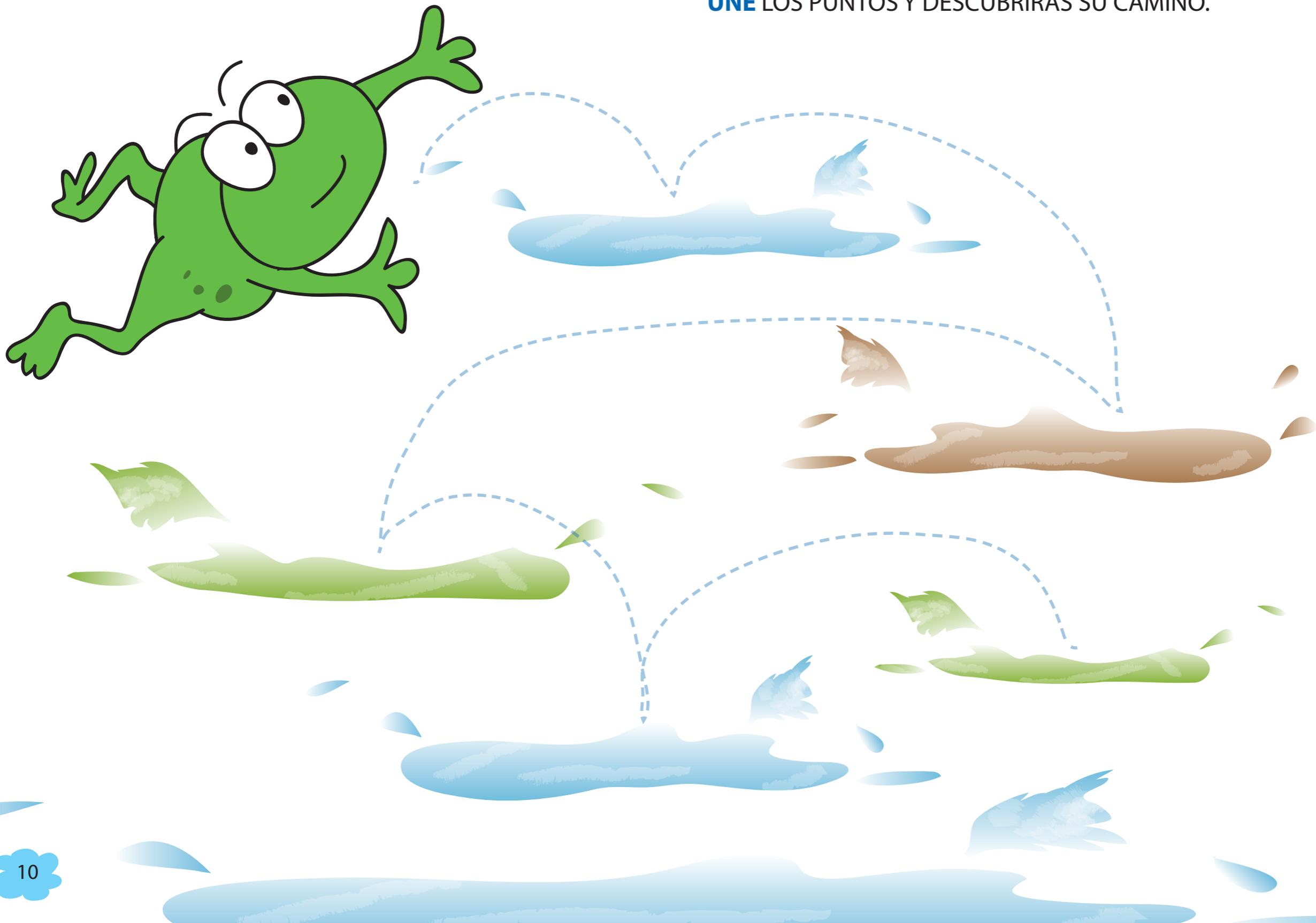


UNE CADA UNO CON EL COLOR DE SU CUERPO.



SAPO SALTA SOBRE LOS CHARCOS

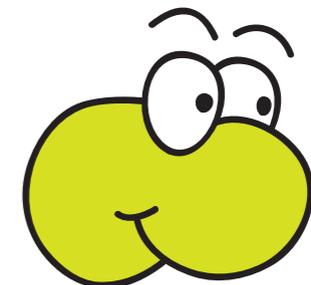
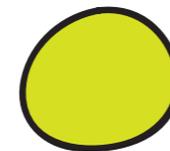
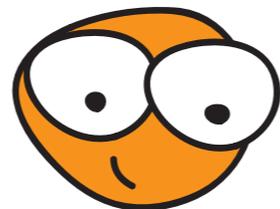
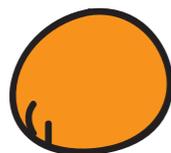
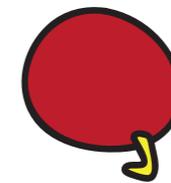
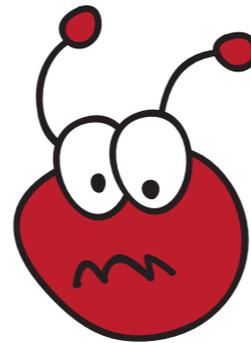
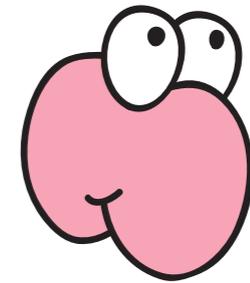
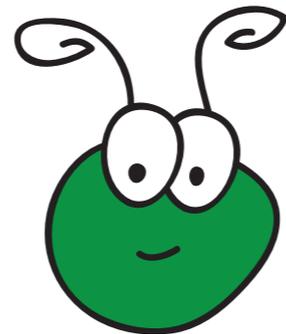
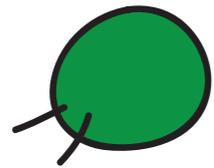
UNE LOS PUNTOS Y DESCUBRIRÁS SU CAMINO.



GUMA JUEGA CON LOS COLORES

PEGA CADA CUERPO DEL GUSANITO CON LA CABEZA Y LA COLA CORRESPONDIENTE.

BUSCA EN LOS RECORTABLES DE LA PÁGINA 93 LOS CUERPOS DE LOS GUSANOS.



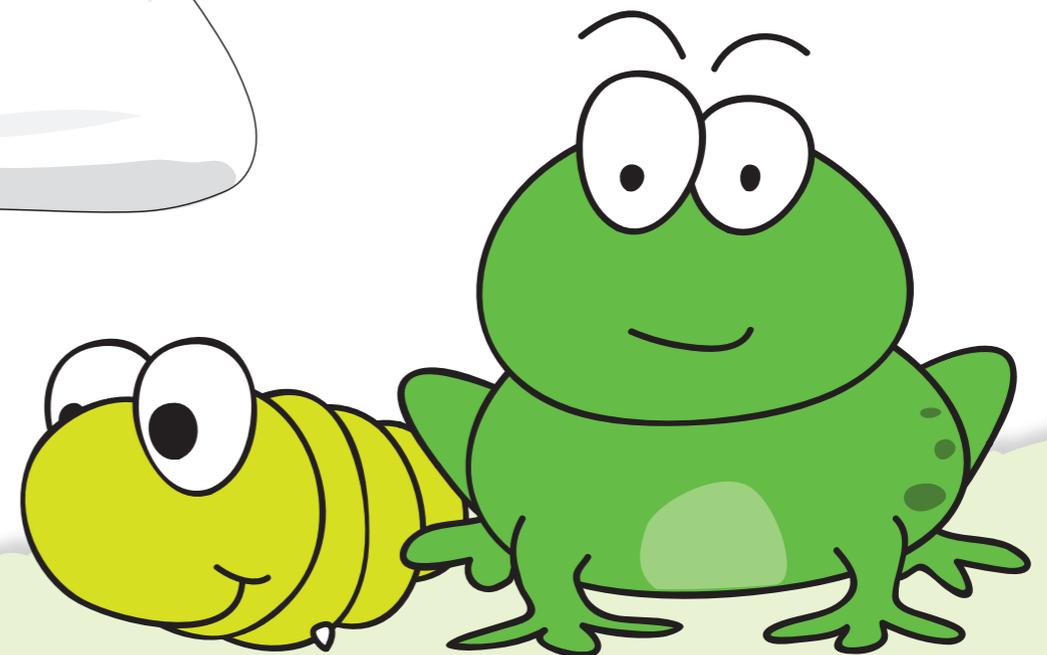
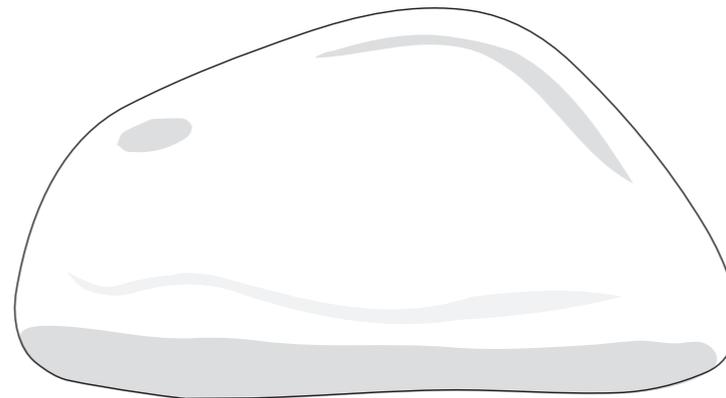
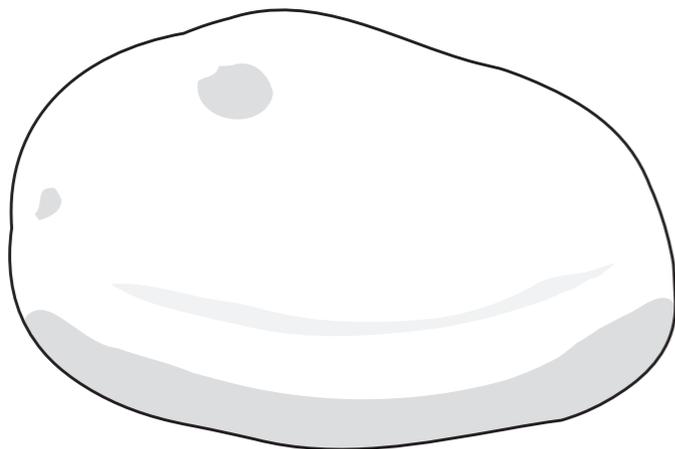
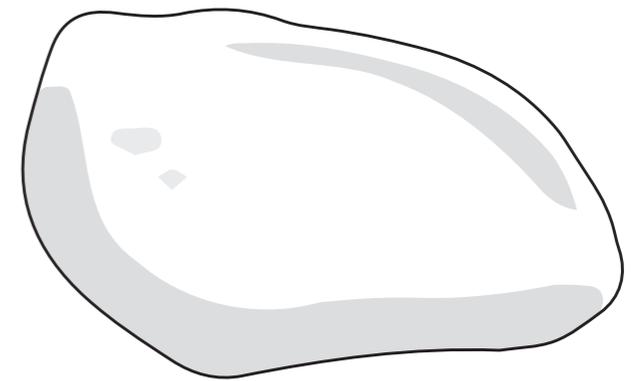
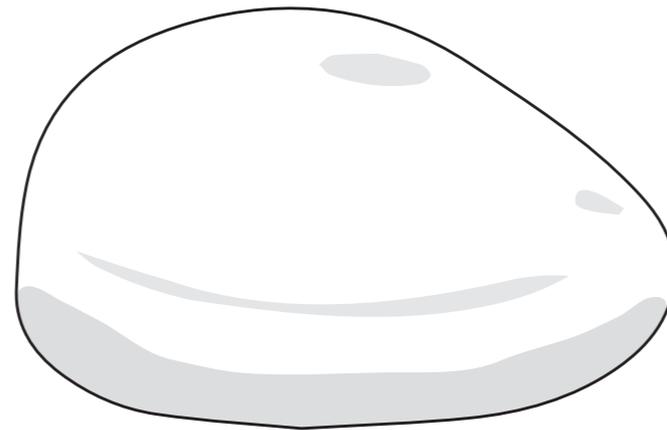
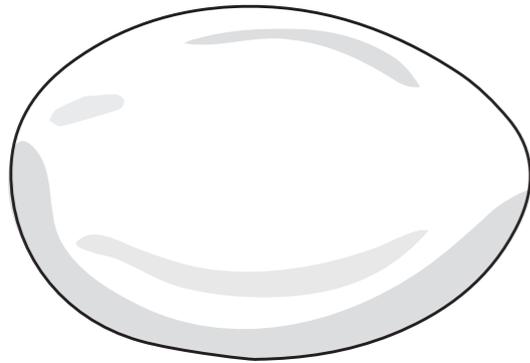


ENCIERRA LOS PINCELES QUE SE USARON EN ESTA IMAGEN



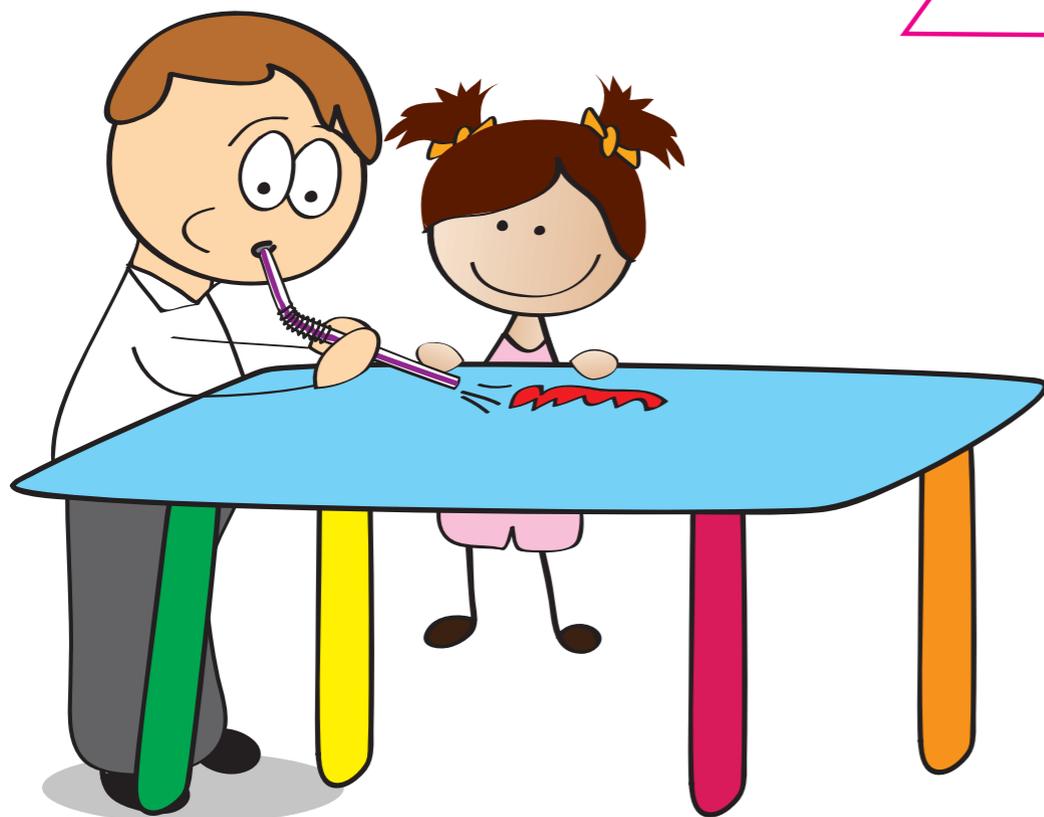
SAPO Y GUMA JUNTARON PIEDRITAS

BUSCA EN LA PÁGINA 107 LOS STICKERS QUE CORRESPONDAN A CADA PIEDRITA Y DESCUBRIRÁS SUS COLORES.



RECORTAR LOS GUSANOS DE LA PÁGINA 93 DE LOS RECORTABLES.
PINTAR CADA UNO DEL COLOR PREFERIDO DEL NIÑO/A.
ARMAR LOS GUSANOS.
USAR 3 SORBETES.
CADA UNO DEBE SOPLAR EL GUSANITO PARA QUE GANE LA CARRERA.

EN FAMILIA COMPLETAN.



JUGAMOS _____ (nombres)

HICIMOS _____ CARRERAS
(número)

GANÓ _____ (nombres)