

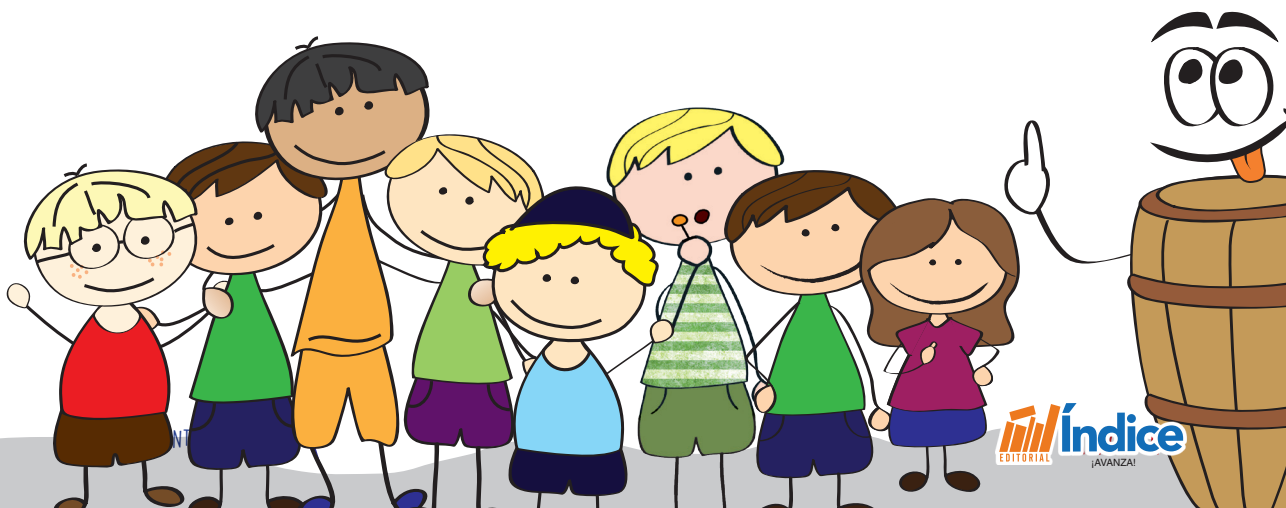
Guía docente

Sylvia Ferrer - Margaret Hamilton

PARACATÚN 4

¡AVANZA!

Versión adaptada al Programa EBI, Primer Ciclo, Tramo 1





TENEMOS UN NOMBRE

CONTEXTO PROBLEMATIZADOR:

¿Cómo nos identificamos y reconocemos entre nosotros?

Actividades previas:

- Comenzar a trabajar con el nombre de cada niño/a.
- Presentación de tarjetas elaboradas por el Docente, con el nombre de cada uno.
- Juegos de identificación con las tarjetas de nombres.
- Comparar:
 - El nombre más corto.
 - El nombre más largo.
 - Los que empiezan igual.
 - Los que terminan igual.
 - Conteo y cardinalización de las letras que componen el nombre de cada uno.
 - Pueden clasificarse de acuerdo a estos criterios, por ejemplo: presentándolos en carteleras, papelógrafos, tarjeteros, etc.

Actividades 1, 2, 3 y 4

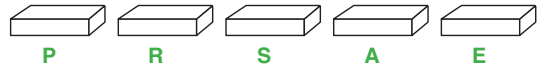
Reconocimiento del nombre propio.

Actividades previas:

- Elaborar tarjetas con el nombre de cada niño/a.
- Entregarle a cada uno una bolsa con su tarjeta del nombre y tapitas o tarjetas con las letras (por separado), que lo componen.
- Cada uno formará sobre su tarjeta el nombre empleando las tapitas o tarjetitas.
- Juego colectivo:

BINGO DE NOMBRES

El Docente debe tener en una caja o bolsa tarjetas o tapitas con todas las letras del abecedario. Entregará a cada niño/a su tarjeta individual del nombre. Sucesivamente sacará y mostrará de a una letra, para que cada uno vaya colocando las letras que corresponden a su nombre sobre su tarjeta (usar material).



Dentro de cada caja se coloca una letra. Los niños deben colocar las tarjetas según corresponda en las cajas, de acuerdo a la inicial.

También pueden colocarse objetos reales.

Juegos con dados:

Dado con imágenes para relacionar con la letra inicial.

Dado con iniciales para relacionarlas con imágenes.

Luego de estas actividades previas, se completarán las Actividades 1, 2 y 4 del libro.

En el DESAFÍO PARA PADRES de la Actividad 3, se solicita que en familia completen la portada del libro con el nombre y la edad del niño/a.

Actividad 4

- Cada niño se dibuja a sí mismo, lo puede hacer con la ayuda de un adulto. Luego, puede pintar el dibujo (opcional).

Actividad 5

Adivinanza. (EL NOMBRE)

Identificar el nombre de cada uno en: percheros, mesas, sillas, etc.

- Escribir con tizas o marcadores los nombres, usando pizarras individuales.
 - Primero: con apoyo de tarjetas.
 - Luego: sin apoyo de tarjetas.
 - Utilizar palillos de ropa donde se coloquen o escriban las letras. Jugar a armar los nombres con ellos, poniéndolos sobre las tarjetas de cada uno, o utilizando cuerdas, perchas, etc.
- Memorizar la adivinanza y pegar el sticker con la solución.

Actividad 6 y 7

Buscar en los stickers las letras del nombre de los personajes del libro: PABLO y EMA.

Colocar cada letra en el lugar que le corresponde. (CORRESPONDENCIA de LETRAS).

Juego: FUGA DE LETRAS

Materiales:

Tarjetas con el nombre de los niños del grupo, jugar a descubrir las letras que se escaparon.

Por ejemplo:

E	M	I	L	I	A
_	M	I	L	I	A
_	_	I	L	I	A
_	_	_	L	I	A
_	_	_	_	I	A
_	_	_	_	_	A

M	A	R	I	A
_	A	R	I	A
_	_	R	I	A
_	_	_	I	A
_	_	_	_	A

D	I	E	G	O
_	I	E	G	O
_	_	E	G	O
_	_	_	G	O
_	_	_	_	O

S	I	M	O	N
_	I	M	O	N
_	_	M	O	N
_	_	_	O	N
_	_	_	_	N

Pueden usarse tapitas con letras o cartoncitos con las mismas, impresas. También letras de goma Eva, plástico, imantadas.

Se puede trabajar con los nombres en: carteleras, pizarrón, pizarras individuales, pizarras mágicas, palillos con las letras, etc.

Actividad 8

DESAFÍO PARA PADRES: Ficha para completar.

Una vez completado el desafío, retomararlo y trabajarlo en clase, comparando los aportes de cada familia.

Actividad 9

Sugerencias de actividades previas:

Presentar a cada niño la tarjeta con su nombre y copiar las letras que lo componen armándolas con masa para modelar.

Escribirlo usando: Dactilopintura sobre papel, en un recipiente que contenga arena, polenta, sal, piedritas, etc.

Armar una Cartelera con foto de cada niño/a y tarjetas con sus nombres. Alentar a los niños a reconocer los de otros compañeros.

Esto puede también usarse como ASISTENCIARIO (quien vino a clase coloca su nombre al lado de su foto). Niños que asistieron y los que faltaron cada día.

Presentar tarjetas con el nombre de cada niño separado en sílabas. Repetir en voz alta el nombre acompañado de palmas o pasos (silabeo).

Crear nuevas palabras a partir de las tarjetas con las sílabas de los diferentes nombres del grupo.

Escribir los nombres de los niños en papeles grandes, colocarlos en el piso. Cada niño busca su nombre y se para sobre él. Luego puede buscar el nombre de un amigo, pararse sobre él y decirlo en voz alta.

Jugar buscando RIMAS con los NOMBRES.

Actividad 10:

CUENTO: "EL NIÑO QUE OLVIDÓ CÓMO ESCRIBIR SU NOMBRE".

Trabajar en forma colectiva el cuento con pictogramas y luego presentar las tarjetas con las letras:

O E M A T

Usarlas para formar el nombre del personaje principal del cuento.

Realizar las **Actividades 11 y 12**.

Sugerencia de juego con los nombres (en grupos no mayores de 6 a 8 niños/as:

- Colocar sobre una mesa las tarjetas con los nombres de los integrantes del juego.
- Cada uno busca su nombre y se queda con él.
- Se vuelven a colocar sobre la mesa y se mezclan.
- Cada niño busca el nombre de un amigo, toma la tarjeta y lo dice en voz alta.

JUEGOS EN EL ESPACIO

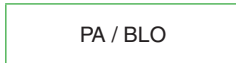
Materiales:

- Tarjetas grandes con el nombre de cada niño del grupo. Las tarjetas se colocarán en el piso (sin que los niños estén presentes).
- El juego comienza con música y los niños caminan (o saltan, o bailan) al ritmo. Se corta la música y cada uno debe buscar su nombre, pararse a su lado (o levantarlo cuando lo encuentra).

Variante: (de acuerdo al nivel del grupo).

- Tarjetas con el nombre de cada uno separado en sílabas.

Ejemplo:



Repetir los nombres de cada niño acompañado por palmas o pasos (silabeo).

Crear nuevas palabras a partir de las tarjetas con las sílabas.

- **Silabeo con los nombres:**

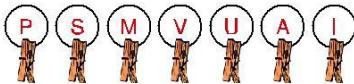
Con palmas, pasos, aplausos, percusión de algún instrumento o parte del cuerpo, jugar a silabear el nombre de cada uno.

Con tarjetas clasificarlos según tengan:

2 sílabas	3 sílabas	4 sílabas

Escribir con tizas o marcadores los nombres usando pizarras individuales, primero con el apoyo de tarjetas, luego sin el apoyo de las mismas.

- Juegos con palillos:

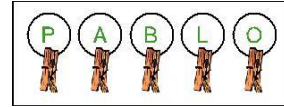


En los palillos colocar las letras. Mezclarlos y por equipos (rotaciones) los niños juegan.

Pueden usarse perchas para "colgar" los palillos y armar los nombres de cada uno.

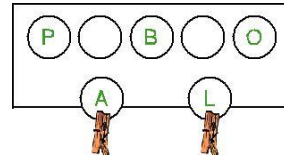
SECUENCIA POSIBLE DE ESTA ACTIVIDAD. Siempre usando los palillos.

1.- Con tarjetas



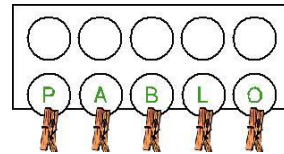
Buscar los palillos con las letras; hacer la correspondencia.

2.- Con tarjetas P B O



Sólo con algunas letras del nombre; buscar las letras faltantes.

3.- Con tarjetas y círculos o cuadrados, etc.; solos y que se correspondan con la cantidad de letras de cada nombre.



Puede relacionarse esta actividad con figuras geométricas. También con numeración: cantidad de letras de cada nombre (palillos con números).

JUEGOS PARA REAFIRMAR EL NOMBRE PROPIO:

- Con masa:

Modelar las letras del nombre sobre las tarjetas, bajo la tarjeta, sin apoyo de tarjeta.

- Con arena: (dentro de cajas)

Escribir el nombre (usando dedo o instrumentos: pincel, lápiz).

- Con polenta:

Escribir el nombre usando cola vinílica y luego cubrirlo con polenta. Cuando esté seco recorrer con el dedo cada letra.

- Con papeles de revistas o diario:

Tiras de papeles trenzados o varillas de papel.

Formar los nombres del grupo:

Armar una cartelera con los nombres de los niños del grupo con tarjetas escritas por cada uno de ellos.

Culminar con la **Actividad 12** practicando la escritura del nombre propio.

Actividad 13

Sugerencias de actividades previas:

Armar la letra inicial del nombre con el cuerpo (posturas corporales). Usando las iniciales de los niños del grupo (cada uno tendrá la suya).

“Personificar” las letras iniciales de cada nombre.

Ejemplo:



Expresión plástica: Mural colectivo con las iniciales del nombre de cada niño decoradas por ellos. Exponer el mural en la cartelera, pasillo, ventanas del aula, etc.

Calcar: Con la letra inicial de cada uno, calcar silueta, copiarla en pizarra, pizarrón, caja de arena, etc.

Actividades 14 y 15

“Todo tiene un nombre”.

- Reconocer nombres de los elementos (objetos que hay dentro del aula).

Ejemplo: mesa, silla, armario, pizarra, pileta, estante, piso, techo, pared, etc.

- Colocar carteles en esos objetos. Destacar en cada cartel la letra inicial (color) y la letra final (color).
- Comparar la cantidad de letras que contiene cada palabra.

En relación a esas palabras:

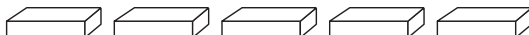
- Buscar: las que comienzan igual; las que terminan igual.
- Armar puzzles con ellas.
- Clasificarlas: cortas, largas, por número de letras, etc.
- Reconocer el nombre de amigos, padres, otros familiares, sus mascotas, de elementos de la naturaleza, objetos de uso cotidiano, etc.

Actividades 16, 17 y 18

Juego con cajas:

Para clasificar palabras por su letra inicial. Materiales: Tarjetas con nombres de objetos, con nombres de los niños, con imágenes.

Cajas con letras para clasificar los objetos:



Dentro de cada caja se coloca una letra. Los niños deben colocar las tarjetas según corresponda en las cajas, de acuerdo a la inicial.

También pueden colocarse objetos reales:

Juegos con dados:

- Dado con imágenes para relacionar con letra inicial.
- Dado con iniciales para relacionarlas con imágenes.

Actividades 19, 20, 21 y 22

AGENDA DIARIA

Trabajar con tarjetas que tengan escritos los nombres de los días de la semana.

Escribirlos con diferentes colores (para favorecer que los niños puedan discriminar, diferenciar e identificarlos).

Secuencia de días de la semana:

En cada tarjeta aparecerá destacada la letra inicial.

TRABAJAR LA AGENDA DIARIA:

El Docente mostrará una agenda diaria o foto de la misma.

Confeccionarla con fotografías de las diferentes actividades y rutinas (con fotos de los mismos niños del grupo) o también pueden usarse pictogramas.

Al inicio de cada jornada, el Docente “armará” la agenda diaria junto a sus alumnos.

La ventaja de esta actividad es esencialmente: ordenar y secuenciar las actividades del día. Representa un muy buen recurso para que los niños se organicen más fácilmente, incorporen las rutinas diarias y, a su vez, adquieran mayor seguridad, evitando incertidumbres y ansiedades. Por otra parte, promueve un mayor interés e involucramiento de los niños en las diversas propuestas.

Trabajar con los días de la semana (secuencia).

Presentar la agenda semanal sobre papel o cartulina

- Pictogramas con las diferentes actividades y rutinas de la clase.
- Dibujos de niños:
 - Lavándose las manos; haciendo fila, jugando, trabajando en mesitas, merendando, en actividad musical (ej.: guitarra), en gimnasia, en informática (con computadoras), pintando en caballetes.

ENCONTRARÁS ESTOS DIBUJOS (EN TARJETAS PARA DESCARGAR EN EL SIGUIENTE LINK: <https://editorialindice.uy/wp-content/uploads/2021/07/Paracatun-4-Laminas.pdf>)



Organizar el calendario semanal de la clase.

Actividad 23

Los números del 0 al 9.

Juegos de reconocimiento de las grafías numéricas convencionales.

Canción: “Jugando aprendí a contar”.

<https://www.youtube.com/watch?v=CTH26OR5tT0>

Jugar con las rimas de la canción:

Uno, dos, tres, cuatro, jugando yo aprendí a contar.
Cinco, seis, siete y ocho, el nueve me quedó al final.

El uno es un soldado muy quieto y de costado,
el dos es un patito que nada por el lago,
el tres es la colita desnuda de mi hermano,
si doy vuelta una silla, muy pronto tengo el cuatro.

ESTRIBILLO 1, 2, 3, 4....

El cinco es un señor gordito y barrigón,
el seis es un silbato, el siete un garabato,
el ocho es una pista, donde corren mis autos,
el nueve es como un globo, el número más alto.

ESTRIBILLO 1, 2, 3, 4, ...

CONTEXTO PROBLEMATIZADOR:

¿Somos iguales o diferentes?

- El cuerpo propio. | (Aspecto externo:
- El cuerpo de los demás. | lo que vemos).
- Comparar imágenes y buscar semejanzas y diferencias.
- Diferencias de género.
- Dimorfismo sexual.
- Observarse unos a otros; observarse en el espejo.
- “Personificar” las diferentes partes del cuerpo. Ej:



- Realizar títeres de varilla con ellas: oreja, boca, nariz, manos. Interactuar niños e imágenes.

Actividades 1, 2, 3 y 4

Distinguir: cabeza, tronco, extremidades, manos y pies. Escuchar la canción y juego corporal: “Cabeza, hombros, rodillas y pies...”. <https://www.youtube.com/watch?v=9M3Zk2ERWsg>
Interpretarla.

Cantidades en mi cuerpo:

Por una sola (ejemplo: nariz, boca). Por 2 (ejemplo: orejas, hombros...). Por 5 (ejemplo: dedos).

Por 10 (ejemplo: dedos de ambos pies).

- Juegos de recorridos en el espacio.

En relación a dirección, avanzar y retroceder.

Con huellas: realizar impresiones con manos y pies.



Se pueden construir sobre papel camilla o pegar las huellas directamente en el piso.

- Diferentes movimientos y desplazamientos que se pueden hacer con el cuerpo:
 - Correr, saltar, rodar, trotar...

- Desplazamientos corporales con diferentes partes del cuerpo:
- Canción: “Para dibujar mi cuerpo” de Mónica Tirabasso (argentina).

Voy a dibujar mi cuerpo,
la cabeza es lo primero,
un bracito a cada lado
y en las manos cinco dedos
De a poquito voy bajando
y a las piernas ya llegué,
voy a hacer dos zapatitos
porque adentro están los pies.
Pero ahora que me acuerdo
algo falta en la cabeza,
dos ojitos, una boca,
la nariz y dos orejas.

¡Miren qué bien me dibujé, de la cabeza hasta los pies!

Canción para representar con el cuerpo:

“La batalla del movimiento”.

Video de animación con letra, música y movimientos en: <https://www.youtube.com/watch?v=TezsPt10nhA>

Posibilidad de producir sonidos con el cuerpo:

chasquidos, aplausos, silbidos, golpear los pies, las manos, etc.

Jugar con los espejos: Mirarse cada uno en el espejo, distinguir las diferentes expresiones.

Las expresiones como “lo visible” de nuestras emociones. Identificar los gestos y las posturas corporales que expresan nuestras emociones.

Actividades 5, 8 y 9

La cara y sus partes componentes, identificarlas.

Utilizar espejos como recursos. Dibujarse mirándose al espejo, realizando diferentes gestos.

Armar caras divertidas a partir de los elementos que la componen.

Conversar sobre los diferentes gestos y expresiones que podemos realizar con nuestra cara. Describirlas y representarlas.

Actividades 6 y 7

Cantidades en mi cuerpo: identificarlas en el cuerpo de cada uno.

Trabajar la noción de PAR.

Asociar con prendas de vestir u objetos que usamos en pares (ej.: medias, guantes, zapatos, orejeras).

Sugerencia para reafirmar las nociones trabajadas:

Canción: “El calipso de Piojos y piojitos” (1991), en https://www.youtube.com/watch?v=M9z_CmncvIk

Actividad 10

Jugar oralmente dando pistas para descubrir las partes del cuerpo.

Adivinanzas sobre partes del cuerpo.

Actividad 11

Poema “Los sentidos” de Amado Nervo.

Identificar los 5 sentidos:

VISTA



TACTO



GUSTO



OLFATO



OÍDO



Para realizar esta actividad, presentar tarjetas con dibujos de ojo, mano, boca, nariz, oreja, para unir con otras que presenten en forma escrita los sentidos. Conversar sobre las características y posibilidades de los órganos de los sentidos.

Actividades 12, 13, 14, 15 y 16:

IDENTIFICAR LOS 5 SENTIDOS:

Actividades en torno a los órganos de los sentidos.

• Sugerencias:

- TACTO: Emplear “caja sensorial”, para colocar dentro de ella diferentes objetos que los niños deberán reconocer a través del TACTO (solamente).
- VISTA: Juegos de discriminación visual. Por ejemplo: VEO- VEO
- GUSTO: Degustar diferentes alimentos, condimentos, bebidas.
- OLFATO: Con los ojos cubiertos identificar aromas.
- OÍDO: Reconocimiento de diferentes sonidos.



HÁBITOS SALUDABLES

- “Dictados sonoros”. Escuchar cada sonido y hacer la correspondencia con el objeto que lo emite.
- Posibilitar en el grupo la reflexión en relación a lo practicado. Analizar las posibilidades (información) que nos brinda cada uno de nuestros sentidos.

Canción “Los cinco sentidos” <https://www.youtube.com/watch?v=-uRGiSSQBfY>

Actividades 17, 18, 19, 20 y 21

El cuerpo por dentro.

Trabajar con “hombre anatómico” o con una lámina sobre el cuerpo humano y los órganos internos principales. Calcar la silueta de un niño/a del grupo. Formular hipótesis sobre cómo es nuestro cuerpo por dentro.

Dibujarlo dentro de la silueta.

Luego de ver el video, volver a dibujar dentro de otra silueta. Comparar los dibujos. Observar y comentar si algo cambió, si en el segundo dibujo hay mayor o menor “información”.

Video: Cuerpo humano: huesos y músculos. Camaleón, serie: Camaleón y las naturales ciencias. <https://www.youtube.com/watch?v=w8PnlLptHXE>

Escuchar latidos del corazón, en reposo, luego de moverse (saltar, bailar, etc.).

El cuerpo y sus posibilidades de movimiento.

Explorar mediante juegos las diversas posibilidades de movimiento que posee nuestro cuerpo.

IMPRIMIR EN TAMAÑO GRANDE LA LOTERÍA DE POSTURAS CORPORALES que encontrarán en RECURSOS PARA EL DOCENTE en el siguiente link: <https://editorialindice uy/wp-content/uploads/2021/07/Paracatun-4-Laminas.pdf>

Jugar con ella en clase. Representar (niños/as) las diferentes posiciones que en ella aparecen.

CONTEXTO PROBLEMATIZADOR:

¿Qué podemos hacer para estar sanos y saludables?

Actividad 1

Indagar conocimientos previos que poseen los niños sobre:

- SALUD
- ENFERMEDAD
- ALIMENTACIÓN
- HIGIENE
- VACUNACIÓN
- EJERCICIOS FÍSICOS
- SUEÑO
- DESCANSO

Realizar el registro de las hipótesis de los niños, para luego retomarlas y confirmarlas o no.

Actividades 2 y 3

Los alimentos y su importancia para nuestra salud.

Taller de degustación de alimentos saludables.

Las comidas diarias:

- Desayuno.
- Almuerzo.
- Merienda.
- Cena.

Investigar sobre los alimentos y su utilidad. El origen de los alimentos: animal, vegetal, mineral.

El agua como elemento necesario para nuestra vida.

Promoviendo hábitos de alimentación, ver video: <https://www.youtube.com/watch?v=QeXzKg95H8c>

Actividades 4, 5, 6, 7, 8 y 9

Audición de la canción: “Bate con la cucharita”, letra y música de Ruth Hillar (argentina), grupo Cuanticuénticos, 2015. Video:

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

El origen de los alimentos. Clasificación de vegetales en frutas y verduras, manipulación de los mismos:

Comparaciones, semejanzas y diferencias, propiedades.

Actividades 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 y 17

Indagar conocimientos previos de los niños en relación a la higiene.

Trabajar el Texto con pictogramas en el libro del niño/a.

Salud bucal: El correcto cepillado y cuidado de los dientes. Uso y cuidado del cepillo dental.

Elementos que utilizamos para nuestra higiene personal. Adivinanzas del libro.

Los controles médicos periódicos. El carné de salud del niño y de la niña. Analizar sus partes componentes.

Cuento con rimas relacionado con la vacunación:

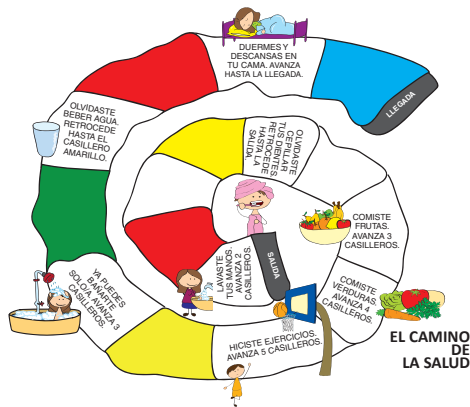
“A la 1 mi familia se vacuna” <https://youtu.be/PgD8v8FP3HA?si=HnTfz2AN9BXVwZR>

Puede realizarse un juego de recorrido (similar al juego de la Oca).

Juego: El camino de la salud

Encontrarán el juego para ampliar, plastificar, pegar sobre cartulina, etc. en el siguiente link: <https://editorialindice uy/wp-content/uploads/2021/07/Paracatun-4-Laminas.pdf>

Juego: “RECORRIDO SALUDABLE”. Agregarlo (el camino de la salud).



Actividades 18

Lectura del poema “Para crecer sanos”. Jugar con las palabras que están resaltadas en el poema. Contar las letras que las componen, compararlas (más largas, más cortas).

Actividades 19 y 20

Trabajar con nombres de frutas y verduras conocidas por los niños. Contar las letras que las componen y silabear. Realizar crucigramas: cruci-frutas y cruci-verduras.

Actividades 21 y 24

Ejercicios de reafirmación de las nociones trabajadas.

Actividad 22

Las rutinas diarias que promueven los hábitos saludables, dialogar sobre la importancia de las mismas. Secuencia temporal.

Actividad 23

Conversar sobre la importancia de realizar ejercicios físicos.

Realizar el ejercicio de atención y discriminación visual propuesto.

Actividad 25

Previamente trabajar con fotografías de las diferentes etapas de crecimiento de los niños. Describirlas.

Ordenarlas. Secuenciarlas. Luego realizar la actividad propuesta.

Actividades 26 y 28

Ejercitación y reafirmación de los conceptos trabajados.

Actividad 27

Desafío para padres

Armar la lotería de frutas y verduras. Jugar en casa con ella. Se adjuntan los cartones a modo de ejemplo en el libro del niño.

Sugerencia: armar una lotería con los niños en clase:

La lotería se arma con dibujos de las frutas y verduras que están como ejemplo u otros que pueden ser hechos por los propios niños.

Realizar tarjetas con los nombres de frutas y verduras.

Observarlas, compararlas, buscar semejanzas y diferencias.

Actividad 29:

Desafío para padres

Enviar la actividad al hogar, luego retomarla en clase con los aportes de cada niño/a

Abordar:

La historia personal.

La magnitud tiempo en la vida de los niños.

Magnitudes y medidas.



VACACIONES CON UN TÍO ESPECIAL

CONTEXTO PROBLEMATIZADOR:

¿Qué sabemos sobre el campo?

Indagar sobre los saberes previos de los alumnos.

Actividad 1:

Lectura por parte del Docente, del cuento breve introductorio.

- Los personajes que se mencionan en este cuento:

- EMA
- PABLO
- MAMÁ
- PAPÁ
- TÍO COCO

- Significado del término TÍO.

Conversar sobre los parentescos, los integrantes de las familias, sus roles.

- La familia de los niños del grupo, composición de las mismas.

- Diferentes tipos de familias.

1. FAMILIA NUCLEAR (padres-hijos).
2. FAMILIA EXTENDIDA (padres, hijos, abuelos, tíos).
3. FAMILIAS MONOPARENTALES (un solo progenitor representado).
4. FAMILIAS ENSAMBLADAS, RECONSTITUÍDAS
O MIXTAS (con hijos de uniones anteriores).
5. FAMILIA DE PADRES SEPARADOS.

Actividad 2:

Identificar los personajes del cuento, demostrando comprensión de lo escuchado.

Actividad 3

El personaje principal del cuento, identificarlo: el tío Coco.

Sus características: ¿cómo será?, ¿qué hace?, ¿dónde vive?, ¿cómo es el lugar?, ¿cómo es su casa?, ¿qué animales tiene?

Actividad 4

Los personajes secundarios: Ema, Pablo, madre, padre.
Juego corporal: Imitar el desplazamiento de diferentes animales:

- Perro.
- Gallina.
- Pollito.
- Gallos.

Actividades 5 y 6

Trabajar en el piso, dibujando los desplazamientos con tiza y recorrerlos.

Luego representarlos en el plano vertical (dibujo: por ejemplo, en pizarra o pizarrón).

Dibujar líneas rectas, curvas, en zig-zag, etc., que los niños deberán recortar.

Escritura de los nombres del tío y su perro.

- COCO
- PACO

Reconocer las letras que componen cada nombre.

Silabearlas.

C O C O

CO-CO

P A C O

PA-CO

Combinarlas para formar otras palabras. Ejemplo:

CO PA

P O C A

C O P O

Contar letras, contar sílabas.

Actividades 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 13

Ejercitaciones de diversos contenidos, relacionados con los personajes del cuento.

Actividad 14

Observación de fotografías o láminas de animales de campo.

Sus características y costumbres.

Formular en forma oral y con el grupo "pistas" para descubrirlos y describirlos. Adivinanzas.

Rimas relacionadas con animales. (Pueden crearse en forma colectiva).

OVEJA TORO LORO

Trabajar con estas palabras (soluciones de las adivinanzas).

Silabearlas, contar el número de letras. Combinarlas para crear nuevas palabras.

O - VE - JA

TO - RO

LO - RO

Ejemplo:

O - RO

RO - TO

RO - JA

RO - LO

Sugerencia:

- Manualidades creadas a partir de materiales de descarte.
- Construcción de animalitos.

Actividad 15

Conversar sobre los elementos diurnos y nocturnos del cielo. Realizar la actividad.

Actividades 16, 17 y 18

- Composición con figuras:
 - Presentación de círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos, recortados en diferentes tamaños y colores.
 - Expresión plástica: sobre fondo de color oscuro, cada niño arma y pega una composición libre. (Se sugiere no emplear más de 10-12 figuras)
- Juegos de reconocimiento de figuras. Colocar figuras: EN EL PISO, en tamaños grandes y de acuerdo a diferentes consignas. Los niños deberán posicionarse en la figura a la cual se hace alusión. Por ejemplo:
 - tiene 3 lados;
 - todos sus lados son iguales; --sus 4 ángulos son iguales;
 - tiene 2 lados más largos y 2 más cortos, etc.

Composiciones con figuras:

Recortar figuras (cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo) de diferentes tamaños y colores.

Presentar cartulinas grandes y de colores oscuros (preferentemente negro).

Agrupar a los niños en grupos de 4-5 integrantes.

Proponer la realización de composiciones con figuras (usando la cartulina grande como soporte).

Las composiciones podrán ser efímeras (desarmables y reutilizables) o permanentes: pegarán con cola vinílica las figuras sobre la cartulina.

Composiciones utilizando TANGRAM. Elaborar tangram en tamaño grande.

Realizar composiciones libres y en base a modelos dados. (Se encuentran ejemplos en internet, tales como: <https://www.youtube.com/watch?v=I1yOVQrRywE>)

Ejercitación con figuras:

- Materiales: cartulinas grandes cortadas en forma de triángulo, cuadrado, rectángulo, círculos (en color negro).
- Realizar figuras con esas formas recortadas en papeles de colores (en tamaño pequeño).
- Colocar en el piso las cartulinas (distribuidas).
- Dentro de recipientes colocar mezcladas las figuras pequeñas.

Propuesta: clasificar las figuras de acuerdo a sus formas, colocando las pequeñas dentro de su correspondiente figura realizada en tamaño grande.

Actividades 19, 20 y 21

Enviar el DESAFÍO PARA PADRES. (Actividad 19: Investigar sobre el arcoíris)

Observar los materiales aportados por las familias.

Distinguir los colores componentes del arcoíris.

Jugar con pompas de jabón, en día de sol, para apreciar los colores.

Actividades 22 y 23

Ejercitaciones de sumas y restas. Agrupamientos de cantidades.

Jugar con pelotitas pequeñas, bolitas de gel o Telgopor.

Actividades de conteo y cardinalización.

La adición y la sustracción en contextos lúdicos. Juego "Atrapa huevitos".

Materiales: pelotitas, hueveras, pinzas, dados, canasta. Establecer equipos de entre 4 a 6 jugadores. Por turno tiran el dado y sacan tantos huevitos como éste indica. Los toman de la canasta con pinza y los colocan en las hueveras. Luego de 2 tiradas se cuentan los huevitos ganados. Gana quien tiene más.

Variante: Se entrega la huevera llena de huevitos y por cada jugada deberán devolver a la canasta tantos como indica el dado. Gana el jugador que se queda sin ninguno (o con menos) en la huevera.

Actividad 24

Ejercitación sobre serie numérica.

Actividad 25

Sugerencias.

Trabajar nociones espaciales.

Representar la granja del tío Coco, utilizando materiales tales como: mesas, sillas, bancos largos, colchonetas, aros, etc.

Los niños pueden representar a los personajes del cuento, así como animales de la granja. Posicionarse en relación a los objetos, manejando las nociones:

ARRIBA - ABAJO

ADENTRO - AFUERA

ADELANTE - ATRÁS

Actividades 26, 27, 28, 29 y 30

Observar diferentes semillas que los niños traerán a clase.

Hipótesis de los niños. Indagar conocimientos previos.

Clasificación:

- por tamaño,
- por color,
- por forma.

Preparar germinadores y observar los cambios en los mismos.

Pueden realizarse registros periódicos con dibujos o fotografías (en rotafolio o papelógrafo).

Las fotografías tomadas pueden utilizarse para realizar secuencias temporales.

Trabajar también con láminas de secuencia de crecimiento de diversos tipos de plantas.

Investigar sobre las condiciones necesarias para la germinación; las partes de una planta.

Actividad 31

Enseñanza de la canción: "Bajo el sol".

Investigar sobre los diferentes tipos de suelo, sus propiedades y componentes.

Realizar experimentos.

Sugerencias:

Juego: "Juntando flores".

Materiales: flores realizadas en goma Eva o cartón (alrededor de 30); 1 dado; una canasta o caja; 4- 6 potes medianos (uno por jugador).

Se forman equipos de 4 jugadores (no más de seis), y se establecen turnos para jugar.

Cada jugador tira por turno el dado y debe tomar de la canasta (central), tantas flores como indica el mismo. Se realizan dos rondas, con dos tiradas por jugador. Finalizadas las dos rondas, cada jugador cuenta las flores que obtuvo.

Es recomendable realizar registro de la cantidad de flores de cada jugador, para luego compararlas.

Este registro puede ser numérico (en escritura convencional), o gráfico (con representación mediante el dibujo de las flores o palitos, etc.).

JUEGO PARA RESTAR

Variante del juego "Juntando flores".

Al iniciar el juego, entregar a cada jugador 6 círculos o flores.

Luego se tira el dado y, de acuerdo a lo que el mismo indica, el participante quita esa cantidad de su colección y la devuelve al canasto.

Luego, complejizar, entregando 12 círculos o flores y realizar 2 vueltas de juego.



DESCUBRIENDO ANIMALES

CONTEXTO PROBLEMATIZADOR:

¿En qué nos parecemos a los animales?

Actividad 1

Poema: “Hablemos de animales”, de Silvia B. Zurdo (argentina). Texto en el libro del niño.

Como disparador del tema, presentación de tarjetas con animales impresos:

- tigre, oso, jirafa, mariposa, perro, gallina, pájaro, gato, serpiente, oveja, caballo, canguro, elefante, ballena, caracol, león, tortuga.

Indagar saberes que los niños poseen sobre cada uno de ellos.

Clasificarlos según diferentes criterios:

- Por la forma que se desplazan.
- Por su alimentación.
- Por el medio en que viven.
- Por cómo se reproducen (ovíparos, vivíparos, marsupiales).
- Por su tipo de piel (plumas, pelos, escamas, lana, etc.).
- Por su relación con los seres humanos.
- Por domésticos o salvajes.

Actividades 2, 3, 4 y 5

Los animales y la relación con los seres humanos.

ANIMALES DOMÉSTICOS

ANIMALES SALVAJES

Actividad 6

Enseñanza de trabalenguas relacionados con animales.

Trabajo oral repitiendo los trabalenguas. Memorización de alguno de ellos.

Trabajar con los nombres de los animales de los trabalenguas:

COCODRILO

TIGRE

CHANCHO

GANSO
POLLO
GATO
TORTUGA

Juegos de conteo y cardinalización. Seriación.

Con material concreto (pueden ser por ejemplo animales de goma).

Actividad 7 y 8

Datos interesantes sobre los animales.

Propuesta: que los niños investiguen otros animales y aporten datos interesantes sobre ellos.

Formas de comunicación entre los animales. Imitación por parte de los niños.

Actividades 9 y 10

Los animales y su hábitat.

Clasificación en: acuáticos, aéreos y terrestres. Sus características y costumbres.

Anatomía de los animales.

Trabajar con láminas de diferentes animales e identificar las partes de su cuerpo.

Actividad 11

Los nombres de los animales y la identificación de su letra inicial.

Actividad 12

Previamente a realizar la actividad, se sugiere la creación oral colectiva de pistas para identificar y descubrir diferentes animales. Estas pistas se relacionarán con sus principales características.

Actividad 13 y 15

Trabajar Rimas y Limeriks y adivinanzas.

Se sugiere en forma colectiva crear otros ejemplos.

Buscar rethailas y jitanjáforas.

Actividad 14

Los animales y sus diferentes desplazamientos.

Investigar y representar la forma en que se desplazan.

Juegos en el espacio.

Las huellas que dejan.

Actividades 16, 17, 18 y 19

Enviar DESAFÍO PARA PADRES. (Actividad 16) Los animales y sus familias.

Indagar saberes previos en relación a los animales y sus crías, el nombre que reciben, etc.
Los animales de su entorno, el hábitat y el tipo de alimentación. Conversar sobre dónde viven, qué comen y cómo se desplazan.
Comparar buscando semejanzas y diferencias con los seres humanos.
Productos que nos brindan los animales.
Reflexionar sobre el cuidado y respeto hacia los animales.
Realización de ejercicios del libro.

Actividades 20, 21, 22, 23, 24 y 25

Ejercicios de reafirmación de ideas y conceptos.
Sugerencia: se puede realizar una actividad de plegado de papeles para obtener animales (pececitos, por ejemplo).

Actividad 26

Los animales y su forma de reproducción. Hacer hincapié en: ovíparos, vivíparos y marsupiales.
Ordenar la secuencia temporal.

Actividad 27, 28, 29, 30, 31 y 32

Actividades de conteo y cardinalización trabajadas previamente con material concreto, como, por ejemplo: animalitos de goma.

- El pavo real y sus características.

Los animales y sus pieles. Observar fotografías de la piel de diferentes animales.
Conteo, cardinalización, comparación. Manejar nociones de más que... menos que... igual que...

Actividad 33 y 34

Los colmos y las humoradas, su significado.
Lectura e interpretación.

Actividad 35

Previamente proponer juegos imitando el desplazamiento de diferentes animales. Jugar carreras representando animales diferentes ¿quién ganó? ¿por qué será?
Representar los recorridos realizados en el plano horizontal, luego en el plano vertical.

ACTIVIDADES MANUALES SUGERIDAS:

- Creación de peces con tiras para enhebrar.
- Realizar peces en goma Eva que tengan calado para enhebrar tiras del mismo material (combinar colores).
- Construcción de animales a partir de materiales descartables. Ejemplo: tortuga, caracol.

EJE 6

EL REINO DE MUCHO, POQUITO Y NADA

CONTEXTO PROBLEMATIZADOR:

¿MUCHO, POQUITO O NADA? (¿qué significan?)

Actividad 1

Narración en contextos cotidianos y lúdicos.
Lectura del cuento: El reino de mucho, poquito y nada.
Trabajar la ejercitación en el cuento: marco, complicación y resolución. Los nexos temporales en la narración oral: al otro día, al día siguiente, un día.
Registrar en papelógrafo las características del Rey Enojón, antes y después de la llegada del Hada Mensajera.

ANTES DESPUÉS

Preguntas generadoras de actividades grupales:

¿Cómo imaginan al Rey Enojón?

¿Cómo imaginan al Hada Mensajera? Imaginar y dibujar los personajes del cuento: ¿Cómo será el rey?, ¿Cómo será el hada?

Actividades 2, 3 y 4

La anticipación icónica: diferenciación de imagen, grafía y número.

La anticipación a partir de elementos paratextuales, imágenes, marcas iconográficas y algunas grafías convencionales.

Comparar las producciones. Establecer semejanzas y diferencias.

Identificar las acciones de estos personajes.

Imaginar el posible lugar donde ocurrió la historia.

Comparar:

EL REINO DE NADA EL REINO DE MUCHO

¿Dónde vivía el rey? ¿Dónde vivía el hada? Dibujarlos, comparar las diversas producciones de los niños/as.

¿Qué cosas había en el reino? ¿Cómo eran?

Imaginar y descubrir El castillo del Rey, unir puntos para descubrirlo.

Trabajar con las palabras:

MUCHO REY ENOJÓN
POQUITO HADA MENSAJERA
NADA TODO

Identificar: número de letras de cada palabra.

Compararlas (la más corta, la más larga).

Letra inicial, letra final de cada una. Buscar las que son iguales, discriminar las diferentes.

Silabearlas. Identificar cantidad de sílabas.

• Las diferentes emociones que tenemos, reflexionar oralmente al respecto. Ejemplo de actividad relacionada al cuento:

El Hada Mensajera trajo alegría. ¿Qué cosas nos provocan alegría? Lluvia de ideas con los aportes de los niños. Registrar en papelógrafo.

Actividades 5 y 6

Conversar sobre el momento del cuento en que el hada trajo un poquito de luz y el rey descubrió muchas cosas en su reino.

¿Qué creen que descubrió?

Generar un listado de objetos en relación a los aportes de los niños.

LA LUZ, LOS OBJETOS Y LAS SOMBRAS:

Materiales:

• Foco de luz (potente).

• Tela blanca.

• Soporte para colgar tela blanca.

Jugar con la proyección de objetos (sombras) sobre la tela.

Proyectar los nombres de los niños por adelante y por detrás de la tela.

Generar sombras chinas sencillas. Objetos opacos y translúcidos. Materiales:

• Retroproyector o mesa con luz.

• Colocar sobre mesa objetos diversos: palillos, clips, celofanes de colores, botones, acrílicos.

• Observar las sombras que se generan.

Jugar con linternas, preferentemente en un salón oscurecido.

Experimentar con la luz.

Se puede colocar celofán de diferentes colores a las linternas para que generen luces de diferentes colores.

Proyectar diferentes formas y cambiar su ubicación espacial, trabajando las nociones de arriba, abajo, derecha, izquierda, entre, etc.

Actividades 7, 8 y 9

JUEGOS EN EL ESPACIO:

Conversar sobre los laberintos y los castillos, típicos de la época antigua.

Representar en el piso (por ejemplo, en el patio), diferentes recorridos simulando laberintos. Pueden colocarse objetos simulando puentes, ríos, fosas, árboles, rocas, etc.

Recorrerlos, representarlos gráficamente (a través del dibujo).

Actividad 10

Experimentar con colores primarios, usando pinturas y pinceles.

Obtener colores secundarios. Pintar en el plano horizontal y el vertical.

Actividad 12 y 16

Actividades de ejercitación y reafirmación de conceptos. El Rey Enojón y las emociones.

Los estados de ánimo que sentimos.

Conversar acerca de cómo se manifiestan nuestras emociones.

Identificar las emociones básicas: alegría, enojo, tristeza y miedo.

Observarse en el espejo (cada niño), identificar sus características personales. Dibujarse. Identificar emociones frente al espejo (risa, llanto, enojo).

El retrato y el autorretrato.

Actividad 11 y 13

Elaborar sombreros de diversos tipos. Organizar un desfile de sombreros.

Imaginar y crear personajes a partir de la presentación de diferentes tipos de sombreros.

Trabajar la noción de mitad con material concreto, por ejemplo, realizando plegados, cortando frutas, etc. Y luego realizar el ejercicio 13.

Actividad 14

Ejercitación respecto a la comprensión del cuento.

Actividad 15

Reafirmar conceptos:

- MUCHOS
- POCOS
- TANTOS COMO...
- MÁS QUE...
- MENOS QUE...

Actividades 17, 20, 26, y 29

Conversar sobre cómo serían los juguetes en la época del cuento.

Reafirmación de letra inicial y concepto de sílabas. Vocales y consonantes.

Revisión y afirmación de conceptos sobre conciencia fonológica. Discriminación visual y de atención

Actividades 28 y 31

Ejercicio de conteo y cardinalización.

Actividad 18

Juegos con figuras geométricas. Identificación de figuras.

Sus características. Presentación de bloques lógicos.

Juegos de agrupamientos según: forma, tamaño, color.

Actividades 19, 21 y 24

Ejercitación de discriminación visual

Actividad 22

Armar puzle y trabajar oralmente nombrando otros habitantes del reino que no han aparecido hasta ahora.

Describirlos e imaginar sus nombres, ¿qué hacen?, ¿dónde viven?, etc.

Actividades 23 y 25

Colorear según códigos, de acuerdo al modelo dado.

Actividad 27

Desafío para padres: JUEGO para crear personajes divertidos, intercambiando las partes de sus cuerpos.

Jugar en casa, también en clase. Inventar otros personajes divertidos.



LOS TRANSPORTES

Actividades 30, 31 y 32

Los juegos del reino. Juegos con dados.
Emplear dados para agregar y quitar. Retomar los juegos con dados del EJE 4, complejizándolos.

Juegos con cartas:

Enseñar a jugar a la guerra, usando cartas españolas.

Actividad 33

Una historia breve con PICTOGRAMAS.
Observar la ACTIVIDAD 33 del libro del niño y, oralmente promover hipótesis de los niños en relación a la breve historia que allí aparece, ¿de qué se trata?
Retomar los dibujos de la historia y escribir las palabras en forma colectiva.

CONTEXTO PROBLEMATIZADOR:

¿Cómo podemos trasladarnos?

Actividades 1 y 2

Las adivinanzas. Conversar sobre los diferentes medios de transporte que conocen los niños.

Su importancia y utilidad.

Los medios de transporte y su evolución en el tiempo.

Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=wJ77PtmpNwg>

Canción sobre los medios de transportes:

<https://www.youtube.com/watch?v=8ac31Ae9sew>

Otra opción en español e inglés:

<https://m.youtube.com/watch?v=XXVc12lSiVw&feature=shared>

Actividades 3, 4, 5, 9 y 10

Trabajar con láminas de diferentes medios de transporte y clasificarlos según diferentes criterios. Por ejemplo: colectivos/ individuales, aéreos/ acuáticos/ terrestres; con motor/ tracción a sangre.

Utilizar también los aportes de las familias, correspondientes al Desafío para padres (Actividad 9).
Observar, describir, comparar, clasificar y ordenar en el tiempo las diversas láminas.

Actividades 6, 7, 8 y 11

Ejercicios de afirmación de conceptos.
Escritura de nombres de transportes, conteo de las letras que los componen, identificación de letra inicial y final. Reconocimiento de vocales y de consonantes.
Separación en sílabas, por medio de pasos, palmas, golpes, etc.

Actividad 12

Puzle, completarlo. Identificar los elementos que en él aparecen. Escribir el nombre del transporte que descubrieron en el puzle. Contar la cantidad de letras que lo componen. Identificar letra inicial y final. Silabear. Discriminar vocales y consonantes.

Actividades 13 y 14

Las figuras. Sus características.

Realizar dibujos “a mano alzada” de las diferentes figuras geométricas. La copia de modelos.

Ejercitaciones previas en el piso, en pizarrón, pizarras individuales, papelógrafo, hojas.

Trabajar con las palabras: BOTE, CAMIÓN, COHETE.

Actividad 15

Secuencia temporal. Ordenar cronológicamente mediante números convencionales.

Actividades 16, 17 y 18

La RIMA. Memorización.

Indagar los conocimientos previos que tienen los niños sobre LAS SEÑALES DE TRÁNSITO más utilizadas y conocidas.

Los lugares donde las ven.

El significado de estas señales. Las normas de tránsito.

El uso correcto y la importancia del respeto por las normas de tránsito, desde el punto de vista del peatón.

Trabajar con las palabras relacionadas AL TRÁNSITO:

- PEATÓN
- VEHÍCULOS
- CARTELES
- SEMÁFOROS
- CEBRAS

Actividad 19

Como culminación del libro se propone una actividad consistente en descubrir un mensaje con código. Se deben sustituir los números por las letras y descubrir la frase:

NOS VEMOS EN CINCO

Escritura de la frase en forma grupal.

Sugerencia: conversar sobre la finalización del año y respecto al futuro año que cursarán: Nivel Inicial 5 años.