

SERIE

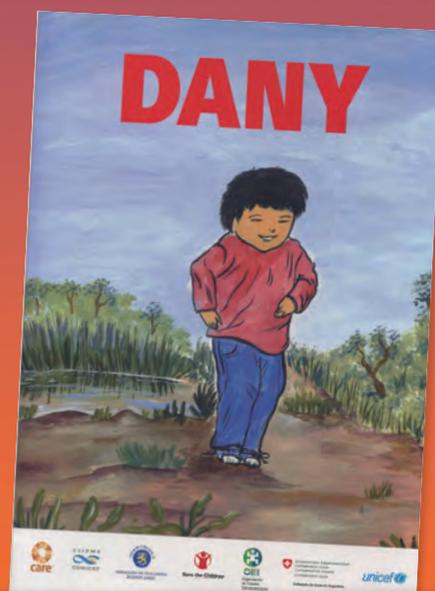
2

DANY

Guía para docentes

Enseñanza de español como segunda lengua
en Educación Intercultural Bilingüe

Propuestas para Nivel inicial y primer grado



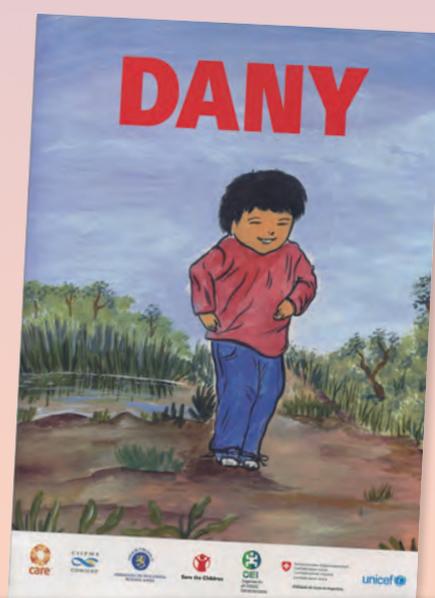
SERIE

2 DANY

Guía para docentes

Enseñanza de español como segunda lengua
en Educación Intercultural Bilingüe

Propuestas para Nivel Inicial y primer grado



Dirección editorial

Cora Steinberg, Especialista Educación UNICEF Argentina

Verona Batiuk, Especialista Educación Infantil, OEI Oficina Argentina

Dirección del Proyecto *Educación inicial en el contexto rural: Una propuesta de enseñanza integral*

Cora Steinberg, Especialista Educación UNICEF Argentina

Verona Batiuk, Especialista Educación Infantil, OEI Oficina Argentina

Coordinación General: Verona Batiuk

Autora: Gladys Ojea

© Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

Serie Dany: Enseñanza de español como segunda lengua en Educación Intercultural Bilingüe

Guía para docentes 2

ISBN 978-987-3753-79-4

Primera edición mayo 2023, Argentina.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos aquí publicados, siempre y cuando no sean alterados, se asignen los créditos correspondientes y no sean utilizados con fines comerciales.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)

buenosaires@unicef.org - www.unicef.org.ar

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

Oficina Argentina

oei.arg@oei.int - <https://oei.int/>

Colaboración: Sandra Sgarby

Edición del material: Verona Batiuk

Coordinación de producción gráfica y diseño: Silvia Corral

Fotografías: OEI - UNICEF

Para citar este libro:

Ojea, Gladys (2023). Serie Dany. *Enseñanza de español como segunda lengua en Educación Intercultural Bilingüe. Prpuestas para Nivel Inicial y primer grado. Guía para docentes 2*. Buenos Aires: OEI - UNICEF.

SERIE DANY:

**Enseñanza de español como segunda lengua
en Educación Intercultural Bilingüe**

Guía para docentes N° 2



Prólogo	13
Presentación	15
UNIDAD 2: Las historias	19
Libro <i>Dany</i> . Texto de la historia etnográfica N° 2: “Dany y sus amigos”	20
Libro: <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i> Texto del cuento N° 2: “La liebre y la tortuga”	21
PROPUESTA DE ACTIVIDADES	23
1. Introducción	23
Discurso narrativo. La propuesta de lectura de los relatos	25
Lectura a cargo del maestro	25
a. La conversación inicial previa a la lectura	25
b. La lectura propiamente dicha del texto	25
c. La renarración de la historia	27
Lectura en eco	28
Inventar historias	31
Sonidos de la lengua	31
Actividades centradas en los sonidos de las palabras y en la relación sonidos-letras	31
Rimas	32
Las propuestas del juego	32
Actividades cotidianas	36
2. Contenidos lingüístico - comunicativos. Unidad 2	38
3. Detalle de actividades. Unidad 2	39
Día 1	40
Saludar y Cantar: “Saludo con una mano”	40
Juego en sectores	40
Hablamos un poco más	41
Juego: Bingo de juguetes	42
Hablamos un poco más	43

Índice

Libro <i>Dany</i> . Historia "Dany y sus amigos" - Vocabulario	43
Hablamos un poco más	44
Cantar "Debajo de un botón" y despedida	44
Día 2	45
Bienvenida y Cantar: "Saludo con una mano"	45
Libro <i>Dany</i> . Historia Nº2 "Dany y sus amigos" Vocabulario	45
Hablamos un poco más	45
Juego: Memotest de juguetes	46
Hablamos un poco más	46
Construir juguetes: un barrilete	46
Hablamos un poco más	47
Cantar "Debajo de un botón" y despedida	47
Día 3	48
Bienvenida y cantar: "Saludo con una mano"	48
Libro <i>Dany</i> . Historia Nº 2 "Dany y sus amigos" - Vocabulario	48
Hablamos un poco más	49
Juego en sectores	49
Libro <i>Dany</i> - <i>Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Lectura en eco (1): Cuento "Rulitos"	50
1. Relato del cuento	50
2. Lectura en eco	50
Cantar y despedida	51
Día 4	51
Bienvenida y cantar "Saludo con una mano"	51
Juego en sectores "¿Qué es?"	51
Hablamos un poco más	52
Libro <i>Dany</i> - <i>Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Lectura en eco (2): Cuento "Rulitos"	53
Bingo de juguetes	53
Cantar y despedida	54
Día 5	54
Bienvenida y cantar "Saludo con una mano"	54
Libro <i>Dany</i> . Historia Nº 2 "Dany y sus amigos". Vocabulario	54
Hablamos un poco más	54
Juegos de mesa	55

Índice

Inventar historias: Rulitos	55
Armar títeres	56
Hablamos un poco más	57
Cantar y despedirse	57
Día 6	59
Bienvenida y cantar "Saludo con una mano"	59
Juego: Veo veo con Rulitos	59
Libro <i>Dany</i> . Historia N°2 "Dany y sus amigos". Vocabulario	60
Hablamos un poco más	60
Juego en sectores	61
Libro <i>Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Lectura en eco (3): Cuento "Rulitos"	61
Rima: " El gallo y el caballo"	62
Cantar y despedirse	62
Día 7	63
Bienvenida y cantar "Saludo con una mano"	63
Construir juguetes: una peteca	63
Juego: Bingo de juguetes	64
Jugar a la pelota	64
Hablamos un poco más	64
Libro <i>Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Lectura en eco (4): Cuento "Rulitos"	64
Rima	65
Despedirse	65
Día 8	66
Bienvenida y cantar "Saludo con una mano"	66
Jugar a la pelota (Variación 1)	66
Hablamos un poco más	66
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Historia etnográfica: "Dany y sus amigos" 1ra lectura	67
Hablamos un poco más	67
Juego: Memotest de partes del cuerpo	68
Rima	68
Cantar y despedirse	68
Día 9	69
Bienvenida y cantar "Saludo con una mano" y juego "pica pica"	69
Jugar a la pelota (Variación 2)	69

Índice

Hablamos un poco más	69
Libro <i>Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Discurso narrativo (5): Cuento "Rulitos"	70
Juego en sectores	70
Rima	70
Cantar y despedirse	71
Día 10	71
Bienvenida, cantar "Saludo con una mano" y juego "pica pica"	71
Juego del espejo	71
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Historia "Dany y sus amigos". 2da lectura	72
Hablamos un poco más	72
Jugar a la pelota (Variación 3)	74
Juego: Bingo de juguetes	74
Rima	74
Cantar y despedirse	74
Día 11	76
Bienvenida y cantar "El baile de los animales"	76
Juego: Caminata con pelotas	77
Hablamos un poco más	78
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Historia etnográfica "Dany y sus amigos". 3ra lectura	78
Hablamos un poco más	79
Juego del espejo	79
Juego: Bingo de las partes del cuerpo	79
Rima	79
Cantar y despedirse: "Las manitos"	80
Día 12	80
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales"	80
Juego: Carrera con pelotas	81
Libro <i>Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Discurso narrativo (6): Cuento "Rulitos"	81
Juego del espejo con la cara	82
Hablamos un poco más	82
Construir juguetes: Un trompo	82
Rima: Cinco ratoncitos	83
Cantar y despedirse	83

Índice

Día 13	83
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales"	83
Juego en sectores	84
Carrera de saltos	84
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo. Leer y contar:	
Historia etnográfica "Dany y sus amigos" 4ta lectura	85
Hablamos un poco más	85
Rima: Cinco ratoncitos	86
Cantar y despedirse	86
Día 14	86
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales"	86
Juego: carreras locas	87
Inventar Historias. Discurso narrativo	87
Juego: Bingo de juguetes	87
Contar: Historia "Dany y la pelota"	88
Rima: Cinco ratoncitos	88
Cantar y despedirse	88
Día 15	88
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales"	88
Juego: Salto de colores	89
Hablamos un poco más	89
Juego en sectores	89
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Contar: Historia "Dany y sus amigos"	89
Rima: Cinco ratoncitos	89
Cantar y despedirse	89
Día 16	91
Bienvenida y cantar "El baile de los animales"	91
Juego: Salto de colores	91
Juego: Memotest de juguetes	91
Discurso narrativo	
Historia etnográfica N°2 "Dany y sus amigos". Contar	92
Juego en sectores ¿Qué hay?	92
Hablamos un poco más	92
Rima	92
Cantar y despedirse	93

Índice

Día 17	93
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales"	93
Hablamos un poco más	93
Juego: Carrera de saltos (Variación 1)	94
Hablamos un poco más	95
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Lectura en eco (1). Historia etnográfica "Dany y sus amigos"	95
Construir juguetes: Un balero	96
Juego en sectores ¿Dónde está?	97
Hablamos un poco más	97
Rima	97
Cantar y despedirse	97
Día 18	98
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales"	98
Hablamos un poco más	98
Juego: Carrera de animales	98
Hablamos un poco más	99
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Vocabulario. Presentación del cuento:	
"La liebre y la tortuga"	99
Hablamos un poco más	99
Juego: Bingo de colores	100
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Contar: Historia "Dany y sus amigos"	100
Rima	100
Cantar y despedirse	100
Día 19	101
Bienvenida y cantar	101
Hablamos un poco más	101
Juego con pelotas (Caminata o carrera de pelotas)	101
Hablamos un poco más	101
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Discurso narrativo. Cuento "La liebre y la tortuga" 1ra lectura	102
Hablamos un poco más	103
Juego: Carrera de autos	103
Hablamos un poco más	104
Rima	104
Cantar y despedirse	104

Índice

Día 20	105
Bienvenida y cantar "El baile de los animales"	105
Hablamos un poco más	105
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Vocabulario - Cuento "La liebre y la tortuga"	105
Juego: Memotest partes del cuerpo	106
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Lectura en eco (2): Historia "Dany y sus amigos"	106
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo. Contar	106
Rima	107
Cantar y despedirse	107
Día 21	109
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales" (Variación)	109
Hablamos un poco más	109
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Discurso narrativo. Cuento "La liebre y la tortuga" 2da lectura	110
Hablamos un poco más	110
Juego: Memotest de números	111
Hablamos un poco más	112
Inventar Historias. Discurso narrativo	112
Juego: "El lobo y los pollitos"	112
Hablemos un poco más	112
Rima	113
Cantar y despedirse	113
Día 22	114
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales" (Variaciones)	114
Hablamos un poco más	114
"La liebre y la tortuga". Dramatización	114
Hablamos un poco más	114
Construir juguetes: Un auto	115
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Lectura en eco (3): Historia etnográfica "Dany y sus amigos"	115
Juego en sectores	116
Rima	116
Cantar y despedirse	116
Día 23	116
Bienvenida y cantar "El baile de los animales"	117

Índice

Hablamos un poco más	117
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Discurso narrativo - Cuento "La liebre y la tortuga" 3ra. lectura	117
Hablamos un poco más	118
Juego: "El lobo y los pollitos"	118
Hablamos un poco más	118
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo	
Historia "Dany y sus amigos": Contar	118
Juego en sectores	118
Rima	119
Cantar y despedirse	119
Día 24	119
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales" (Variaciones)	119
Hablamos un poco más	119
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Discurso Narrativo. Cuento "La liebre y la tortuga"	120
Juego: Memotest de números	120
Hablamos un poco más	120
Libro <i>Dany</i> . Discurso narrativo.	
Lectura en eco (4) : Historia "Dany y sus amigos"	120
Rima	121
Cantar y despedirse	121
Día 25	121
Bienvenida y cantar: "El baile de los animales" (Variaciones)	121
Hablamos un poco más	121
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Discurso narrativo. Cuento "La liebre y la tortuga" 4ta lectura	122
Hablamos un poco más	122
Juego: Memotest de números	122
Hablamos un poco más	122
"Dany y sus amigos". Contar. Discurso narrativo	122
Juego en sectores	122
Rima	122
Cantar y despedirse	123
Bibliografía	125
Anexo 1: Listado de rimas y canciones	127
Anexo 2: Listado de los juegos presentados en esta Guía	133

Prólogo

Avanzar en una agenda educativa más inclusiva, equitativa y de calidad, implica entre otras cuestiones, que se reconozca la diversidad de contextos y culturas en la que las escuelas, directivos y docentes desarrollan su acción. Para ello, resulta crítico asegurar este derecho a todas las comunidades y poblaciones indígenas, y garantizar que los distintos actores cuenten con los materiales y recursos necesarios que reconozcan las diferencias étnicas y culturales.

Es importante destacar que, en las últimas décadas, se ha dado mayor visibilidad y reconocimiento a la Educación Intercultural Bilingüe con desarrollos que se remontan a la década de 1980 a través de experiencias escolares que tuvieron lugar en las provincias con población indígena bilingüe y con la sanción de leyes provinciales como las de Formosa (1984), Chaco (1985) y Salta (1986).

El hito más importante en materia de reconocimiento estatal de la cuestión indígena se dio en 1994 con la reforma de la Constitución Nacional que establece que debe garantizarse el respeto a la identidad étnica y cultural de los pueblos indígenas argentinos y el derecho a una educación bilingüe e intercultural (EIB) (Artículo 75, inciso 17).

Con la Ley de Educación Nacional de 2006 se dio otro paso importante a través de la definición de la EIB como una modalidad del sistema educativo nacional cuyo propósito es contribuir en la preservación y el fortalecimiento de las pautas culturales, las lenguas, las cosmovisiones e identidades étnicas de los niños y niñas indígenas para que puedan desempeñarse activamente en un mundo multicultural y mejorar su calidad de vida.

Asimismo, la Ley de Educación Nacional establece que *“la Educación Intercultural Bilingüe promueve un diálogo mutuamente enriquecedor de conocimientos y valores entre los pueblos indígenas y poblaciones étnica, lingüística y culturalmente diferentes, y propicia el reconocimiento y el respeto hacia tales diferencias.”* (Cap. XI, Art.52).

En esta línea, toda propuesta educativa debe partir del reconocimiento y la valoración del capital lingüístico y cultural de los niños y niñas y sus comunidades y debe definirse como intercultural, plurilingüe y pluridialectal. Tanto el español como las distintas lenguas indígenas pueden presentarse como lengua materna o lengua segunda en diferentes contextos. La EIB debe contemplar la enseñanza de las distintas lenguas en ambas situaciones.

La Serie *Dany*, desarrollada en el marco de cooperación de UNICEF Argentina, el CONICET y la OEI, constituye un aporte para el desarrollo de esta agenda. Esta serie de materiales promueve la educación intercultural bilingüe que responde a los lineamientos generales de una propuesta comunicativa de enseñanza de segundas lenguas y desarrolla específicamente los contenidos lingüísticos propios del español, pero dado su enfoque funcional, sirve de base para la planificación de la enseñanza de los contenidos lingüísticos propios de otras lenguas.

Luis Scasso

Director Nacional OEI
Oficina Argentina

Luisa Brumana

Representante de UNICEF
Argentina

Presentación

La Modalidad de Educación Intercultural Bilingüe tiene como propósito garantizar el derecho de los Pueblos Indígenas a recibir una educación adecuada a sus pautas culturales y lingüísticas reconocido en Argentina por la Constitución Nacional. La EIB plantea así el reconocimiento y valoración de las lenguas y las culturas indígenas a la vez que se concibe como la relación de diálogo entre poblaciones étnica, lingüística y culturalmente diferentes propiciando el reconocimiento y respeto de tales diferencias. La EIB, en tanto modalidad educativa, contempla aspectos organizativos y curriculares.

Entre los avances de la EIB, puede destacarse la progresiva designación de maestros indígenas, referentes de las comunidades, tanto en el Nivel inicial como en el primario y la elaboración de normativa curricular específica. También se reconoce la producción de materiales impresos en diversas lenguas indígenas destinados a los niños y niñas. Sin embargo, aun se registran importantes desafíos para que esta modalidad se consolide como proyecto pedagógico en las escuelas. Un tema clave es la formación continua de los docentes y maestros auxiliares bilingües de ambos niveles.

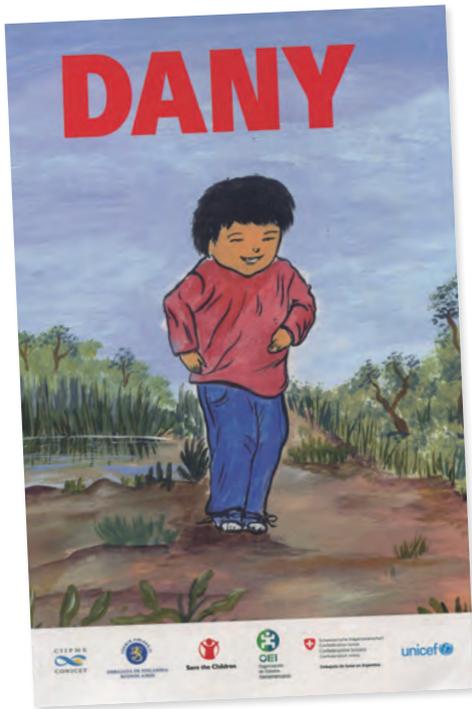
Adicionalmente, se reconoce una insuficiencia de materiales didácticos de alfabetización pertinentes, de calidad y con enfoque etnográfico: la producción de materiales didácticos para la enseñanza o la alfabetización de la lengua indígena sigue siendo un desafío.

La Serie Dany es una propuesta pedagógica que promueve la educación intercultural bilingüe y está destinada a docentes de Nivel inicial y primer grado y a niños y niñas indígenas que no hablan español como lengua materna. Su propósito es que los niños que asisten al Nivel inicial y el primer grado accedan a una propuesta de alfabetización en español como segunda lengua desde una perspectiva intercultural bilingüe que permita:

“(...) generar igualdad de posibilidades de acceso a los conocimientos que contribuyan a la integración social plena de los niños y niñas y al sostén de valores que favorecen el bien común, la convivencia social, el trabajo compartido y el respeto por las diferencias”. (Núcleos de Aprendizaje Prioritarios, 2004: 5).

La serie responde a los lineamientos generales de una propuesta comunicativa de enseñanza de segundas lenguas y desarrolla específicamente los contenidos lingüísticos propios del español, pero dado su enfoque funcional, sirve de base para la planificación de la enseñanza de los contenidos lingüísticos propios de otras lenguas.

La serie se compone de dos libros para niños, cuatro guías para docentes y tres cuadernillos de material didáctico. Estas producciones se elaboraron en tres etapas en base a trabajo de campo realizado con comunidades de la zona rural de Pampa del Indio en la provincia de Chaco y del Departamento de Rivadavia Banda Norte en la provincia de Salta en el marco de proyectos de cooperación entre CONICET, UNICEF Argentina y OEI.



El libro *Dany* se realizó en base a observaciones de la vida cotidiana de niños y niñas de la comunidad qom de Pampa del Indio. Se seleccionaron una serie de situaciones características de su entorno sociocultural que dieron lugar al diseño de historias etnográficas narradas en imágenes. Las mismas responden además a una planificación de contenidos que contempla tanto aquellos estrictamente lingüísticos como otros contenidos curriculares propios del jardín de infantes y primer ciclo de la escuela primaria sobre matemática, ciencias sociales y naturales (la familia, la comunidad, lo rural y lo urbano, los diferentes hábitats -monte, campo, río-, la caza y la pesca, la recolección, los números, etc.). Dado que el libro es en imágenes permite ser empleado para la enseñanza de distintas lenguas como lenguas segundas (español, qom, wichí, etc.).

El libro *Dany Relatos* incluye una selección de cuentos infantiles y leyendas relatadas a través de imágenes. De este modo, las historias de “Dany” están acompañadas por cuentos y leyendas que retoman, desde una perspectiva diferente, los mismos contenidos tratados en las distintas unidades del libro etnográfico.



Dado que el libro ha sido diseñado para la enseñanza de distintas lenguas segundas (español, wichí, qom, etc.) se seleccionaron tres historias propias de la tradición cultural occidental y tres leyendas indígenas: 1) Rulitos (Ricitos de oro), 2) La liebre y la tortuga, 3) Caperucita roja, 4) La martineta, 5) El ñandú del cielo y 6) La fiesta del algarrobo. En todos los casos se adaptaron las historias para que puedan ser narradas en imágenes y relatadas en un nivel básico de segunda lengua. En estas historias se recuperan e integran conocimientos y formas culturales pertenecientes a culturas diversas, respondiendo a una perspectiva intercultural.

Las guías para docentes de Dany incluyen los contenidos de un programa de español como lengua segunda desde una perspectiva intercultural. La Guía Introdutoria incluye un marco general y las guías N° 1, 2 y 3 contemplan propuestas de enseñanza secuenciadas semanalmente a partir de actividades, lecturas y juegos. Los cuadernillos de material didáctico incluyen láminas, tarjetas y juegos que fueron especialmente diseñados en base al tratamiento de los contenidos que se abordan en la propuesta formativa. De este modo, se garantizan los recursos necesarios para que los docentes puedan implementar todas las actividades que se plantean en las guías.

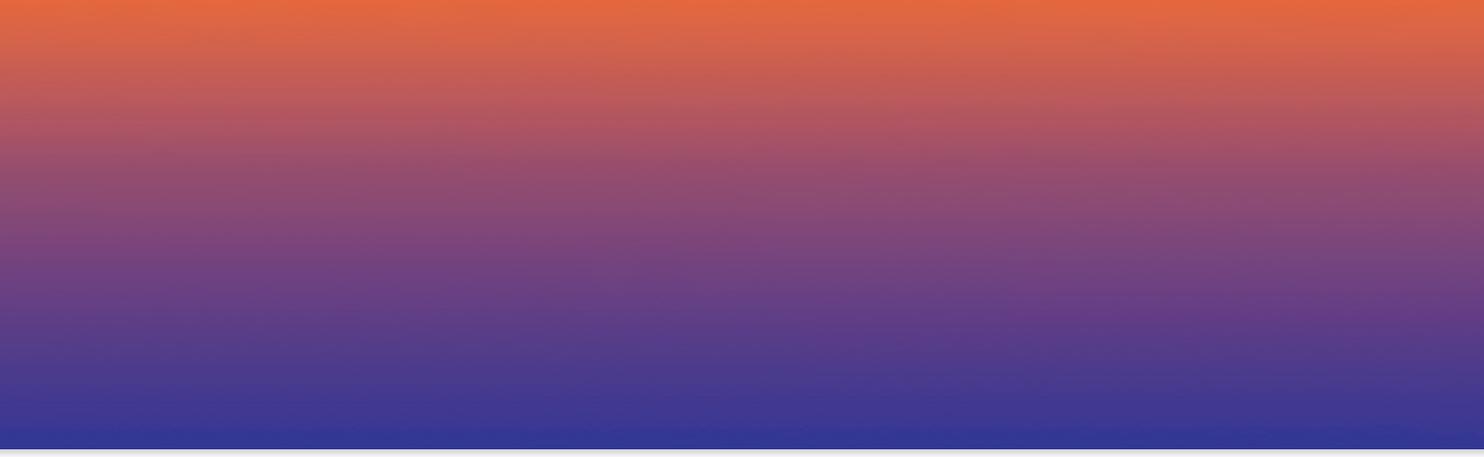
Concebimos a esta propuesta formativa como un aporte a la Educación Intercultural Bilingüe de los niños y niñas indígenas de nuestro país sobre la cual pueden desarrollarse la enseñanza de lenguas originarias de la mano de las comunidades y los docentes.

Verona Batiuk

Experta en educación infantil
OEI Argentina

Cora Steinberg

Especialista en educación
UNICEF Argentina



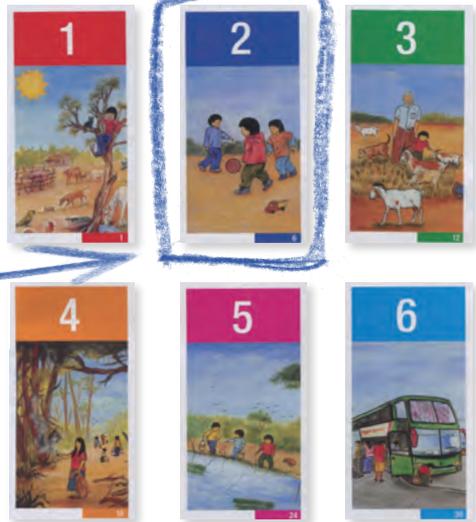
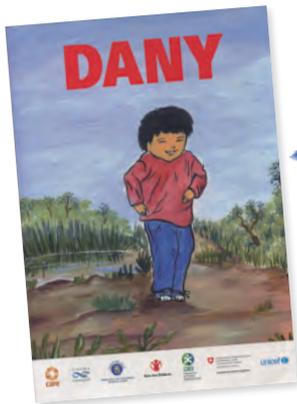
UNIDAD 2

Las historias

En la Guía Nº 2 presentamos los contenidos y las actividades para el trabajo con las Unidades 2 de los libros *Dany y Dany – Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*, es decir, “Dany y sus amigos” y “La liebre y la tortuga”, respectivamente.

Como se explicó en la Guía introductoria para docentes, cada historia cuenta con dos versiones elaboradas de acuerdo con el nivel de dominio de español de los niños: Nivel 1 o “Propuesta de base” y Nivel 2 o “Hablamos un poco más”. Las mismas se encuentran diferenciadas por color y se transcriben a continuación.

Libro Dany. Unidad 2: “Dany y sus amigos”

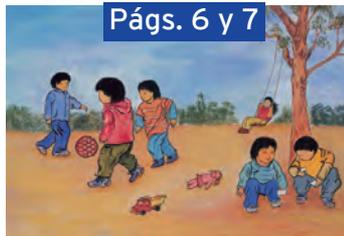


Libro Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes. Unidad 2: “La liebre y la tortuga”



Libro *Dany*. Texto de la historia etnográfica N° 2: “Dany y sus amigos”

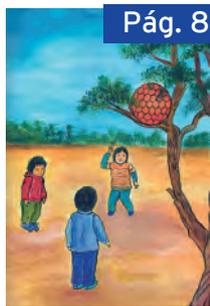
Nivel 1: “Propuesta básica” (en negro) Nivel 2: “Hablamos un poco más” (con otra letra y en el color de la unidad, en este caso: AZUL)



Págs. 6 y 7

Dany tiene muchos amigos: Sandra, Lucas, Alan, Juan y Nahuel. Dany y sus amigos tienen muchos juguetes: una pelota, un camión, una muñeca, cartas... Todos juegan: Sandra está en la hamaca, Juan y Nahuel juegan a las cartas. Dany, Lucas y Alan juegan a la pelota. Ahora, Lucas patea la pelota y...

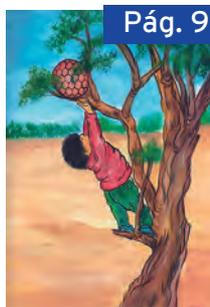
Dany tiene muchos amigos: Sandra, Lucas, Alan, Juan y Nahuel. Dany y sus amigos tienen muchos juguetes: una pelota, un camión, una muñeca, cartas... Todos los chicos juegan y están muy contentos. Sandra juega en la hamaca. Juan y Nahuel juegan a las cartas. Dany, Lucas y Alan juegan a la pelota. Ahora, Lucas tiene la pelota. Dany y Alan corren cerca de Lucas. Lucas patea muy fuerte y ...



Pág. 8

¡uuuuy!...la pelota se va arriba del árbol.

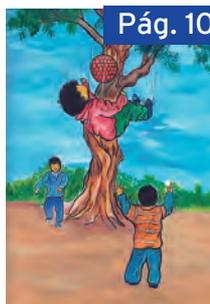
la pelota se va arriba del árbol. “¡Uh! ¡¿Y ahora?!”, dice Dany mientras mira la pelota desde abajo.



Pág. 9

Dany sube al árbol, estira el brazo, toca la pelota con la mano y ...

Entonces, Dany sube al árbol, se para en una rama, estira el brazo, toca la pelota con la mano y ...



Pág. 10

se cae.

se cae. “¡¡Ahh!!... ¡¡Dany!!”, Lucas y Alan gritan asustados.



Pág. 11

Al final, Lucas agarra a Dany de los pies, Alan agarra a Dany de los brazos... y Dany, contento, agarra la pelota y dice: “¡A jugar!”.

Al final, Lucas y Alan, asustados, corren hacia Dany. Lucas agarra a Dany de los pies, Alan lo agarra de los brazos y Dany, contento, abraza la pelota y dice: “¡A jugar!”.

Texto del cuento N° 2: " La liebre y la tortuga"



Pág. 17

Es de día, hay sol. La tortuga quiere jugar una carrera con la liebre.

-Tortuga: ¿Jugamos una carrera?

-Liebre: ¿Vos y yo?

-Tortuga: Sí

-Liebre: Bueno.

Es de día, hay sol. La tortuga quiere jugar una carrera con la liebre.

-Tortuga: ¿Jugamos una carrera?

-Liebre: ¿Vos y yo?

-Tortuga: Sí

-Liebre: Pero yo corro muy rápido y vos no.

-Tortuga: No importa. Corramos.



Pág. 18

La liebre corre muy rápido. La tortuga camina muy despacio.

La carrera empieza. La liebre corre muy rápido, pero la tortuga camina muy despacio. La liebre está contenta.



Pág. 19

La liebre corre, corre y corre muy muy rápido y, ahora, está muy cansada.

La liebre corre, corre y corre muy muy rápido y, al final, se cansa. Ahora, la liebre está muy cansada.



Pág. 20

Entonces, la liebre se sienta abajo de un árbol. La tortuga, despacito, camina y camina.

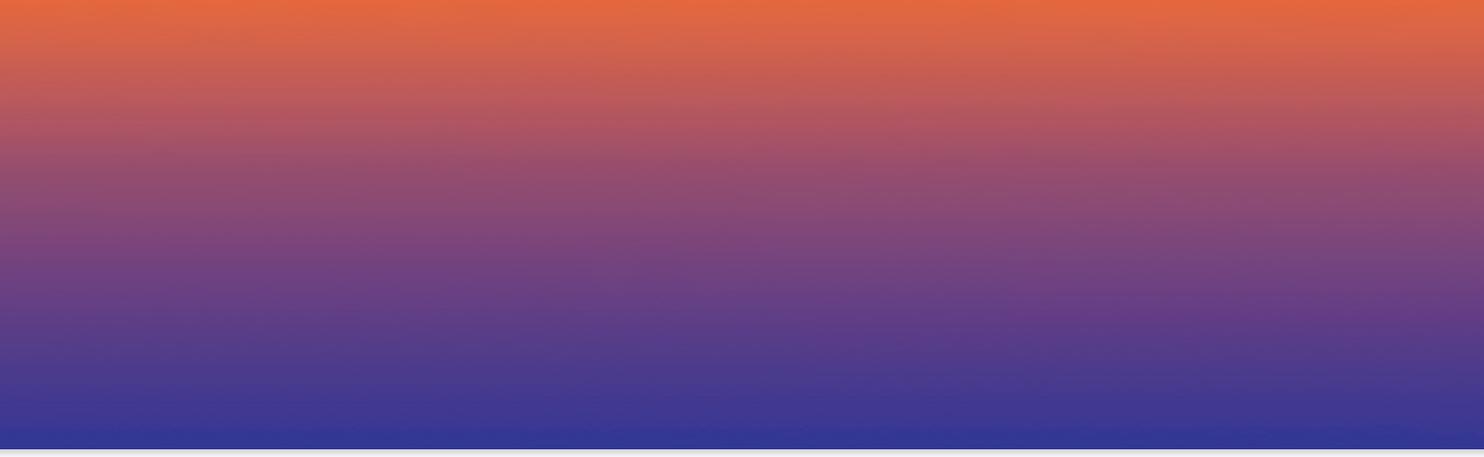
Entonces, la liebre se sienta abajo de un árbol y se duerme. Mientras tanto, la tortuga, despacito, camina y camina sin parar.



Pág. 21

Ahora es de noche, la luna está en el cielo. La tortuga camina, camina y gana la carrera. La liebre grita: "¡Nooooo!" La tortuga está contenta, muy contenta.

Ya es de noche, la luna está en el cielo. La tortuga camina, camina y, despacito, despacito, gana la carrera. La liebre, sorprendida, grita: "¡Noooooo!" Corre muy rápido pero no llega. La tortuga está contenta, muy muy contenta, está feliz.



Propuesta de actividades

1. Introducción

El objetivo de esta unidad es que los niños aprendan a nombrar y describir juguetes, expresarse sobre su existencia y ubicarlos en el espacio, nombrar partes del cuerpo y expresar algunas acciones habituales relacionadas con los juegos.

Como se señaló en la Guía N° 1, el desarrollo de los contenidos de la unidad facilita la comprensión de los relatos por parte de los niños, a la vez que su lectura apoya el proceso de aprendizaje de dichos contenidos y de los relacionados con el discurso.

El primer relato es la historia N° 2 del libro *Dany*: “Dany y sus amigos” (en la segunda semana) y, luego, el cuento “La liebre y la tortuga” del libro *Libro Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes* (en la semana 4). Ambos relatos cuentan con versiones de Nivel 1 y Nivel 2 según se trate de “Propuesta de base” o “Hablamos un poco más”, respectivamente.

En el caso de la historia “Dany y sus amigos”, el trabajo se organiza en dos partes. La presentación de:

1. el vocabulario relacionado con juegos y juguetes, en base a la primera ilustración del relato (lámina inicial) y
2. la historia propiamente dicha (la lectura completa del texto que se realizará por lo menos en cuatro ocasiones).

Con respecto a “La liebre y la tortuga” se plantean:

Actividades relacionadas con la presentación de los personajes del cuento para que los niños aprendan el vocabulario específico (como en el caso anterior, se propone la lectura completa del texto en, por lo menos, cuatro ocasiones), a la vez que los puntos 1º se centran en el vocabulario y los 2º, en el discurso narrativo y la lectura.

En cada guía se plantean cinco tipos de actividades que se identifican con diferentes colores:

-  **1. Vocabulario**
-  **2. Discurso narrativo**
-  **3. Sonidos de la lengua**
-  **4. Juegos**
-  **5. Actividades cotidianas**

Tal como se planteó en la Guía introductoria para docentes

“El aprendizaje de vocabulario cumple un rol fundamental en el desarrollo del lenguaje en general y en el aprendizaje de una segunda lengua, en particular. La cantidad y diversidad de vocabulario, por otra parte, está íntimamente ligada al aprendizaje de la lectura y la escritura. Por estas razones, en las guías se proponen distintas actividades para promover el aprendizaje de palabras. Cabe señalar que se incluyen dentro de este grupo de actividades aquellas relacionadas con la enseñanza de estructuras lingüísticas básicas de la lengua, esto es, combinaciones de palabras (ser + un/una..., hay + un/una...; estar + arriba/ abajo, etc.).”

“Hay categorías de vocabulario que se presentan en particular en el marco de alguna unidad: animales, partes del cuerpo, la familia, etc.; y otras que se trabajan de modo transversal a lo largo de las distintas unidades: colores, tamaños, números, etc. (...).”

“Entre todas las actividades que se proponen para trabajar palabras, algunas focalizan en la comprensión, es decir, en el reconocimiento de la palabra cuando otro la dice y otras actividades focalizan en la producción, esto es, en el hecho de que el niño debe decir la palabra (no sólo comprenderla). En otro grupo de actividades, finalmente, ambas destrezas orales, comprender y producir, se encuentran integradas.”¹

¹ Para abordar el tema vocabulario y conocer propuestas para la educación infantil puede consultarse la Guía 2 Juegos con palabras y conceptos para promover el aprendizaje de vocabulario de la Serie La alfabetización temprana en el Nivel Inicial de OEI – UNICEF <http://oei.org.ar/new/wp-content/uploads/2017/08/Guia-2-La-alfabetizaci%C3%B3n-temprana-en-el-nivel-inicial.pdf>

Discurso narrativo. La propuesta de lectura de los relatos

Lectura a cargo del maestro

“Según investigaciones realizadas en distintos países por la Asociación Internacional de Lectura, la lectura en voz alta por parte de adultos (maestros, padres u otros lectores competentes) es la actividad más importante en el proceso de alfabetización temprana junto con la conversación que gira alrededor del texto, y el cuento es uno de los textos que más se recomienda en esta primera etapa (Motta, B.; Cagnolo, G. y Martiarena, A., 2012)”.²

Es por eso que en esta propuesta se promueve la lectura a cargo del docente de todas las historias, cuentos y leyendas presentes en los libros *Dany y Dany. – Na’aqtaguec, Na’qaatqa, Relatos, Tolhomtes*. Los docentes deben abocarse sistemáticamente a esta práctica tanto para favorecer los procesos de alfabetización en la lengua materna como en una segunda lengua.

Para abordar la lectura de las historias, cuentos o leyendas se proponen, para todos los casos, tres momentos de trabajo³:

- a. Una conversación inicial, previa a la lectura.
- b. La lectura propiamente dicha del texto.
- c. La re narración del texto.

a. La conversación inicial previa a la lectura

El maestro promueve una conversación en la que se recuperan los contenidos trabajados con anterioridad que estén específicamente relacionados con la historia a leer.

b. La lectura propiamente dicha del texto

Luego del primer intercambio, se lee el texto de la historia. El docente siempre debe mostrar el libro a los niños y leerlo de manera “dialogada”, es decir que a medida que se lee han de realizarse aclaraciones y preguntas que favorezcan la comprensión de la historia.

² Serie La alfabetización temprana en el Nivel inicial. Propuestas de enseñanza, 2015, Guía 1. Pág. 9. Disponible en <http://www.oei.or.ar/documentos/guia1.pdf>

³ Para abordar el tema de lectura de cuentos a cargo del maestro en la educación infantil pueden consultarse la Guía 1 Leer cuentos y jugar con cuentos. Historias de niños, princesas, caballeros, ogros y brujas y la Guía 2 Leer cuentos y jugar con cuentos. Historias de animales de la Serie La alfabetización temprana en el Nivel Inicial de OEI - UNICEF disponible en: <https://oei.int/coleccion/las-alfabetizacion-temprana-en-el-nivel-inicial>

Además, como se dijo, los maestros deben realizar por lo menos cuatro lecturas del mismo texto en distintos días y, en cada una de esas ocasiones, conversar con los niños sobre las historias.

En la guía siempre se proponen preguntas que el maestro puede formular a los niños mientras lee. Las preguntas se presentan a partir de la tercera lectura en la “Propuesta de base” y de la segunda en “Hablamos un poco más”. Esto se debe a que consideramos importante que los niños tengan cierto conocimiento del texto antes de sumar la tarea de comprender, además del texto en sí mismo, las preguntas sobre él.

1. Preguntas sobre información explícita (que está dicha en el texto)

1.a. Preguntas que, en su formulación, recuperan de algún modo lo que está dicho explícitamente en el texto.

Ejemplos:

Texto (Nivel 1): “Dany sube al árbol, estira el brazo, toca la pelota con la mano y...”

Pregunta: ¿A dónde sube Dany?, ¿qué estira?, ¿qué toca con la mano?

1.b. Preguntas que focalizan en la información explícita en el texto, pero su formulación no retoma dicha información textualmente.

Ejemplos:

Texto (Nivel 2): “(Dany) se cae. «¡¡Ahh!!... ¡¡Dany!!», Lucas y Alan gritan asustados...”

Preguntas: ¿Qué pasa con Dany?, ¿qué hacen sus amigos?

2. Preguntas sobre información implícita

Se trata de información que no está dicha en el texto, que se tiene que inferir de la situación.

Ejemplos:

Texto (Nivel 2): “(Dany) se cae. «¡¡Ahh!!... ¡¡Dany!!», Lucas y Alan gritan asustados...”

Preguntas: ¿Por qué Lucas y Alan se asustan cuando Dany se cae?

Las preguntas sobre información explícita (del tipo 1.a), se encuentra fundamentalmente en el trabajo con los textos de Nivel 1 o “Propuesta de base” y, en alguna medida, también en los textos de Nivel 2 o “Hablamos un poco más”.

Estas preguntas son importantes para que los niños se familiaricen con los distintos pronombres interrogativos (qué, quién, cuándo, cuánto, cómo, etc.), para que puedan comprenderlos primero, saber qué tipo de información demanda cada uno y, al fin, usarlos para pedir la información que requieran formulando preguntas de un modo adecuado.

Vale resaltar aquí que mientras que claramente, niños de 5 o 6 años hablantes nativos de español reconocen sin dificultad los significados particulares de las expresiones “dónde”, “qué”, “cuándo”, etc., los niños para quienes el español es su segunda lengua, necesitan aprenderlos. En este sentido, contrastes como “¿qué tiene Dany?” / “¿quién tiene muchos animales?” permiten, entre otras cosas (orden de las palabras, entonación, etc.), ir en el sentido de comprender la diferencia entre “qué” y “quién”.

Si bien, como se señaló más arriba, las preguntas 1.a están consideradas también para los textos de la propuesta “Hablamos un poco más”, en este segundo nivel, se procura avanzar hacia las preguntas del grupo 1.b: “¿qué pasa?”, “¿qué hace?”, “¿y entonces?”.

Aunque las respuestas a estas preguntas suelen encontrarse en la información explícita en el texto, la comprensión de una pregunta planteada de un modo más general (y, en consecuencia, la asociación con la información adecuada del texto) implica un mayor conocimiento de la lengua. Es decir, las preguntas: ¿qué pasa?, ¿qué hace?, ¿y entonces?, ¿cómo está/ cómo se siente?, etc. focalizan en aspectos propios de la estructura narrativa: conflictos, intentos de resolución, consecuencias, emociones e intenciones de los personajes, etc, lo que presenta un mayor nivel de complejidad.

Cabe señalar, además, que este tipo de preguntas excepcionalmente pueden responderse con una sola palabra. Esto implica que su planteamiento por parte del maestro y la colaboración del mismo en la (re)formulación de las repuestas de los niños ayuda a que éstos desarrollen el vocabulario, la sintaxis y, progresivamente, el discurso.

Finalmente, el último tipo de preguntas, el 2, presenta un nivel de complejidad aún mayor. Preguntas como las mencionadas (por ejemplo: “¿por qué se asustan Lucas y Alan?”) implican explicitar información que no está dicha en el texto (en el ejemplo citado: “porque Dany se puede lastimar”). Los niños necesitan la colaboración del docente para reponer la información que no está dicha, así como para disponer de las palabras que pueden expresarla (ej. “lastimar”). Este grupo de preguntas está propuesto para aquellos niños con mayores conocimientos de español dentro del grupo de los que “hablan un poco más”. O bien, para todos los niños de este grupo a medida que se avanza en la repetición de las mismas lecturas.

c. La renarración de la historia

Por último, se propone que entre todos vuelvan a narrar la historia leída. Dado que la realización de esta tarea requiere haber comprendido el texto que volverá a contarse, se sugiere encarar la renarración a partir de la tercera o cuarta lectura del texto en cuestión. También aquí las preguntas del maestro pueden ser de ayuda para los niños

Cabe recordar que la situación lingüística de los niños puede ser muy diversa, lo que implica diferentes niveles de dominio de español, a su vez variable durante los meses de clase. De acuerdo con los niveles de español dentro del grupo y a medida que se repitan las lecturas, el maestro evaluará la pertinencia de pasar de los textos de Nivel 1 a los de Nivel 2, así como de avanzar en la complejidad de las preguntas.

Los avances en el dominio de los contenidos de cada unidad pueden tener lugar a lo largo de la misma unidad o a través de las distintas unidades de Dany. Se debe tener presente que la interacción durante la lectura que involucra las preguntas de tipo 2 es el objetivo a alcanzar para todos los niños, tanto para los destinatarios iniciales de la “Propuesta de base” y para los de “Hablamos un poco más”.

A partir de esta segunda Guía, se incorporan de modo sistemático dos tipos de actividades para trabajar el discurso: “**Lectura en eco**”⁴ e “**Inventar historias**”.

Lectura en eco

Como se señaló en la Guía introductoria para docentes, la “**Lectura en eco**”, es una actividad en la que los niños “hacen que leen”. En el desarrollo de la Unidad 2 se plantea la lectura en eco de una historia y cuento ya conocidos por los niños, porque se presentaron en la unidad anterior (Unidad 1). Esta actividad se desarrolla de la siguiente manera:

1. El maestro copia en un afiche (o en el pizarrón) con letras grandes un fragmento del relato seleccionado para una determinada clase, por ejemplo, el texto correspondiente a la página 3 del cuento “Rulitos”:

Nivel 1

En la casa de los osos, el oso chico tiene una cama chica, el oso grande tiene una cama grande y el oso muy grande tiene una cama muy grande.

Nivel 2

En la casa, los tres osos tienen camas. El oso chico tiene una cama chica, el oso mediano tiene una cama mediana y el oso grande tiene una cama grande.

⁴ Tomado del programa “Queremos aprender”: Benítez, M.E., Plana, D. & Marder, S. (2017). Klofky y sus amigos exploran el mundo 1. Guía para docentes. Buenos Aires: Akadia.

Borzone, A.M. and de Mier, V. (2016): We want to learn. A program for the linguistic, cognitive, and socio-emotional development of young children. In, Teaching and Learning Literacy in the 21th Century: Lessons from Around the World. IBE, Unesco.

2. Luego, el maestro lee el texto con la entonación adecuada, marcando las pausas así como también las preguntas y las exclamaciones en los casos en los que los textos las incluyan. Mientras lee, señala con el dedo, de izquierda a derecha, las palabras que están siendo leídas.
3. Finalmente, el maestro propone a los niños que ellos mismos “lean” el texto. Para realizar esta tarea, el docente leerá frases breves y, luego, hará una pausa para que los niños puedan repetir lo que se acaba de leer. Se animará a los niños a repetir las frases imitando la entonación empleada por el maestro en la lectura.

Por ejemplo, en el caso del texto del cuento “Rulitos”, Nivel 1, se propone que el docente divida la lectura en siete frases breves. En el caso del texto de Nivel 2, en ocho.

Rulitos - Nivel 1	Rulitos - Nivel 2
1. En la casa de los osos, (los niños repiten)	1. En la casa, (los niños repiten)
2. el oso chico (niños)	2. los tres osos tienen camas. (niños)
3. tiene una cama chica, (niños)	3. El oso chico (niños)
4. el oso grande (niños)	4. tiene una cama chica, (niños)
5. tiene una cama grande (niños)	5. el oso mediano (niños)
6. y el oso muy grande (niños)	6. tiene una cama mediana (niños)
7. tiene una cama muy grande. (niños)	7. y el oso grande (niños)
	8. tiene una cama grande. (niños)

Como se observa en los ejemplos, en algunas ocasiones las pausas a realizar por el maestro están marcadas con diferentes signos de puntuación (comas y punto final) mientras que en otras no (frases 2, 4, 5 y 6 en el texto de nivel 1 y frases 3, 5, 6 y 7 en el de nivel 2). Por esta razón, se optó por señalar mediante una barra (/) todas aquellas pausas que se sugieren para la lectura del maestro y que no se marcan en el texto con ningún signo de puntuación (puntos, puntos y comas, comas, dos puntos, puntos suspensivos, guiones de diálogo, etc.).

De este modo, en cada una de las actividades de “**Lectura en eco**” propuestas en la Guía, el docente encontrará el fragmento de texto sugerido para realizar la tarea señalado de la siguiente manera:

Nivel 1

En la casa de los osos, el oso chico / tiene una cama chica, el oso grande / tiene una cama grande / y el oso muy grande / tiene una cama muy grande.

Nivel 2

En la casa, los tres osos tienen camas. El oso chico / tiene una cama chica, el oso mediano / tiene una cama mediana / y el oso grande / tiene una cama grande.

Las pausas a realizar para que los niños puedan “leer en eco” están marcadas por los distintos signos de puntuación y las barras, pero son una indicación para el maestro y no se escriben en el afiche que se presenta a los niños.

“Hacer que se lee” es una actividad que contribuye a mejorar la autoestima de los niños ya que “sienten que leen”, a la vez que favorece su proceso de alfabetización, al permitir que aprendan ciertas convenciones propias de la escritura, por ejemplo la direccionalidad (se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo), la separación entre las palabras, los signos de puntuación, etc.; a su vez, favorece que comiencen a percibir los diferentes rasgos de las letras y a relacionarlas con sonidos. Por todas estas razones, es importante que los niños “vean” lo que el maestro lee, y de ahí, la propuesta de escribir el fragmento del texto en un afiche o en el pizarrón con letras grandes para que el maestro señale con el dedo lo que lee mientras lo hace.

Por otra parte, al leer frases breves en voz alta siguiendo el modelo ofrecido por el docente, los niños aprenden a proyectar la entonación propia del habla a la escritura, lo que permite que una vez capaces de leer palabras sin dificultad puedan avanzar hacia una lectura fluida, condición necesaria para la comprensión de textos. Finalmente, al repetir lo leído por el maestro, imitando la pronunciación de las palabras y la entonación de las frases, los niños refuerzan su aprendizaje de la segunda lengua.

Esta actividad se propone siempre con textos ya conocidos por los niños, es decir, relatos leídos en varias oportunidades y sobre los que se conversó reiteradamente. Es importante que hayan tenido la posibilidad de comprender tanto las historias que se leen como las palabras que las cuentan, de modo que su atención pueda concentrarse en la lectura.

En el caso de las salas con pocos niños, se recomienda que la actividad se realice directamente con el libro del maestro en el cual, previamente, se habrán pegado los textos de las historias (tal como se indicara en la Guía introductoria para el docente. La idea es que los niños, sentados junto al docente, puedan seguir allí la lectura.

Cuando la cantidad de niños no permita esta dinámica, se optará por la escritura del texto en el pizarrón o en un afiche.

Inventar historias

Si bien esta actividad basada en los cuentos incluidos en las distintas unidades se introdujo hacia el final de la Unidad 1, a partir de la Guía N° 2 se presenta de un modo más sistemático. El objetivo no sólo es recuperar y reformular las historias de los cuentos, sino también integrar otros contenidos trabajados a lo largo de las unidades. La invitación a **“Inventar historias”** no sólo busca que los niños recurran a los conocimientos aprendidos sino también que logren integrarlos y construir, con la ayuda del docente, un pequeño texto -progresivamente, un relato. **“Inventar historias”** es, además, la base de *“Escribir historias”*, actividad de escritura compartida que será presentada en la Guía N° 3.

Sonidos de la lengua

Actividades centradas en los sonidos de las palabras y en la relación sonidos-letras

En el marco de las actividades con vocabulario, se proponen dos tareas que focalizan de modo cada vez más particular en los sonidos de las palabras: identificación de rimas y reconocimiento del sonido inicial. Dado que se trata de una segunda lengua, estas actividades se plantean progresivamente y siempre sobre la base de vocabulario ya conocido por los niños⁵.

En esta segunda Guía, el trabajo con los sonidos se centrará, fundamentalmente, en las rimas.

⁵ Para abordar el tema de los juegos con sonidos y su relación con la conciencia fonológica y conocer propuestas para la educación infantil pueden consultarse la Guía 3 Juegos con sonidos, rimas, letras y poesías para promover el aprendizaje del sistema de escritura de la Serie La alfabetización temprana en el Nivel Inicial de OEI - UNICEF, disponible en <https://oei.int/coleccion/la-alfabetizacion-temprana-en-el-nivel-inicial>

Rimas

Numerosos estudios (Borzone, 1997; Bradley & Bryant, 1983; Ehri et al., 2001 entre muchos otros)⁶ muestran que el proceso de alfabetización se ve facilitado por el desarrollo de habilidades de conciencia fonológica, que implica la manipulación consciente de los sonidos de las palabras (por ejemplo, darse cuenta de que la palabra “sol” está formada por tres sonidos: s-o-l).

Hay distintos tipos de habilidades de conciencia fonológica. Dos de esas habilidades consisten en: 1) el reconocimiento de que dos o más palabras riman y 2) el reconocimiento de que dos o más palabras comienzan con el mismo sonido, y ambas son precursoras del aprendizaje de la lectura y la escritura. Por esta razón, en la Guía N° 2 se incorporan de modo sistemático actividades de “Rima”, que se mantendrán en la Guía N° 3 y oportunamente, también en esa guía, se complementará la propuesta con actividades de reconocimiento de “Sonido Inicial”.

Cabe señalar que las actividades de “Rima”, así como, posteriormente, las de “Sonido Inicial”, se desarrollarán sobre la base de vocabulario previamente trabajado con los niños; los maestros evaluarán la posibilidad de incluir más actividades similares que involucren otras palabras en virtud del conocimiento de español con que cuentan.

Las rimas y canciones incluidas en la propuesta de actividades, que se suman a otras que los docentes puedan tener en cuenta para enseñar, se presentan en el Anexo 1.

Las propuestas de juego

Tal como se señaló en la Guía introductoria para docentes, el juego es un aspecto central de la educación infantil. En lo relativo específicamente a la lengua, las guías incluyen distintos juegos (bingo, memotest, dominó, veo veo), con el propósito de trabajar con distintos grupos de palabras y estructuras lingüísticas básicas. Así es posible jugar, por ejemplo, al “bingo de juegos y juguetes” sólo nombrando juguetes: “muñeca”, o bien, integrando esa palabra a una estructura: “tengo una muñeca” / “es una muñeca”, etcétera.

Los docentes deben tener en cuenta que, en la mayoría de los casos, los niños no sólo estarán aprendiendo el vocabulario, las estructuras, los sonidos y otros aspectos de la lengua segunda sino también la dinámica de los propios juegos -en consecuencia, sus reglas.

⁶ Borzone, A.M. (1997). Los procesos de enseñanza y aprendizaje inicial de la lectura y la escritura: diferencias socioculturales. Tesis doctoral, UBA.

Bradley, L. y Bryant P. (1983). Categorizing sounds and learning to read: A causal connection. *Nature*, 301.

Ehri, L., Nunes, S., Willows, D., Schuster, D., Yaghoub-Zadeh, Z. & Shanahn, T. (2001). Phonemic awareness instruction helps children learn to read: Evidence from the National Reading Panel’s meta-analysis. *Reading Research Quarterly*, 36.

Los juegos bingo, memotest, dominó, veo veo, entre otros que se proponen, son juegos con reglas convencionales, es decir que sus propias reglas que son externas al jugador y necesitan ser enseñadas por “otro”, conocedor del juego o jugador experto⁷.

En la Educación Inicial, el conocimiento de estos juegos y las oportunidades reales para jugarlos están “fuertemente condicionada(s) por la pertenencia social, por la experiencia y las condiciones de vida... El juego, como producto cultural necesita ser enseñado para ser aprendido”. (NAP, 2006: 12). Jugar al bingo, al memotest o al dominó, a diferencia del veo veo, requiere no sólo conocer las reglas sino también contar con los juegos, de los que no todas las familias disponen.

La escuela puede garantizar que los niños accedan a esos juegos, los conozcan y aprendan sus reglas, y a la vez tengan ocasiones reiteradas para jugarlos con sus maestros y con otros niños. Debido a su corta edad, necesitarán tiempo para “dominarlos”, de manera que el aprendizaje de sus reglas será progresivo. En este sentido recomendamos, por un lado, que los maestros enseñen versiones sencillas de los juegos para luego ir complejizándolas y, por el otro, que los juegos se presenten de acuerdo con su nivel de complejidad; así, en la Guía Nº 1 se presentaron los juegos en el siguiente orden:

Lotería de 4 y 6 casilleros entre (+ -) 3 niños, la maestra “canta” la imagen y los niños completan.

1. **Lotería:** sólo deben reconocer la palabra y la imagen y tapanla en su cartón. Todos juegan a la vez y prestan atención a la misma imagen.
2. **Memotest:** con 6 u 8 tipos de imágenes (es decir con 12 o 16 fichas). En este caso no sólo tienen que reconocer la imagen y la palabra, también deben memorizar la posición y esperar el turno.
3. **Dominó:** El dominó supone seguir el camino, atendiendo a las dos puntas, comprender cómo colocar los iguales y qué fichas colocar para evitar que el otro avance. Es un juego de estrategia cuyas reglas serán progresivamente incorporadas por los niños.

Dominar cualquiera de estos juegos requiere jugarlos en reiteradas ocasiones, por lo que se debe planificar utilizarlos en el transcurso del año, por lo menos en el primer grado de la escuela primaria.

Dado que el tema de la Unidad Nº 2 es el juego, se propone la construcción de uno por semana. Los que se sugieren son: barrilete, peteca, trompo, balero y autos; y el maestro irá incorporándolos al juego en sectores y garantizando que los niños puedan emplearlos también en el patio. Como uno de los juegos presentes en la historia 2 de Dany es la hamaca, en caso de que la escuela no cuente con una se sugiere su construcción con la participación de las familias.

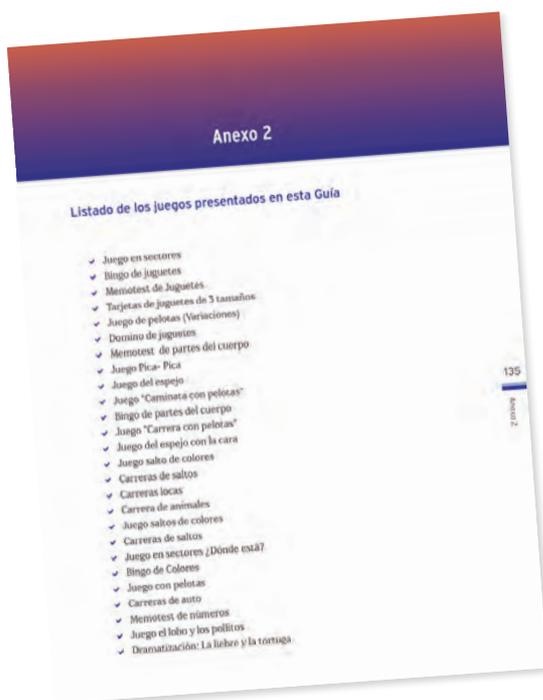
⁷ Se recomienda la lectura de los Cuadernos Nº 4 Juego Reglado. Un álbum de juego y Nº 8 Juegos con reglas convencionales: ¡Así me gusta a mí! de la Serie “El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza” disponibles en <http://oei.ar/new/areas-de-cooperación/educacióninfantil/>

En esta unidad se plantea afianzar la propuesta de juego en sectores o multitarea, al enriquecerlos con nuevos materiales, juegos y juguetes. Puede armarse o bien renovarse un sector de autos, camiones, caminos, rutas y pistas para que jueguen niños y niñas. Se trata de una propuesta de juego dramático en escenario tal como se planteó con el tema de los animales en la Unidad 1. De hecho, pueden relacionarse ambos escenarios por ejemplo con el traslado de personas que cuidan de los animales o con el transporte de animales en camiones por la ruta. Este tipo de juego es muy propicio para favorecer el desarrollo lingüístico, aprender vocabulario, estructuras, entre muchos otros aspectos.

Se sugiere construir más de un circuito recurriendo a diversos materiales, tal como se ilustra en las imágenes de la página siguiente.

Los niños pueden participar del armado de los escenarios: se les puede entregar pequeños bloques para que ellos construyan diversas cosas y luego agregar los autos, camiones, muñecos y animales, mientras el docente acompaña el juego con la palabra. En este punto hay que tener en cuenta el nivel de conocimiento de español; si los niños están aprendiendo sus primeras palabras, es suficiente con nombrar los juguetes y objetos (“los autos”, “el camión”, “los autos están en la ruta”) así como acciones que pueden representarse claramente (“el auto arranca”, “el camión para o dobla”) además, por supuesto, de incorporar las expresiones que se están trabajando en otras actividades: “el auto es rojo”, etc.; cuando los niños tienen más conocimientos de español, el docente puede emplear frases más extensas y complejas (“los animales están adentro del camión grande”, etc).

En el Anexo 2 se presenta un listado de todos los juegos incluidos en la presente Guía.





Escuela N° 4186, Salta.

Escenarios para juego dramático con autos y camiones.

Actividades cotidianas

Tal como se planteó en la Guía N° 1:

Es importante tener en cuenta que la enseñanza de una segunda lengua en el contexto escolar es una tarea que no se restringe estrictamente a la hora de clase destinada a ella. “En este sentido, cuando se adopta un enfoque comunicativo se asume que las distintas situaciones que tienen lugar habitualmente en la escuela: el saludo inicial, las entradas y salidas del aula y de la escuela, el desayuno, el almuerzo y la merienda, el momento de juego en el patio, etc. son situaciones que el maestro puede aprovechar para conversar con los niños y así favorecer su aprendizaje de la lengua. Es por eso que se recomienda:

- Utilizar todas las situaciones habituales en la escuela para introducir, retomar y practicar vocabulario. Al principio puede ser suficiente con nombrar los objetos, por ej. en una situación de comida: ‘el plato’, ‘el vaso’, etc. O bien, utilizar esas palabras en estructuras no muy complejas o extensas, por ej.: ‘A ver, vos, tomá el plato / agarrá ese plato / pasale el plato a...’, etc. También puede mencionarse lo que se come: pan, fideos, arroz, etc.
- Utilizar todas las situaciones circunstanciales que se presenten espontáneamente, por ejemplo: se rompe una silla, se cae un camioncito de la mesa, etc. El maestro puede decir: ‘La silla se rompió / se rompió una pata...’, ‘el camión se cayó de la mesa / se cayó al suelo...’ El maestro decidirá lo que considere más pertinente para el aprovechamiento lingüístico de la situación que se plantee.
- Utilizar todas las situaciones de clase para conversar. En este sentido, muchas actividades como pintar, cortar y pegar, dibujar, jugar libremente con los juguetes de la escuela, etc. suelen realizarse en silencio. Sin embargo, es importante que el maestro converse con los niños sobre lo que hacen, cómo lo hacen, qué usan para hacerlo, etc.
- Retomar todo lo que los niños digan en su lengua o mediante gestos para ponerlo en palabras del español. Por ej.: si un niño se acerca a la maestra y le muestra que tiene una zapatilla desatada con la intención de que le resuelva el problema, la maestra lo hace mientras le ofrece la pregunta que le permite pedir el favor: ‘¿me atás la zapatilla?’, pregunta que se repite cada vez que se plantea la misma situación. El maestro no tiene que considerar suficiente el haber entendido lo que el niño tenía intenciones de comunicar, tiene que ayudarlo a comunicar sus intenciones lingüísticamente.

En las guías se consideran dos actividades cotidianas en particular: el saludo inicial y la despedida. Ambas situaciones se plantean con una variedad de canciones y juegos.

En la Unidad 2, se encuentran integrados todos los tipos de actividades y hay una presencia mayor de actividades centradas en los relatos y los sonidos que en la Unidad 1.



Escuela N° 1015. Pampa del Indio, provincia del Chaco.

2. Contenidos lingüístico - comunicativos. Unidad 2

En el siguiente cuadro se presentan los contenidos lingüístico-comunicativos que corresponden a las Unidades 2 de los libros, siempre desarrollados en los dos niveles de complejidad según el dominio de español con el que cuenten los niños: Nivel 1 o “Propuesta de base” y Nivel 2 o “Hablamos un poco más”.

Se incluyen las expresiones y el vocabulario que es esperable que los niños puedan dominar al finalizar el trabajo con dichas unidades. Las preguntas y expresiones que figuran entre paréntesis en la “Propuesta de base” refieren a lo que se espera que los niños puedan comprender, no necesariamente producir o decir. En “Hablamos un poco más”, se consideran como parte de la producción.

Funciones comunicativas	Nivel 1. Propuesta de base	Nivel 2. Hablamos un poco más
Nombrar juguetes	(¿qué es? ¿qué juguete es?) juguetes del jardín: pelota, auto, camión, tren, cartas, muñeca, ... verbo tener un/a...	+ (no) es un/ una... (no) tengo un/una <i>Plurales</i>
Describir juguetes	(¿cómo es?, ¿de qué color?) Se retoman los colores y los tamaños.	+ partes de un auto/ camión... formas: redondo, cuadrado.
Contar	números 1 – 5 / 10	números (1- 10 /...)
Ubicar	(¿Dónde está...?) adentro - afuera / arriba – abajo (adelante / atrás)	+ (no) estar cerca, lejos
Expresar la existencia de algo (juguetes)	(¿Qué hay...?) Hay un... una...	¿Qué hay en...? Hay un... una... dos/ tres... Hay + plurales / Negación
Nombrar partes del cuerpo	(¿Qué es?, ¿qué parte del cuerpo es?) cabeza, piernas, brazos, manos, pies, ojos, nariz, boca, orejas, rodillas, hombros ...	+ (no) tener <i>Plurales</i>
(Expresar acciones habituales relacionadas con jugar	(Jugar a... / con...; caminar, saltar, correr rápido / despacio; agarrar, tocar, tirar... - yo / vos / él-ella-)	+ poner / sacar
Expresar dolor físico		Verbo doler: me/ te / le duele/n... + partes del cuerpo
Nombrar ropa		pantalón, camisa, remera, pollera...

3. Detalle de actividades. Unidad 2

Unidad 2 - Semana 1				
Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Saludar y cantar: "Saludo con una mano"				
Juego en sectores.	"Dany y sus amigos" Vocabulario.	"Dany y sus amigos" Vocabulario.	Juego en sectores (¿Qué es?)	"Dany y sus amigos" Vocabulario.
Juego: Bingo de juguetes.	Juego: Memotest de juguetes.	Juego en sectores,	Discurso narrativo. Lectura en eco: Rulitos 2.	Juegos de mesa. Discurso narrativo. Inventar historias.
"Dany y sus amigos" Vocabulario.	Construir juguetes: un barrilete.	Discurso narrativo. Lectura en eco: Rulitos 1.	Juego: Bingo de juguetes.	Armar títeres.
Canción "Debajo de un botón" y despedida.				

Referencias:

- Vocabulario
- Discurso narrativo
- Sonidos de la lengua
- Actividades cotidianas
- Juegos
- Otras actividades



EEP N° 581, provincia de Chaco.

Materiales:

- ✓ Juguetes varios (pelotas, muñecos, autitos, cartas, etc.).
- ✓ Tarjetas de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Bingo de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Libro *Dany*.

Saludar y cantar: “saludo con una mano”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña). De considerarlo apropiado, también se puede avanzar con lo indicado en el apartado “Hablamos un poco más” en la sección “Saludo” de la Unidad 1.

Progresivamente, a medida que los niños consoliden el aprendizaje de las “presentaciones”, estas actividades podrán dejar de practicarse y quedarán reservadas para ocasiones como recibir alguna visita a la escuela, etc. En cambio, los saludos de inicio y despedida se preservarán como parte de las actividades cotidianas del jardín a través de variadas expresiones y canciones.

A continuación, se presenta la canción “Saludo con una mano”. Se escucha el audio y se canta de manera completa mientras se dramatiza.

*Saludo con una mano,
saludo con las dos.
Saludo con la cabeza
y ahora te toca a vos.*

Luego, el maestro canta la canción nuevamente e invita a los niños a imitarlo.

Juego en sectores

El docente prepara en la sala distintos espacios de juego: un sector con bebés y elementos para cocinar; un sector con pistas, autos y camiones; un sector con bloques (los que haya en la sala); un sector de juego en escenarios con animales como los que se utilizaron en la Unidad 1; y una mesa con juegos con reglas convencionales con memotest, dominó y cartas que se jugaron en la Unidad 1 y otros como trompos y baleros (que pueden haber sido construidos con las familias en el período de inicio).

Para organizar el juego en sectores o las propuestas de multitarea deberán considerarse la cantidad de niños presentes, la disponibilidad del espacio y del material. El docente podrá alternar los sectores teniendo en cuenta que los niños deberán participar en todas las propuestas a lo largo de la guía.

La idea es que cada uno pueda jugar por un tiempo en los sectores que elija, mientras la maestra recorre el lugar participando e interviniendo con palabras y enriqueciendo el juego. El maestro nombra cada juguete e invita a los niños a nombrarlos. Puede introducir expresiones como "... (*el nombre de uno de los chicos de la sala*) juega con muñecos", "...(*menciona a otro niño*) juega al memotest de animales", etc. Puede asociarlos con la mímica de una acción, por ej. "manejar" en el caso de los autos y camiones, "acunar en brazos" para los bebotes o muñecas.

Luego de que los niños hayan jugado con los distintos juguetes disponibles en la sala, el maestro se detiene específicamente aquellos que aparecen en la historia de Dany: pelota, camión, cartas, muñeca. También pueden sumarse otros como: avión, trencito, bolitas y robot. De ser necesario, se trabaja con las tarjetas de imágenes (Cuadernillo de material didáctico).

Nota: En el espacio de juego en el patio, el maestro puede presentar otros juguetes, como sogas y pelotas y puede introducir expresiones como "saltar", "patear", "agarrar", "tirar", entre otras.

Hablamos un poco más

1. En el diálogo con los niños en los sectores de juego, el maestro retoma los números y plurales: un camión, dos camiones... etc. y describir brevemente los juguetes en cada uno de ellos: un camión grande, dos camiones grandes, una pelota roja, dos pelotas rojas, un auto rojo, dos autos rojos, etc. (haciendo hincapié en la concordancia de género (femenino / masculino) y número (singular / plural) en la descripción).
2. Al referirse a los juguetes pueden introducirse las expresiones: "¿Qué hay acá? / Hay un... (auto) / Hay una... (muñeca)..." O bien, "hay dos autos / tres pelotas", etc. Para esto, el maestro puede haber agrupado los juguetes. Al principio hace la pregunta y la responde, pero progresivamente invita a los niños a responder, primero con el nombre del juguete, poco a poco con la expresión completa: "hay un/a...". Para terminar, el maestro guarda los juguetes en las distintas cajas con la ayuda de los niños, luego, una vez guardados y con las cajas cerradas puede volver a preguntarles: "¿Qué hay en esta caja? y ¿en esta?".
3. De acuerdo con la organización que cada docente defina para la sala, se puede organizar alguna clasificación para el guardado de los juguetes y juegos en cajas. Por ejemplo, puede haber cajas para: "pelotas", "muñecos" (o muñecas), "transportes" (o "autos y camiones"), "títeres", etc. En este caso, se puede introducir la expresión "hay" con plurales: "hay pelotas", "hay autos", etcétera.

Juego: Bingo de juguetes

Para jugar al “Bingo de juguetes” se necesitan:

- Cartones con figuras de juguetes (Cuadernillo de material didáctico).
- Tarjetas de juguetes (Cuadernillo de material didáctico).
- Una bolsa o caja.
- Fichas (pueden ser pequeños recuadros de cartón; o bien, piedritas)

Se propone jugar al Bingo de juguetes; los niños jugaron al bingo en la unidad anterior pero ahora varía la temática por lo que es importante recordar en qué consiste. El maestro reparte un cartón a cada niño. Luego, toma las tarjetas y las coloca adentro de una bolsa o una caja. Sin mirar, saca una tarjeta, se la muestra a los niños y dice el nombre del juguete o juego, por ej. “cartas”. Luego, se acerca a los chicos y señalando su cartón pregunta: “¿cartas... tenés cartas? Señala a cada una de las imágenes en el cartón del niño y las nombra. Si hay cartas dice: “Sí, estas son cartas (señalando la imagen)” y las marca con una de las fichas o piedritas.

El maestro se dirige a otro niño, vuelve a nombrar los juguetes y juegos de su cartón, chequea si aparece o no la figura que salió y lo dice. En el caso de que sí, vuelve a marcarlo con una ficha. Después de revisar los cartones junto con todos los niños, vuelve a sacar otra tarjeta y repite el mismo recorrido. Cuando un niño tiene en su cartón todos los juguetes o juegos que el maestro nombró, el maestro detiene el juego, muestra las cuatro tarjetas que él sacó de la bolsa y el cartón del niño y va señalando y nombrando los juguetes que aparecen, por ej.: “una pelota... una pelota, una muñeca... una muñeca... etc.”, marcando la diferencia un/ una. Finalmente, pone las tarjetas en la bolsa/caja y vuelve a empezar el juego.

Al principio es suficiente con que el maestro nombre el juguete que aparece en la tarjeta y vuelva a recordar el nombre de los distintos juguetes a partir de los cartones de los niños. Progresivamente, el maestro podrá invitar a los niños a nombrar los juegos y juguetes que aparecen tanto en la tarjeta que él saca de la bolsa como en sus propios cartones. A su vez, a medida que los niños vayan conociendo el juego, el maestro podrá invitarlos a tomar su lugar, sacar una tarjeta de la bolsa y nombrar el juguete o juego para sus compañeros.



Hablamos un poco más

El maestro puede proponer jugar en pequeños grupos y además en distintos momentos puede:

- a. Practicar los números a partir de las “pedritas” que cada chico tenga en su cartón al terminar cada ronda, por ej.: “(nombre del niño que ganó) tiene una, dos, tres y cuatro pedritas”, “(nombre de otro niño)... tiene una y dos pedritas”, etc.
- b. Incorporar estructuras más completas, por ejemplo, puede preguntar: “¿Tenés una muñeca?” y ayudar al niño con la respuesta: “Sí, tengo una muñeca” o “no, no tengo una muñeca”, o bien “tengo dos autos”, si hay juguetes repetidos en los cartones, etc.

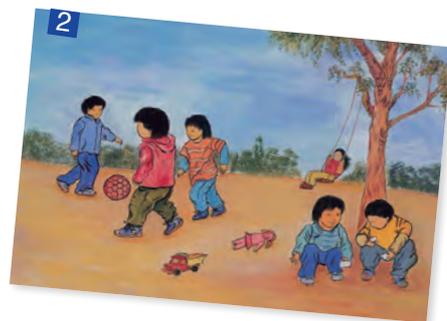
Libro *Dany*. Historia “Dany y sus amigos”-Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial páginas 6 y 7

1. El maestro se reúne con los chicos en el sector asignado a las historias de “Dany”, retoma la lámina de Dany de la Unidad 1 y recupera con ellos toda la información que tienen sobre él: cómo se llama, que es un nene, qué animales tiene.
2. Presenta la lámina de la Unidad 2 (págs. 6/ 7) y pregunta a los chicos: ¿quién es Dany? Ayuda a los niños a identificarlo y señalarlo en la imagen. Luego, señala a los otros nenes que aparecen en la lámina y retoma la diferencia nene / nena presentada en la unidad anterior: Este es Dany, es un nene. ¿Y este -señalando a otro de los chicos de la lámina- es un nene, es una nena...? Ayuda a los chicos con la respuesta.
3. Presenta a los amigos de Dany. Se centra en los nenes que aparecen jugando a la pelota con Dany y dice: “Este nene se llama...y este se llama...”. Después se refiere a los que juegan a las cartas de la misma manera y, finalmente, a la niña que está en la hamaca. El maestro repite los nombres y luego les pregunta a los niños cómo se llaman los personajes. Puede centrarse específicamente en los dos amigos de Dany que están jugando a la pelota con él.

Nota: Los niños son: a) Lucas, el niño que patea la pelota, b) Alan, el otro niño que juega al fútbol, c) Juan y Nahuel, los niños que juegan a las cartas, indistintamente y d) Sandra, la niña.

4. El maestro recupera los nombres de los personajes y de los niños de la clase, por ej.: “Él es / se llama... (señalando a algún personaje en particular)”, y pregunta a los niños “vos (dirigiéndose a uno de los niños), ¿cómo te llamás?”.



5. Para terminar, el maestro puede hacer referencia a los juguetes que aparecen en la imagen, por ej.: “¿Qué es esto? (señalando la pelota) , ¿y esto? (señalando el camión)”, o bien, señalando la pelota, pregunta: “¿qué es?, ¿es un camión, es una pelota, es un auto?, ¿qué juguete es?”, etc. En todos los casos ayuda a los chicos con las respuestas.

Hablamos un poco más

En la descripción de la imagen pueden incluirse:

1. Los números, por ejemplo “Dany juega a la pelota con dos nenes/ amigos”, “Dany tiene cuatro amigos y una amiga”, etc.
2. Expresiones en plural: “Dany, Lucas y Alan juegan a la pelota”, “Los nenes juegan a las cartas”, etc.
3. Otros contenidos vistos en la Unidad 1: “Los nenes están contentos”, “Los nenes juegan a las cartas abajo del árbol”, etc., o bien, formular preguntas: ¿cómo están los chicos?, ¿dónde están?, etc.
4. Si los niños consiguen describir la lámina sin dificultad, se puede continuar preguntándoles por sus propios amigos. Para esto, el maestro puede llevar una foto de un amigo suyo y presentarlo a la clase: “Este/a es (*nombre de la persona*)... Es mi amigo/a”. Luego, se dirige a uno de los niños y le pregunta: “Y vos, ¿tenés amigos?”, ¿cómo se llama tu amigo?... Se retoman la respuesta que el niño da: “Muy bien. Mi amigo se llama... y tu amigo se llama...” De la misma manera se puede continuar con: “Yo juego con mi amigo (*nombre*) a la pelota. Y vos, ¿jugás a la pelota con (*nombre*)?, ¿a qué juegan?, ¿dónde? ¿en casa, en la escuela?”, etc. Puede repetirse la/s misma/s pregunta/s a los chicos enfatizando en “mi” / “tu”.

Cantar: “Debajo de un botón” y despedida

El maestro muestra a los niños la tarjeta con la imagen de un ratón (Cuadernillo de material didáctico). Les pregunta qué animal es y entre todos memorizan su nombre. Luego, les muestra botones (o bien, la imagen de un botón grande) y les dice su nombre en español. Finalmente, les dice que van a escuchar una canción sobre un ratón muy chiquito (puede hacer gestos para expresar que el ratón no es grande, sino chiquitito) que está debajo de un botón y presenta la canción: “Debajo un botón”. El maestro puede hacerles escuchar la grabación de la canción y cantarla:

*Debajo de un botón, tón, tón
que encontró Martín, tín tín
había un ratón, tón, tón
hay que chiquitín, tín, tín.*

Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=fAN2FRHPViU> (fragmento).

Primero, los chicos escuchan la canción completa. Luego, el maestro canta verso por verso (o pasa el audio y lo detiene verso por verso) e invita a los chicos a repetir el final: “ton, ton”, “tín, tín”. Nuevamente, la canción se canta de forma completa con los niños repitiendo el final de los versos. Progresivamente, a medida que los niños escuchen otras veces la canción, podrán ir cantando el resto de la letra.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Juguetes varios.
- ✓ Memotest de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar: “Saludo con una mano”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña) y se canta “Saludo con una mano”.

Libro *Dany*. Historia Nº 2 “Dany y sus amigos” Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial páginas 6 y 7

1. El maestro retoma la lámina trabajada el día anterior, la vuelve a presentar del modo más completo posible. Luego, les pregunta a los niños cómo se llaman los personajes, si son nenes o nenas, con quién juega Dany a la pelota, etc. y ayuda a los niños con las respuestas.
2. Luego, el maestro vuelve a centrarse en los juguetes, les pregunta a los niños qué son o bien los nombra y les pide a los niños que los señalen en la lámina. Se puede conversar también sobre los colores y los tamaños de los juguetes.
3. Finalmente, el maestro les reparte a los niños hojas con dibujos de los juguetes de Dany para que los chicos los pinten. Mientras lo hacen, el maestro se acerca a cada niño y conversa con ellos sobre los juguetes que están pintando: «¿qué es? ¿es un camión... una muñeca... una pelota? ¿qué juguete es?, ¿de qué color es el camión? ¿es verde, rojo... de qué color es?, etc. Al terminar, los niños pueden “firmar” (copiar su nombre) sus trabajos.

Hablamos un poco más

Se retoma en la presentación todo lo señalado en el **Día 1**. El maestro puede decir: “Dany y sus amigos juegan a la pelota. Yo tengo un/a amigo/a. Se llama Y vos, ¿tenés amigos?, ¿cómo se llama tu amigo?, ¿a qué jugás con tu amigo/a?” etc.

También se pueden retomar los posesivos (mi / tu) a partir de la conversación de los dibujos: “¿Este es tu dibujo? ¿Qué es? ¿Es un auto? ¡Qué lindo! Es muy lindo tu auto. ¿De qué color es tu auto?, etc. El maestro ayuda a los niños con las respuestas, por ej.: “Es mi dibujo... es un auto... mi auto es rojo...”, etc.

Si los niños conocen estas expresiones, se puede avanzar un poco más. Por ejemplo, se pueden comparar los dibujos de dos nenes y de esta manera presentar, por ej.: “Mirá, el auto de (*nombre de otro niño*) es azul. Tu auto es rojo y su auto es azul”, etc.

De la misma manera se continúa con la descripción de los distintos dibujos, se pregunta utilizando “tu”: ¿cómo es tu pelota?, ¿es grande?, ¿es chica?, ¿cómo es?... y se ayuda al niño a responder usando “mi”. Es posible que los niños respondan sólo la palabra “grande” o “chica”. En este caso el maestro le ofrece la frase completa: “Muy bien. Mi pelota es chica”. Si se presentó “su”, se continúa con otras comparaciones.

Al finalizar, el maestro puede organizar una ronda para la presentación de los dibujos. Mientras los muestra, se dirige a los distintos niños y les pregunta: A ver tu dibujo, ¿qué es?, una pelota..., ¿cómo es tu pelota?, ¿de qué color es?

Juego: Memotest de juguetes

La dinámica es la misma que la presentada en la actividad “Memotest de animales” (Día 6, Unidad 1). En esta oportunidad se juega con imágenes de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).

Hablamos un poco más:

El maestro puede animar a los niños a que, al voltear las fichas, formulen frases completas empleando el verbo “ser”. Por ejemplo: voltea una y dice “Es un auto” y otra y “Es una hamaca”. O bien, si las dos veces aparece la misma figura, el maestro presentará al niño la expresión en plural, por ejemplo “Son dos autos”.

Construir juguetes: un barrilete

A lo largo del trabajo con esta guía, la maestra propondrá a los niños construir juguetes utilizando diversos materiales. En esta oportunidad, se embarcarán en el armado de barriletes -uno entre todos o uno para cada uno, según la cantidad de niños presentes.



Los materiales requeridos son papeles de colores, caña o palitos de madera o de cartón, tijera, hilo, pegamento y telas para cortar tiras.

Mientras los utiliza, la maestra irá nombrándolos así como mencionará las acciones que realiza (“corto el papel”, “pinto los palitos”, “pego el papel al palito”, etc.) repasando a su vez los colores (“el papel rojo”, “la cinta verde”).

Hablamos un poco más

Puede avanzarse en la descripción del barrilete integrando números y formas. Por ejemplo, se señala que el papel se corta en dos o en tres partes, se habla de triángulos del mismo o de distinto color, etc.



En otras ocasiones en que se construyan juguetes, se puede hablar a su vez acerca de las partes que los componen. Por ejemplo, si se construye un camión, se mencionan: ruedas, puertas, techo, volante. Se integran los números (dos/ cuatro puertas, cuatro ruedas... etc.), y también se introducen las formas redondo (“la rueda es redonda”) y cuadrado (depende del juguete, podría ser “el techo es cuadrado” o “la puerta es cuadrada”, etc.)

Cantar “Debajo de un botón” y despedida

Se retoma la canción “Debajo de un botón”. Como en los días anteriores, el maestro canta y los niños repiten “tón, tón” “tín, tín”.

Luego, el maestro y los niños se despiden.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Juguetes varios.
- ✓ Tarjetas de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Bolsa grande.
- ✓ Rulitos (Afiche con el texto correspondiente a las págs. 1 y 2 de la historia).

Bienvenida y cantar "Saludo con una mano"

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de "saludos" (paracaídas o telaraña) y se canta la canción "Saludo con la mano".

Libro *Dany*. Historia N° 2 "Dany y sus amigos" Vocabulario**Propuesta de trabajo con la lámina inicial páginas 6 y 7**

1. El maestro retoma la lámina y entre todos la describen.
2. Mientras describen la lámina, el maestro relaciona los personajes con los juguetes y dice: "Dany, Lucas y Alan juegan a la pelota, Sandra juega en la hamaca (o "se hamaca") y Juan y Nahuel juegan a las cartas". Mientras describe las acciones, el maestro puede dramatizarlas: hacer la mímica de patear, balancearse, etc.
3. El maestro toma las tarjetas con los dibujos de los juguetes de Dany (camión, pelota, muñeca, cartas -Cuadernillo de material didáctico-), se las muestra a los chicos y juntos los nombran. Mientras lo hacen, asocian el juguete a una mímica: manejar, patear, acunar. Luego, el maestro las coloca en una bolsa, saca una y, sin mostrarla, dice: "Dany tiene un... (hace el gesto de manejar, patear, acunar o la acción apropiada)" para que los chicos puedan adivinar qué es. Si los niños no adivinan (o no recuerdan el nombre), el maestro continúa haciendo la mímica y les da una pista, por ejemplo la letra inicial (por ejemplo: "aaaaa..." o bien, "aaaauuuuu..." hasta finalmente decir "auto").
4. Para terminar, el maestro puede invitar a un niño a tomar una tarjeta y ayudarlo a decir "Dany tiene un/a ..." y a hacer la mímica para que sus compañeros adivinen; en todos los casos, el maestro ayuda a los niños con las respuestas.

Hablamos un poco más

Progresivamente, el maestro puede introducir variantes:

1. Pueden incluirse preguntas. Por ejemplo, el maestro hace el gesto de manejar y dice: “¿qué tiene Dany?”, “¿qué juguete tiene Dany?” y anima a los niños a responder no sólo con el nombre del juguete, en este caso “camión”, sino con expresiones más completas como “un camión”, “una pelota”, “tiene un camión”, “tiene una pelota”.
2. El maestro puede hacer preguntas que incluyan respuestas equivocadas para practicar la negación, por ejemplo, hace el gesto de manejar y dice: “¿qué juguete tiene Dany? ¿tiene una pelota?”, y tras esperar la respuesta de los niños dice: “No, no tiene una pelota”. “¿Qué tiene?”, vuelve a darles tiempo a los niños para responder y entonces afirma “Tiene un auto”. Si los niños no respondieran, de todos modos, el maestro completa la secuencia de preguntas y respuestas.
3. Finalmente, si los niños logran resolver las actividades anteriores sin gran dificultad, el maestro puede:
 - a. invitar a un niño a tomar una tarjeta. Si el niño toma la tarjeta de una pelota, el maestro le pregunta: “¿Tenés un camión?” Y lo ayuda con la respuesta: “No, no tengo un camión. Tengo una pelota” / “Si, tengo un camión”.
 - b. invitar a dos niños. El maestro ayuda a uno a tomar una tarjeta y a hacer la pregunta y, luego, ayuda al segundo niño con la respuesta. Se practica con diferentes pares de niños.
 - c. dividir a los niños de la clase en pares. El maestro reparte varias tarjetas a cada par de niños y los anima a hacerse preguntas y responderlas. Primero pregunta un niño y el otro responde; luego, intercambian los roles. Es importante que los niños tengan muy claro en qué consiste la tarea antes de proponerles trabajar de a dos, en cuyo caso de todas formas el maestro tiene que circular entre las distintas parejas para prestarles ayuda.

Juego en sectores

El docente vuelve a proponer el juego en sectores tal como se planteó en el **Día 1**; deambula jugando con los niños en cada sector y reiterando expresiones y vocabulario sobre cada tema.

Libro Dany - Na'aqtaqec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes

Lectura en eco (1): Cuento "Rulitos"

1. Relato del cuento

El maestro retoma junto con los niños la historia de Rulitos. Sostiene el libro y, a medida que pasa las imágenes, va narrando. Para que los niños participen, se les puede hacer preguntas: "¿quién es esta nena?, ¿cómo se llama?" y al conversar se recuerda la historia entre todos.

El maestro puede además detenerse en determinados momentos y dar lugar a que los niños recuerden cómo continúa la historia. Por ejemplo: "Rulitos se sienta en la silla chica y...", antes de dar vuelta la página, el maestro pregunta, "¿qué pasa?, ¿qué pasa con Rulitos?" Luego, retomando lo dicho por los niños (o no), da vuelta la página y continúa: "... se cae. La silla chica está rota" o bien "¿Por qué se cae Rulitos? Porque la silla está rota".

De este modo, preguntando y apelando al recuerdo de los niños, se continúa la historia hasta el final. En todos los casos, el maestro ayuda a los niños con sus intervenciones.

Esta actividad se repetirá en distintas oportunidades durante las siguientes semanas. Se busca que los niños, progresivamente, puedan participar más de la narración.

2 Lectura en eco

Luego de recordar la historia entre todos, el maestro retoma el texto escrito "Rulitos" con el objetivo de invitar a los niños a realizar una "lectura en eco". La "lectura en eco" del cuento se realizará por fragmentos y a lo largo de distintas clases. En esta oportunidad, para empezar, el maestro escribe en un afiche (o en el pizarrón) con letra grande el texto correspondiente a las páginas 1 y 2 del relato.

Como ya se explicó, durante esta actividad el maestro lee el texto con la entonación adecuada y marcando las pausas. A medida que va leyendo, señala con el dedo (de izquierda a derecha) las palabras que lee. Luego inicia una nueva lectura y, en este caso, invita a los niños a "leer" (a repetir lo que se acaba de leer) después de él. Para que los niños puedan "hacer que leen" es necesario que el maestro lea frases breves y haga pausas. Las pausas propuestas para la lectura del maestro están indicadas en el texto mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

Rulitos está en el monte.

En el monte / está la casa de los osos: el oso chico, el oso grande / y el oso muy grande.

Nivel 2

Rulitos está en el monte. Camina y camina.

En el monte / hay una casa. La casa / es de los tres osos: el oso chico, el oso mediano / y el oso grande.

Nota: las barras (/) son indicaciones para el docente, no se escriben en el afiche.

Recordemos que en el caso de las salas con pocos niños, se recomienda que la lectura en eco se realice directamente con el libro del maestro en el que, previamente, se habrán pegado los textos de las historias, tal como se indica en la Guía introductoria para docentes. La idea es que los niños, sentados a su alrededor, puedan seguir la lectura en ese libro. Si se trata de un grupo numeroso, se optará por la escritura del texto en el pizarrón o en un afiche.

Cantar y despedida

Se retoma la canción “Debajo de un botón” y se canta con los niños. Como en los días anteriores, el maestro canta y los niños repiten “tón tón” “tín, tín”.

Luego, el maestro y los niños se despiden.

Día 4

51

Materiales:

- ✓ Juguetes varios.
- ✓ Una bolsa chica y una bolsa grande.
- ✓ Rulitos – Afiche con el texto correspondiente a las págs. 3 y 4 de la historia.

Bienvenida y cantar: “Saludo con una mano”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (paracaídas o telaraña) y se canta la canción “Saludo con la mano”.

Juego en sectores: “¿Qué es?”

La maestra vuelve a proponer el juego en sectores, pero en esta oportunidad lleva en una bolsa varios juguetes y juegos. Después, sin mirar al interior, introduce una mano en la bolsa, palpa un juguete y hace como si descubriera de qué se trata al revelarlo a los niños: “Es un... es un... es un... auto”. Entonces lo saca y lo muestra.

Utilizamos juguetes que nos permitan emplear el masculino y el femenino: “Es una... es una... es una... pelota”.

Deliberadamente, el maestro fallará en algunas ocasiones. Por ejemplo, dirá “es un... auto” y sacará una muñeca. En estos casos, les dice a los chicos: “no es un auto, es una muñeca”. De forma progresiva, puede ir haciendo participar a los niños por medio de preguntas: “¿Es un auto?”, “¿Sí? ¿No?”, “¿Qué es?”, “¿Qué juguete es?”, etc. En el caso de los errores, los juguetes vuelven a colocarse en la bolsa.

Finalmente, el maestro invitará a los chicos para que sean ellos quienes coloquen su mano dentro de la bolsa y palpen para adivinar de qué juguete se trata. Se recomienda utilizar juguetes distintos fácilmente reconocibles por su forma: pelota, muñeca, auto, etc.

Al principio es suficiente con que los niños nombren el juguete o respondan sí / no a las preguntas; poco a poco irán incorporando palabras y expresiones más extensas.

También van incorporándose las expresiones de espacio “adentro” / “afuera”.

Una vez que se hayan sacado todos los juguetes de la bolsa, los niños los llevarán al sector correspondiente para jugar.

Hablamos un poco más:

El maestro retoma la expresión “Hay un/ una...” y las expresiones presentadas el **Día 1** (Juego en sectores). Para esto, vuelve a mostrar la bolsa y dice a los niños: “Adentro de la bolsa hay juguetes. ¿Qué juguetes hay?”, pone la mano adentro de la bolsa y dice: “Hay un... una...”.

Luego, puede presentarse la pregunta “¿Dónde está/n?” y repasar las expresiones de espacio que se presentaron a lo largo de distintas actividades de la Unidad 1. Para esto, el maestro toma dos juguetes -por ejemplo, dos pelotas, una roja y otra verde. Pone una adentro de la bolsa y deja la otra afuera. Luego, dice: “Hay dos pelotas. La pelota roja está adentro de la bolsa. La pelota verde está afuera de la bolsa”. Después, puede sacar la pelota de la bolsa y decir: “La pelota verde y la pelota roja están afuera de la bolsa”. Continúa poniendo las distintas pelotas adentro y afuera de la bolsa y, en cada caso, les pregunta a los niños dónde está cada una: “¿Dónde está la pelota verde? ¿y la roja?, ¿dónde está?”. De la misma manera, se continúa con otras expresiones de espacio: arriba, abajo de la silla, cerca / lejos.

De a poco, también se involucrará a los niños en la elección del juego del día mediante preguntas como: “¿jugamos?, ¿a qué jugamos?” El maestro puede tomar uno de los bingos, mostrar los cartones a los niños y preguntar: “¿jugamos al bingo?, ¿jugamos al bingo de los animales?” o bien, mostrar las tarjetas del memotest de juguetes y preguntar: “¿jugamos al memotest de juguetes?”. Cada propuesta de juego debe acompañarse del elemento correspondiente para facilitar la comprensión de las opciones.

Libro *Dany - Na'aqtaqec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Lectura en eco (2): Cuento "Rulitos"

1. Se retoma el cuento "Rulitos".

Se toma el libro y, a partir de las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato con los niños (ver **Día 5** de esta misma unidad).

2. Luego, se les propone a los niños una nueva "lectura en eco" de "Rulitos".

En esta oportunidad, el maestro lee de su libro o del afiche el pizarrón el texto correspondiente a las páginas 3 y 4 del cuento.

El maestro lee el texto con la entonación adecuada y marcando las pausas. A medida que lee, señala con el dedo, de izquierda a derecha, palabra por palabra. Luego, repite la lectura e invita a los niños a "leer" después de él, para lo que es necesario que lea frases breves y haga pausas. Las pausas propuestas para la lectura del maestro se indican mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

En la casa de los osos, el oso chico / tiene una cama chica, el oso grande / tiene una cama grande / y el oso muy grande / tiene una cama muy grande.

En la casa de los osos, el oso chico / tiene una silla chica, el oso grande / tiene una silla grande / y el oso muy grande / tiene una silla muy grande.

Nivel 2

En la casa, los tres osos tienen camas. El oso chico / tiene una cama chica, el oso mediano / tiene una cama mediana / y el oso grande / tiene una cama grande.

En la casa, los tres osos tienen sillas. El oso chico / tiene una silla chica, el oso mediano / tiene una silla mediana / y el oso grande / tiene una silla grande.

Según la cantidad de niños presentes en la sala, el docente realizará esta actividad leyendo el texto de la historia de su propio libro, o bien, mediante la escritura del texto en el pizarrón o en un afiche.

Bingo de juguetes

Se vuelve a presentar el juego del Bingo de juguetes; la maestra puede proponer el juego en pequeños grupos.

Cantar y despedida

Se retoma la canción “Debajo de un botón” y se canta con los niños. Como en los días anteriores, el maestro canta y los niños repiten “tón tón”, “tín, tín”.

Luego, el maestro y los niños se despiden.

Día 5

Materiales:

- ✓ Títeres de Rulitos y de los osos.
- ✓ Tarjetas de juguetes de 3 tamaños (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Materiales para hacer títeres (imágenes de nenes y nenas, palitos, pegamento, etc.).

Bienvenida y cantar “Saludo con una mano”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña) y se canta “Saludo con una mano”.

Libro *Dany*. Historia N° 2 “Dany y sus amigos” Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial páginas 6 y 7

1. El maestro retoma la lámina y, entre todos, la describen haciendo referencia a personajes, juguetes, colores y tamaños.
2. El maestro les reparte los libros “Dany” a los niños y los ayuda a abrirlos en las páginas 6/ 7, donde se encuentra la imagen de Dany jugando con sus amigos. Luego, nombra un juguete e invita a los niños a señalarlo en su libro: “¿qué es esto?” “¿es un.../ una...?” “¿cuál es la muñeca?”. Cuando el niño señala el juguete, el maestro lo ayuda a decir su nombre. De la misma manera, el maestro puede preguntar por los amigos de Dany y sus nombres, por ejemplo: “¿Quién es Sandra?, o bien “y este nene, ¿cómo se llama?”

Hablamos un poco más

1. Se conversa con los niños para recuperar lo trabajado en los días previos: ¿Cuántos juguetes tiene Dany?, ¿Cuántos nenes/ nenas hay?, ¿Cómo se llaman?, ¿Dónde están? Se describen los juguetes por color, tamaño, formas y partes (ruedas, puertas, etc.) y también se menciona su ubicación. El maestro ayuda a los niños con las respuestas.

2. Puede avanzarse con preguntas que distingan «quién» y «qué», por ejemplo: “¿con quién juega Dany? ¿con Sandra... con ...?” O bien “¿a qué juegan Dany, Lucas y Alan? ¿a las cartas, a la pelota... a qué juegan?”.
3. Se puede continuar con preguntas personales: “¿vos con quién jugás?, “¿a qué jugás?”, “¿dónde jugás? ¿en la escuela? ¿en el patio? ¿en la casa? ¿en el monte?”.

Juegos de mesa

Se propone jugar en pequeños grupos a diferentes juegos presentados en la Unidad 1 y 2: memotest de animales/colores o juguetes/ dominó de animales/ bingo de juguetes/ o rompecabezas.

Inventar historias: Rulitos

El maestro muestra a los niños las imágenes de juguetes: auto, camión, muñeca y pelota de distintos tamaños: chico, grande y muy grande (Cuadernillo de material didáctico) y señalando, por ejemplo, la “pelota chica” les pregunta: “¿Cómo es esta pelota?, ¿chica, grande o muy grande?”. De la misma manera, conversa con los chicos sobre los otros juguetes. Luego, toma el títere de Rulitos (Cuadernillo de material didáctico) y les pregunta a los chicos: “¿Con qué pelota juega Rulitos?, ¿con la pelota chica, con la pelota grande o con la pelota muy grande?” Puede tomar los títeres de los distintos osos (Cuadernillo de material didáctico) y hacer lo mismo.

Luego, puede colocar los títeres y las tarjetas con ilustraciones de juguetes sobre una mesa de manera tal que las imágenes no se vean, y mezclarlas. Sin mirar, toma dos títeres y una tarjeta (cuya figura tampoco ve, porque está boca abajo), y a partir de esas tres elecciones arma una frase hilvanándolas. Por ejemplo, toma el títere del oso grande (lo nombra: “el oso grande”), el del oso chico (lo mismo: “el oso chico”) y luego muestra la tarjeta diciendo de qué se trata (“el camión chico”). Finalmente formula una frase utilizando las tres referencias, por ejemplo: “el oso grande y el oso chico juegan con el camión chico”.

Después el docente vuelve a ubicar los títeres y la tarjeta y a mezclarlas, para recomenzar la actividad, de lo que resultarán nuevas frases (por ejemplo: “Rulitos y el oso muy grande juegan con la pelota chica”, “El oso grande y el oso muy grande juegan con la muñeca grande”).



Cuando los niños ya estén familiarizados con estas actividades, el maestro invitará a un niño a tomar títeres y tarjetas y le ayudará a “contar su historia”. Al principio, los niños sólo tomarán las imágenes y las nombrarán con ayuda del maestro que será quien arme las frases. De tanto en tanto se mezclarán nuevamente las tarjetas para volver a empezar. Si los niños disfrutan de la actividad, se los deja tomar todas las tarjetas que quieran y se los estimula a contar.

Nota: Si la sala de nivel inicial cuenta con camiones, autos, pelotas, etc. u otros juguetes de distintos tamaños, el maestro puede dramatizar la historia con los juguetes reales.

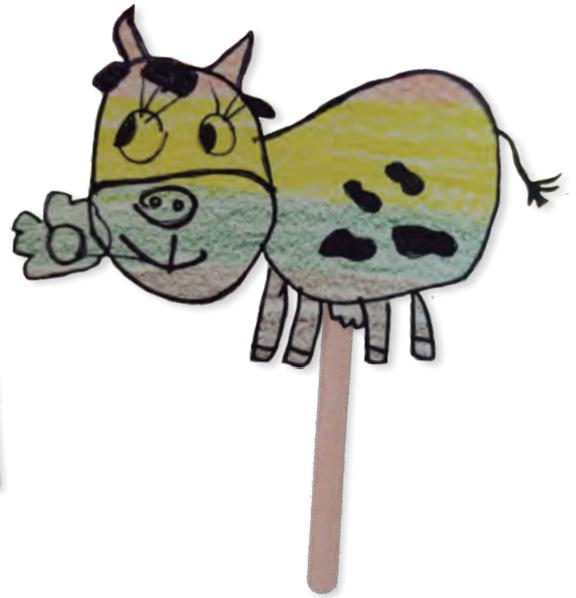
Armar títeres

Después de jugar con los títeres de Rulitos y los osos, el maestro puede invitar a los niños a armar nuevos títeres. Se puede proponer que dibujen niños/animales/objetos y luego recortarlos y armarlos como tales. También pueden llevarse imágenes y repartirlas entre los niños para que las pinten y las peguen a palitos.

Cuando los títeres están terminados, el maestro toma dos y representa un diálogo ante los chicos, por ejemplo: “Hola, ¿cómo te llamás?, ¿jugamos a la pelota?” tras lo que simula un juego de pelota (puede hacer una pelota chiquita con un papel y hacer que los títeres la pateen, etc.). Luego, conversa con los niños ayudándolos con las respuestas, y los invita a jugar entre ellos, deambulando para ayudarlos con las distintas expresiones que necesiten utilizar.

Nota: Las imágenes para armar los títeres pueden ser dibujos de los niños, dibujos del maestro o recortadas de revistas.





Hablamos un poco más

En los diálogos de los títeres se pueden incorporar los otros contenidos trabajados: Por ejemplo “¿tenés perros?, ¿cuántos perros tenés?, ¿cómo se llama tu perro? ¿de qué color es?, ¿es grande o chico?, ¿jugás a la pelota con tu perro?, ¿con quién jugás a la pelota?, ¿dónde jugás? ¿en casa, en la escuela?”, etc.

Cantar y despedirse

Se vuelve a cantar la canción “Debajo de un botón”.



Unidad 2 - Semana 2				
Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10
Saludar y cantar: "Saludo con una mano"				
Juego: Veo veo con Rulitos.	Construir juguetes: una peteca.	Jugar a la pelota (Variación 1)	Jugar a la pelota (Variación 2).	Juego del espejo.
"Dany y sus amigos" Vocabulario.	Juego: Bingo de juguetes.	Discurso narrativo "Dany y sus amigos" (1ra. lectura).	Discurso narrativo. Lectura en eco: Rulitos 5.	Discurso narrativo "Dany y sus amigos" (2da. lectura).
Juego en sectores.	Jugar a la pelota.	Juego: Memotest de las partes del cuerpo.	Juego en sectores.	Jugar a la pelota (Variación 3).
Discurso narrativo Lectura en eco: Rulitos (3).	Discurso narrativo Lectura en eco: Rulitos (4).			Juego: Bingo de juguetes.
Rima: "El gallo y el caballo"				
Despedirse y cantar: "Debajo de un botón".				



Referencias:

- Vocabulario
- Discurso narrativo
- Sonidos de la lengua
- Actividades cotidianas
- Juegos
- Otras actividades

Materiales:

- ✓ Títere de Rulitos (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Juguetes varios.
- ✓ Tarjetas de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Una bolsa grande.
- ✓ Rulitos – Afiche con el texto correspondiente a las págs. 5 y 6 de la historia.
- ✓ Títeres de oso grande y oso chico (Cuadernillo de material didáctico 1).

Bienvenida, cantar “Saludo con una mano”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña) y se canta “saludo con una mano”.

Juego: Veo veo con Rulitos

Al igual que en la **Unidad 1**, el maestro puede retomar el títere de Rulitos y volver a jugar al Veo Veo. En esta oportunidad, el maestro puede utilizar las tarjetas con los dibujos de los juguetes o los juguetes reales. En cualquiera de los dos casos, deben seleccionarse juguetes con colores distintos. El maestro repasa con los niños todo el vocabulario; luego, pone las tarjetas o juguetes en distintos lugares de la sala, toma el títere de Rulitos y empieza el juego:

Maestro: *Veo veo.*

Rulitos: *¿Qué ves?*

Maestro: *Un juguete.*

Rulitos: *¿De qué color?*

Maestro: *Rojo y amarillo*

Rulitos: *Un juguete rojo y amarillo...* (el docente hace como que el títere de Rulitos mira alrededor buscando el juguete descrito, lo encuentra y va hasta el lugar mientras dice “es un... (dice el nombre del juguete)” y lo agarra.

Se repite varias veces, y luego el maestro invita a un niño a tomar su lugar y jugar con Rulitos, prestándole ayuda.

Libro *Dany*. Historia N° 2 “Dany y sus amigos” Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial páginas 6 y 7

Se repite la actividad descrita el **Día 5** (se describe la imagen focalizando en los juguetes, en los amigos de Dany y se recuerda sus nombres). En esta oportunidad, además, el maestro puede incorporar otras preguntas, por ejemplo: “Sandra juega en la hamaca, ¿y Dany?, ¿juega en la hamaca... juega a las cartas... qué hace Dany?” O bien: “Juan juega a las cartas con Nahuel, ¿con quién juega Dany a la pelota? ¿juega con Lucas, juega con Sandra, con quién juega?”, etc. Al principio, probablemente, el maestro termine por contestar él mismo, pero poco a poco, a lo largo de los días, los niños participarán más en las respuestas. De todos modos, siempre será necesaria la ayuda del maestro para lograr una formulación más completa. Por ejemplo, si pregunta: “¿con quién juega Dany?”, el niño podría responder “Lucas”, en cuyo caso el maestro retomará esa respuesta y ofrecerá las versiones más completas: “con Lucas” o “Dany juega con Lucas”.

Hablamos un poco más

El maestro conversa con los chicos tal como se propone el **Día 5** y avanza con preguntas personales: ¿con quién jugás?, ¿tenés amigos?, ¿cómo se llama tu amigo?, ¿juegan a la pelota/ a las bolitas/ a las cartas?, ¿con qué jugás?, ¿jugás con un autito / con un camión / con una muñeca?

Luego, el maestro puede invitar a un niño a hacerle preguntas a otro. Al principio, se puede focalizar sólo en: “¿con quién jugás?”, “¿a qué jugás?”. El maestro ayuda a uno de los niños a hacer las preguntas y al otro a responderlas, reiteradamente. Poco a poco, conforme les va resultando clara la dinámica de la actividad, el maestro arma parejas para que se pregunten y respondan, pero deambula entre ellas para ofrecer su ayuda. Si los niños hablan más y la actividad no les resulta difícil, se pueden sumar más preguntas.

Eventualmente, si ante la pregunta “¿con quién jugás?”, los chicos responden con el nombre de una persona y el maestro sabe que esa persona es pariente del niño, se pueden introducir las denominaciones de algunos miembros de la familia. Por ejemplo, el maestro puede retomar el nombre dado por el niño y decir: “¡Ah! jugás con tu hermano/a (o primo/a, tío/a, etc.)!” y reforzar “(*nombre dicho por el niño*) es tu hermano/a (o la relación que corresponda)”. Luego, para clarificar la diferencia entre las palabras que nombran distintos vínculos familiares y “amigo/a”, el maestro puede señalar a uno de los compañeros de clase del niño y decir: “él (*señalando al compañero y diciendo su nombre*) es tu amigo, (*nombre del familiar*) es tu hermano/o (o lo que corresponda)”. En el caso de que el maestro y el niño con el que está hablando conocieran hermanos/as, tíos/as, etc. de otros niños, se le puede ofrecer al niño más ejemplos, pero sólo cuando se está seguro de que la referencia es clara para el niño.

Juego en sectores

La maestra vuelve a proponer el juego en sectores tal como se planteó el **Día 4**. Se recomienda recuperar en la conversación con los niños las preguntas “¿qué juguete es?”, “¿qué es?” y las correspondientes respuestas “es un/a...”, etc. Asimismo, se retoman las expresiones de espacio presentadas: adentro / afuera de la bolsa, etc.

Libro *Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Lectura en eco (3): Cuento “Rulitos”

Volvemos a trabajar con el cuento “Rulitos”. Se toma el libro y, a partir de las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato con los niños (Ver **Día 5** de esta misma unidad), a quienes luego se propone una nueva “lectura en eco”, en este caso de las páginas 5 y 6 del cuento.

El maestro lee el texto con la entonación adecuada y marcando las pausas. A medida que va leyendo, señala con el dedo, de izquierda a derecha, las palabras que lee. Luego, se repite la lectura invitando a los niños a “leer” después del maestro, para lo que éste debe leer frases breves con pausas indicadas mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

En la casa de los osos, el oso chico / tiene un vaso de agua chico, el oso grande / tiene un vaso de agua grande / y el oso muy grande / tiene un vaso de agua muy grande.

Ahora, Rulitos llega a la casa de los osos / pero... los osos no están en la casa.

Nivel 2

En la casa, los tres osos tienen vasos de agua. El oso chico / tiene un vaso de agua chico, el oso mediano / tiene un vaso de agua mediano / y el oso grande / tiene un vaso de agua grande.

Es un día de sol, los osos van al monte. Los osos se van / y Rulitos llega a la casa.

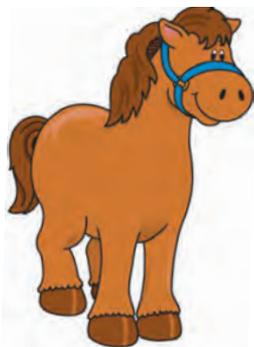
Según la cantidad de niños presentes en la sala, el docente realizará esta actividad leyendo el texto de la historia de su propio libro, junto a los niños, o bien, del pizarrón o de un afiche donde lo habrá escrito previamente.

Rima: "El gallo y el caballo"

El maestro pega en el pizarrón los dibujos de un gallo, un caballo, un gato, un plato, un pato y un zapallo (Cuadernillo de material didáctico) y entre todos recuerdan el nombre de lo que muestra cada una de esas imágenes. Luego, la maestra les presenta a los niños la siguiente rima:

*El gallo y el caballo,
corren atrás de un zapallo.
Mientras el gato y el pato,
comen del mismo plato.*

El maestro repite las rimas más de una vez y luego invita a los niños a decirlas junto con él. Finalmente, el maestro dice cada frase y hace una pausa para que los niños completen las frases con las palabras que riman: "el gallo y el ...", "corren atrás de un...".



Cantar y despedirse

Se vuelve a cantar la canción "Debajo de un botón".

Materiales:

- ✓ Dominó de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Pelotas.
- ✓ Rulitos – Afiche con el texto correspondiente a las págs. 7 y 8 de la historia
- ✓ Tarjetas para la rima “El gallo y el caballo”(Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida, cantar “Saludo con una mano”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña) y se canta “saludo con una mano”.

Construir juguetes: una peteca

Para comenzar con la construcción de juguetes, la maestra propondrá armar pelotas de papel (al estilo de petecas) como puede verse en la fotos. Para esto, ofrece a los niños papel de diario, y mientras dice “vamos a armar pelotas”, realiza un bollo de papel y les pide a los niños que la imiten. Cuando los bollos están listos le ofrece una bolsa a cada uno para que la coloque dentro, y ayuda a anudarlas.



La peteca es un juego de origen indígena muy conocido en Brasil. La palabra peteca significa (en tupí) golpear o pegar con la mano. Para jugar los niños forman un círculo. Quien comienza sujeta la peteca con una mano y la golpea con la otra mano por debajo para proyectarla hacia arriba, lanzándola a los compañeros de juego. El siguiente jugador golpea la peteca pasándola a otro y así se continúa hasta que alguien deja caer la peteca y tiene que salir del juego. El ganador del juego es el que no deja caer la peteca ni una sola vez.

Juego: Bingo de juguetes

Se vuelve a jugar el bingo de juguetes como en los días anteriores.

Jugar a la pelota

El maestro invita a los chicos a jugar a la pelota. Puede haber varias pelotas y los chicos pueden jugar de la manera que quieran. Mientras lo hacen, el maestro aprovecha para introducir el nombre de algunas partes del cuerpo, al decir por ejemplo “con el pie”, “con la mano”, así como también de algunas acciones “agarrá”, “tirá”, “pateá”, etc.

Luego, les propone tirar penales, primero con los pies y después con las manos. También se pueden retomar los números vistos: primero tira una vez cada niño, luego dos veces, mientras el maestro cuenta “un tiro, dos tiros”, o eventualmente también un “gol, dos goles”. Por otra parte, a partir de los “goles” hechos o errados, el maestro retoma las expresiones: adentro / afuera. Y a medida que los chicos conocen más el juego, el maestro puede preguntarles: “¿con la mano? ¿con el pie?” y que los niños elijan con qué parte del cuerpo quieren tirar.

Hablamos un poco más

Se puede aumentar la cantidad de tiros (hasta 5/10) para practicar más números. El maestro puede proponer a los niños jugar a tirar, agarrar, patear de diferentes maneras, por ejemplo: patear fuerte / suave con el pie, tirar por arriba / abajo con la mano, agarrar la pelota con las dos manos, etc. También puede indicarles patear o tirar la pelota en distintas direcciones: abajo de la mesa, arriba de la silla, al lado de la puerta.

Libro Dany - *Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Lectura en eco (4): Cuento “Rulitos”

1. Se retoma la historia de “Rulitos”. Se sujeta el libro y, a partir de las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato con los niños (Ver **Día 5** de esta misma unidad).
2. Se procede a la “Lectura en eco” de “Rulitos”. Dependiendo la cantidad de niños presentes, el maestro lee de su libro o transcribe en letras grandes el texto de las páginas 7 y 8 en un afiche o en el pizarrón. Lee con la entonación adecuada y marcando las pausas, mientras señala cada palabra con el dedo, de izquierda a derecha. A continuación repite la lectura e invita a los niños a “leer” en eco.

Las pausas necesarias para que los chicos puedan hacer que leen se indican mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

En la casa de los osos, Rulitos ve el vaso de agua chico, el vaso de agua grande / y el vaso de agua muy grande.

Rulitos toma el vaso de agua chico / del oso chico.

Nivel 2

En la casa de los tres osos, Rulitos ve los tres vasos de agua: el chico, el mediano / y el grande.

Rulitos tiene sed / y toma el vaso de agua chico / del oso chico.

Rima

Se vuelve a recitar la rima de “*El gallo y el caballo*”.

Despedirse

Se vuelve a cantar la canción de “*De abajo de un botón*» y luego los niños y el maestro se despiden.



Materiales:

- ✓ Pelotas o globos.
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Memotest de las partes del cuerpo (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Tarjetas para la rima “El gallo y el caballo”,(Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida, cantar “Saludo con una mano”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de saludos (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña) y se canta “Saludo con una mano”.

Jugar a la pelota (Variación 1)

La actividad es la misma que la presentada el **Día 7**, y se puede comenzar jugando de igual manera para luego introducir cambios como tirar con la cabeza, las rodillas, los hombros. Puede jugarse también con globos: se tiran al aire y cuando caen, el maestro propone golpearlos con distintas partes del cuerpo, siempre mostrando lo que hay que hacer.

También puede colgarse una pelota o un globo, por ejemplo de la rama de un árbol, de modo tal que los chicos puedan pasar caminando cerca de la pelota y tocarla. Primero puede estar a una altura en la que sea posible tocarla con el hombro; después un poco más alta para tocarla con la cabeza; luego más alta para que sea posible tocarla levantando la mano y así sucesivamente hasta que sólo sea posible tocarla si los niños están de puntas de pie y con el brazo bien estirado.

Una vez más el maestro modela: pasa junto a la pelota y dice: “la toco con el hombro”, y vuelve a decirlo mientras lo hacen los niños, y así sucesivamente: “en puntas de pie”, “estiro el brazo”, “toco con la mano”, etc. También se puede jugar subiendo y bajando la pelota en distintas oportunidades y marcando que está “más arriba” o “más abajo”.

Hablamos un poco más

Se mencionan los dedos: jugamos a tocar la pelota con un dedo, dos, etc. Si en la actividad Jugar a la pelota del Día 7 no se presentaron los números hasta el 10, puede hacerse ahora -en caso de que sí, pueden retomarse.

Libro *Dany* - Discurso narrativo

Historia etnográfica: “Dany y sus amigos” (págs. 6 a 11). 1ra. lectura

1. Se retoma la lámina inicial de la historia de Dany y se la describe entre todos recuperando todo el vocabulario ya trabajado.
2. Luego, el maestro lee el texto que acompaña la lámina (págs. 6 y 7) y avanza con la lectura de las siguientes páginas de la historia (págs. 8 a 11).

Texto correspondiente a “Dany y sus amigos”, Nivel 1 (Recortables en Anexo 3, Guía 0).

Página 6/7: Dany tiene muchos amigos: Sandra, Lucas, Alan, Juan y Nahuel. Dany y sus amigos tienen muchos juguetes: una pelota, un camión, una muñeca, cartas... Todos juegan: Sandra está en la hamaca, Juan y Nahuel juegan a las cartas. Dany, Lucas y Alan juegan a la pelota. Ahora, Lucas pateo la pelota y...

Página 8: ¡Uyyyyy! la pelota se va arriba del árbol...

Página 9: Dany sube al árbol, estira el brazo, toca la pelota con la mano y ...

Página 10: se cae...

Página 11: Al final, Lucas agarra a Dany de los pies, Alan agarra a Dany de los brazos... y Dany, contento, agarra la pelota y dice: “¡A jugar!”.

A medida que lee, el maestro señala en las imágenes a las personas y los objetos a los que refiere el texto, a la vez que dramatiza las acciones que se mencionan: “Lucas pateo la pelota”, “Dany sube al árbol, estira el brazo”, etc.

Hablamos un poco más

Se realiza una primera lectura. Como en el caso anterior, luego de la descripción de la lámina inicial, el maestro lee el texto que la acompaña (págs. 6 y 7) y avanza con la lectura de la historia (págs. 8 a 11).

Texto correspondiente a “Dany y sus amigos”, Nivel 2.

Página 6/7: Dany tiene muchos amigos: Sandra, Lucas, Alan, Juan y Nahuel. Dany y sus amigos tienen muchos juguetes: una pelota, un camión, una muñeca, cartas... Todos los chicos juegan y están muy contentos. Sandra juega en la hamaca. Juan y Nahuel juegan a las cartas. Dany, Lucas y Alan juegan a la pelota.

Ahora, Lucas tiene la pelota. Dany y Alan corren cerca de Lucas. Lucas pateo muy fuerte y ...

Página 8: la pelota se va arriba del árbol. “¡Uh! ¡¿Y ahora?!”, dice Dany, mientras mira la pelota desde abajo.

Página 9: Entonces, Dany sube al árbol, se para en una rama, estira el brazo, toca la pelota con la mano y...

Página 10: ... Se cae. “¡Ahh!!... ¡¡Dany!!”, Lucas y Alan gritan asustados.

Página 11: Al final, Lucas y Alan, asustados, corren hacia Dany. Lucas agarra a Dany de los pies, Alan lo agarra de los brazos y Dany, contento, abraza la pelota y dice: “¡A jugar!”.

Una vez más, a medida que lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que refiere el texto y dramatiza las acciones que se mencionan.

Juego: Memotest de partes del cuerpo

La dinámica es la misma que la presentada en la actividad “Memotest de animales”. En esta oportunidad las fichas muestran partes del cuerpo (Cuadernillo de material didáctico 2).

Rima

El maestro recuerda junto con los niños la rima: “El gallo y el caballo corren atrás de un zapallo”, y la repiten como en los días previos. Después, el maestro pega en el pizarrón los dibujos de un caballo, un perro y un gallo, entre todos los nombran y el maestro pregunta los nombres de cuáles de ellos terminan igual. Puede decir, por ejemplo: “caballo / gallo”, “caballo / perro” mientras señala las imágenes que nombra, ayudándolos al resaltar que “caballo / gallo”, “caballo / gallo terminan igual”. Luego, retira los dibujos del pizarrón y pega otros (por ejemplo un zapallo, un tenedor y, nuevamente, un gallo) y repite la tarea anterior (“zapallo / tenedor”, “zapallo / gallo”) (Cuadernillo de material didáctico 2).

Cantar y despedirse

Se puede volver a cantar la canción “Debajo de un botón”. Luego, niños y maestro se despiden.

Materiales:

- ✓ Pelotas.
- ✓ Dos afiches de distinto color.
- ✓ Rulitos – Afiche con el texto correspondiente a las págs. 9 a 11 de la historia.
- ✓ Tarjeta para la rima “El gallo y el caballo”,(Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida, cantar “Saludo con una mano” y juego “pica pica”

El maestro da la bienvenida y canta con los niños “saludo con una mano”. Luego propone el juego del pica-pica: Ubicados todos en una ronda, la maestra comenzará el juego diciendo “me llamo (su nombre) y me pica (y se rasca una parte del cuerpo)”. El niño que esté al lado deberá decir “yo me llamo (su nombre) y me pica (deberá elegir otra parte de su cuerpo)”, y así hasta terminar la ronda.

Jugar a la pelota (Variación 2)

Se repite la actividad del **Día 7**. Los chicos pueden volver a jugar a los penales: con los pies, con las manos, con la cabeza; y practicar las nociones adentro/ afuera. El maestro pega en una pared o un árbol dos afiches de distintos colores, uno bien bajo y otro más alto; y los chicos deben tirar la pelota hacia “arriba”, para pegarle “al rojo” o hacia “abajo”, para pegarle “al amarillo”; pueden jugar a tirar con distintas partes del cuerpo.

Nuevamente, el maestro puede retomar los números 1 y 2 haciendo que los chicos pateen una vez o dos veces. Si lo considera oportuno, pueden introducirse los números hasta el 5 de la misma manera. Se puede dividir a los niños en equipos para organizar los tiros.

Hablamos un poco más

La maestra puede proponer volver a jugar con la pelota (peteca) que construyó cada niño, y tirarla hacia arriba o hacia abajo. Entre todos pueden contar la cantidad de veces que le pegan a la pelota hasta que se cae. Cuando se retoma el juego, vuelven a contar desde uno.

Libro *Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Discurso narrativo. Lectura en eco: Cuento "Rulitos" (5)

1. Se retoma el cuento "Rulitos". Se muestra el libro y, a partir de las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato con los niños (Ver **Día 5** de esta misma unidad).
2. Se propone a los niños una nueva "lectura en eco" de "Rulitos". El maestro lee de su libro o, si la cantidad de niños impide que todos vean bien, transcribe en un afiche o en el pizarrón con letra grande el texto correspondiente a las páginas 9 a 11. Lo lee con la entonación adecuada, señalando con el dedo de izquierda a derecha las palabras. Luego se invita a los niños a "leer en eco", para lo que es necesario que el maestro lea frases breves y haga pausas, indicadas para el maestro mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

En la casa de los osos, Rulitos ve la silla chica, la silla grande / y la silla muy grande.

Rulitos se sienta en la silla chica / del oso chico / y...
se cae. La silla chica está rota

Nivel 2

En la casa de los tres osos, Rulitos ve las tres sillas: la chica, la mediana / y la grande.

Rulitos está muy cansada, se sienta en la silla chica / del oso chico / y ...
se cae. La silla chica está rota.

Juego en sectores

La maestra vuelve a proponer el juego en sectores como se planteó en días anteriores. Es fundamental que converse con los niños, plantee preguntas, vuelva sobre el vocabulario enseñado, retome las palabras o frases de los niños y las repita o reformule según corresponda.

Rima

El maestro recuerda junto con los niños la rima: "El gallo y el caballo corren atrás de un zapallo. Mientras el gato y el pato comen del mismo plato". La repiten como los días anteriores.

El maestro pega en el pizarrón los dibujos de un gato, un chivo y un pato, y entre todos nombran esos animales. Luego, pregunta a los niños qué nombres de animales terminan igual.

Puede decir “gato / pato”, “gato/ chivo” mientras señala las imágenes que nombra. El maestro ayuda a los chicos con la respuesta y resalta “gato / pato”, “gato / pato terminan igual”. Después retira los dibujos del pizarrón y pega otros: un gato, una cama y, nuevamente, un plato. Se repite la tarea anterior (“gato/ cama”, “gato/ plato”) (Cuadernillo de material didáctico).

Cantar y despedirse

Se puede volver a cantar la canción “Debajo de un botón”. Luego, niños y maestro se despiden.

Día 10

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Pelota.
- ✓ Tarjetas para la rima “La abeja más vieja” (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida, cantar “Saludo con una mano” y juego “pica pica”

El maestro da la bienvenida y propone cantar “saludo con una mano”. Luego propone el juego del pica pica como en el Día 9.

Juego del espejo

El maestro propone a los niños jugar al juego del espejo: él hace un movimiento (por ejemplo, levanta una mano) y los niños deben imitarlo. Se recomienda que al comienzo el maestro invite a otro docente o niño mayor de la escuela a compartir la actividad, de modo tal que los niños puedan ver lo que se espera de ellos. Así, el maestro hace un movimiento y el docente o niño invitado lo repite mientras anima a los niños a hacer lo mismo. Se trata de movimientos sencillos que se expresan con frases breves: “levanto una mano”, “levanto las dos manos”, “levanto un pie”, “muevo la cabeza”, “bajo la cabeza”, “levanto la cabeza”.

Luego, el maestro puede ofrecerle al invitado que ocupe el rol del maestro y, finalmente, proponerle a uno de los niños que tome su lugar. Al principio, es suficiente con que el niño haga los movimientos, será el maestro el que diga lo que el niño hace, pero poco a poco, los ayudará a mencionar por sí mismos cada acción.

Hablamos un poco más

Si la maestra lo considera posible, en virtud del conocimiento de español que tenga su grupo, puede ofrecer a los niños jugar en parejas y que cada uno asuma por turnos los distintos roles.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Historia “Dany y sus amigos” (págs. 6 a 11). Segunda lectura

1. El maestro vuelve a leer la historia e invita a los niños a participar en la lectura. Para esto, puede hacer pausas, o dejar frase dejar inconclusas a para que los chicos las completen: por ejemplo: “Dany tiene muchos...”, “Dany y sus amigos tienen muchos juguetes: ... (se nombran a partir de las imágenes), etc. Los niños también pueden completar las exclamaciones: 1- “¡Uyyyyy!...”, 2 - “¡A jugar!”.
2. Luego, el maestro se sienta junto con los niños y sigue la historia en sus libros, atiende a la parte de la historia en la que los chicos se detengan, en lo que señalen, nombra todo lo que aparece y progresivamente, invita a los niños a hablar sobre las imágenes, a nombrar lo que aparece en ellas y a contar, en la medida de sus posibilidades, la historia.

Hablamos un poco más - Segunda lectura

1. El maestro puede invitar a los niños a participar de la narración mediante pausas, frases inconclusas y también a través de la realización de preguntas. A continuación se dan ejemplos de preguntas posibles para los distintos fragmentos de la historia.

Como se señaló en la **Unidad 1**, no es necesario hacer todas las preguntas el mismo día. De aquí en adelante, cada vez que se retome la historia de Dany, el maestro puede optar por focalizar en las preguntas de un fragmento en particular, o bien, en hacer sólo una pregunta por fragmento. En todos los casos, ayuda a los niños con las respuestas. Eventualmente, si no respondieran nada, el maestro mismo contesta sus propias preguntas ofreciéndoles no sólo un modelo de pregunta, sino también de respuesta.

Página 6/7: Dany tiene muchos amigos: Sandra, Lucas, Alan, Juan y Nahuel. Dany y sus amigos tienen muchos juguetes: una pelota, un camión, una muñeca, cartas... Todos los chicos juegan y están muy contentos. Sandra juega en la hamaca. Juan y Nahuel juegan a las cartas. Dany, Lucas y Alan juegan a la pelota.

Ahora, Lucas tiene la pelota. Dany y Alan corren cerca de Lucas. Lucas pateo muy fuerte y... “¿Quiénes son los amigos de Dany?”, “¿a qué juegan?”, “¿a qué juega Dany? ¿con quiénes?”, “¿qué hace Lucas?”.

Página 8: La pelota se va arriba del árbol. “¡Uh! ¡¿Y ahora?!”, dice Dany, mientras mira la pelota desde abajo. “Lucas pateo muy fuerte y ¿qué pasa?”, “¿qué hace Dany?”.

Página 9: Entonces, Dany sube al árbol, se para en una rama, estira el brazo, toca la pelota con la mano y... “La pelota se va arriba del árbol, ¿y entonces?, ¿qué pasa?”.

Página 10: se cae. “¡¡Ahh!!... ¡¡Dany!!”, Lucas y Alan gritan asustados. “¿Qué pasa con Dany?”, “¿qué hacen sus amigos?”.

Página 10: Al final, Lucas y Alan, asustados, corren hacia Dany. Lucas agarra a Dany de los pies, Alan lo agarra de los brazos y Dany, contento, abraza la pelota y dice: “¡A jugar!”. “¿Qué hacen Lucas y Alan?”, “¿qué pasa con Dany?”.

A medida que se repitan las lecturas (o bien, desde el inicio, en el caso de que haya niños con cierto conocimiento de español), se pueden formular preguntas que focalicen en información no dicha en el texto, de modo de volverla explícita y ayudar así a los niños a una mayor comprensión de la historia. Se puede preguntar, por ejemplo:

Página 9: “¿Por qué Dany sube al árbol?”

Página 10: “¿Por qué Lucas y Alan se asustan cuando Dany se cae?”

Página 11: “¿Por qué Dany está contento?”

Si los niños no contestan estas preguntas, el maestro conversa con ellos para ayudarlos con las respuestas. Llama la atención sobre las relaciones causales (por ejemplo: la pelota se va arriba del árbol, por eso Dany se sube al árbol) y sobre las reacciones emocionales a diferentes situaciones (asustarse, ponerse contento).

2. Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia entre todos, para lo que puede orientarlos con más preguntas. Por ejemplo: ¿quiénes son estos nenes?, ¿qué hacen?, ¿a qué juegan Lucas, Alan y Dany?, ¿qué hace Lucas?, ¿qué pasa con la pelota?, y entonces, ¿qué hace Dany?, ¿por qué?, ¿qué pasa con Dany?, ¿por qué se asustan sus amigos?, ¿qué hacen Lucas y Alan?, ¿qué pasa al final?, ¿cómo está Dany?, ¿por qué?

Jugar a la pelota (Variación 3)

Esta variación de “Jugar a la pelota” focaliza en los números. El maestro propone a los niños patear penales. Se pueden armar dos grupos que se turnan para patear (primero patea un niño del grupo 1, luego un niño del grupo 2 y así hasta que todos los niños de ambos grupos hayan pateado un penal). Mientras, el maestro va contando los goles realizados: 1 a 0, 2 a 0, 2 a 1, etc. Progresivamente, el maestro invita a los niños a contar con él.

Juego: Bingo de juguetes

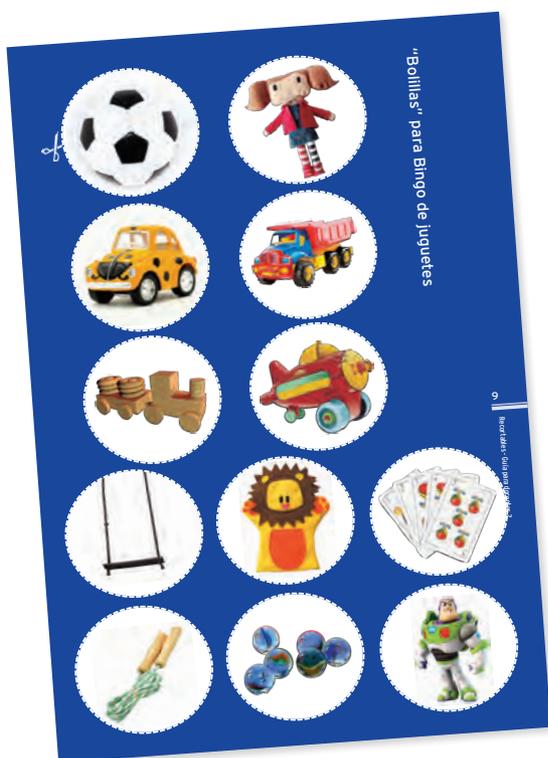
La maestra propone jugar nuevamente al bingo de juguetes con el grupo, reforzando el nombre de cada juguete y las expresiones “Tengo un/ una...”, “No tengo...”.

Rima

Se repite alguna de las actividades de los días anteriores o se presenta la rima “La abeja más vieja” (Anexo 1).

Cantar y despedirse

Se puede volver a cantar la canción “Debajo de un botón” y luego niños y maestro se despiden.



Unidad 2 - Semana 3

Día 11	Día 12	Día 13	Día 14	Día 15
Bienvenida y Cantar: "El baile de los animales".				
Juego: Caminata con pelotas.	Juego: Carrera de pelotas.	Juego en sectores.	Juego: Carrera locas.	Juego: Saltos de colores.
Discurso Narrativo "Dany y sus amigos" (3ra. lectura).	Discurso Narrativo Lectura en eco: Rulitos 6.	Juego: Carrera de saltos.	Discurso Narrativo Inventar historias.	Juego en sectores.
Juego del espejo.	Juego del espejo con la cara.		Juego: Bingo de juguetes.	
Juego: Bingo de partes del cuerpo.	Construir Juguetes: trompo.	Discurso Narrativo "Dany y sus amigos": Leer y contar (4ta lectura).	Discurso Narrativo "Dany y sus amigos": Ccontar.	Discurso Narrativo "Dany y sus amigos": Ccontar (2).
Rima: "Cinco ratoncitos".				
Cantar y despedirse: "Las manitos".				

Referencias:

- Vocabulario
- Discurso narrativo
- Sonidos de la lengua
- Actividades cotidianas
- Juegos
- Otras actividades



EEP Nº 1015, provincia de Chaco.

Materiales:

- ✓ Pelotas y una caja.
- ✓ libro *Dany*.
- ✓ Bingo de las partes del cuerpo (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Imágenes para la rima “Cinco ratoncitos” (Cuadernillo de material didáctico 2).


Bienvenida y cantar “El baile de los animales”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña).

Luego se presenta la canción “El baile de los animales”. El maestro muestra a los chicos imágenes de un cocodrilo, un elefante, un pollito y una bicicleta (Cuadernillo de material didáctico 2).

Señalándolos, el maestro puede preguntar a los chicos si los conocen, pedirles que mencionen de qué animales se trata y enseñarles los nombres que ignoran.

Luego, les dice que van a cantar una canción y que en la canción esos animales tienen nombres: “El cocodrilo tiene nombre, ¿saben cómo se llama el cocodrilo?”. Y así les dice que el Cocodrilo se llama Dante, el elefante Blas y el pollito, Lalo. Después, les muestra la imagen de una bicicleta, les pregunta: “¿qué es?” y, si los chicos no conocen el nombre, el maestro se los enseña. Por último, les dice que la canción también habla sobre “caminar” y representa la acción. Puede decir “camino” mientras camina y, luego, detenerse y decir “no camino”, repitiéndolo varias veces antes de escuchar la canción.

*El cocodrilo Dante
camina hacia adelante.
El elefante Blas
camina hacia atrás.
El pollito Lalo
camina hacia el costado,
y yo en mi bicicleta
voy para el otro lado.*

Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=a7IE6113bwa>

Mientras canta (acompañado o no por el audio del link) el maestro sostiene las tarjetas y actúa lo que la canción dice. Por ejemplo: muestra la del cocodrilo y camina hacia delante, la cambia por la de elefante y camina hacia atrás, y así hasta el final.

Al cantarla por segunda vez, el maestro ubica a los niños detrás suyo y los invita a seguirlo, deteniéndose parte por parte, por ejemplo: luego de “El cocodrilo Dante camina hacia adelante” se hace una pausa (se detiene la grabación o el maestro deja de cantar) y todos, maestro y niños caminan hacia adelante. Luego, se hace lo mismo con cada tramo.

Finalmente, se escucha por tercera vez la canción completa y el maestro y los niños vuelven a representarla.

Si el maestro lo considera conveniente, es posible representar primero sólo las partes del cocodrilo y del elefante y en días sucesivos continuar con el resto de la canción.

Juego: Caminata con pelotas

El maestro les propone a los chicos jugar nuevamente con pelotas, pero en esta ocasión coloca varias en un sector del patio y una caja en un lugar alejado. Los chicos forman fila en un tercer punto del patio; el maestro se coloca en el primer lugar y muestra lo que hay que hacer: camina hasta el sector de las pelotas, agarra una con las dos manos, camina hasta donde está la caja y la coloca adentro. Después, vuelve a la fila, toma al siguiente niño de la mano y repite el recorrido con él. Mientras lo hace, dice “camino, camino, camino”, luego “agarro la pelota con las dos manos” (invita al niño a hacerlo), otra vez “camino, camino”, “pongo la pelota adentro de la caja”, “camino, camino” y al fin vuelve a la fila. Se repite el recorrido con otros niños. Luego de que participen todos los niños que quieran, el maestro puede repetir el juego con variaciones, por ejemplo:

1. Los niños se acercan caminando a la caja pero se detienen antes de llegar y, en lugar de poner la pelota con las manos, tiran embocar, mientras dicen: “Camino”, “agarro la pelota”, “camino”, “tiro la pelota”, etc. Con esta variante, se recuperan los términos adentro/ afuera según los chicos embocan o no.
2. La primera caminata, hasta las pelotas, se hace despacio y la segunda, rápido. En este caso, el maestro vuelve a mostrar exagerando los movimientos lentos en un caso y rápidos en el otro: “camino despacio, despacio” (puede decirlo también lentamente) / “camino rápido, rápido, rápido”.
3. El maestro reparte las pelotas entre los chicos de modo tal que todos tengan una. Mientras muestra las acciones dice: “camino despacio”, cambia a “camino rápido” y vuelve a cambiar, e invita a los niños a imitarlo. También se puede integrar “tiro la pelota en la caja”, “agarro la pelota”, etc.

Se van variando y agregando cambios según el maestro lo considere oportuno.

Hablamos un poco más

En el punto 3 de la actividad, el maestro puede invitar a un niño a tomar su lugar y dar las indicaciones: “agarro la pelota”, “camino rápido”, etc.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Historia etnográfica “Dany y sus amigos”(págs. 6 a 11). Tercera Lectura

1. El docente vuelve a leer la historia y a invitar a los niños a participar como se señaló el **Día 10**. Además, mientras lee, hace preguntas, por ejemplo:

Página 6/7: Dany tiene muchos amigos: Sandra, Lucas, Alan, Juan y Nahuel. Dany y sus amigos tienen muchos juguetes: una pelota, un camión, una muñeca, cartas... Todos juegan: Sandra está en la hamaca, Juan y Nahuel juegan a las cartas. Dany, Lucas y Alan juegan a la pelota. Ahora, Lucas pateo la pelota y...

“¿Quiénes son los amigos de Dany? ¿cómo se llaman?”, *“¿Qué tienen los amigos de Dany? ¿qué juguetes tienen los amigos de Dany (una pelota...)?”*, *“¿Dónde está Sandra?”*, *“¿A qué juegan Juan y Nahuel?”*, *“¿A qué juegan Dany, Lucas y Alan?”*, *“¿Qué hace Lucas... mira, pateo, agarra la pelota?”*.

Página 8: ¡Uyyyyy! la pelota se va arriba del árbol...

“¿Adónde se va la pelota?”...

Página 9: Dany sube al árbol, estira el brazo, toca la pelota con la mano y ...

“¿Adónde sube Dany?”, *“¿qué estira?”*, *“¿qué toca con la mano?”*, *“¿con qué toca la pelota?”*.

Página 10: se cae...

“¿Qué pasa con Dany?”

Página 10: Al final, Lucas agarra a Dany de los pies, Alan agarra a Dany de los brazos... y Dany, contento, agarra la pelota y dice: “¡A jugar!”

“¿A quién agarran Lucas y Alan?”, *“¿cómo lo agarran... de la cabeza, de las manos...?”*, *“¿qué agarra Dany?”*, *“¿qué dice Dany?”...*

Mientras el maestro pregunta, dramatiza lo que dice: se lamenta cuando la pelota se va arriba del árbol (“...¡Uyyyyy!...”), estira el brazo, agarra del brazo, etcétera.

2. Para terminar, los niños vuelven al libro e intentan contar la historia. El maestro los orienta haciéndoles preguntas mientras señala las ilustraciones. Por ejemplo, señala a Dany y dice: “¿Quién es este nene?”, “Muy bien, él es Dany y tiene muchos...”.

Luego, focaliza en el partido de fútbol: “¿y este nene... Lucas, qué hace?, ¿qué pasa con la pelota, adónde se va?”, “y entonces, ¿qué hace Dany, adónde se sube?”, “¿qué pasa con Dany?”, “y entonces ¿qué hacen Lucas y Alan?”, “y al final, ¿qué pasa?”. El maestro atiende a las respuestas de los niños y, de ser necesario, las reformula. En los casos en que no respondan, el maestro puede ofrecer opciones, por ejemplo: “¿qué hace Lucas?”... “¿agarra la pelota con la mano, patear la pelota fuerte, corre a Alan...?”. Si continuaran sin contestar, el maestro responde por ellos y continúa con las otras preguntas: “Lucas patea muy fuerte la pelota y entonces, ¿qué pasa con la pelota?”, etc.

Hablamos un poco más

1. Se realiza una tercera lectura mientras se conversa con los chicos.
2. Al finalizar se los invita a renarrar la historia a partir de sus propios libros.

En los dos casos, se retoman las preguntas planteadas el **Día 10**.

Juego del espejo

La maestra vuelve a proponerles a los niños jugar al “juego del espejo” del mismo modo que el **Día 10**.

Bingo de las partes del cuerpo

Se vuelve a jugar al bingo, siguiendo la dinámica del “Bingo de animales” (**Día 12 – unidad 1**) pero en esta oportunidad con cartones con partes del cuerpo (Cuadernillo de material didáctico).

Rima

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de cinco ratoncitos, una bota y una pelota, y entre todos recuerdan los nombres de cada cosa (Cuadernillo de material didáctico). Luego, dice la siguiente rima:

Cinco ratoncitos
salen de la bota.
Mueven las manitos,
tiran pelota.

El maestro repite la rima más de una vez y luego invita a los niños a decirla junto con él.

Finalmente, el maestro dice las frases y deja el espacio para que los niños las completen con las palabras que riman: “Cinco ratoncitos salen de la bota. Mueven las ..., tiran la ...”. Para terminar, vuelve a contar los ratoncitos con la ayuda de los chicos y escribe los números del 1 al 5.

Cantar y despedirse: “Las manitos”

El maestro presenta la canción “Las manitos”, cantándola completa mientras la dramatiza. Luego, se escucha por partes e invita a los niños a participar cantando y dramatizando junto con él.

*Las manitos,
las manitos,
¿dónde están?
Aquí están.
Aquí están.
Ellas se saludan,
ellas se saludan,
y se van,
y se van.*

Día 12

Materiales:

- ✓ Pelotas y dos cajas.
- ✓ Rulitos -Afiche con el texto correspondiente a las págs. 12 a 16 de la historia.
- ✓ Afiche con dibujo de una cara vacía.
- ✓ Imágenes para la rima “Cinco ratoncitos ”(Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar “El baile de los animales”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña).

Luego se canta la canción “El baile de los animales”. El maestro les muestra a los chicos imágenes de un cocodrilo, un elefante, un pollito y una bicicleta (Cuadernillo de material didáctico).

Juego: Carrera con pelotas

Este juego es una variación de la “Caminata de pelotas” del **Día 11** (de hecho, puede empezarse con la caminata y luego cambiar). El objetivo es trabajar las diferencias entre caminar / correr – rápido / despacio. Para esto, se propone primero ir a buscar la pelota caminando y luego correr para ponerla adentro de la caja. Una vez que los niños vayan teniendo claro la diferencia caminar / correr el maestro puede hacer todas las variaciones posibles integrando las nociones de rápido / despacio. De la misma manera que en la actividad anterior, puede cambiar “pongo la pelota adentro de la caja” por “tiro la pelota...”, etc. Luego de jugar varias veces de este modo, puede agregar una segunda caja de modo tal que una quede en el suelo y la otra, más alta (arriba de una mesa, de la rama de un árbol, etc.). En este caso, dirá “tiro la pelota arriba” o bien “tiro la pelota abajo”. Progresivamente, a medida que los niños vayan teniendo más claro el juego, el maestro podrá preguntarles: “¿arriba o abajo? para que ellos elijan dónde quieren tirar la pelota.

Libro *Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Lectura en eco (6): Cuento “Rulitos”

Se retoma la historia de “Rulitos”. Se sujeta el libro y, a partir de las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato con los niños (Ver **Día 5** de esta misma unidad). Luego, se propone a los niños una nueva “lectura en eco”, directamente del libro o bien con el texto de las páginas 12 a 16 transcrito en un afiche o en el pizarrón con letra grande.

El maestro lee el texto con la entonación adecuada mientras señala con el dedo las palabras leídas, de izquierda a derecha. Luego repite la lectura e invita a los niños a “leer” en eco, para lo que es necesario que lea frases breves y haga pausas, las propuestas para la lectura del maestro se indican mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

En la casa de los osos, Rulitos ve la cama chica, la cama grande / y la cama muy grande.

Los osos vuelven a la casa / y...

“¡Aaaah!... El vaso chico está vacío,

la silla chica está rota / y...

Rulitos está en la cama chica / del oso chico. Los osos hacen “shhh” / y la dejan dormir.

Nivel 2

Después, Rulitos ve las tres camas: la chica, la mediana / y la grande. Rulitos tiene sueño.

Es de noche, hay luna. Los tres osos vuelven a su casa / y...

“¡Aaaah!”... los osos ven el vaso chico vacío, y la silla chica rota.

Los osos están enojados. Al final, los osos encuentran a Rulitos. Rulitos está dormida / en la cama chica / del oso chico. Ahora, los osos no están enojados, están sorprendidos. Miran a Rulitos, hacen “shhh” / y la dejan dormir.

Juego del espejo con la cara

El maestro repasa con los chicos los nombres de las partes del cuerpo que conocen. Luego, presenta el vocabulario nuevo, para lo que puede retomar las acciones “agarrar” y “tocar”: “me agarro un pie”, “me toco la rodilla”, “me agarro la nariz”, “me toco el ojo”. Invita a los niños a hacer lo mismo y repetir el nombre de la parte del cuerpo que corresponde. Luego coloca un afiche en el pizarrón con el dibujo del contorno de una cara “vacía” y pega, en otro sector del pizarrón: la nariz, la boca, los ojos y las orejas (Cuadernillo de material didáctico). Toma alguna de las partes de la cara y las presenta. Los niños repiten el nombre y el maestro las pega en el lugar de la cara que corresponde. Cuando termina la desarma e invita a un niño a armarla nuevamente. Para esto, va mostrándole cada parte y nombrándola; el niño repite esas denominaciones a medida que toma cada parte y, junto con el maestro, la pega el lugar correcto.

Para terminar, se reparten hojas con el dibujo del contorno de una cara (similar al del afiche) y tarjetitas con imágenes de ojos, bocas, narices, etc., para que los niños las peguen donde corresponda. El maestro los ayuda y mientras lo hace, les pregunta sobre las partes que están pegando. Puede integrar los números: un ojo, dos ojos, dos orejas, etc.

Hablamos un poco más

Se pueden retomar las imágenes de los animales y completar la descripción de sus caras. El maestro puede focalizar en similitudes y diferencias (por ejemplo: boca/ hocico/ pico).

Construir juguetes: un trompo

La maestra recordará que armaron la peteca, y ahora propondrá construir un trompo. Para comenzar, muestra imágenes de varios y menciona materiales con que están realizados, o bien mira con los niños un fragmento del video sobre trompos disponible en: <http://youtu.be/UJ-VFMymEiE>.

Luego les ofrecerá distintos materiales para que cada uno arme un trompo y al finalizar podrán aprender a jugar con él, en el patio o en la sala. La información para el armado se encuentra en el Cuadernillo 6 de la Serie *El juego en el nivel inicial. Un álbum de juegos*, páginas 46 y 47.

Rima : Cinco ratoncitos

El maestro recuerda junto con los niños la rima “Cinco ratoncitos salen de la bota, mueven las manitos, tiran la pelota”, y la repiten como los días anteriores.

Después, pega en el pizarrón los dibujos de una bota, un vaso y una pelota. Entre todos nombran lo que ven, y el maestro pregunta a los niños qué nombres terminan igual. Puede decir, por ejemplo: “bota/ vaso”, “bota/ pelota” mientras los señala en las imágenes, y ayuda a los chicos con la respuesta: “bota / pelota” terminan igual”.(Cuadernillo de material didáctico).

Cantar y despedirse

Se retoma la canción de “Las manitos” para saludarse.

Materiales:

- ✓ Juguetes varios.
- ✓ Camino de colores (armado con círculos de tela o papel).
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas para la rima “Cinco ratoncitos”(Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar “El baile de los animales”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña).

Luego cantan la canción “El baile de los animales”.

El maestro les muestra a los chicos imágenes de un cocodrilo, un elefante, un pollito y una bicicleta (Cuadernillo de material didáctico).

Juego en sectores

La maestra vuelve a proponer el juego en sectores y puede armar un espacio para jugar con los trompos realizados el día anterior.

Aprovecha la situación para conversar con los niños sobre los juguetes; si hay muñecas se puede retomar el tema de las partes del cuerpo. En esta oportunidad, puede preguntar: “¿y vos, qué juguete tenés?”, “¿con qué jugás?”, “¿con qué juguete jugás?”, o bien, en alguna situación en la que dos o tres niños estén jugando juntos, mencionar: “vos jugás con... (*nombre de un niño*) / ¿con quién jugás...?”, etc. Al principio es suficiente si los niños contestan con palabras sueltas (auto, Juan), pero el maestro siempre los ayuda con la respuesta y ofrece la versión más completa (“tengo un auto” / “juego con Juan”).

Carrera de saltos

El maestro dibuja un camino de colores en el suelo, con tizas. Puede dibujar círculos lo suficientemente grandes para que se pueda saltar dentro de ellos, y luego dispone a los niños formando un trencito en el que ocupa el primer lugar. Primero pueden caminar alrededor del dibujo, luego correr o zigzaguear, pasando por alrededor de los círculos sin pisarlos.

Finalmente, el maestro se detiene al inicio del camino y salta dentro del primer círculo con los dos pies, luego salta al segundo y así sucesivamente hasta llegar al final. A medida que lo hace, invita a los niños a seguirlo mientras repite: “salto... salto... salto...” Después de que todos los niños que quieran hayan recorrido el camino, el maestro vuelve a empezar. Puede ir variando: “salto con un pie”, “con los dos pies”... Se sugiere colocar un cartel en el inicio del camino con la palabra “Salida” y otro, al final, con la palabra “Llegada”.

Variación: El maestro vuelve a formar la fila de nenes al comienzo del camino, donde escribió “Salida”. Después, agrega al final del camino un círculo de un color distinto al resto, y escribe “Llegada”. Invita a pasar al primer niño de la fila y dice: “A la una, a las dos, a las tres...” mientras muestra los números con los dedos, e indica “saltá con un pie... / con dos... etc.”. A medida que llega su turno en la fila, cada niño va haciendo el trayecto solito, y conforme alcanzan la llegada, el maestro festeja y dice “¡Llegó!”.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Leer y contar: Historia etnográfica “Dany y sus amigos” (págs. 6 a 11).

Cuarta lectura

1. Se vuelve a leer la historia de Dany, y luego el maestro anima a los niños a renarrar la historia. Se retoman las preguntas planteadas el **Día 11**.
2. A partir de la historia de Dany, se conversa sobre los juegos y los juguetes de los niños: “Dany tiene una pelota, ¿y vos?”, “Dany juega a la pelota, ¿y vos?”, etc. Si un niño asiente, el maestro lo ayuda a decir “sí”, “sí, tengo una pelota”, “sí, juego a la pelota”; si niega, lo ayuda a decir “no”, “no, no tengo una pelota”, “no, no juego a la pelota”, etc.

Nota: A partir de este momento y hasta terminar la Unidad 2, se retomará la historia de Dany en diferentes oportunidades con el objeto de conversar con los chicos sobre sus propios juegos y juguetes. De a poco, el maestro podrá ir incorporando otras preguntas, por ejemplo: “¿Jugás a la pelota?”, “¿A qué otro juego jugás?”, “¿Jugás en la hamaca, jugás a las cartas, jugás con autitos?”, “¿Tenés una pelota/ un autito?”, “¿cómo es?”, “¿es grande?”, “¿de qué color es?”, etc. Al principio, es suficiente con que los niños contesten con palabras sueltas pero progresivamente, se los animará a hablar un poco más.

Hablamos un poco más

Cuarta lectura

1. Se vuelve a leer la historia de Dany, y luego el maestro anima a los niños a renarrar la historia. Se retoman las preguntas planteadas el **Día 10**.
2. Finalmente, el maestro conversa con los niños sobre sus amigos, sus juguetes y los juegos a los que suelen jugar. Se retoman en esta conversación los contenidos trabajados con el grupo: “Dany tiene muchos amigos... (y dirigiéndose a uno de los niños pregunta), ¿y vos?, ¿tenés amigos?, ¿cuántos amigos tenés?, ¿cómo se llaman?, ¿jugás al fútbol con tus amigos?, ¿a qué otros juegos jugás?, ¿tus amigos y vos juegan con juguetes?, ¿con qué juguete juegan?, ¿cómo es?, etc.
3. En el caso de que los niños tengan mayor dominio de español, se podrá conversar también sobre dónde juegan, cuándo, cómo es el juego, si es divertido, si ganan/ pierden, etc.

Rima : Cinco ratoncitos

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de cinco ratoncitos, un camión y un león (Cuadernillo de material didáctico). Entre todos nombran lo que se muestra en los dibujos, y él recita la rima:

Cinco ratoncitos
bajan del camión.
Mueven los ojitos,
corren al león.

El maestro repite la rima más de una vez y luego invita a los niños a decirla junto con él. Luego comienza las frases y las deja inconclusas para que los niños completen las palabras que riman: “Cinco ratoncitos bajan del camión. Mueven los..., corren al...”.

Para terminar, el maestro puede volver a contar los ratoncitos con la ayuda de los chicos, y los invita a escribir en el pizarrón los números del 1 al 5.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción de “Las manitos” para saludarse.

Día 14

Materiales:

- ✓ Imágenes de nenes y nenas
- ✓ Bingo de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Tarjetas para la rima “Cinco ratoncitos” (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar “El baile de los animales”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña).

Luego se canta la canción “El baile de los animales”.

El maestro muestra a los chicos imágenes de un cocodrilo, un elefante, un pollito y una bicicleta (Cuadernillo de materiale didáctico) vuelve a cantar la canción pero hace pausas para que los niños puedan completar con la expresión de espacio correspondiente. Por ejemplo, “El cocodrilo Dante camina hacia... / El elefante Blas camina para...”.

Juego: Carreras locas

El maestro propone a los niños correr de distintas maneras: con los pies, con las manos y los pies, con las manos y las rodillas (gateando); con una rodilla, un pie y las dos manos; y a hacerlo despacio / rápido. Pueden armarse diferentes circuitos que impliquen pasar por abajo o arriba de una sogá, por adentro o afuera de una caja, etc. El maestro muestra lo que hay que hacer, lo describe y ayuda a los chicos a seguir correctamente las indicaciones. Poco a poco, puede preguntarles qué prefieren (por ejemplo, un niño gatea hasta la sogá, y entonces, el maestro le pregunta: “¿por arriba?, ¿por abajo?”, señalando el lugar que corresponde; cuando el niño elige, lo ayuda a nombrar su preferencia).

Inventar historias. Discurso narrativo

El maestro muestra a los niños las imágenes de distintos nenes y nenas (pueden ser dibujados o recortados de revistas), las tarjetas de los juguetes, distintos juegos y juguetes del salón, etc. Entre todos nombran y describen lo que ven.

Luego, el maestro dispone las figuras y tarjetas boca abajo en una mesa, y coloca los juguetes y juegos adentro de una bolsa. Sin mirar, toma las imágenes de dos nenes y una tarjeta de juguetes, o bien, pone la mano dentro de la bolsa y saca un juego / juguete. Entonces forma una frase que une sus tres opciones, por ejemplo, “Este nene se llama Oscar y este nene se llama Andrés. Oscar y Andrés juegan al bingo de colores”. Da varios ejemplos y luego invita a un chico a tomar tarjetas de nenes/ nenas y de juguetes/ juegos y lo ayuda a “contar su historia”. Al principio, los niños sólo tomarán las imágenes y será el maestro quien arme la frase, pero progresivamente se espera que puedan comenzar a hacerlo ellos mismos.

Juego: Bingo de juguetes

Se vuelve a proponer jugar al bingo de juguetes. Se ofrecen piedras o tapas, para que los niños vayan colocándolas sobre el juguete que sale, y al completar sus cartones deberán decir “Bingo” (Cuadernillo de material didáctico).

Libro *Dany*. Discurso narrativo Contar: Historia “Dany y la pelota”

A partir de la historia de Dany se conversa sobre los juegos y los juguetes de Dany y sobre los juegos y juguetes de los propios chicos. Como se mencionó más arriba, esta actividad se retomará en distintas oportunidades hasta terminar la unidad.

Es importante intentar que en el transcurso de los días todos los niños participen. Más allá de dar lugar a todos los que quieran hablar, el maestro puede aprovechar este espacio para focalizar en distintos niños en particular cada día.

Rima : Cinco ratoncitos

El maestro recuerda junto con los niños la rima: “Cinco ratoncitos bajan del camión, mueven los ojitos, corren al león”, y la repiten como los días anteriores.

Después, el pega en el pizarrón los dibujos de un camión, una cuchara y un león, y entre todos los nombran. A continuación pregunta a los niños qué nombres terminan igual. Puede decir: “camión/ león”, “camión/ cuchara” mientras señala las imágenes que nombra, y los ayuda al resaltar “camión / león terminan igual”(Cuadernillo de material didáctico).

Cantar y despedirse

Se retoma la canción de “Las manitos” para saludarse.

Día 15

Materiales:

- ✓ Juegos y juguetes varios.
- ✓ *Dany*.
- ✓ Tarjetas para la rima “Cinco ratoncitos” (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar “El baile de los animales”

Se retoma la canción “El baile de los animales”. Después de jugar, el maestro vuelve a cantar la canción, pero hace pausas para que los niños completen las frases con las expresiones de espacio correspondientes, por ejemplo canta “El cocodrilo Dante camina hacia ... / El elefante Blas camina para...”

Juego: Saltos de colores

El maestro arma una ronda con los chicos, delante de cada uno pone un círculo. Dice: “salto adentro” y lo hace, luego, “salto afuera” y también lo muestra. Luego, sigue dando indicaciones en este mismo sentido. Finalmente, pone en el suelo muchos círculos de distintos colores. Antes de colocarlos recuerda con los niños los nombres de los colores.

Debe haber tantos círculos de cada color como niños haya en el grupo. Luego, da indicaciones: “salto adentro del rojo”, “salto adentro del azul”, “salto afuera”... etc. Los niños tienen que buscar el círculo del color y saltar. Al principio, el maestro hace lo mismo que los niños. Luego, puede **solo** dar las indicaciones. Poco a poco, a medida que los niños vayan conociendo el juego, el maestro puede preguntarles: “¿amarillo, rojo... qué color?... ¿con un pie... con dos?”... etc. y que así los niños podrán elegir lo que quieren hacer.

Hablamos un poco más

El maestro puede aprovechar esta actividad para repasar las formas (redondo) y eventualmente decidirá la pertinencia de alternar varias (cuadrado, triángulo, etcétera).

Juego en sectores

La maestra vuelve a proponer el juego en sectores como en los días anteriores.

Libro *Dany*. Discurso narrativo Contar: Historia “Dany y sus amigos”

A partir de la historia de Dany se conversa con los chicos sobre los juegos y juguetes de Dany y sobre los propios.

Rima : “Cinco ratoncitos”

Se repite alguna de las rimas presentadas hasta el momento o se introduce una nueva versión de “cinco ratoncitos” (“Cinco ratoncitos de colita gris”; Anexo 1).

Cantar y despedirse

Se retoma la canción de “Las manitos” para saludarse.

Unidad 2 - Semana 4				
Día 16	Día 17	Día 18	Día 19	Día 20
Bienvenida y Cantar: "El baile de los animales".				
Juego: Saltos de colores.	Juego: Carrera de saltos (Variación 1).	Juego: Carrera de animales.	Juego de pelotas.	La liebre y la tortuga. Vocabulario.
Juego: Memotest de juguetes.	Discurso Narrativo Lectura en eco: Dany 1.	La liebre y la tortuga. Vocabulario.	Discurso Narrativo. La liebre y la tortuga (1ra. lectura).	Juego: Memotest de juguetes y partes del cuerpo.
Discurso Narrativo "Dany y sus amigos": Contar.	Construir juguetes: un balero.	Juego: Bingo de colores.	Juego: Carrera de autos.	Discurso Narrativo Lectura en eco: Dany 2.
Juego en sectores. (¿Qué hay?).	Juego en sectores. (¿Dónde está?).	Discurso Narrativo Dany y sus amigos: Contar (3).		Discurso Narrativo "Dany y sus amigos": Contar.
Rima: "La vaca " y "el grillo".				
Cantar y despedirse: "Las manitos".				



EEP N° 23, provincia de Chaco.

Referencias:

Vocabulario
 Discurso narrativo
 Sonidos de la lengua
 Actividades cotidianas
 Juegos
 Otras actividades

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas para la rima “La vaca” (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Tarjetas para el memotest de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar “El baile de los animales”

Se retoman las actividades que el maestro considere oportunas para la práctica de “saludos” (jugar con el paracaídas y una pelota o con el juego de la telaraña).

Se retoma la canción “El baile de los animales”. El maestro ubica a los chicos detrás de él y la canta o se reproduce el audio en forma completa mientras la representan juntos.

Cuando terminan de cantar el maestro dice “Adelante” y camina hacia adelante invitando a los niños a seguirlo. Hace lo mismo con el resto de las expresiones: “Atrás”, “Al costado”, “Al otro lado”. Después se ubica en el medio del grupo de niños, todos mirando hacia el mismo lado y repite la misma actividad.

Para terminar, se vuelve a cantar o reproducir el audio de la canción y se representa.

Juego: Saltos de colores

El maestro vuelve a proponer la actividad del Día 15.

Juego: Memotest de juguetes

Se vuelve a jugar al memotest de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2). Es importante que la maestra recuerde intervenir con la palabra, nombrando los juguetes al dar vuelta la ficha y hablando sobre ellos. Por ejemplo “es una hamaca, el otro es una pelota ¿Son iguales? No, no son iguales” o “Es una muñeca, y la otra una muñeca ¿Son iguales? Sí”.



Discurso narrativo

Historia etnográfica N° 2 “Dany y sus amigos”: Contar

A partir de la historia de Dany se conversa con los chicos sobre los juegos y juguetes de Dany y sobre sus propios juegos y juguetes.

Juego en sectores ¿Qué hay?

La maestra vuelve a proponer el juego en sectores y, como se señaló en oportunidades anteriores, aprovecha esta situación para conversar con los niños.

Después de que hayan jugado por un tiempo en cada uno, guardan todos los juguetes menos tres que el maestro pondrá arriba de la mesa, por ejemplo un auto, una muñeca y un camión. Entonces, el maestro dice: “arriba de la mesa hay un camión, un auto y una muñeca”. Luego, les pide a los chicos que se tapen los ojos: “con las manos me tapo los ojos”, dice mientras lo muestra; o bien “con una mano me tapo un ojo, con la otra mano me tapo el otro ojo”. Cuando los chicos tienen los ojos tapados, el maestro retira un juguete de la mesa y lo coloca en una bolsa junto a los otros juguetes. Llama la atención de los chicos y dice: “arriba de la mesa hay un camión y un auto... ¿qué hay adentro de la bolsa?... Repite el juego varias veces, eligiendo en cada ocasión un juguete distinto para ocultar.

Finalmente, puede invitar a un niño a tomar su lugar escondiendo un juguete en la bolsa.

Hablamos un poco más

En lugar de “¿qué hay adentro de la bolsa?”, se puede preguntar: “¿qué falta?”. O bien, describir el objeto que falta para que los niños lo reconozcan y lo nombren, por ejemplo: “Falta un juguete redondo, pequeño y azul. ¿Qué es?” (“¡la pelota!”).

Rima

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de una vaca, una hamaca, un perrito, un autito y un ratón (Cuadernillo de material didáctico 2), y entre todos recuerdan sus nombres. Luego, dice la siguiente rima:

La vaca juega en la hamaca,
y el perrito, con el autito.
Mientras tanto en un rincón,
duerme la siesta el ratón.

El maestro repite la rima más de una vez y luego invita a los niños a decirla junto con él. Hace pausas hacia el final de las frases para que los niños completen las palabras que riman, por ejemplo: “La vaca juega en la ...” “y el perrito con el ...”.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción de “Las manitos” para saludarse. Eventualmente, si el maestro lo considera apropiado, se puede introducir una nueva canción relacionada con las partes del cuerpo: “Cabeza, hombro...”, “Abro un ojo”, “Los piecitos”, “Saco una manito” (Anexo 1).

Día 17

Materiales:

- ✓ Cartulinas para armar un dado de colores (tres caras de un color y tres de otro. Los colores deben coincidir con los colores de los caminos).
- ✓ *Dany* – Afiche con el texto correspondiente a las páginas 6 y 7 de la historia.
- ✓ Tarjetas para la rima “La vaca” de material didáctico 2).

Bienvenida y Cantar “El baile de los animales”

Se retoma la canción “El baile de los animales” y se repite la actividad propuesta para el **Día 16**. Después de jugar, el maestro vuelve a cantar la canción, pero hace silencio para que los niños puedan completar con la expresión de espacio correspondiente. Por ejemplo, canta “El cocodrilo Dante camina hacia...” / “El elefante Blas camina para...”, etc.

Hablamos un poco más

Se puede presentar la canción “A mi burro le duele la cabeza”. El maestro recuerda con los chicos el nombre de las distintas partes del cuerpo. Después, muestra la imagen del (Cuadernillo de material didáctico) en la que se ve a un nene con cara de dolor tomándose la rodilla y dice a los chicos: “Él es Matías, tiene una pelota, siempre juega a la pelota con sus amigos, pero hoy no juega... ¿por qué?, ¿qué le pasa?”. El maestro se toma la rodilla como si fuera Matías y dramatiza: “¡Ay, ay, ay! Me duele la rodilla”, “¿qué le pasa a Matías?... Le duele la rodilla”. Luego, se muestran las otras imágenes en las que se ve a otros niños tomándose otras partes del cuerpo y les pregunta: “¿Qué les pasa a estos nenes?... ¿Les duele la rodilla?... ¿Qué les duele? ...”. Y ayuda a los chicos a responder. En principio, los niños dirán palabras sueltas (como rodilla, panza, hombro), pero el maestro los ayudará a com-

Luego, el maestro anuncia a los niños que van a cantar una canción sobre un burro al que le duele la cabeza y canta o se pasa el audio de la canción:

*A mi burro, a mi burro,
le duele la cabeza.
El médico le manda
una gorrita gruesa.
Una gorrita gruesa.
Mi burro enfermo está.*

*A mi burro, a mi burro,
le duele la garganta.
El médico le manda
una bufanda blanca.
Una bufanda blanca.
Una gorrita gruesa.
Mi burro enfermo está.*

Disponible en:

[//www.youtube.com/watch?v=BouaqXLucGg](https://www.youtube.com/watch?v=BouaqXLucGg)

Mientras canta la canción, la dramatiza. Por ejemplo, “le duele la cabeza”, “la garganta” y se agarra la cabeza y la garganta con expresión de dolor. Además, puede llevar a la clase una gorra y una bufanda y colocárselas cuando se mencionan en la canción.

Luego, vuelve a cantar o pasar la canción por partes e invita a los niños a participar cantando algunas palabras o dramatizando las expresiones “me duele la cabeza/ la garganta”. Al terminar, jugando, el maestro puede continuar diciendo “ay, me duele...” mientras se toma distintas partes del cuerpo. Se termina cantando la canción completa.

Juego: Carrera de saltos (Variación 1)

Como el **Día 13**, el maestro arma dos caminos de colores, por ejemplo, un camino rojo y otro amarillo. También prepara un dado grande que tenga tres caras rojas y tres amarillas. Luego, divide a los niños en dos grupos (los rojos y los amarillos) y cada fila se coloca ante el camino que corresponda según su color.

El maestro toma el dado, lo arroja y si cae de un lado amarillo le dice al primero de ese grupo: “saltá” o “caminá” y va variando: adentro / afuera, con un pie/ con dos. Luego, vuelve a tirar el dado. Si cae nuevamente en amarillo, le da indicaciones al mismo niño; si cae del otro color, se dirige al niño de la otra fila y le dice: “ahora te toca a vos, vos saltás/ caminás”.

Cuando un niño llega al final del camino, es el turno del que le sigue y así sucesivamente hasta hayan participado todos, pero a medida que van pasando el docente va diciéndole a cada uno qué hacer (“ahora vos, vos saltás con un pie”, etc.). Conforme los chicos tengan más claro el juego el maestro va incorporando preguntas, por ejemplo, al tirar el dado, “¿A quién le toca? ¿a vos...a vos?” y ayuda con la respuesta.

Hablamos un poco más

1. En los caminos pueden integrarse colores y formas, por ejemplo: dos caminos rojos, uno con cuadrados y otro con círculos; o bien, un camino de círculos rojos y otro de cuadrados amarillos, etc.
2. Progresivamente, a medida que se repita el juego y los niños tengan más clara su dinámica, el maestro podrá integrar en el dado los números, de modo tal que por ejemplo el círculo rojo con un 1 implique que el equipo rojo salta una vez, etc. etc.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Lectura en eco (1): Historia etnográfica “Dany y sus amigos”

Se retoma la historia de “Dany”. Se muestra el libro y, a partir de las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato entre todos. Luego, se propone a los niños una nueva “lectura en eco”, esta vez con el texto de las páginas 6 y 7, directamente del libro del maestro o transcrito en letra grande en un afiche o en el pizarrón.

Señalando con el dedo las palabras, de izquierda a derecha, el maestro va leyendo con la entonación adecuada. Luego, repite la lectura e invita a los niños a “leer” en eco. Para que los hacerlo, debe leer frases breves y hacer pausas, según están indicadas en el texto mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

Dany tiene muchos amigos: Sandra, Lucas, Alan, Juan / y Nahuel. Dany y sus amigos / tienen muchos juguetes: una pelota, un camión, una muñeca, cartas... Todos juegan: Sandra está en la hamaca, Juan y Nahuel / juegan a las cartas...

Nivel 2

Dany tiene muchos amigos: Sandra, Lucas, Alan, Juan y Nahuel. Dany y sus amigos / tienen muchos juguetes: una pelota, un camión, una muñeca, cartas... Todos los chicos juegan / y están muy contentos. Sandra juega en la hamaca. Juan y Nahuel / juegan a las cartas.

Construir juguetes: un balero

La maestra recuerda y observa con los niños los juguetes construidos anteriormente (la peteca y los trompos). A continuación les muestra fotos de distintos baleros y les pregunta si saben de qué se trata y cómo se utiliza. Si lo prefiere puede llevar un balero⁸ armado para que los niños puedan explorarlo y jugar con él.



Luego les ofrecerá distintos materiales para que cada uno arme un trompo y al finalizar podrán aprender a jugar con él, en el patio o en la sala.

Durante la construcción el maestro conversa con los niños, nombrando los materiales que usan y las acciones que se realizan, y recuperando el vocabulario relacionado con tamaños, formas y colores.

⁸ Sarle, P., Rodríguez Saez, I. Pastorino, E. (2010) "El juego en el nivel inicial. Propuestas de enseñanza. Juegos con reglas convencionales. Un álbum de juegos», Cuaderno N°4 páginas 46 y 47 para enriquecer la construcción de baleros.

Juego en sectores ¿Dónde está?

La maestra vuelve a proponer el juego en sectores como en días anteriores.

Después de que los niños hayan jugado por un tiempo en cada uno, les muestra una lámina en la que se ve una mesa cerca de un árbol; sobre ella hay una muñeca y debajo un camión. Entre todos describen la imagen: qué hay y dónde.

Luego, el maestro tapa la imagen y muestra otra igual pero sin los juguetes (es decir, sólo se ven la mesa y el árbol); separadamente, les muestra imágenes del camión y de la muñeca y, mientras hace el gesto de pegarlas en la lámina, les pregunta: “¿dónde está el camión?, ¿arriba de la mesa? ¿arriba del árbol?”. Espera la respuesta niños, que al principio se limitarán a responder sí o no, pero poco a poco emplearán también “arriba/ abajo”... etc. Una vez que se ubicaron las dos imágenes, el maestro destapa la lámina original y entre todos comparan si la copiaron bien. Vuelven a jugar agregando un tercer o un cuarto objeto. No se marca como error si el resultado difiere: se señalan las diferencias y se corrigen. A medida que los chicos conocen el juego pueden pasar ellos mismos a pegar las imágenes siguiendo las instrucciones de sus compañeros.

Nota: Para realizar la lámina, el maestro puede dibujar una mesa y un árbol en un papel afiche y pegar las imágenes de los juguetes del Anexo.

Hablamos un poco más

Se procura que los niños formulen, progresivamente, frases más completas. Para esto, el maestro recuperará sus respuestas (por ejemplo “arriba” o “arriba de la mesa”) y las reformulará con mayor precisión (por ejemplo “La pelota azul está arriba de la mesa”).

Rima

El maestro recuerda junto con los niños la rima: “La vaca juega con la hamaca y el perrito, con el autito”, y la repiten como los días anteriores.

Después, pega en el pizarrón los dibujos de una vaca, una hamaca y un nene, y entre todos nombran lo que ven. Para “descubrir” qué nombres terminan igual, puede decir, por ejemplo: “vaca/ nene”, “vaca/ hamaca” mientras señala esas imágenes, pero los ayuda con la respuesta al resaltar “vaca / hamaca”, “vaca / hamaca terminan igual” (Cuadernillo de material didáctico).

Cantar y despedirse

Para el saludo se retoma la canción de “Las manitos” o bien se introduce una nueva (Anexo 1).

Materiales:

- ✓ Bingo de colores (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Caminos de colores (con círculos o cuadros de papel o tela), de los mismos colores que el dado.
- ✓ Titeres de la liebre y la tortuga (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ *Dany*.
- ✓ Tarjetas para la rima “El grillo” (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y Cantar “El baile de los animales”

Se retoma la canción “El baile de los animales”. Luego, el maestro se ubica en el centro del grupo, en el que todos miran en la misma dirección. Entonces repite sólo las expresiones: “Adelante”, “Atrás”, etc. y todos se mueven en esos sentidos. Primero, lo hacen en el orden indicado por la canción pero de a poco van alterándolo.

Finalmente, puede invitar a un niño a tomar su lugar y ayudarlo a dar indicaciones a sus compañeros: “Al costado”, “Atrás”, “Al otro lado”, etc.

Hablamos un poco más

Se retoma la canción “A mi burro le duele la cabeza”. Primero la escuchan completa, después por partes, y los niños son invitados a cantar las palabras que recuerden.

Luego el maestro propone dibujar un burro. Mientras lo hacen se acerca a cada uno y pregunta: “¿Qué le duele a tu burro?”. Ayuda a los chicos con las respuestas: “le duele la cabeza”, o “las orejas”. El maestro remarca las diferencias: duele la/ el – duelen las/ los.

Juego: Carrera de animales

El maestro muestra a los chicos las tarjetas con dibujos de animales, recuerdan sus nombres y entre todos eligen dos, por ejemplo un perro y un gato. Luego, arma en el suelo dos pequeños caminos, cada uno de un color, por ejemplo un camino de círculos rojos y otro de círculos azules (cinco cada uno como máximo, a menos que los niños conozcan más números), con una línea de salida y una línea de llegada, donde escriben carteles “Salida” y “Llegada”. Ubica las imágenes (titeres o muñecos) del perro y el gato en la línea de salida, cada uno ante un color, por ejemplo: perro/ rojo y gato/ azul. Juegan con el dado de colores: el maestro tira el dado y pregunta: “¿qué color es? ¿a quién le toca? ¿al perro, al gato? Muy bien. El perro camina/ salta adentro del círculo rojo”.

Los círculos pueden estar numerados y el maestro dirá por ejemplo: “el perro salta adentro del círculo rojo uno”. Cuando uno de los animales llegue a la meta, dice “ganó”. Se puede repetir con distintos animales y colores, y siempre se menciona quién ganó. El maestro puede pasar el dado a los chicos: se dirige a uno y le dice: “tirás vos”, “¿qué color salió? ¿rojo? ¿azul?” ¿a quién le toca?”.

Nota: Se puede jugar en el suelo con muñecos o en el pizarrón, con imágenes.

Hablamos un poco más

Nuevamente, los caminos pueden tener formas distintas: círculos rojos, cuadrados amarillos, etc. O bien, se puede mantener el mismo color y cambiar sólo la forma. En este caso, el dado debería ser de un único color, pero tres caras mostrarían un círculo y otras tres, un cuadrado. El camino puede tener hasta diez círculos o recuadros. Cuando los niños tengan clara la dinámica del juego, el maestro puede invitarlos a tomar su lugar y dar instrucciones a sus compañeros.

Libro *Dany - Na'aqtaquec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes. Vocabulario*

Presentación del cuento: “La liebre y la tortuga”

1. Primero, el maestro presenta el a la Tortuga, una de las protagonistas de la historia. Muestra el títere a los chicos y les dice: “Ella es la Tortuga”.
2. La Tortuga saluda a los niños: “Hola, chicos, ¿cómo les va?”. Se espera que los niños saluden a la Tortuga, que se presenta y pregunta a los niños su nombre: “Soy la Tortuga, y vos, ¿cómo te llamás?”.
3. El títere también puede contar que le gusta mucho jugar, qué juguetes tiene y a qué juega, por ejemplo: “Yo juego a la pelota... ¿y vos?”, “yo camino despacito y no corro, ¿y vos?”, “¿corrés?”, “¿corrés muy rápido?”, etc. Al principio, la Tortuga puede sostener el diálogo con el maestro para dar un modelo a los chicos. Poco a poco, el docente trata de hacer participar a los niños ayudándolos con las repuestas. Finalmente, la tortuga se despide y se va.
4. De la misma manera, el maestro puede presentar a la liebre y en los diálogos dejar claro que, a diferencia de la tortuga, corre muy rápido.

Hablamos un poco más

Se puede dar los títeres a los niños o ayudar a que cada uno arme el suyo para jugar a hacerse preguntas similares entre sí.

Juego: Bingo de colores

Con la misma dinámica planteada para el bingo de juguetes que se presentó el **Día 1** de esta guía, se sugiere jugar al bingo de colores. La maestra puede utilizar cuadrados de diferentes colores para hacer los cartones y utilizar piedritas para que vayan anotando.

Libro *Dany*. Discurso narrativo Contar: historia "Dany y sus amigos"

A partir de la historia de Dany se conversa con los chicos sobre los juegos y juguetes de Dany y sobre sus propios juegos y juguetes.

Rima

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de un grillo, un ratón y un camión (Cuadernillo de material didáctico 2). Luego de que entre todos recuerdan los nombres de lo que ven, dice la siguiente rima:

El grillo amarillo,
que tiene un ojo rojo,
juega con el ratón,
adentro de un camión.

El maestro repite la rima más de una vez y luego invita a los niños a decirla junto con él. A continuación dice las frases inconclusas y deja espacios para que los niños completen las palabras que riman: "El grillo... que tiene un ojo..., juega con el ratón adentro de un...".

Cantar y despedirse

Para el saludo se retoma la canción de "Las manitos" o bien se introduce una nueva (Anexo 1).

Materiales:

- ✓ Pelotas.
- ✓ Libro Dany Relatos: La liebre y la tortuga.
- ✓ Autitos.
- ✓ Tarjetas para la rima “El grillo” (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y Cantar

Se retoma la canción “El baile de los animales” y se repite la actividad presentada el Día 18.

Hablamos un poco más

Se retoma la canción “A mi burro le duele la cabeza”. Se puede repetir el juego del Día 17. La maestra camina y dice “¡Ay ay... me duele el pie!” mientras renguea o se toma el pie, o bien “¡Ay ay ay... me duele el brazo”, etc. Puede acercarse a un niño y preguntarle: “Y a vos, ¿te duele el brazo? / sí, ¿te duele? No / ¿no te duele? ¿qué te duele? / a mí me duele el brazo, ¿y a vos?”. Conversa mientras dramatiza y ofrece ejemplos con distintos chicos: “a mí, me duele el brazo”, “a vos no te duele el brazo”, “a él le duele la cabeza como al burro”.

Juego con pelotas (Caminata o carrera con pelotas)

El maestro retoma el juego de pelotas que a los chicos les guste o que considere útil para reforzar el vocabulario que le interese en particular. Lo importante es que para organizar el juego se dirija a los chicos empleando el “vos”; por ejemplo, si juegan a los penales, puede hacerlos pasar de a tres y decirles: “Vos tirás con la mano, vos tirás con la cabeza y vos pateás con el pie”; o bien “Ahora te toca a vos, a vos y a vos”; o “Ahora a quién le toca ¿a vos?”. En todos los casos los ayuda con la respuesta “a mí”, y progresivamente incorporan el “a él” o “a ella”.

Hablamos un poco más:

Cuando los niños ya conozcan “a mí”, “a vos”, “a él/ ella”, el maestro puede dirigirse a ellos como grupo e introducir las expresiones: “a ustedes”, “a nosotros”, “a ellos/ ellas”.

Libro *Dany - Na'aqtaqec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes* Discurso narrativo. Cuento "La liebre y la tortuga". Primera lectura

Primera lectura: se presenta el cuento. El maestro muestra la primera imagen de la historia a los chicos, conversan sobre quiénes son los personajes, a qué van a jugar (el maestro llama la atención sobre la "línea de salida"), qué pasa con la tortuga, si corre rápido o no, qué pasa con la liebre, cómo corre, etc. Y luego el maestro lee.

Texto correspondiente a "La liebre y la tortuga", Nivel 1:

Página 17: Es de día, hay sol. La tortuga quiere jugar una carrera con la liebre.

-Tortuga: ¿Jugamos una carrera?

-Liebre: ¿Vos y yo?

-Tortuga: Sí

-Liebre: Bueno.

Página 18: La liebre corre muy rápido. La tortuga camina muy despacio.

Página 19: La liebre corre, corre y corre muy muy rápido y, ahora, está muy cansada.

Página 20: Entonces, la liebre se sienta abajo de un árbol. La tortuga, despacito, camina y camina.

Página 21: Ahora es de noche, la luna está en el cielo. La tortuga camina, camina y gana la carrera. La liebre grita: "¡Nooooo!". La tortuga está contenta, muy contenta.

A medida que lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que refiere el texto (el sol, la tortuga, la liebre, etc.), a la vez que dramatiza las acciones que se mencionan, (correr rápido, caminar despacio, sentarse, etc).

El maestro entrega a los chicos los libros en los que aparece la historia de la liebre y la tortuga y, entre todos, conversan sobre lo que se ve en cada imagen. Puede centrarse en el vocabulario nuevo (día, noche, sol, luna), volver a presentarlo, invitar a los chicos a señalarlo en sus libros y mencionarlo, etc.

Luego, el maestro anima a los niños a dramatizar distintas partes del cuento, por ejemplo, estar cansados, sentarse y dormirse como la liebre, caminar despacio y estar contentos como la tortuga, etc. Mientras dramatizan, el maestro dice: "estoy cansado", "estoy dormido", "estoy contento", etc.

Hablamos un poco más

Primera lectura: como en el caso anterior, el maestro presenta la historia de la liebre y la tortuga, conversa con los niños sobre los personajes y sobre lo que van a hacer. Finalmente lee:

Texto correspondiente a “La liebre y la tortuga”, Nivel 2.

Página 17: Es de día, hay sol. La tortuga quiere jugar una carrera con la liebre.

-Tortuga: ¿Jugamos una carrera?

-Liebre: ¿Vos y yo?

-Tortuga: Sí

-Liebre: Pero yo corro muy rápido y vos no.

-Tortuga: No importa. Corramos.

Página 18: La carrera empieza. La liebre corre muy rápido, pero la tortuga camina muy despacio. La liebre está contenta.

Página 12: La liebre corre, corre y corre muy muy rápido y, al final, se cansa. Ahora, la liebre está muy cansada.

Página 20: Entonces, la liebre se sienta abajo de un árbol y se duerme. Mientras tanto, la tortuga, despacito, camina y camina sin parar.

Página 21: Ya es de noche, la luna está en el cielo. La tortuga camina, camina y, despacito, despacito, gana la carrera. La liebre, sorprendida, grita: ¡Noooooo! Corre muy rápido pero no llega. La tortuga está contenta, muy muy contenta, está feliz.

A medida que lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que el texto refiere y también dramatiza las acciones mencionadas.

En este caso también se entregan los libros a los niños, se conversa con ellos a partir de las imágenes y se dramatizan diferentes situaciones del relato. En esas dramatizaciones, se pueden incorporar, además, las distintas expresiones de espacio vistas, por ej.: la tortuga está cerca de la llegada, la liebre está atrás de la tortuga, está lejos, etc.

Juego: Carrera de autos

El maestro organiza una carrera de autos. Dentro de la sala o en el patio, según la cantidad de niños, arma una o más pistas en las que marca una línea de salida y otra de llegada, y les coloca sendos carteles. Al principio juega sólo él para mostrar de qué se trata.

Puede jugar con dos o tres autos identificables por sus colores: los coloca en la línea de salida y luego les da enviones de a uno hacia la línea de llegada; puede hacerlo de distintas maneras, uno más despacio (necesitará varios movimientos para alcanzar la llegada), otros más rápido. Mientras tira los autitos puede retomar expresiones como: “el auto rojo corre despacio”, “el auto verde corre rápido”, dramatizando tanto “rápido” como “despacio”. Cuando llega el primer auto a la meta, el maestro festeja y dice “ganó”. Luego, juegan los niños, y el maestro puede preguntar por los colores de los autos, indicar “tirá despacio” o “tirá rápido”, “ahora te toca a vos”, etc.

Hablamos un poco más

Se puede armar una pista más larga, revisar expresiones de espacio («el auto rojo está cerca/ lejos del verde», “el auto rojo está adelante/ atrás del auto verde”, etc.), así como también los posesivos: “mi auto corre rápido”, “tu auto corre despacio” “su auto es azul”.

Antes de la carrera se pueden presentar los autos de cada uno repasando forma, color, y tamaño.

Se pueden hacer carreras de autos, camiones, muñecos o mixtas. Cada niño elige con qué juguete correr, lo presenta y lo describe antes de la carrera.

Rima

El maestro recuerda junto con los niños la rima: “El grillo amarillo, que tiene un ojo rojo, juega con el ratón, adentro de un camión”. La repiten como los días anteriores. Después, pega en el pizarrón los dibujos de un camión, un ratón y una silla, y entre los todos nombran. Luego pregunta a los niños qué nombres terminan igual, diciendo, por ejemplo: “camión/ ratón”, “camión/ silla” mientras señala las imágenes que nombra.

Al fin ayuda a los chicos con la respuesta y resalta “camión / ratón terminan igual” (Cuadernillo de material didáctico).

Cantar y despedirse

Para el saludo se retoma la canción de “Las manitos” o bien se introduce una nueva (Anexo 1).

Materiales:

- ✓ Libro Dany Relatos: La liebre y la tortuga.
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas para la rima “El grillo” (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Afiche con el texto correspondiente a la págs. 6 y 7 (frase final) y 8 del libro *Dany*.

Bienvenida y Cantar “El baile de los animales”

Se retoma la canción “El baile de los animales” y se repite alguna de las actividades presentadas en días anteriores.

Hablamos un poco más

Se retoma la canción “A mi burro le duele la cabeza” y se repite alguna de las actividades planteadas los días anteriores.

Libro *Dany* - *Na'aqtaquec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes. Vocabulario. Cuento “La liebre y la tortuga”*

Se presenta nuevamente la historia de la liebre y la tortuga. En este caso, se describen las imágenes de la manera más completa posible. El maestro puede centrarse en la descripción de los animales, enfocando en las partes del cuerpo conocidas (cabeza, ojos, orejas, boca) e introducir diferencias con las personas (piernas/ patas). Luego puede describir en detalle (orejas largas, patas cortas, lengua “afuera”), recuperar colores, etc. Procede preguntando, por ejemplo: “¿cómo es la liebre?”, “¿qué tiene? (señalando las orejas)”, “¿tiene orejas cortas o largas?”. O bien, “¿cómo es la liebre?”, “¿cómo son las orejas de la liebre?”. De la misma manera pregunta: “¿cómo es la tortuga?”, “¿de qué color es?”, “¿tiene orejas largas?”, “¿y las patas?”, “son largas, cortas ¿cómo son?”. También se puede conversar sobre las acciones que realizan esos animales: si caminan, corren, saltan; si lo hacen rápido o despacio, etc.

Para terminar, los chicos pueden dibujar un animal y pintarlo, mientras el maestro deambula entre ellos y les habla sobre lo que están haciendo. Los niños pueden “firmar” sus dibujos.

Juego: Memotest partes del cuerpo

La maestra separa a los niños en pequeños grupos y los ubica en distintas mesas; a algunos les ofrece el memotest de juguetes, a otros el de animales y a otros el de partes del cuerpo, habiendo evaluado la cantidad de niños presentes y la necesidad de reforzar vocabulario.

Libro Dany. Discurso narrativo Lectura en eco (2): Historia "Dany y sus amigos"

Se retoma la historia de "Dany". Mostrando las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato entre todos. Luego, se propone a los niños una nueva "lectura en eco" de "Dany", para lo que el maestro lee las frases finales de las páginas 7 y 8 directamente de su libro o transcritas en un afiche o en el pizarrón, dependiendo de la cantidad de niños.

El maestro lee con la entonación adecuada, marcando las pausas, las exclamaciones y las preguntas. A medida que lee señala con el dedo, de izquierda a derecha. Luego, repite la lectura e invita a los niños a "leer en eco", para lo que es necesario que lea frases breves y haga pausas según se indican mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

Dany, Lucas y Alan / juegan a la pelota. Ahora, Lucas patea la pelota / y...
¡Uyyyy! La pelota / se va arriba del árbol

Nivel 2

Dany, Lucas y Alan / juegan a la pelota.
Ahora, Lucas tiene la pelota. Dany y Alan corren cerca de Lucas. Lucas patea muy fuerte / y ... La pelota / se va arriba del árbol. "¡Uh! ¡¿Y ahora?!", dice Dany, mientras mira la pelota / desde abajo

Libro Dany. Discurso narrativo. Contar

A partir de la historia "Dany y sus amigos" se conversa con los chicos sobre los juegos y juguetes de Dany y sobre sus propios juegos y juguetes.

Rima

Se repite alguna de las rimas trabajadas anteriormente o bien se presenta “La vaca Lola” (Anexo 1).

Cantar y despedirse

Para el saludo se retoma la canción de “Las manitos” o bien, se introduce una nueva (Anexo 1).



EEP N° 487, provincia de Chaco.

Unidad 2 - Semana 5

Unidad 2 - Semana 5				
Día 21	Día 22	Día 23	Día 24	Día 25
Bienvenida y Cantar: "El baile de los animales".				
Discurso Narrativo "La liebre y la tortuga" (2da. lectura).	Dramatización La liebre y la tortuga.	Discurso Narrativo "La liebre y la tortuga" (3ra. lectura).	Discurso Narrativo Inventar historias ("La liebre y la tortuga").	Discurso Narrativo "La liebre y la tortuga" (4ta. lectura).
Juego: Memotest de números.	Construir juguetes: un auto.	Juego: "El lobo y los pollitos".	Juego: Memotest de números.	Juego: Memotest de números.
Discurso Narrativo Inventar historias.	Discurso Narrativo Lectura en eco: Dany 3.	Discurso Narrativo "Dany y sus amigos": Contar.	Discurso Narrativo Lectura en eco: Dany 4.	Discurso Narrativo "Dany y sus amigos": Contar.
Juego: "El lobo y los pollitos".	Juego en sectores.	Juego en sectores.	Juego en sectores.	Juego en sectores.
Rima.				
Despedirse y cantar "Las manitos".				



EEP N° 427, provincia de Chaco.

Referencias:

- Vocabulario
- Discurso narrativo
- Sonidos de la lengua
- Actividades cotidianas
- Juegos
- Otras actividades

Materiales:

- ✓ Libro Dany Relatos: La liebre y la tortuga.
- ✓ Memotest de números (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Tarjetas para el juego de “el lobo y los pollitos” (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar “El baile de los animales” (variaciones)

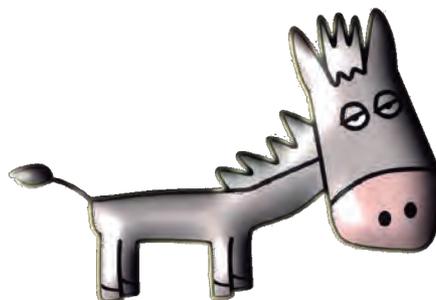
Se retoma la canción “El baile de los animales”. Luego de cantarla y bailarla se realizan variaciones, por ejemplo:

1. salto hacia adelante / salto hacia atrás,
2. salto con un pie hacia adelante / salto con los dos pies hacia atrás,
3. camino hacia adelante / me agacho / me paro / me vuelvo a agachar.
4. camino hacia adelante / me agacho / agarro una piedrita (ramita, papel rojo, etc.) / me paro y camino hacia atrás.
5. Etc.

En todos los casos, se muestra la acción que se nombra y se invita a los niños a repetirla mientras se la menciona.

Hablamos un poco más

Se puede optar por una variante de “El baile de los animales” o bien retomar la canción “A mi burro le duele la cabeza” y realizar algunas de las actividades propuestas para la misma.



Libro *Dany - Na'aqtaqec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Discurso narrativo. Cuento: "La liebre y la tortuga". Segunda lectura

1. El maestro vuelve a leer la historia e invita a los niños a participar en la lectura. Para esto puede hacer pausas o dejar frases inconclusas para que los chicos las completen, por ejemplo: "La tortuga quiere jugar una...", "La liebre corre muy...", etc. También pueden empezar a incorporarse algunas preguntas. Por ejemplo: "La liebre corre muy rápido ¿cómo corre la liebre?", "La liebre grita '¡Noooo!' ¿qué grita la liebre?".
2. Luego, el maestro se sienta junto con los niños y sigue la historia en sus libros. Atiende a la parte de la historia en la que los chicos se detengan, en lo que señalen. Nombra todo lo que aparece, y progresivamente invita a los niños a hacerlo y a empezar a contar, en la medida de sus posibilidades, la historia.

Hablamos un poco más

1. Segunda lectura. El maestro puede invitar a los niños a participar de la narración mediante la realización de pausas, con frases inconclusas y preguntas durante la lectura. A continuación, se dan ejemplos de preguntas posibles para los distintos fragmentos de la historia. No es necesario formularlas todas en una misma oportunidad sino que pueden ir realizándose en las lecturas sucesivas.

Página 17: Es de día, hay sol. La tortuga quiere jugar una carrera con la liebre.

-Tortuga: ¿Jugamos una carrera?

-Liebre: ¿Vos y yo?

-Tortuga: Sí

-Liebre: Pero yo corro muy rápido y vos no.

-Tortuga: No importa. Corramos.

("¿Qué quiere hacer la tortuga?", "¿qué pasa con la liebre?", "¿juega la liebre con la tortuga?")

Página 18: La carrera empieza. La liebre corre muy rápido, pero la tortuga camina muy despacio. La liebre está contenta.

("¿Qué hace la liebre?", "¿y la tortuga?", "¿cómo está la liebre?")

Página 19: La liebre corre, corre y corre muy muy rápido y, al final, se cansa. Ahora, la liebre está muy cansada.

("¿Qué pasa con la liebre después de correr mucho?", "¿cómo está?")

Página 20: Entonces, la liebre se sienta abajo de un árbol y se duerme. Mientras tanto, la tortuga, despacito, camina y camina sin parar.

(“¿Qué hace la liebre?”, “¿y la tortuga?”)

Página 21: Ya es de noche, la luna está en el cielo. La tortuga camina, camina y, despacito, despacito, gana la carrera. La liebre, sorprendida, grita: ¡Noooooo! Corre muy rápido pero no llega. La tortuga está contenta, muy muy contenta, está feliz.

(“¿Quién gana la carrera?”, “¿qué pasa con la liebre?”, “¿qué hace?”, “¿cómo está la tortuga?”)

A medida que se repitan las lecturas (o bien, desde el inicio, según el conocimiento de español que tengan los niños), se pueden formular las siguientes preguntas:

Página 17: “¿Por qué se sorprende la liebre cuando la tortuga la invita a jugar una carrera?”

Página 18: “¿Por qué la liebre está contenta?”

Página 20: “¿Por qué la liebre se duerme?”

Página 21: “¿Cuánto tiempo camina la tortuga?”, “¿por qué la tortuga gana la carrera?”, “¿por qué se sorprende la liebre?”

Si los niños no contestan estas preguntas, el maestro conversa con ellos para ayudarlos con las respuestas, a la vez que llama la atención sobre las relaciones causales (por ejemplo: la tortuga gana la carrera porque la liebre se duerme) y sobre las reacciones emocionales a diferentes situaciones (sorprenderse, ponerse contento).

2. Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia. Los orienta haciéndoles preguntas. Por ejemplo: ¿qué le propone la tortuga a la liebre? ¿qué le pregunta?, ¿la liebre acepta/ dice que sí?, y entonces, ¿qué pasa? ¿qué hace la liebre? y después de un rato, ¿qué pasa con la liebre? ¿cómo se siente?, ¿qué hace? y mientras, ¿qué hace la tortuga? y al final, ¿qué pasa?

Juego: Memotest de números

La dinámica es la misma que la presentada en la actividad “Memotest de animales” pero en esta oportunidad se juega con números. Se incluyen los números del 1 al 5 (Cuadernillo de material didáctico 2).

Hablemos un poco más

Se pueden sumar los números del 6 al 10.

Inventar historias. Discurso Narrativo

El maestro muestra a los niños imágenes de distintos animales, carteles de “salida” y “llegada”, círculos / recuadros pequeños de distintos colores, etc. Entre todos recuerdan los nombres de cada cosa.

Luego, pone las tarjetas de los animales sobre una mesa, boca abajo; hace lo mismo con los círculos/ recuadros de distintos colores (o bien, los coloca dentro de una bolsa). Luego, sin mirar, toma las imágenes de dos animales (por ejemplo gallo y burro) y varios círculos/ recuadros de colores. Dispone los carteles de “salida” y “llegada” de modo tal que entre ellos puedan colocarse, al menos, cinco círculos/ recuadros de colores, y al fin arma una historia: “El gallo y el burro juegan una carrera. El gallo salta al círculo rojo uno. El burro corre al círculo rojo dos. El burro camina despacio. El gallo gana la carrera”. Da varios ejemplos y luego invita a uno de los chicos a tomar tarjetas de animales y círculos de colores y lo ayuda a contar su propia historia. Al principio, los niños sólo tomarán las imágenes y el maestro hará el resto, pero progresivamente los niños irán pudiendo decir más. De tanto en tanto se mezclan las tarjetas y se vuelven a repartir.

Juego: “El lobo y los pollitos”

El maestro propone a los niños jugar a “el lobo y los pollitos”. Dramatizando con títeres armados con los dibujos de esos animales (Cuadernillo de material didáctico 2) les cuenta: “El lobo camina despacio y los pollitos también caminan despacio. Ahora el lobo corre rápido hacia los pollitos y los pollitos salen corriendo”.

Luego el maestro anuncia que él hará de lobo y los chicos de pollitos. Así, el maestro/ lobo camina despacio lejos de los chicos y los niños caminan tranquilos por el patio, pero de pronto comienza a gritar “¡lobo, lobo, lobo!” y corre hacia los niños, que deben a su vez escapar. Finalmente, el maestro invita a los niños a tomar de a uno el lugar del lobo para intentar atrapar a sus compañeros.

A medida que los niños vayan aprendiendo la dinámica del juego, el maestro puede esconderse y hacer preguntas como “¿dónde está el lobo?” / “¿abajo de la mesa?”, “¿atrás de la puerta/ árbol?”. Cuando un niño da la respuesta correcta, el maestro sale a correr a los niños. Progresivamente, se invitará a los niños a preguntar y responder mientras juegan.

Hablemos un poco más

El maestro puede proponer a los niños el juego del “¿Lobo está?”, para lo que puede llevar diferentes prendas de vestir: las que se mencionaron a partir de la canción “A mi burro...” y otras (Anexo 2).

Se las muestra a los niños y, entre todos, dicen de qué se trata. Luego, les presenta el juego.

3. El maestro ayuda al niño que hace de lobo a esconderse (detrás de una puerta, un árbol, etc.) y les enseña a los que hacen de pollitos a preguntar: “¿Lobo está?”. Después de que preguntan tres o cuatro veces el maestro junto con el lobo dicen que sí y salen a perseguir a los pollitos.
2. A medida que el juego se repite, a la pregunta: “¿lobo está?”, se introduce la respuesta: “no, no estoy, estoy poniéndome el gorro”, o cualquier otra de las prendas. El maestro dice esta respuesta mientras ayuda al lobo a ponerse tal prenda a la vista de los pollitos. Al fin el lobo responde que sí y sale a correr a los pollitos.
3. Finalmente, pueden asociarse las prendas con partes del cuerpo: “me estoy poniendo el gorro en la cabeza”, “me estoy poniendo las zapatillas en los pies”, etc.

Rima

El maestro toma las tarjetas de la rana, la iguana, la abeja, la oveja, el ratón y el león (Cuadernillo de material didáctico 1), se las muestra a los niños y entre todos mencionan sus nombres. Luego, pega las tarjetas en el pizarrón de modo tal que queden formadas dos columnas de tres imágenes cada una. En la izquierda estarán, de arriba hacia abajo, la rana, la abeja y el ratón; en la derecha, el león, la iguana y la oveja. Entonces el maestro pregunta a los niños los nombres de qué animales terminan igual. Puede decir, por ejemplo: “rana/ león”, “rana/ iguana”, “rana/ oveja” mientras señala las imágenes que nombra, pero los ayuda con la respuesta al resaltar “rana / iguana terminan igual”, y lo mismo con las otras rimas.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción “Debajo de un botón” o “Las manitos” o bien se introduce una nueva (Anexo 1). Luego, niños y maestros se despiden.

Materiales:

- ✓ Disfraces de liebre y tortugas.
- ✓ Tarjetas de animales, pequeños círculos/ recuadros de colores y carteles con las palabras “Salida” / “Llegada”.
- ✓ Juegos memotest, bingos, etc. y juguetes. (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Libro *Dany* - Afiche con el texto correspondiente a las págs. 9 y 10.

Bienvenida y cantar: “El baile de los animales” (variaciones)

Se retoma la canción y se realizan actividades como las planteadas el **Día 21**.

Hablamos un poco más

Se retoma “El baile de los animales” o “A mi burro le duele la cabeza”.

La liebre y la tortuga. Dramatización

Se retoma la historia de la liebre y la tortuga. En este caso, el maestro invita a los niños a representar la historia, para lo que pueden disfrazarse con “orejas largas” o “caparazones”. Cuando son liebres corren, se cansan, se sientan debajo de un árbol, se duermen, se despiertan; cuando son tortugas, pueden caminar en cuatro patas muy despacio. El maestro nombra cada una de estas acciones mientras las dramatiza junto con los chicos (“estoy cansado”, “estoy dormido”, “corro”, “camino despacio”, etc.). Luego, puede sólo dar las indicaciones para que los chicos representen lo que él dice, mientras señala: “muy bien... (*nombre de una nena*) está cansada”, “muy bien... (*nombre de un nene*) está cansado”, remarcando la diferencia “cansada/ cansado”, “dormida/ dormido”, “sentado/ sentada”, etc. Poco a poco se pueden dar descripciones más completas, por ejemplo: “muy bien... (*nombre de una nena*) está cansada, tiene la lengua afuera”, “(*nombre de un nene*)... está dormido abajo del árbol”.

Hablemos un poco más

Se retoman otras expresiones de estados de ánimo: contento, enojado, sorprendido, etc.

Construir juguetes: un auto

Como es la última semana de esta unidad, se construye el último juguete: un auto de cartón, o de otros materiales disponibles en la sala. El maestro conversa con los niños durante la actividad, se mencionan los materiales, las acciones que se realizan (cortar, pegar, pintar, etc.) y se recupera el vocabulario relacionado con tamaños, colores y formas.



Libro *Dany*. Discurso narrativo

Lectura en eco (3): Historia etnográfica "Dany y sus amigos"

Se retoma la historia de "Dany". Se muestra el libro y, a partir de las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato entre todos. Luego, se propone a los niños una nueva "lectura en eco", esta vez de las páginas 9 y 10, directo del libro del docente o, si fueran demasiados niños para eso, con el texto transcrito en un afiche o en el pizarrón, en letra grande.

A medida que lee, el maestro señala las palabras con el dedo, de izquierda a derecha. Emplea la entonación adecuada, marcando las exclamaciones y las pausas propuestas mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

Dany sube al árbol, estira el brazo, toca la pelota con la mano / y...
se cae

Nivel 2

Entonces, Dany sube al árbol, se para en una rama, estira el brazo, toca la pelota con la mano / y...

Se cae. “¡Ahh!!... ¡¡Dany!!”, Lucas y Alan / gritan asustados.

Juego en sectores

La maestra vuelve a proponer el juego en sectores con la misma lógica que en los días anteriores pero, en la medida de lo posible, incluye algunas variantes en los juguetes disponibles; sigue promoviendo los intercambios orales y el vocabulario.

Rima

Se repite alguna de las actividades presentadas previamente.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción “Debajo de un botón” o “Las manitos” o bien, se introduce una nueva (Anexo 1). Luego, niños y maestros se despiden.

Día 23**Materiales:**

- ✓ Tarjetas para el juego de “El lobo y los pollitos” (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas para la rima (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar: "El baile de los animales" (variaciones)

Se repiten las variaciones de los días anteriores.

Hablamos un poco más

Se retoma "El baile de los animales" o "A mi burro le duele la cabeza".

Libro *Dany - Na'aqtaqec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Discurso narrativo. Cuento: "La liebre y la tortuga". Tercera lectura

1. El docente vuelve a leer la historia y a invitar a los niños a participar en la lectura como se señaló en el **Día 21**. Mientras lee, puede sumar más preguntas, por ejemplo:

Página 17: Es de día, hay sol. La tortuga quiere jugar una carrera con la liebre.

-Tortuga: ¿Jugamos una carrera?

-Liebre: ¿Vos y yo?

-Tortuga: Sí

-Liebre: Bueno.

("¿A qué quiere jugar la tortuga con la liebre?... ¿a la pelota, a las cartas...?", "¿Juega la liebre con la tortuga?")

Página 18: La liebre corre muy rápido. La tortuga camina muy despacio.

("¿Cómo corre la liebre?", "¿cómo camina la tortuga?")

Página 17: La liebre corre, corre y corre muy muy rápido y, ahora, está muy cansada.

("¿Cómo corre la liebre?", "¿cómo está la liebre?")

Página 20: Entonces, la liebre se sienta abajo de un árbol. La tortuga, despacito, camina y camina.

("¿Dónde se sienta la liebre?", "¿cómo camina la tortuga?")

Página 21: Ahora es de noche, la luna está en el cielo. La tortuga camina, camina y gana la carrera. La liebre grita: "¡Nooooo!". La tortuga está contenta, muy contenta.

("¿Quién gana la carrera?", "¿qué grita la liebre?", "¿cómo está la tortuga?")

Mientras el maestro pregunta, dramatiza las acciones que menciona (corre rápido, camina despacio, se sienta, se duerme, etc).

2. Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia, para lo que los orienta mediante preguntas como: ¿quiénes son? (señalando los a personajes), ¿a qué van a jugar?, ¿qué hace la liebre?, ¿y la tortuga?, después de correr muy rápido ¿qué pasa con la liebre, cómo está?, y entonces, ¿qué hace?, y mientras la liebre duerme abajo de un árbol, ¿qué hace la tortuga?, ¿y quién gana la carrera?, ¿cómo está la tortuga al final de la carrera?

Hablamos un poco más

1. Tercera lectura. Mientras se vuelve a leer el texto, se conversa con los chicos.
2. Se invita a los niños a renarrar la historia a partir de sus propios libros.
- 3 En los dos casos, se retoman las preguntas planteadas el **Día 21**.

Juego. “El lobo y los pollitos”

Se retoma el juego de “El lobo y los pollitos” presentado el **Día 21**. En esta oportunidad se puede focalizar en la pregunta sobre dónde está el lobo y en respuestas que permitan practicar distintas expresiones de espacio: adentro, abajo, arriba, etcétera.

Hablamos un poco más

Se retoma el juego “¿Lobo está?”.

Libro *Dany*. Discurso narrativo Historia “Dany y sus amigos”: Contar

A partir de la historia de Dany se conversa con los chicos sobre los juegos y juguetes de Dany y sobre los suyos propios.

Juego en sectores

Se propone armar nuevamente sectores de juego para que los niños elijan en cuáles jugar; se pueden armar todos o sólo dos o tres a criterio de la maestra.

Rima

Se repite la actividad del **Día 21** pero con otras imágenes. En esta oportunidad, el maestro toma las tarjetas de la vaca, la hamaca, el ratón, el camión, el caballo y el zapallo (Cuadernillo de material didáctico 2) y las muestra para recordar sus nombres entre todos. Luego, las pega en el pizarrón de modo que queden formadas dos columnas de tres imágenes cada una. En la de la izquierda estarán, de arriba hacia abajo, la vaca, el ratón y el caballo; en la otra, el zapallo, la hamaca y el camión. Entonces pregunta a los niños qué nombres terminan igual, y los ayuda diciendo por ejemplo: “vaca/ zapallo”, “vaca/ hamaca”, “vaca/ camión” mientras señala las imágenes que nombra, hasta que al fin resalta “vaca / hamaca terminan igual”, etc.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción “Debajo de un botón” o “Las manitos” o bien se introduce una nueva (Anexo 1). Luego, niños y maestros se despiden.

Día 24

Materiales

- ✓ Titeres de la liebre y la tortuga (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Memotest de números (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Libro *Dany* - Afiche con el texto correspondiente a la pág. 11.
- ✓ Tarjetas para la rima (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar: “El baile de los animales” (variaciones)

Se repiten las variaciones de los días anteriores.

Hablamos un poco más

Se retoma “El baile de los animales” o “A mi burro le duele la cabeza”.

Libro *Dany* - *Na'aqtaquec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Discurso narrativo. Cuento: "La liebre y la tortuga". Inventar historias

Se retoma la historia de la liebre y la tortuga y se introducen cambios. Una opción es cambiar los personajes y recrear la historia con los títeres de otros animales, por ejemplo, la iguana y el ratón. El maestro conversa con los chicos y juntos deciden quién corre/ camina/ salta rápido / despacio, quién se cansa / se duerme, dónde (en una cama como Rulitos, abajo del árbol como la liebre, etc.), si es de día / de noche, quién gana, etc. Otra modificación posible es que los personajes, en lugar de jugar una carrera común, jueguen una carrera de embolsados o una carrera de autos o directamente otro juego. Al fin, pueden cambiarse tanto animales como juegos (un partido de fútbol entre sapos y arañas, etc.), y armar nuevos títeres para cada versión de la historia.

Nota: para hacer los títeres se pueden utilizar las imágenes de cualquiera de los animales que aparecen en el anexo.

Juego: Memotest de números

La dinámica es la misma que la presentada en la actividad "Memotest de animales" pero en esta oportunidad se juega con números del 1 al 5 (Cuadernillo de material didáctico 2).

Hablamos un poco más

Se pueden sumar los números del 6 al 10.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Lectura en eco (4): Historia "Dany y sus amigos"

1. Se retoma la historia de "Dany". Observando las imágenes del libro se conversa y se reconstruye el relato entre todos.
2. El maestro lee el texto de la página 11 directamente de su libro o, si por la cantidad de niños lo considera más oportuno, transcrito en un afiche o en el pizarrón, con letra grande. Lo hace con la entonación adecuada mientras va señalando con el dedo de izquierda a derecha las palabras que lee. Luego, repite la lectura e invita a los niños a "leer en eco", para lo que lee frases breves y hace pausas tal como están indicadas mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

Al final, Lucas agarra a Dany / de los pies, Alan agarra a Dany / de los brazos... y Dany, contento, agarra la pelota / y dice: “¡A jugar!”.

Nivel 2

Al final, Lucas y Alan, asustados, corren hacia Dany. Lucas agarra a Dany / de los pies, Alan lo agarra / de los brazos / y Dany, contento, abraza la pelota / y dice: “¡A jugar!”

Rima

Se repite alguna de las actividades presentadas previamente.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción “Debajo de un botón” o “Las manitos”. O bien, se introduce una nueva (Anexo 1). Luego, niños y maestros se despiden.

Día 25

Materiales

- ✓ Libro *Dany* relatos: La liebre y la tortuga.
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Memotest de números (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Tarjetas de imágenes de gato, plato, bota, pelota, ojo y rojo (Cuadernillo de material didáctico 2).

Bienvenida y cantar: “El baile de los animales” (variaciones)

Se repiten las variaciones de los días anteriores.

Hablamos un poco más

Se retoma “El baile de los animales” o “A mi burro le duele la cabeza”

Libro *Dany - Na'aqtaqec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*

Discurso narrativo. Cuento: "La liebre y la tortuga". Cuarta lectura

1. Se vuelve a leer la historia de la liebre y la tortuga, conversando con los niños.
2. Después de leer, se anima a los niños a renarrar la historia. En ambos casos, se recuperan las preguntas presentadas el **Día 23**. En esta oportunidad se focaliza en la renarración.

Hablamos un poco más

Cuarta lectura. En este caso, se recuperan las preguntas presentadas el **Día 21**.

Juego: Memotest de números

La dinámica es la misma que la presentada en la actividad "Memotest de animales" pero en esta ocasión se juega con números del 1 al 5 (Cuadernillo de material didáctico 2).

Hablamos un poco más

Se puede avanzar en los números del 6 al 10.

Dany y sus amigos: Contar. Discurso narrativo

A partir de la historia de Dany se conversa con los chicos sobre los juegos y juguetes de Dany y sobre los propios.

Juego en sectores

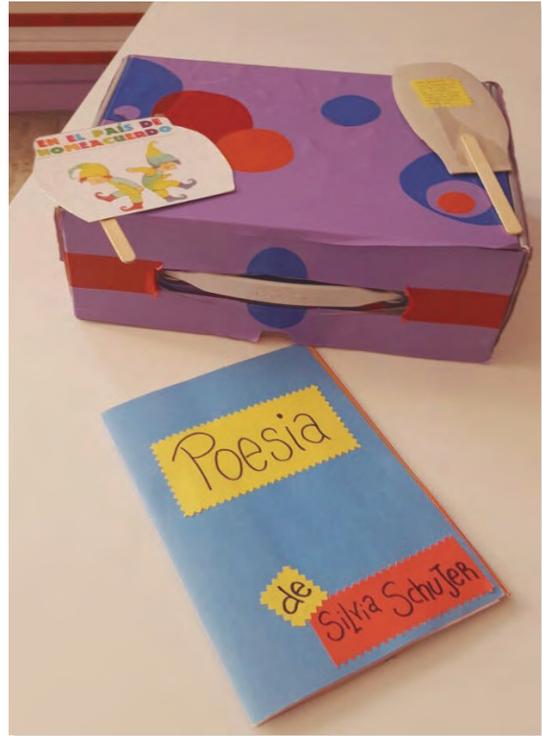
Se arman nuevamente diferentes sectores de juego para que los niños elijan con qué jugar (todos o dos o tres seleccionados a criterio de la maestra).

Rima

Se repite la misma actividad de los **Días 21 y 23**. En este caso, se utilizarán las imágenes de gato, plato, bota, pelota, ojo y rojo (Cuadernillo de material didáctico 2).

Cantar y despedirse

Se retoma la canción “Debajo de un botón” o “Las manitos” o bien se introduce una nueva (Anexo 1). Luego, niños y maestros se despiden.



El maestro puede armar una “caja de canciones”, en la que se irán guardando las imágenes de las distintas canciones aprendidas para que, con el tiempo, los niños puedan observarlas y elegir qué canción cantar cada día.

Bibliografía

Benítez, M.E., Plana, D., & Marder, S. (2017). *Klofky y sus amigos exploran el mundo 1. Guía para docentes*. Buenos Aires: Akadia.

Borzzone, A.M. and de Mier, V. (2016). We want to learn. A program for the linguistic, cognitive, and socio-emotional development of young children. In, *Teaching and Learning Literacy in the 21th Century: Lessons from Around the World*. IBE, Unesco (en prensa).

Borzzone, 1997; Bradley & Bryant, 1983; Ehri et al., 2001 entre muchos otros.

Borzzone, A.M. (1997). *Los procesos de enseñanza y aprendizaje inicial de la lectura y la escritura: diferencias socioculturales*. Tesis doctoral, UBA.

Bradley, L. y Bryant P. (1983). *Categorizing sounds and learning to read: A causal connection*. Nature, 301.

Ehri, L., Nunes, S., Willows, D., Schuster, D., Yaghoub-Zadeh, Z. & Shanahn, T. (2001). *Phonemic awareness instruction helps children learn to read: Evidence from the National Reading Panel's meta-analysis*. Reading Research Quarterly, 36.

Rosemberg, C. y Stein, A. (2015). *Guía 1: leer cuentos y jugar con cuentos. Historias de niños, princesas, caballeros, ogros y brujas*, Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNICEF.

Rosemberg, (2015). *Guía 2: juegos con palabras y conceptos para promover el aprendizaje del vocabulario* / Rosemberg ; Stein. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Rosemberg, Celia Renata (2015). *Guía 3: juegos con sonidos, rimas, letras y poesías para promover el aprendizaje del sistema de escritura* / Rosemberg ; Stein. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

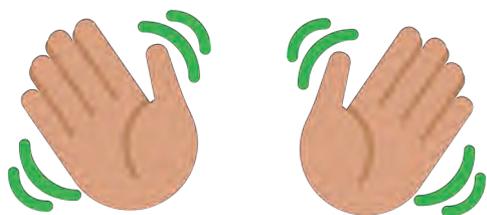
Rosemberg, C. (20015). *Guía 4: leer cuentos y jugar con cuentos. Historias de animales* / Celia Renata Rosemberg ; Alejandra Stein. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Sarlé, P. Rodríguez, E. y Rodríguez Sáenz, I. (2014). Serie El juego en el Nivel Inicial. Juego Reglado. *Un álbum de juego*. Cuaderno N°4 - 1a Ed - CABA: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Bs. As. Unicef Argentina.

Sarlé, P. Rodríguez, E. y Rodríguez Sáenz, I. (2014). Serie *El juego en el Nivel Inicial. Juego con reglas convencionales: ¡Así me gusta a mí!* Cuaderno N°8 - 1a Ed - CABA: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Bs. As. Unicef Argentina.

Anexo 1

Listado de rimas y canciones



Saludo con la mano

*Saludo con una mano,
saludo con las dos.
Saludo con la cabeza
y ahora te toca a vos.*

Debajo de un botón

*Debajo de un botón, tón, tón
que encontró Martín, tín tín
había un ratón, tón, tón
hay que chiquitín, tín, tín.*



Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=fAN2FRHPVIU> (fragmento).



Rima de la abeja más vieja

*La abeja más vieja
es amiga de la hormiga.
Y el perrito más chiquito
es amigo del pollito.*

Las manitos

*Las manitos,
las manitos,
¿dónde están?
Aquí están.
Aquí están.*

*Ellas se saludan,
ellas se saludan,
y se van,
y se van.*



Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Lrr0S5KSHAQ>

El baile de los animales

*El cocodrilo Dante
camina hacia adelante.*

*El elefante Blas
camina hacia atrás.*

*El pollito Lalo
camina hacia el costado,
y yo en mi bicicleta
voy para el otro lado.*



Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=a7IE6113bwQ>



Rima cinco ratoncitos

*Cinco ratoncitos
de colita gris,
mueven las orejas,
mueven la nariz.*

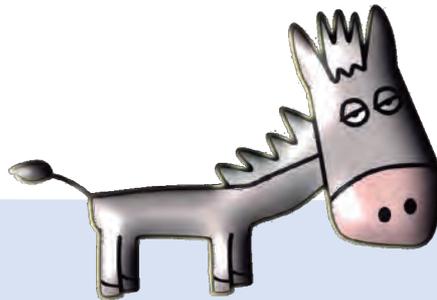
*Uno, dos, tres, cuatro
corren al rincón,
porque viene el gato
a comer ratón.*

*Cinco ratoncitos
de colita gris,
mueven las orejas,
mueven la nariz.*

*Cinco ratoncitos
salen de la bota.
Mueven las manitos,
tiran pelota.*

*Cinco ratoncitos
de colita gris,
mueven las orejas,
mueven la nariz.*

*Cinco ratoncitos
bajan del camión.
Mueven los ojitos,
corren al león.*



A mi burro

*A mi burro, a mi burro,
le duele la cabeza.
El médico le manda
una gorrita gruesa.
Una gorrita gruesa.
Mi burro enfermo está.*

*A mi burro, a mi burro,
le duele la garganta.
El médico le manda
una bufanda blanca.
Una bufanda blanca.
Una gorrita gruesa.
Mi burro enfermo está.*



Rima de la vaca

*La vaca juega en la hamaca,
y el perrito, con el autito.
Mientras tanto en un rincón,
duerme la siesta el ratón.*

Rima del grillo

*El grillo amarillo,
que tiene un ojo rojo,
juega con el ratón,
adentro de un camión.*



*Los piecitos ta, ta, ta,
las manitos pla, pla, pla,
digo sí, digo no,
esta ronda sigo yo.
Con los hombros jop, jop, jop,
con los codos plom, plom, plom,
digo sí, digo no,
esta ronda sigo yo.*



*Saco una manito,
la hago bailar,
la cierro, la abro
y la vuelvo a guardar.
Saco la otra manito,
la hago bailar,
la cierro, la abro
y la vuelvo a guardar
Saco las dos manitos,
las hago bailar,
las cierro, las abro,
y las vuelvo a guardar.*

*Jardín, jardín,
te queremos saludar
porque, porque
hoy venimos a jugar!*

*El oso y el osito
se fueron a pasear.
El oso va adelante
y el osito va detrás
El osito le dice:
“papá papá papá”.
Y el oso le contesta:
“ya va ya va ya va”.*



Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=VowZM5dQBOU>

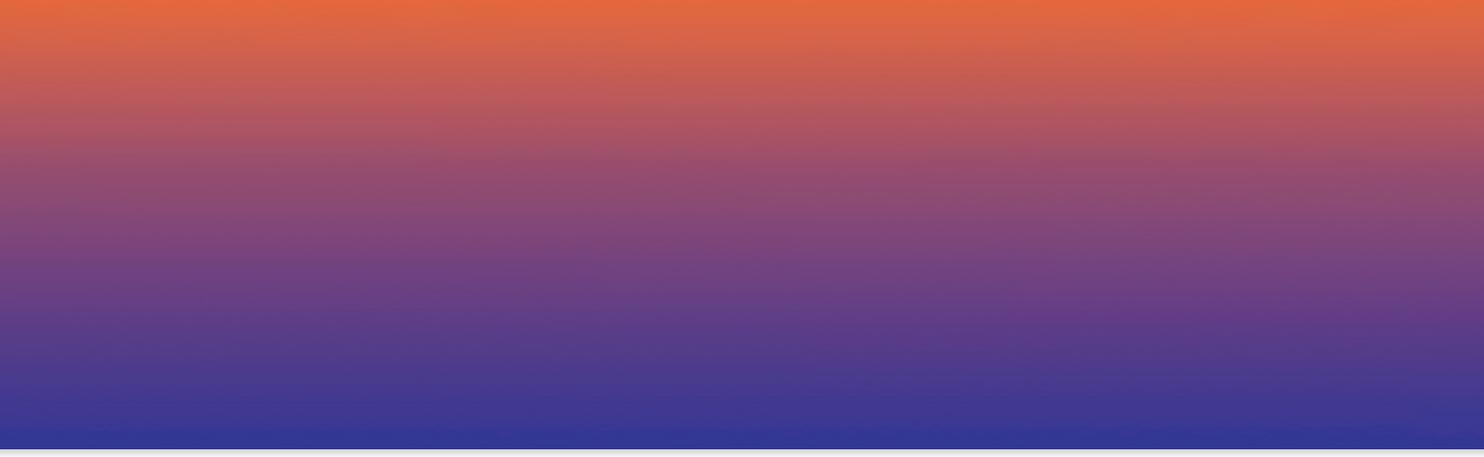
*El gallo y el caballo,
corren atrás de un zapallo.
Mientras el gato y el pato,
comen del mismo plato.*



*La vaca Lola,
la vaca Lola,
tiene cabeza
y tiene cola.*

*La vaca Lola,
la vaca Lola,
tiene cabeza
y tiene cola,
y hace muuu.*

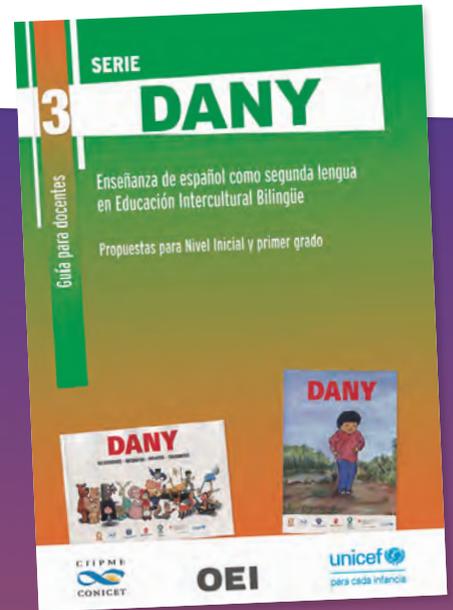
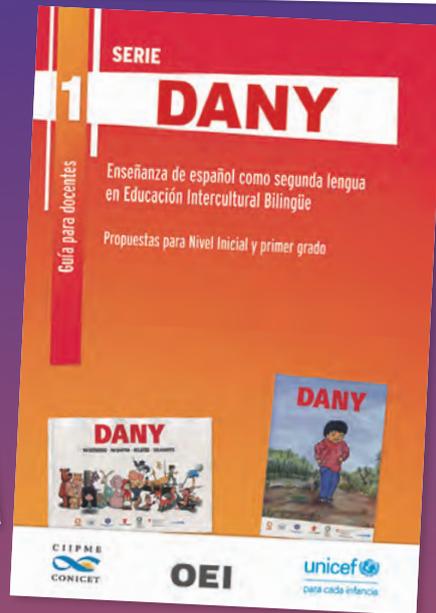
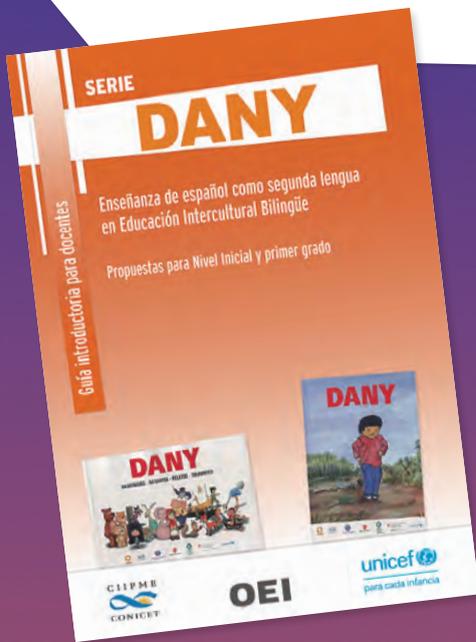
Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=OdkHZYeIGIk> (Fragmento)



Anexo 2

Listado de los juegos presentados en esta Guía

- ✓ Juego en sectores
- ✓ Bingo de juguetes
- ✓ Memotest de Juguetes
- ✓ Tarjetas de juguetes de 3 tamaños
- ✓ Juego de pelotas (Variaciones)
- ✓ Domino de juguetes
- ✓ Memotest de partes del cuerpo
- ✓ Juego Pica- Pica
- ✓ Juego del espejo
- ✓ Juego "Caminata con pelotas"
- ✓ Bingo de partes del cuerpo
- ✓ Juego "Carrera con pelotas"
- ✓ Juego del espejo con la cara
- ✓ Juego salto de colores
- ✓ Carreras de saltos
- ✓ Carreras locas
- ✓ Carrera de animales
- ✓ Juego saltos de colores
- ✓ Carreras de saltos
- ✓ Juego en sectores ¿Dónde está?
- ✓ Bingo de Colores
- ✓ Juego con pelotas
- ✓ Carreras de auto
- ✓ Memotest de números
- ✓ Juego el lobo y los pollitos
- ✓ Dramatización: La liebre y la tortuga



Material de distribución gratuita