

SERIE

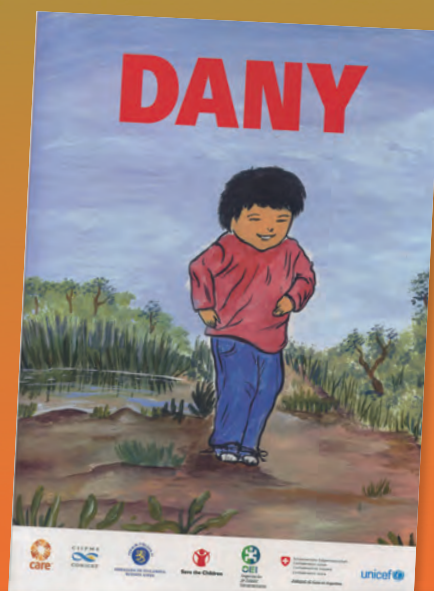
3

DANY

Guía para docentes

Enseñanza de español como segunda lengua
en Educación Intercultural Bilingüe

Propuestas para Nivel inicial y primer grado



SERIE

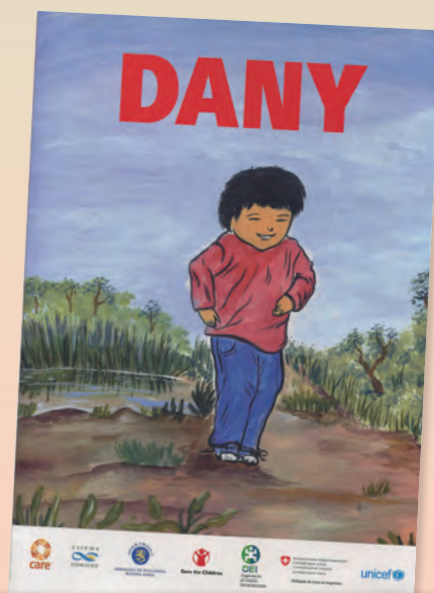
3

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 N° 3

ISBN 978-987-3753-87-9

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

Correctora: María Julia Arcioni

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. Propuestas para Nivel inicial y primer grado. Guía para docentes N° 3*. Buenos Aires: OEI - UNICEF.

SERIE DANY:

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

Propuestas para Nivel inicial y primer grado

Guía para docentes N° 3



Índice

Prólogo	15
Presentación	17
UNIDAD 3: Las historias	21
Libro <i>Dany</i> . Texto. Unidad 3: "Dany y su familia"	22
Libro: <i>Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes -</i> Texto del cuento N° 3: " <i>Caperucita Roja</i> "	23
PROPUESTA DE ACTIVIDADES	27
1. Introducción	27
Discurso narrativo. La propuesta de lectura de los relatos	31
a. La conversación inicial previa a la lectura	31
b. La lectura propiamente dicha del texto	31
c. La renarración de la historia	34
Las propuestas de juego	34
Sonidos de la lengua	36
Actividades cotidianas	36
Actividades centradas en el discurso (relatos)	37
Actividades centradas en los sonidos de las palabras y en la relación sonidos-letras	38
2. Contenidos lingüístico-comunicativos. Unidad 3.....	39
3. Detalle de actividades. Unidad 3	40
DÍA 1	41
Saludar y cantar	41
Juego en sectores	43
Hablamos un poco más	43
Libro <i>Dany</i> : " <i>Dany y su familia</i> " - Vocabulario Propuesta de trabajo con la lámina inicial, págs. 12y 13	44
Hablamos un poco más	45
Familia de animales. Vocabulario	45
Hablamos un poco más	45

Índice

Rima	45
Cantar: "Plim, plan, plom"	46
Cantar y despedirse	46
DÍA 2	47
Saludar y cantar	47
Libro Dany: " <i>Dany y su familia</i> " - Vocabulario	
Propuesta de trabajo con la lámina inicial, págs. 12 y 13	47
Hablamos un poco más	48
Juego en sectores	48
Hablamos un poco más	48
Juego dramatización con bebés	48
Hablamos un poco más	49
Inventar historias	49
Cantar: "El sapito"	50
Cantar y despedirse	50
DÍA 3	50
Saludar y cantar	51
Juego con la familia	51
Libro Dany: " <i>Dany y su familia</i> " - Vocabulario	
Propuesta de trabajo con la lámina inicial, págs. 12 y 13	51
Hablamos un poco más	52
Juego de dramatización con bebés	52
Hablamos un poco más	52
Rima: El ratón Ramón y la oveja Rebeca	52
Cantar: "Plim, plan, plom" (Variación)	53
Cantar y Despedirse	54
DÍA 4	54
Saludar y cantar	54
Libro Dany: " <i>Dany y su familia</i> " - Vocabulario.	
Propuesta de trabajo con la lámina inicial, págs. 12 y 13	54
Hablamos un poco más	55
Juego de dramatización con bebés	55
Hablamos un poco más	55

Índice

Juego: Memotest de familia de animales	56
Libro Dany.- <i>Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Lectura en eco (1): Cuento "La liebre y la tortuga"	56
Cantar: "El sapito" (Variación)	57
Cantar y despedirse	58
DÍA 5	58
Saludar y cantar	58
Juego del ¿Lobo está?	59
Hablamos un poco más	59
Inventar historias	59
Escribir historias	59
Rima	60
Cantar: "Plim, plam, plom" (Variación)	60
Cantar y despedirse	60
DÍA 6	62
Cantar y saludarse	62
Hablamos un poco más	62
Libro Dany: " <i>Dany y su familia</i> " - Vocabulario	
Propuesta de trabajo con la lámina inicial, págs. 12 y 13	62
Hablamos un poco más	63
Morteros, pavas - Vocabulario	63
Hablamos un poco más	63
Juego de dramatización	64
Hablamos un poco más	64
Libro Dany.- <i>Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Lectura en eco (2) : Cuento "La liebre y la tortuga"	64
Cantar: "El sapito" (Variación)	65
Cantar y despedirse	65
DÍA 7	66
Cantar y saludarse	66
Juego de movimiento: "Perro a la cucha"	66
Inventar historias	66
Hablamos un poco más	67

Índice

Escribir historias	67
Rima	67
Cantar: "Mi cuerpo"	68
Cantar y despedirse	68
DÍA 8	69
Cantar y saludarse	69
Cantar: "Lobitos"	69
Libro Dany: "Dany y su familia" - Vocabulario	
Propuesta de trabajo con la lámina inicial, págs. 12 y 13	69
Hablamos un poco más	70
Presento a mi familia (1): La dibujo	70
Juego: Bingo de elementos de cocina (1)	70
Juego: "Perro a la cucha"	71
Cantar: "El sapito" (Variación)	71
Cantar y despedirse	71
DÍA 9	72
Cantar y saludarse	72
Presento a mi familia (2)	72
¿Quién usa qué? - Vocabulario	72
Hablamos un poco más	72
Juego: "Perro a la cucha"	73
Rima	73
Cantar	73
Cantar y despedirse	73
DÍA 10	74
Cantar y saludarse	74
Inventar historias	74
Juego en sectores	74
Juego: Memotest de elementos de cocina (2)	75
Chivos y perros - Vocabulario	75
Cantar: "El sapito" (Variación)	75
Cantar y despedirse	75

Índice

DÍA 11	77
Cantar y saludarse	77
Libro Dany - Discurso narrativo. Historia etnográfica: “Dany y su familia” (págs. 14 a 17) 1ra. lectura	77
Hablamos un poco más	78
Juego dramático en pequeños escenarios	79
Sonido Inicial: nos presentamos como Uriel	79
Sonido Inicial: jugamos con Uriel	80
Cantar	80
Cantar y despedirse	80
DÍA 12	81
Cantar y saludarse	81
¿A qué jugamos?	81
Libro Dany - <i>Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomte</i> Lectura en eco (3): Cuento “La liebre y la tortuga”	82
Juego dramático con bebés	82
Rima	82
Cantar	83
Hablamos un poco más	83
Cantar y despedirse	83
DÍA 13	83
Cantar y saludarse	84
Juego dramático con bebés	84
Libro Dany - Discurso narrativo. Historia etnográfica: “Dany y su familia” (págs. 14 a 17) 2da. lectura	84
Hablamos un poco más	84
Dibujo y cuento	86
Hablamos un poco más	86
Sonido Inicial: jugamos con Uriel	86
Cantar	87
Cantar y despedirse	87
DÍA 14	87

Índice

Cantar y saludarse	87
Juego dramático: Juego con los objetos de la cocina	88
Pintar elementos de cocina	88
Hablamos un poco más	88
Inventar historias	88
Hablamos un poco más	88
Escribir historias	88
Rima	89
Cantar	89
Cantar y despedirse	89
DÍA 15	89
Cantar y saludarse	90
Libro Dany - Discurso narrativo. Historia etnográfica: "Dany y su familia" (págs. 14 a 17) 3ra. lectura	90
Hablamos un poco más	91
Juego dramático en pequeños escenarios	91
¿A qué jugamos?	91
Sonido Inicial: Jugamos con Uriel	92
Cantar: "El oso y el osito" (Variación)	92
Cantar y despedirse	92
DÍA 16	94
Cantar y saludarse	94
Libro Dany - Discurso narrativo. Historia etnográfica: "Dany y su familia" (págs. 14 a 17) 4ta. lectura	94
Hablamos un poco más	94
Dany relatos: Presentación de Caperucita	95
Vocabulario	95
Adivinanzas de frutas: ¿Qué hay en la canasta de Caperucita?	95
Hablamos un poco más	96
Sonido Inicial: juguemos con Uriel	96
Cantar	96
Hablamos un poco más	96
Cantar y despedirse	96

Índice

DÍA 17	97
Cantar y saludarse	97
Juego de movimiento: las frutas y las canastas	98
Dany relatos: Presentación del Lobo	98
Vocabulario	98
Hablamos un poco más	99
Libro Dany. Discurso narrativo	
Lectura en eco (1): Historia etnográfica "Dany y su familia"	99
Rima	100
Cantar: "Las frutas" (Fragmento del Twist del Mono Liso de María Elena Walsh)	100
Cantar y despedirse	100
DÍA 18	101
Cantar y saludarse	101
Juego dramático con objetos de cocina	101
Libro Dany. Discurso narrativo	
Cantar: historia "Dany y su familia"	101
Inventar y escribir historias	102
Sonido Inicial: juguemos con Uriel	102
Cantar	102
Hablamos un poco más	102
Cantar y despedirse	102
DÍA 19	103
Cantar y saludarse	103
Libro Dany - Na'aqtaqec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes - Vocabulario Cuento "Caperucita y su familia"	103
Juego: Memotest de frutas	104
Libro Dany. Discurso narrativo	
Lectura en eco (2): Historia "Dany y su familia"	104
Rima	104
Cantar	105
Cantar y despedirse	105

Índice

DÍA 20	105
Cantar y saludarse	105
Juego: "Bingo de frutas"	105
Juego de movimiento: Carrera con trampa	106
Libro Dany - <i>Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i> Discurso narrativo. Cuento: "Caperucita Roja" 1ra. lectura	106
Hablamos un poco más	107
Sonido Inicial: jugamos con Uriel	109
Cantar: "Naranja dulce, limón partido"	109
Cantar y despedirse	110
DÍA 21	112
Cantar y saludarse	112
Libro Dany - <i>Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i> Discurso narrativo. Cuento: "Caperucita Roja" 2da. lectura	112
Hablamos un poco más	112
Títeres para dialogar: Para comerte	115
Juego: Dominó de frutas (2)	115
Sonido Inicial: jugamos con Uriel	115
Cantar	116
Hablamos un poco más	116
Cantar y despedirse	116
DÍA 22	117
Cantar y saludarse	117
Juego: "Perro a la cucha"	117
Juego de movimiento: las frutas y las canastas	117
Libro Dany. Discurso narrativo Lectura en eco (3): Historia "Dany y su familia"	118
Rima	118
Sonido de palabras	118
Jugar: "Vevo vevo"	119
Cantar y despedirse	119
DÍA 23	119

Índice

Cantar y saludarse	120
Libro Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes	
Discurso narrativo. Cuento: "Caperucita Roja" 3ra. lectura.....	120
Hablamos un poco más	122
Dramatización con títeres	122
Vocabulario	122
Juego de tablero: El Lobo, Caperucita y la canasta	122
Sonido Inicial: Jugamos con Uriel - Variación 1.....	123
Cantar: "Caperucita"	123
Cantar y despedirse	123
DÍA 24	124
Cantar y saludarse: "Un patito"	124
Inventar historias.....	124
Juego: Dominó de elementos de cocina (3)	125
Libro Dany. Discurso narrativo	
Lectura en eco (4): Historia "Dany y su familia".....	125
Rima.....	126
Cantar.....	126
Cantar y despedirse	126
DÍA 25	127
Cantar y saludarse	127
Inventar y escribir historias	127
Juego dramático: Juego con los objetos de la cocina	128
Libro Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes	
Discurso narrativo. Cuento: "Caperucita Roja" 4ta. lectura	128
Hablamos un poco más	128
Sonido Inicial: jugamos con Uriel - Variación 2	128
Cantar	130
Hablamos un poco más	130
Cantar y despedirse	130
Para terminar Guía 3	
Orientaciones para las Guías 4, 5 y 6.....	131

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.

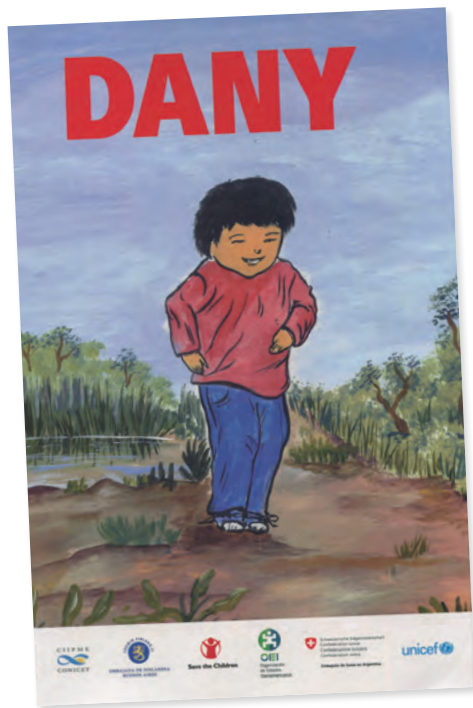
Adicionalmente, se reconoce una insuficiencia de materiales didácticos de alfabetización pertinentes, de calidad y con enfoque etnográfico: la producción de materiales didácticos para la enseñanza o la alfabetización de la lengua indígena sigue siendo un desafío.

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 3

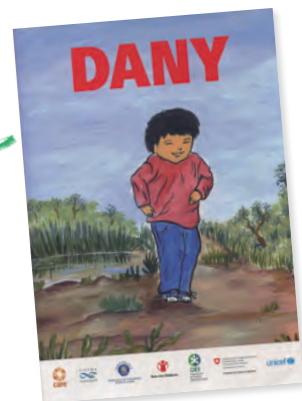
Las historias

En la Guía 1 presentamos los contenidos y las actividades para el trabajo de la Unidad 3 del libro *Dany* y de la Unidad 3 del libro *Dany – Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*, es decir de “Dany y su familia” y “Caperucita Roja”, historias que se transcriben en las próximas páginas.

Como se explica en la Guía introductoria para docentes, se presentan dos versiones de la historia para ser utilizadas de acuerdo con los distintos niveles de dominio del español de los niños: Nivel 1 o “Propuesta de base” y Nivel 2 o “Hablamos un poco más”, diferenciadas por color.



Libro *Dany*. Unidad 3 “Dany y su familia”



Libro *Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*.
Unidad 3: “Caperucita roja”



Libro Dany. Texto. Unidad 3: "Dany y su familia"

Nivel 1 - "Propuesta de base" Nivel 2 - "Hablamos un poco más"

Págs. 12 y 13



Dany está con su familia: su abuelo Juan, su abuela Eluisa, su mamá Beatriz y su papá Argelio. La abuela de Dany calienta agua en la pava. La mamá pisa frutos con el mortero y el papá corta el pescado con el cuchillo.

Dany y su abuelo están con los chivos. Muy cerca del abuelo está el perro de Dany. Dany está con su familia: su abuelo Juan, su abuela Eluisa, su mamá Beatriz y su papá Argelio. La abuela de Dany calienta agua para preparar el cocido. La mamá pisa frutos y el papá corta el pescado para comer a la noche. Dany y su abuelo están con los chivos y uno de los perros de Dany.

Pág. 14



Ahora, Dany y su abuelo van con los chivos al corral. Dany grita: "¡Adentro, adentro!" Los chivos grandes caminan al corral. Pero un chivo chiquito y blanco corre lejos del corral. La abuela dice: "¡Uy el chivito blanco... el chivito blanco!"

Ya es tarde, Dany y su abuelo llevan a los chivos al corral. Dany grita: "¡Adentro, adentro!" Los chivos grandes caminan despacio hacia el corral, pero uno no entra. Un chivito chiquito y blanco se aleja del corral. La abuela se agarra la cabeza y dice: "¡Uy el chivito blanco... el chivito blanco se va lejos!"

Pág. 15



Dany corre al chivo blanco. La mamá y el papá de Dany también corren al chivo blanco y gritan: "¡¡Adentro, adentro!!". El chivo también corre. Ahora está más cerca del corral.

Entonces, Dany corre al chivito blanco. La mamá y el papá de Dany también corren al chivito mientras gritan: "¡¡Adentro, adentro!!". El chivito, asustado, también corre. Ahora está más cerca del corral.

Pág. 16



Dany corre y grita: "¡¡Adentro, adentro!!". El perro también corre al chivo... el chivo corre rápido y, al final, entra al corral.

Dany corre y grita: "¡¡Adentro, adentro!!". El perro también corre al chivo... el chivo, asustado, también corre rápido. Cada vez está más cerca del corral. Finalmente, el chivo entra al corral.

Pág. 17

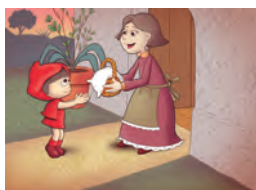


Dany, muy rápido, cierra la puerta del corral y dice: "Listo, ya están todos los chivos adentro del corral."

Cuando el chivito blanco está adentro del corral, Dany, muy rápido, cierra la puerta y dice: "Listo, ya están todos los chivos adentro del corral". Los abuelos y los papás de Dany dicen: ¡Muy bien Dany! ¡Muy bien! Dany está contento y su familia también.

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

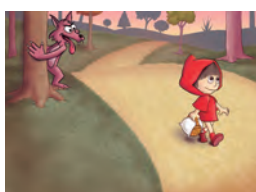
Texto del cuento N° 3 "Caperucita roja"



Pág. 22

Estas son Caperucita Roja y su mamá. La mamá le da a Caperucita una canasta con comida. La comida es para la abuela de Caperucita.

Caperucita Roja y su mamá están en la puerta de la casa. La mamá le da a Caperucita una canasta llena de comida para llevar a su abuela.



Pág. 23

Caperucita camina y camina despacio por el monte. Va a la casa de su abuela con comida. Pero, atrás de un árbol, hay un Lobo. El Lobo ve a Caperucita y a su canasta y dice: "Mmmmm... ¡Comida!".

Caperucita camina y camina despacio por el monte. Va a la casa de su abuela para llevarle comida. Está muy contenta. Pero, atrás de un árbol, hay un Lobo. El Lobo ve a Caperucita y a su canasta y abre los ojos muy grandes. Tiene hambre.



Pág. 24

El Lobo está muy cerca de Caperucita. Quiere la comida que está adentro de la canasta. Caperucita se asusta y dice: "Noooo, es para mi abuela".

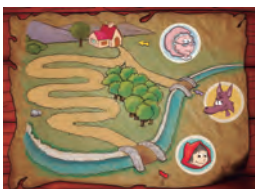
El Lobo se acerca a Caperucita. Tiene hambre, quiere la comida que está adentro de la canasta. Caperucita se asusta y dice: "Noooo, es para mi abuela".



Pág. 25

Entonces, el Lobo habla con Caperucita: Lobo: ¿Cómo te llamás? Caperucita: Caperucita Lobo: Caperucita, ¿adónde vas? Caperucita: Voy a la casa de mi abuela. Lobo: ¿Jugamos una carrera?

Entonces, el Lobo camina junto a Caperucita y le pregunta: Lobo: ¿Cómo te llamás? Caperucita: Caperucita Lobo: Caperucita, ¿adónde vas? Caperucita: Voy a la casa de mi abuela. Lobo: ¿Jugamos una carrera?



Pág. 26

Para ir a la casa de la abuela de Caperucita hay un camino muy corto y un camino muy largo. El Lobo le dice a Caperucita: "Vos andá por este camino y yo voy por el otro". Así, Caperucita va por el camino muy largo y el Lobo va por el camino muy corto.

Para ir a la casa de la abuela de Caperucita hay dos caminos: uno muy corto y otro muy largo. El Lobo le dice a Caperucita: "Vos andá por este camino y yo voy por el otro". Así, Caperucita va por el camino muy largo. Camina mucho pero igual está muy lejos de la casa. En cambio, el Lobo va por el camino muy corto y...

Continúa en página siguiente.

Para ir a la casa de la abuela de Caperucita hay un camino muy corto y un camino muy largo. El Lobo le dice a Caperucita: “Vos andá por este camino y yo voy por el otro”. Así, Caperucita va por el camino muy largo y el Lobo va por el camino muy corto.

Para ir a la casa de la abuela de Caperucita hay dos caminos: uno muy corto y otro muy largo. El Lobo le dice a Caperucita: “Vos andá por este camino y yo voy por el otro”. Así, Caperucita va por el camino muy largo. Camina mucho pero igual está muy lejos de la casa. En cambio, el Lobo va por el camino muy corto y...



Pág. 27

El Lobo llega muy rápido a la casa de la abuela de Caperucita. La abuela grita: “¡¡Aaaah!!”.

Llega muy rápido a la casa de la abuela de Caperucita. Cuando la abuela lo ve, se asusta y grita: “¡¡Aaaah!!”.



Pág. 28

La abuela se va corriendo. El Lobo se pone un vestido amarillo y un pañuelo amarillo de la abuela en la cabeza.

La abuela se va corriendo. El Lobo se viste como la abuela, se pone un vestido amarillo y un pañuelo amarillo en la cabeza.



Pág. 29

Después, Caperucita llega a la casa de la abuela. ¡¡Toc, toc, toc!! “Hola, abuela”, dice Caperucita y el Lobo contesta: “Hola, Caperucita”.

Un poco más tarde, Caperucita llega a la casa de la abuela. Está cansada de caminar tanto. ¡¡Toc, toc, toc!! “Hola, abuela”, dice Caperucita y el Lobo contesta: “Hola, Caperucita”.



Pág. 30

Caperucita dice: “Abuela, ¡qué orejas tan grandes!”

Caperucita dice: “Abuela, ¡qué orejas tan grandes!”



Pág. 31

El Lobo contesta: “Para escucharte mejor”.

El Lobo contesta: “Para escucharte mejor”.



Pág. 32

Caperucita dice: “Abuela, ¡qué nariz tan grande!
Caperucita dice: “Abuela, ¡qué nariz tan grande!”



Pág. 33

El Lobo contesta: “Para olerte mejor”.
El Lobo contesta: “Para olerte mejor”.



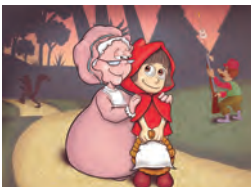
Pág. 34

Caperucita dice: “Abuela, ¡qué boca tan grande!
Caperucita dice: “Abuela, ¡qué boca tan grande!”



Pág. 35

El Lobo contesta: “¡¡¡¡¡Para comerte mejor!!!!”. Caperucita está muy asustada pero el papá y la abuela ya están cerca de la casa.
El Lobo contesta: “¡¡¡¡¡Para comerte mejor!!!!”. Caperucita está muy asustada pero el papá y la abuela ya están cerca de la casa.



Pág. 36

El papá de Caperucita, muy enojado, dispara; el Lobo se asusta y se va corriendo. La abuela y Caperucita están muy contentas.
El papá de Caperucita, muy enojado, dispara; el Lobo se asusta y se va corriendo. La abuela abraza a Caperucita y le da un beso. Las dos están muy contentas.



Propuesta de actividades

1. Introducción

El objetivo de esta unidad es que los niños aprendan a presentar a sus familias, a nombrar y describir objetos de cocina y comidas, a expresar su existencia y ubicación en el espacio, y a mencionar algunas acciones habituales relacionadas con las de comer y cocinar, entre otras realizadas en el entorno familiar.

Dado que el tema central es la familia, se prevé generar un espacio en las clases para la realización de actividades con las de los niños que quieran y puedan asistir a la escuela. Aunque se acordarán con quienes decidan participar, se proponen algunas opciones:

- 1. Artesanías:** el familiar de algún niño asiste a la sala para enseñar a realizar artesanías con arcilla, barro, masa, plastilina o el material que se disponga. Algunas actividades posibles son practicar diversas figuras, elegir una y modelarla, esperar que se seque y pintarla, armar una exposición.
- 2. Tejidos:** el familiar de un niño enseña cómo se realiza algún tipo de tejido. En este caso podría mostrarse la planta original de la que se extraen las fibras para tejer, las fibras ya listas para el tejido, las semillas u hojas o raíces utilizadas para teñir las fibras, la forma de tejer alguna prenda y también diferentes tejidos terminados. Eventualmente puede planificarse una serie de actividades que se desarrolle a lo largo de las cinco semanas que involucra esta unidad y que redunde en la confección de un tejido destinado a permanecer en la sala.
- 3. Comidas:** el familiar que concurre a la sala presenta alimentos tradicionales o de otro tipo. Por ejemplo, si lleva frutos recolectados en el monte, muestra cómo se preparan para comer: si se comen enteros, si se pisan con el mortero y se comen en polvo, si se les agrega agua, si son la base para la preparación de una comida elaborada.
- 4. Juegos:** el familiar de alguno de los niños enseña a jugar algún juego tradicional del que puede participar o tan sólo mostrar a los niños para que lo hagan ellos.

5. **Canciones, música, instrumentos musicales:** el familiar de algún niño realiza una presentación relacionada con la música. En el caso de tratarse de algún instrumento, puede enseñar cómo confeccionarlo (mostrando los materiales y el proceso) y también cómo tocarlo.
6. **Relatos:** las familias comparten cuentos y leyendas con los niños de la sala.

Los familiares realizan las actividades en la lengua en que se sientan más cómodos: qom, wichí, español, otras. El maestro, por su parte, colabora con las actividades y las aprovecha para recuperar y expandir vocabulario en español, por ejemplo:

1. Recupera el parentesco del familiar o los familiares presentes en la sala: “la mamá de...”, “el abuelo de...”, “el papá de... se llama...”, etcétera.
2. Presenta las actividades que los familiares realizan: “la mamá de ... hace un tatú” (en el caso de las artesanías), “la abuela de... teje...”, “la hermana de... pisa frutos”, “la mamá de... juega a... / juega con...”, “el abuelo de... canta/ toca...”, etcétera.
3. Recupera vocabulario visto o presenta nuevo. Por ejemplo, en el caso de:
 - a. Las artesanías, si se realizan animales y se pintan, recupera los nombres de los animales, colores y formas y, eventualmente, incorpora nuevos.
 - b. El tejido: retoma los colores y agrega vocabulario específico: planta, fibra, semilla o bien, yica, cinturón, aros, pulseras, etcétera.
 - c. La comida: presenta los nombres de los frutos o del alimento del que se trate y de los objetos para prepararlos, como mortero, pava, olla.
 - d. Los juegos: recupera los nombres de los objetos que se usan para jugar (por ejemplo, sogas), las reglas de los juegos, etcétera. También es posible retomar con los familiares algunos de los juegos presentados en la Guía 2, por ejemplo carreras, caminatas, juegos de pelota. Los juegos nuevos pueden incluirse en un fichero a fin de tener presentes sus reglas para ampliar el repertorio lúdico de los niños.
 - e. La música: presenta los nombres de los instrumentos, los materiales con los que estén hechos, cómo se hacen, cómo se tocan, etcétera.

Si se presentan cuentos o leyendas, conversa con niños y familiares para reconstruirlos entre todos y pueden escribirse a fin de conformar un libro de historias propias de la comunidad.

Si por alguna razón no pudieran organizarse actividades con las familias, esta guía, al igual que las anteriores, propone secuencias de actividades diarias que van más allá de las mismas.

En cuanto a los relatos incluidos en la Unidad 3, y en consonancia con lo propuesto en las guías anteriores, se presenta en primer lugar la historia de Dany: “Dany y su familia” (Semana 3) y, luego, el cuento: “Caperucita Roja” (Semana 4). Ambos relatos cuentan, como en casos anteriores, con versiones de nivel 1 y nivel 2 según se trate de la “Propuesta de base” o “Hablamos un poco más”, respectivamente.

El trabajo con la historia etnográfica correspondiente a esta tercera unidad, “Dany y su familia”, se organiza en dos partes. La presentación de:

1. El vocabulario relacionado con los miembros de la familia, algunas actividades realizadas habitualmente por ellos y los objetos involucrados en dichas actividades (lámina inicial).
2. La historia propiamente dicha (la lectura completa del texto).

La focalización en estos dos diferentes aspectos se identifica en el esquema semanal como: 1º) “Dany y su familia” y 2º) “Dany y el chivo”. Aunque como en planteos anteriores el punto 1º se centra en la incorporación del vocabulario específico de la unidad, en esta oportunidad el trabajo con la lámina inicial también involucra la producción de discurso: a partir de ella se promoverá que los niños presenten a sus propias familias. En tanto el punto 2º focaliza, como siempre, en discurso el narrativo y la lectura: se conversará sobre las actividades que los niños realizan con algún integrante en particular de sus familias (por ejemplo, ir con el abuelo a buscar animales para encerrarlos en el corral, como se plantea en “Dany y el chivo”). Eventualmente, de acuerdo con el nivel de conocimiento de español de los niños, se podrá conversar también sobre otras actividades diferentes a las que se mencionan en el relato.

Con respecto a “Caperucita Roja”, luego de algunas actividades relacionadas con los personajes centrales del cuento, se presenta la historia completa.






En relación con la lectura de los relatos, la Unidad 3 propone trabajar como con las guías precedentes, es decir, con lecturas repetidas y dialogadas. También como en los casos anteriores, las distintas versiones de los textos (nivel 1 y nivel 2) se presentan acompañadas por una serie de preguntas de diferentes niveles de complejidad para orientar el trabajo tanto durante la lectura como, posteriormente, en la reconstrucción de la historia leída.

En lo referente a las actividades nuevas, en esta guía se incorporan de modo sistemático: “Escribir historias” y “Sonido inicial”. La primera corresponde al grupo de “actividades centradas en el discurso (relatos)” y la segunda a las “actividades centradas en los sonidos de las palabras y en la relación sonidos - letras”.

Escuela de Enseñanza Primaria (EEP) N° 418, Comunidad Mocoví, Chaco.



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

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

A continuación se caracteriza cada una de ellas.

Vocabulario

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.

Otras actividades se focalizan en la producción, es decir, en el hecho de que el niño debe decir la palabra (no sólo comprenderla) (...)

Y, en otro grupo de actividades, ambas destrezas orales, comprender y producir, se encuentran integradas.”

Discurso narrativo. La propuesta de lectura de los relatos

“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)”¹.

Los docentes deben leer sistemáticamente todas las historias, cuentos y leyendas presentes en los libros *Dany y Dany. – Na’aqtaguec, Na’qaatqa, Relatos, Tolhomtes* tanto para favorecer los procesos de alfabetización en la lengua materna como en una lengua segunda.

Para abordar la lectura de las historias, cuentos o leyendas siempre se proponen tres instancias:

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

a. La conversación inicial previa a la lectura

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

b. La lectura propiamente dicha del texto

Luego del primer intercambio, la maestra lee el texto de la historia. Debe ir mostrando el libro a los niños y leer de manera dialogada, es decir que a medida que lee realiza aclaraciones y preguntas que favorezcan la comprensión de la historia.

Además, debe realizar por lo menos cuatro (4) lecturas del mismo texto en distintos días y, en cada una de esas ocasiones, conversar con los niños sobre el relato.

En las guías se proponen preguntas que el maestro puede formular a los niños mientras lee. Se presentan a partir de la tercera lectura en la “Propuesta básica” y de la segunda en “Hablamos un poco más”, ya que es importante que los niños tengan un mayor conocimiento del texto antes de sumar la tarea de comprender, además del relato, las preguntas sobre el mismo.

¹ Serie La alfabetización temprana en el Nivel inicial. Propuestas de enseñanza, 2015, Guía 1. Pag. 9). Disponible en <https://oei.int/coleccion/la-alfabetizacion-temprana-en-el-nivel-inicial>

Los tipos de preguntas

Las preguntas que se formulan tienen características diferentes.

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 tiene muchos animales..." (Nivel 1) **Pregunta:** ¿Qué tiene Dany? **Texto:** "La gallina, enojada, corre a Dany. Dany dice: "Uuuuh, la gallina" y se va corriendo".

Preguntas: ¿Cómo está la gallina? ¿está contenta, está enojada, está dormida?, ¿Qué hace la gallina? mira a Dany, toca, corre?, ¿Y Dany? ¿qué hace? ¿toca al pollito, se va?

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

Ejemplos:

Texto (Nivel 2): "... la gallina no quiere, está muy enojada y corre a Dany. Dany grita "Uuuuh, la gallina" y, asustado, se va corriendo."

Preguntas: ¿Qué pasa con la gallina? ¿qué hace la gallina? ¿qué hace Dany?

2. Preguntas sobre información implícita

Se trata de información que no está dicha en el texto, por lo que tiene que inferirse de la situación.

Ejemplos:

Texto (Nivel 2): "... la gallina no quiere, está muy enojada y corre a Dany. Dany grita "Uuuuh, la gallina" y, asustado, se va corriendo."

Preguntas: Además de las preguntas del punto 1.b, se suman: ¿Por qué se enoja la gallina?, ¿por qué se asusta Dany?

Las preguntas sobre información explícita (del tipo 1.a) se encuentran fundamentalmente en el trabajo con los textos de nivel 1/“Propuesta básica” y, en alguna medida, también en los textos de nivel 2/“Hablamos un poco más”. Son importantes para que los niños se familiaricen con los pronombres interrogativos (qué, quién, cuándo, cuánto, cómo, etc.), sepan qué tipo de información demanda cada uno, y luego los utilicen para pedir información preguntando adecuadamente.

Esto implica enormes diferencias entre los niños que escuchan las lecturas en su lengua materna y los que no. Claramente, niños de cinco o seis años hablantes nativos del español reconocen sin dificultad las diferencias entre los pronombres, mientras que aquellos para los que el español es su lengua segunda necesitan aprenderlas. En este sentido, el contraste “¿qué tiene Dany?” / “¿quién tiene muchos animales?” permite, entre otras cosas (orden de las palabras, entonación, etcétera), distinguir 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 en mayor medida hacia las preguntas del grupo 1.b: “¿qué pasa?”, “¿qué hace?”, “¿y entonces?”.

Aunque las respuestas a estas preguntas suelen encontrarse explicitadas en el texto, la comprensión de una pregunta planteada de un modo más general (y, en consecuencia, la asociación con la información adecuada en el texto) implica un mayor conocimiento de la lengua. Preguntas como “¿qué pasa?”, “¿qué hace?”, “¿y entonces?”, “¿cómo está?”, “¿cómo se siente?” focalizan en aspectos propios de la estructura narrativa: conflictos, intentos de resolución, consecuencias, emociones e intenciones de los personajes, presentando otro nivel de complejidad.

Además, que este tipo de preguntas sólo excepcionalmente pueden responderse con una sola palabra por lo que su planteo por parte del maestro y su colaboración en la (re)formulación de las repuestas de los niños los ayuda a desarrollar vocabulario, sintaxis y, progresivamente, discurso.

Finalmente, el último tipo de preguntas (tipo 2) presenta mayor complejidad que los anteriores. Preguntas como “¿por qué se asusta Dany?” implican explicitar información que no está dicha en el texto (en el ejemplo citado: “porque la gallina quiere picotearlo”). Los niños necesitan la colaboración del docente para reponer la información no dicha, así como para disponer de las palabras que pueden expresarla (como “picotear”). Este grupo de preguntas está propuesto para los niños con mayor dominio 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, luego de la lectura, se propone que reconstruyan el relato entre todos. Como esto requiere de la comprensión del texto, se aconseja a partir de la tercera o cuarta vez que se lee. En este caso también se sugiere que el maestro haga preguntas para ayudar en la renarración.

Cabe recordar que la situación lingüística de los niños puede ser muy diversa con respecto a su conocimiento del español, lo que además irá variando conforme lo conozcan más. 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 incrementar 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 o a través de las distintas unidades. Debe tenerse presente que la interacción durante la lectura que involucra las preguntas del grupo 2 es el objetivo a alcanzar para todos los niños, incluso para los que comiencen con la “Propuesta básica”.

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. Es posible jugar, por ejemplo, al “bingo de animales” sólo nombrando animales: “perro”, o bien, integrando esa palabra a una estructura: “tengo un perro” / “es un perro”, etc.”.

Es importante que los docentes tengan 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 los propios juegos y, en consecuencia, sus reglas.

El bingo, memotest, dominó, veo veo, entre otros que se proponen, son juegos con reglas convencionales, es decir que se definen por reglas propias externas al jugador y necesitan ser enseñadas por otro conocedor del juego².

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).

² Se recomienda la lectura de los Cuadernos N° 4 *Juego Reglado. Un álbum de juegos* y N° 8 *Juegos con reglas convencionales: ¡Así me gusta a mí!* de la Serie “El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza-disponibles en: <https://oei.int/coleccion/es/el-juego-en-el-nivel-inicial-propuestas-de-ensenanza>

Para jugar al bingo, el memotest y el dominó, además de conocer las reglas, se necesita contar con los materiales, lo cual no puede darse por garantizado.

Otros juegos, como el veo veo, las rondas (lobo está) o los juegos con movimiento (perros y chivos, mancha salteada, Simón dice) solo requieren que un jugador experto explique las reglas, por lo que pueden jugarse fácilmente en los hogares. Ampliar el repertorio lúdico es parte del rol del educador.

La escuela puede garantizar que los niños los conozcan y aprendan, y tengan ocasiones reiteradas para jugarlos con su maestro y con otros niños. El dominio de las reglas es progresivo y demanda tiempo, por lo que recomendamos que los maestros enseñen versiones sencillas para ir complejizando, que los juegos se enseñen orden según su nivel de complejidad y que cada uno se juegue varias veces antes de pasar a otro.

En este sentido, en la guía los juegos se presentan en el siguiente orden:

- 1. Bingo:** de imágenes de 4/6 casilleros para jugar en grupos entre (+ -) 3 niños. Los niños deben reconocer la palabra, identificarla con la imagen y tapanla en su cartón. La primera vez que se juega, la maestra canta el nombre de la imagen (por ejemplo, gallina) y los niños se fijan si la tienen. Todos juegan a la vez y prestan atención a la misma imagen. Una vez que se conocen las reglas, es conveniente jugar en pequeños grupos de 4 o 5 niños en los que uno de ellos sea el que cante el nombre de las imágenes y los otros niños completen sus cartones.
- 2. Memotest:** con 4, 6 u 8 tipos de imágenes (con 8, 12 o 16 fichas). En este caso no solo tienen que reconocer la imagen y la palabra sino también memorizar la posición y esperar el turno. Conviene comenzar a jugar en parejas o tríos.
- 3. Dominó :** El dominó es un juego de estrategia que supone seguir el camino atendiendo a los dos extremos, observando cómo colocar los iguales y qué ficha poner para evitar que el otro pueda avanzar.

Proponemos presentarlos en este orden para facilitar tanto el dominio del juego como del contenido (vocabulario, las estructuras, los sonidos y otros aspectos de la lengua segunda).

Los tres deben utilizarse con distintos niveles de complejidad en el transcurso de la escolaridad, por lo menos durante el primer grado de la escuela primaria, ya que para dominar sus reglas es indispensable jugarlos en reiteradas ocasiones.

Otro tipo de juego presente en las guías es el dramático, muy propicio para favorecer el desarrollo lingüístico y aprender vocabulario y estructuras, entre otras ventajas. En el caso de la Guía N° 1, como la temática es de animales, se privilegia un tipo de juego dramático en particular: el juego con escenarios. En la presente, como las situaciones son de la vida cotidiana, los niños pueden jugar a partir de escenarios y de juguetes, pero también, puede destinarse un área de la sala o el aula para suscitar un juego dramático en que los niños interpreten diferentes roles. Por ejemplo:

1. Comidas: armar un rincón con espacio para cocinar con utensilios propios de la comunidad, comer y alimentar a los muñecos.
2. Situaciones de vida cotidiana: como dormir al bebé, recibir visitas, limpiar la casa, etcétera.
3. Escenario de compra y venta de artesanías realizadas por los niños. Puede tener dos espacios: uno donde se confeccionan y otro donde se venden³.

Un último juego dramático que aparece en esta guía consiste en la dramatización de pequeños fragmentos de cuentos o relatos y en el juego con títeres para dramatizar situaciones breves ya sea espontáneas o guionadas.

Sonidos de la lengua

En el marco de las actividades con el vocabulario se proponen tareas que focalizan 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 niños.

Actividades cotidianas

Con actividades cotidianas nos referimos centralmente a las situaciones de saludo inicial y despedida y a las presentaciones del inicio de clases, asociadas a ciertas canciones y juegos. A estas han de sumarse otras que no se detallan en las guías pero que son ocasión de trabajo con vocabulario y estructuras como las situaciones de desayuno, merienda y almuerzo y las de higiene.

En las primeras semanas de trabajo con la Unidad 3, hay una presencia mayor de las actividades centradas en las palabras, luego se suman las de sonidos y, finalmente, las de relatos. A partir de la semana 3, ya se encuentran integrados todos los tipos de actividades, lo que se mantendrá en el abordaje del resto de las unidades.

³ En la publicación *El Nivel Inicial en el ámbito rural. Propuestas de enseñanza* se puede consultar las propuestas del proyecto "El vendedor ambulante: de compras y vendedores" disponible en: <https://oei.int/oficinas/argentina/publicaciones/el-nivel-inicial-en-el-ambito-rural>

Actividades centradas en el discurso (relatos)

Escribir historias

En el marco de “Inventar historias”, actividad presentada en la Guía 2, se propone la nueva tarea de “Escribir historias”. Como se explicó en Dany: una propuesta... el objetivo es, por un lado, que los niños aprendan que lo que dicen puede registrarse por escrito, que la escritura es lenguaje; y por el otro, que una de las funciones de la escritura es conservar las historias que se inventan (así como también conocimientos, informaciones, etc.) para poder compartirlas con otras personas en distintos momentos.

“Escribir historias” se inscribe en una secuencia de actividades:

Inventar historias:

Esta tarea se realiza sistemáticamente desde la Unidad 2. A medida que los niños conozcan mejor la actividad y tengan mejor dominio del español podrán, con la ayuda del maestro, inventar historias progresivamente más extensas, completas y complejas. Por ejemplo, al principio es suficiente producir una frase: “Los abuelos sapos y las mamás iguanas juegan una carrera” que luego puede completarse: “Los abuelos sapos y las mamás iguanas juegan una carrera. Las iguanas ganan la carrera”. Finalmente, las historias pueden volverse más complejas, por ejemplo: “Los abuelos sapos y las mamás iguanas juegan una carrera. Los sapos corren muy rápido pero ganan las iguanas”.

Escribir historias:

Si bien inventar historias no supone escribirlas, escribir historias sí implica haberlas inventado. Cada vez que tiene lugar la actividad, niños y el maestro eligen una y deciden cómo escribirla. De este modo, “Inventar historias” funciona también como planificación de la escritura.

Se sugiere que el maestro presente un afiche con el título “Escribimos historias” en el que irán registrándose por escrito las historias elegidas.

Es importante que el maestro diga en voz alta las palabras que va escribiendo, para que los niños comprendan que lo que se dice y lo que se escribe es lo mismo, que la escritura es lenguaje. Al terminar de escribir la historia, la leen entre todos.

Leer las historias escritas a “invitados”:

Invitar periódicamente personas relacionadas con la escuela (familiares, niños de otras salas, maestros) para compartir las historias escritas por el maestro con la colaboración de los niños, servirá para mostrar que una de las funciones de la escritura es conservar esas historias y comunicarlas a otras personas en distintos momentos.

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

Sonido Inicial

Como se señaló en la introducción a la Guía 2, el desarrollo de conciencia fonológica facilita el proceso de alfabetización⁴. Con este objetivo, en esta guía se incorporan actividades de reconocimiento del “Sonido inicial” de las palabras que se suman a las de “Rima”. En estas nuevas actividades se presentarán las letras y su relación con los sonidos de la lengua. Hacia el final de la guía se proponen también tareas de lectura y escritura de palabras.

Cuando los niños comiencen a escribir el docente podrá invitarlos a “Escribir historias” proponiéndoles escribir, con su ayuda, alguna palabras a registrar.

Con las nuevas actividades que aquí se presentan, “Escribir historias” y “Sonido inicial”, se completan todas las tareas previstas para el desarrollo de la propuesta en los diferentes aspectos considerados: discurso, palabras y sistema de escritura (sonidos / letras). Así, la Guía 3 incluye:

Actividades centradas en el discurso (relatos)	Actividades centradas en las palabras: vocabulario y estructuras lingüísticas básicas	Actividades centradas en los sonidos de la lengua y en la relación sonidos - letras
Lecturas dialogadas y repetidas de Dany y de Cuentos y leyendas (Guías 1, 2, 3)	Láminas iniciales de las historias de Dany (Guías 1, 2, 3)	Canciones (Guías 1, 2, 3)
Lectura en eco (Guías 2 y 3)	Tarjetas (Guías 1, 2, 3)	Rimas (Guías 2 y 3)
Inventar historias (Guías 2 y 3)	Canciones (Guías 1, 2, 3)	Sonido inicial (sonidos - letras) (Guía 3)
Escribir historias (Guía 3)	Juegos (Guías 1, 2, 3)	

Se propone que los maestros lleven adelante el trabajo con los contenidos y los relatos de las Unidades 4, 5 y 6 a partir del diseño y la implementación de los distintos tipos de actividades.

⁴ 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.

2. Contenidos lingüístico - comunicativos. Unidad 3

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. En “Hablamos un poco más” se consideran parte de la producción.

Funciones Comunicativas	Propuesta de base	Hablamos un poco más
Nombrar a los miembros de la familia	mamá, papá, abuelo/a, hermano/a, hijo/a y <i>plurales</i> .	otros miembros de la familia posesivos: mi, tu, su y <i>plurales</i>
Describir personas	Verbo tener Algunas características físicas: pelo (colores), bigote, etc. Algunas prendas de vestir: vestido, gorro, pañuelo, etc.	flaco, alto, bajo, retomar y completar ropa
Nombrar objetos para cocinar	Pava, mortero, cuchillo, parrilla, leña, jarro, cucharón, olla Verbo ser/tener	otros objetos de cocina
Describir objetos para cocinar	¿Cómo es? ¿De qué color? Se recuperan tamaños y colores	Formas
Expresar acciones habituales relacionadas con cocinar y comer	Calentar, pisar, cortar, cocinar, comer, tomar- yo, vos, él/ella.	preparar comida, cortar, pelar, mezclar, pisar, oler, etc.
Nombrar comidas	Comidas, en particular frutas Verbo ser/tener	otras comidas
Expresar la existencia de algo (comida)	¿Qué hay...? Hay un/a ... (<i>frutas</i>) Manzana, banana, mandarina, naranja, limón, pera, uva, durazno.	retomar estructuras con “hay”
Contar	Retomar y continuar la serie según corresponda	=
Ubicar	Retomar las expresiones vistas y agregar: cerca – lejos	retomar preguntas y respuestas con el verbo estar

3. Detalle de actividades Unidad 3

Las actividades se presentan por semana y por día.

Unidad 3 - Semana 1				
Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Saludar y cantar				
Juego en sectores.	<i>Historias de Dany</i> "Dany y familia"	Juego con hermanos	<i>Historias de Dany</i> "Dany y familia"	<i>El lobo y la familia</i>
<i>Historias de Dany</i> "Dany y familia"	Juego en sectores.	<i>Historias de Dany</i> "Dany y familia"	La familia (dramatización)	Inventar historias
Familia de animales	La familia (dramatización)	La familia (dramatización)	Memotest de familia de animales	Escribir historias
Rima	Inventar historias	Rima	Lectura en eco: "La liebre..." 1	Rima
Cantar: "Plim, plam, plom"	Cantar: "El sapito"	Cantar: "Plim, plam, plom" (variación)	Cantar: "El sapito" (variación)	Cantar: "Plim, plam, plom" (variación)
Cantar y despedirse				



Referencias:

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

Escuela 4513, Orán, Salta.

Materiales:

- ✓ Juegos y juguetes.
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas con imágenes: Animales y sus cachorros (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Hojas con animales para formar familias y pintar (una por niño).
- ✓ Materiales para pintar.
- ✓ Tarjetas para rima: Perro Mariano y perra Teresa (Cuadernillo de material didáctico 3).

Saludar y cantar

En este primer saludo se propone incluir a las familias que acompañen a los niños de este modo:

1. Saludar y presentar a todos los familiares que hayan asistido a la escuela. Los familiares pueden presentarse a si mismos, o bien pueden ser presentados por la maestra, que aclara si es la mamá, el abuelo, etc. de que niño de la sala o grado. También puede invitarse a hermanos mayores que asistan a la misma escuela. Si los familiares quieren presentarse ellos mismos, pueden hacerlo en qom, wichí, español, etcétera. En el caso de que la presentación se realice en una lengua diferente del español, el maestro retomará en español el vocabulario relacionado con la familia.
2. El maestro le pide a un niño que salude en español y se presente: “Hola, ¿cómo te llamás?” Cuando el niño ya saludó y dijo su nombre, el maestro le presenta al niño un familiar: “Él es... / Ella es... la mamá, el tío, etc. ... de...” e invita al niño a saludarlo.
3. El maestro también puede formar un tren con los niños, dar vueltas por la sala y, cuando llegan donde se encuentra un familiar, saludarlo y presentarse: “Hola, soy...”.

Después los niños cantan una canción de saludo. Se puede retomar alguna de las propuestas en las unidades anteriores y adaptarla a los contenidos de la presente. Por ejemplo:

Hola, hola

¡Hola, hola!

¿Cómo estás?

Yo, muy bien

¿Vos qué tal?

La canción se repite varias veces personalizando los saludos, por ejemplo:



¡Hola, hola!... (nombre de un niño)
¿Cómo estás?
¡Hola, hola!... (nombre de otro niño)
¿Qué tal?
¡Hola, hola! Mamá
¿Cómo estás?
¡Hola, hola! Papá
¿Qué tal?

Hola, hola para vos

Hola, hola para vos y para mí
hola, hola, para vos y el jardín
despacito, más ligero, me lo pongo de sombrero
se me cae, lo levanto, y así termina el canto.

Hola, hola para vos y para mí
hola, hola para mamá y para mí
hola, hola para papá y para mí.
Etcétera.



Olas que vienen, olas que van

Olas que vienen, olas que van.
Hola, chicos, ¿cómo les va?
Olas que vienen, olas que van.
Hola, mamás, ¿cómo les va?
Hola, papás, ¿cómo les va?
Etcétera.



También pueden enseñarse canciones tales como la Chacarera de la Bienvenida (Vuelta Canela, Disponible en https://youtu.be/qft0IO9Pg_8).

Si hay familiares presentes se cantan las canciones nombrando el familiar que corresponda: mamá, abuelo, tía, primo, etcétera. Si no hay, el maestro puede cantar estas canciones como en las unidades anteriores e ir modificando la letra a medida que se vayan presentando los miembros de la familia en las distintas actividades de la unidad.

En este espacio, a lo largo de las semanas, los familiares pueden enseñar alguna canción a los niños en qom, wichí, español, etcétera.

Juego en sectores

La idea es invitar a los familiares a que jueguen con los niños dentro de la sala. La maestra puede armar varios sectores de juego como se venían presentando en la Unidad 2 o bien armar los que considere más relevantes para la ocasión, por ejemplo el de dramatización con bebés y elementos de higiene (bañaderas, pañales, frascos) y el de bloques y autos (se pueden armar pistas). Pueden incluirse objetos de vida cotidiana como platos, cucharas, cocina, vasos para jugar a preparar la comida, servir el desayuno, dar de comer a los bebés. Se espera que la interacción entre los familiares y los niños se circunscriba a los temas de juego. El familiar o la maestra puede ir nombrando las acciones que ellos o los niños realizan, como “Vamos a preparar la papilla para el bebé ¿a su bebé le gusta la comida?” o “¿Armos una pista? Una pista larga para los autos”.

Como se señaló en la Unidad 2, luego de jugar se conversa con los niños sobre los juegos o juguetes: “¿qué es? ¿cómo es?” (por ejemplo, si es una muñeca pueden retomarse las partes del cuerpo) “¿vos qué juego/juguete tenés? ¿con qué jugaste? ¿con qué juego/juguete jugaste?”. En una situación en la que dos o tres niños jueguen juntos se menciona: “vos jugás con tal ¿con quién jugás?”. Al principio es suficiente si los niños contestan palabras sueltas (avión, dominó, Juan). En todos los casos el maestro los ayuda con la respuesta y ofrece la versión más completa: “tengo un avión”, “juego con un avión”, “juego con Juan”, etcétera. Si en la sala se cuenta con muñecos se puede aprovechar para hablar de la familia: por ejemplo “(nombre de la niña) tiene un bebé, juega a la mamá”, “(nombre de otra niña) también juega a la mamá”.

Hablamos un poco más:

En el caso de los niños que hablan un poco más, el maestro puede integrar en la conversación contenidos de las unidades anteriores, sin interrumpir el juego. Es importante que ponga en palabras lo que está sucediendo pero desde la perspectiva del jugador y no desde fuera.

Por ejemplo, si los niños juegan al dominó y el maestro está jugando con ellos, puede preguntar “¿qué ficha tengo que poner?”, “¿hay un perro y un chivo?”, “¿hay dos perros?”, “ahora podemos poner un perro o un gato ¿vos tenés?”.

De haber familiares presentes, se los integra con preguntas como “¿a quién le toca?, ¿a tu papá?”.

En cualquier situación de juego los jugadores dialogan o hacen comentarios sobre lo que va ocurriendo, pero si alguien “de afuera” comienza a preguntar resulta una intrusión. Para evitarlo, maestro y familiares, juegan con los niños. Sus preguntas, indicaciones, comentarios, sugerencias como jugadores tienen un efecto positivo en los niños y aportan dinamismo al juego.

Libro *Dany*: “Dany y su familia” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, págs. 12 y 13

De estar presentes familiares:

1. En el transcurso de esta semana, distintos familiares pueden iniciar esta actividad hablando de quienes conforman sus propias familias, en la lengua materna de los niños, en español o eventualmente en ambas lenguas. El maestro resaltará la relación entre quien habló y el niño que corresponda (“es la abuela de...”.) y, finalmente, presentará la familia de Dany.
2. Los familiares, los niños y el maestro se reúnen en el sector destinado a las historias de Dany. El maestro retoma una vez más los parentescos de los familiares presentes con los niños centrándose en mamá, papá, abuela, abuelo: “Él es Dany”, el maestro presenta a Dany y luego sigue: “Él es...” (nombre de un niño), “Ella es... (nombre de una niña)” así presenta a varios niños de la sala y, finalmente, “Ella es... (nombre del familiar), es la mamá de... / la abuela de...”, etcétera. Luego, presenta la lámina inicial de la Unidad 3 y conversa con los chicos: “Él es Dany, ella (señalando a la mamá) es la mamá de Dany”. En el caso de haber una mamá en la sala, retoma: “Ella es la mamá de... (nombre del niño de la sala), ella (señalando la imagen) es la mamá de Dany”. Se realiza la misma presentación con otros miembros de la familia presentes: papá, abuelo, abuela.

Si no hay familiares presentes se trabaja directamente con la lámina: el maestro señala a Dany y luego a su mamá, su papá y sus abuelos. En todos los casos los presenta con la misma expresión: “Él es el papá de Dany”, “Él es el abuelo de Dany”, “Ella es la mamá de Dany”, siempre señalando las imágenes; y repite: mamá, papá, abuelo, abuela. Después, reparte los libros a los niños, se sienta junto a ellos y repasan los parentescos observando las imágenes. Finalmente, indica un personaje en la lámina y pregunta: “¿Es la mamá? ¿Es la abuela? ¿Quién es?”. Inicialmente es suficiente con que los niños respondan sí o no (o asientan o niegan con la cabeza), pero poco a poco dirán “mamá” o lo que corresponda, ayudados por el maestro.

Hablamos un poco más

El maestro puede completar la descripción de la lámina: qué animales se ven, cuántos son, cómo son, dónde están, etcétera, animando y ayudando a los niños a formular frases completas, por ejemplo “hay cinco chivos”. Asimismo, el maestro puede aludir a las personas que conforman la familia de Dany e incluir en su descripción el vocabulario de la ropa. Por ejemplo “¿qué tiene / que usa el abuelo de Dany?”, “tiene un pantalón marrón y una camisa blanca”.

Si hay familiares en la sala el maestro puede proponer a los niños que les cuenten quién es Dany y lo que saben de él: qué animales tiene, quiénes son sus amigos, a qué juega, etcétera.

Familias de animales. Vocabulario

Se retoman las tarjetas de animales correspondientes de la Unidad 1 y, entre todos, se recuerdan sus nombres. Luego el maestro puede pegar en el pizarrón las imágenes de animales adultos y cachorros (Cuadernillo de material didáctico 3) entremezcladas e ir armando las familias con la ayuda de los chicos, mientras los presenta, por ejemplo: “la perra mamá y los perritos”, “la gata mamá y los gatitos”, “la mamá gallina, el papá gallo y los pollitos”, “la mamá pata, el papá pato y los patitos”.

A continuación el maestro reparte hojas en las que se ven animales adultos y sus cachorros para que los niños los unan formando familias. Los niños que quieran pueden pintar los animales y “firmar” (copiar su nombre) su trabajo. El maestro conversa con ellos sobre lo que hacen: qué animal están pintando, de qué color, si es la mamá, el papá, etcétera.

Hablamos un poco más

Con los niños que hablan más, además de papá/mamá, pueden incorporarse las expresiones hijo/hija y sus plurales. Por ejemplo, se muestra la imagen de una perra y un perrito y se dice: “la mamá perra y el perrito”, “la perra es la mamá del perrito y el perrito es el hijo de la perra”, y lo mismo integrando los plurales: “la perra y los perritos”, “la perra es la mamá y los perritos son los hijos de la perra”, incluso retomando los posesivos, por ejemplo “la perra y su perrito/su hijo”, “la perra y sus perritos/sus hijos”. Es importante presentar varias imágenes en las que aparezcan distintas cantidades de crías para remarcar que el uso del plural corresponde a “más de uno”.

Rima

El maestro pega en el pizarrón las tarjetas con las imágenes del Perro Mariano y perra Teresa (Cuadernillo de material didáctico 3).

Recuerda con los chicos que se trata de perros y resalta la diferencia entre perro y perra. Luego, les cuenta que cada uno tiene un nombre, pregunta si saben cómo se llaman y al fin les dice que el perro se llama Mariano y la perra Teresa.

Puede conversar con los niños sobre sus propios perros y sus nombres. Finalmente, mientras señala las imágenes correspondientes, recita:

Dice el perro Mariano
que se agarren de la mano.
Dice la perra Teresa
que se toquen la cabeza.

Mientras, dramatizan las acciones de agarrarse de las manos y tocarse la cabeza. Las rimas se repiten más de una vez y luego el maestro dice cada frase incompleta para que los niños cierren: “Dice el perro Mariano que se agarren de la ...”. Terminan recitando la rima entre todos.

Cantar: “Plim, plan, plom”

El maestro presenta la canción “Plim, plam, plom”

Plam, plam, plam,
golpes con las manos,
Plom, plom, plom,
golpes con los pies,
Plim, plim, plim,
golpes en las rodillas,
Plim, plam, plom,
todos a correr.

Canta la canción completa y la dramatiza. Luego, la vuelve a cantar e invita a los niños a acompañarlo. Al principio, es suficiente con que los niños repitan las expresiones repetidas (plam, plam, plam, etc.) pero poco a poco podrán cantar la canción completa.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones aprendidas en la Unidad 1.

Materiales:

- ✓ Libro Dany.
- ✓ Juegos y juguetes (especialmente muñecos de niñas, niños y bebés).
- ✓ Materiales para disfraces de integrantes de la familia: bigotes, barbas, polleras/ vestidos largos.
- ✓ Tarjetas para “Inventar historias” (Tarjetas con imágenes: Animales y sus cachorros - Cuadernillos de material didáctico 3 y Juguetes - Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Tarjeta de un sapo (Tarjetas con imágenes para canción: “El sapito” - Cuadernillo de material didáctico 3).

Saludar y cantar

Se retoma alguna de las sugerencias del Día 1 de esta guía para saludar a los niños y sus familias.

Libro *Dany*: “Dany y su familia” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, pág. 12 y 13

Si hay familiares presentes en la sala, se inicia la actividad de la misma manera que se propuso el Día 1. Se focaliza en mamá, papá, abuela y abuelo, marcando las diferencias entre “la” y “el”. De lo contrario, el maestro presenta directamente la lámina y recuerda con los niños quiénes aparecen; puede completar la descripción recuperando otras palabras que los niños conocen: animales (chivos, perro) y colores. Luego, se sienta y repasa todo el vocabulario señalando lo que corresponda en los libros de los niños. Si se interesan por algo más de lo que aparece en la imagen (por ejemplo el fuego, la pava, el pescado) el maestro introduce ese vocabulario. Después puede:

1. Señalar a alguien en la imagen y preguntar “¿quién es? ¿es el abuelo? ¿es el papá? ¿es el/la... de Dany?”.
2. El maestro pregunta algo y el niño señala la respuesta, por ejemplo “¿quién es el papá?, ¿éste? (señalando uno de los personajes) ¿éste?” y espera que el niño señale a la persona correcta (o diga “sí” cuando el maestro la señale); si es necesario, lo ayuda. Puede incluir también a Dany, por ejemplo, cuando señala preguntando “¿quién es este? ¿es el abuelo? ¿es el papá?”, continuar “no, no es el abuelo, no es el papá ¿quién es?” y ayudar a los niños a decir que es Dany.

Hablamos un poco más

Se completa la descripción de la imagen y se realizan preguntas incluyendo todo lo visto por los niños: “¿qué animales hay? ¿hay chivos? ¿cuántos? ¿cómo son? ¿de qué color? ¿dónde? ¿qué hacen: corren, caminan, saltan...?”, etcétera. Se llama la atención sobre las diferencias: corre/ corren, camina/ caminan. En el caso de las personas, se recupera la descripción de la ropa.

Juego en sectores

Continúa el juego en sectores. En el de dramatización se dramatiza la vida cotidiana de la familia con bebés, muñecas, biberones, cucharitas, telas de diferentes tamaños, envases vacíos de champú, etcétera. Los niños pueden realizar acciones vinculadas con la higiene (bañar, cambiar pañales, peinar) o la alimentación (preparar papilla, dar de comer al bebé). El adulto que juegue en ese sector va poniendo en palabras lo que sucede (“Este bebé está sucio... lo voy a bañar ¿Cómo está tu bebé? El mío se llama Juan y ¿el tuyo cómo se llama?”). Es muy importante que el adulto observe las acciones que realiza el niño con los juguetes e interactúe a partir de ellas para no imponer situaciones.

En el sector de bloques pueden incluirse maderas y autos. La intervención también es desde el juego.

Hablamos un poco más

Pueden incluirse prendas que faciliten la caracterización de los niños (por ejemplo polleras, vestidos, sombreros, bigotes). Si el docente participa del juego puede incluir desde el rol que asuma algunos comentarios y/o preguntas para recuperar las expresiones vistas previamente: “qué lindo bebé ¿es tu hijo? ¿cuántos hijos tenés? ¿y tenés hermanos?”, etcétera.

Juego de dramatización con bebés

La propuesta es jugar con títeres de palito que representen una mujer adulta (mamá), un hombre adulto (papá), un niño o niña, un bebé. El maestro toma uno y lo hace hablar: “Yo soy la mamá de tal” e insta a todos a responder “Hola mamá de tal”. Reparte los títeres para que los niños los manipulen y los hagan “hablar”. Probablemente iniciarán el juego en solitario, por lo que el maestro con su títere comenzará breves diálogos para que de a poco se formen parejas de niños con títeres y se saluden entre sí (Ej. “hola mamá, hola papá... yo soy la mamá de... yo soy el papá de...”).

Hablamos un poco más

Mientras juegan, el maestro circula entre los grupos y pregunta por los diferentes roles integrando temas ya vistos: “¡Hola!, ¿quién sos? ¿sos el papá? ¿sos la mamá? ¿cómo se llama tu hijo? ¿cómo estás? ¿estás cansado? y tu hijo, ¿está cansado/contento/ dormido?”, etcétera.

Inventar historias

El maestro muestra las imágenes de animales adultos y cachorros (Cuadernillo de material didáctico 3) y entre todos los nombran, describen (tamaño, color, etcétera) y relacionan, por ejemplo: la perra mamá, el perro papá, el perrito hijo, la perrita hija; el perro hijo y la perra hija son hermanos.

A continuación, el maestro les pregunta a los niños: “¿qué hacen estos animales?, ¿qué hace el papá perro?, ¿y la mamá gallina?”, “¿qué hacen el papá lobo y sus hijos, los lobitos?”, etc. Si no obtiene respuesta, les muestra tarjetas de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2) o juguetes (por ejemplo una pelota) y ofrece ejemplos: “el papá lobo y sus hijos, los lobitos, juegan a la pelota”, “la gatita y su hermano, el gatito, juegan con el robot”, “el papá perro y la mamá gallina juegan una carrera de autos”, etcétera. Pueden formularse diferentes opciones para una misma familia de animales y luego repetir la secuencia para las otras familias.

Finalmente, el maestro invita a los niños a jugar con las tarjetas (animales adultos, cachorros, juguetes) para inventar historias de familias de animales y sus juegos. Mientras las eligen, el maestro se acerca a ellos y los ayuda a contar sus historias.



Cantar: “El sapito”

El maestro muestra a los niños la tarjeta con la imagen de un sapito (Cuadernillo de material didáctico 3), pregunta qué animal es y entre todos recuerdan su nombre. Luego presenta la canción “El sapito”.



Aaaapa dice el sapito,
aaaapa dice el sapito,
El sapito dice apa,
el sapito dice apa, apa.

Primero, los chicos escuchan toda la canción. Luego, el maestro canta verso por verso y los invita a repetir la expresión “apa”, prolongando el sonido inicial cuando corresponde. Progresivamente podrán comenzar a cantarla de manera más completa.

A lo largo de los días la canción se retomará en distintas oportunidades variando las vocales de las expresiones que “dice el sapito” (oopo, iipi, etcétera) para llamar la atención de los niños sobre los sonidos de la lengua en general y, en particular, sobre los sonidos iniciales.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños con alguna de las canciones aprendidas en unidades anteriores.

Día 3

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Juguetes (bebés, muñecos de nenes y nenas).
- ✓ Materiales para disfraces de integrantes de la familia: bigotes, barbas, polleras, vestidos largos, pañuelos, talco para pintarse el pelo.
- ✓ Tarjetas con imágenes para rima: El ratón Ramón y la oveja Rebeca (Cuadernillo de material didáctico 3).

Saludar y cantar

En el caso de contar con la presencia de familiares se lleva adelante esta parte de la clase con alguna de las actividades sugeridas el Día 1. Si no, a partir de este tercer día pueden incluir en las canciones de saludos la mención de los miembros de la familia van conociendo, por ejemplo:

¡Hola, hola! Mamá, ¿cómo estás?

¡Hola, hola! Papá, ¿qué tal?

Hola, hola para mamá y para mí

Hola, hola para papá y para mí

Juego con la familia

Ya que esta unidad propone realizar actividades con las familias de los niños, la dinámica se repite una vez por semana. En esta ocasión se invita a los hermanos mayores que estén en la escuela para sumarse a algunas de las actividades de la Unidad 2: carreras, caminatas, juegos de pelotas.

Para empezar, el maestro los presenta: “(nombre del hermano) es el hermano de (nombre del niño de la sala)”. Puede recuperar vocabulario que los niños ya conocen, por ejemplo: “(nombre del hermano) es grande, (nombre del niño de la sala) es chiquito”, o bien, “(nombre del niño de la sala) tiene un hermano/ dos hermanos. El hermano de... se llama...”, etcétera. Finalmente, juegan al juego elegido. En el marco de estas actividades el maestro recupera todo el vocabulario visto a lo largo de la Unidad 2 (correr, despacio/ rápido, saltar, patear, con la mano, con la cabeza, etcétera) y los juegos presentados en ese momento (memotest, bingo, títeres).

Libro *Dany*: “Dany y su familia” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, pág. 12 y 13

El maestro presenta la lámina y se conversa de la misma manera que el Día 2. Luego introduce los nombres de los personajes. Comienza con los padres: “La mamá de Dany se llama Beatriz”, “El papá de Dany se llama Argelio”. Progresivamente los niños comienzan a responder preguntas como: “¿Es la mamá? ¿es la abuela? ¿quién es? ¿cómo se llama?”.

Luego se puede preguntar a los niños los nombres de los miembros de sus propias familias: “y tu mamá ¿cómo se llama?”, etcétera.

Hablamos un poco más

Se conversa con los niños sobre sus papás, mamás y abuelos y, eventualmente, otros miembros de la familia (tíos, primos, sobrinos, etcétera), en la medida en la que conozcan estas expresiones. Se incorporan también otros contenidos: “¿cuántos tíos tenés? ¿y tías? ¿viven en tu casa? ¿viven con vos o viven en otra casa? ¿vos vivís en tu casa con tu mamá y tu tío vive en su casa?, etcétera.

Juego de dramatización con bebés

Se retoma la actividad de dramatización propuesta para el Día 2 pero ahora se suman los abuelos. El maestro muestra las imágenes del abuelo y la abuela de Dany y señala que él tiene “el pelo blanco” y ella “un pañuelo en la cabeza”. Luego, propone a los niños jugar a las familias de mamás, papás, niños y abuelos; presenta cada familia al resto del grupo, los saluda y, finalmente, anima a los niños a saludarse y presentarse entre sí mencionando el parentesco: “hola, abuelo”, “hola, mamá”, etcétera. Puede colaborar en el armado de “familias” pero es importante hacerlo sobre la base de cómo los niños van agrupándose espontáneamente a partir de los roles que asumen.

Se incorporan títeres de abuelos y abuelas. Si alguno de los niños juega solo, con dos (uno en cada mano) moviéndolos o haciendo que se saluden, el maestro se suma con otro títere y promueve la interacción con los demás.

Hablamos un poco más

Mientras los niños se caracterizan como los personajes, el maestro los describe, por ejemplo se acerca a uno de los “abuelos” y dice: “Este abuelo tiene el pelo blanco, un pantalón azul y una camisa verde”, “Esta abuela tiene un pañuelo rojo en la cabeza y un pantalón corto”. Poco a poco invita a los niños a participar de la descripción. Cuando al fin la dramatización comienza, el maestro puede asumir también un rol (abuelo/a, mamá/papá) desde el que animar a los niños a incluir saludos más completos, presentaciones, etcétera, como “Hola, abuelo, ¿cómo estás?” / “Bien, muy bien, ¿y vos?”, “hola, mamá, ¿cómo estás?”, “¿él es tu hijo? ¿cómo se llama?”.

Rima: El ratón Ramón y la oveja Rebeca

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de un ratón, una oveja, un camión y una muñeca (Cuadernillo de material didáctico 3) y menciona con los chicos de qué animales y juguetes se trata. Luego, les cuenta que esos animales tienen nombre: el ratón se llama Ramón y la oveja, Rebeca. Repitiéndolo varias veces, juega con esas rimas antes de presentar la rima completa, lo que hace al fin mientras señala la imagen del ratón o de la oveja según corresponda:



Dice el ratón Ramón
que corras hasta el camión.
Dice la oveja Rebeca
que juegues con la muñeca.

Mientras lee, dramatiza las acciones de correr y de jugar con la muñeca. Repite esto más de una vez, y luego dice cada frase incompleta para que los niños digan la palabra que rima: “Dice el ratón que corras hasta el”, etcétera. Para terminar, vuelven a recitar la rima entre todos.

Cantar: “Plim, plan, plom” (Variación)

El maestro retoma la canción “Plim, plan, plom” con los niños y luego propone cambiar la vocal en las expresiones que se repiten. Por ejemplo:

Plam, plam, plam,
golpes con las manos.
Plem, plem, plem,
golpes con los pies.
Plum, plum, plum,
golpes en las rodillas.
Plam, plem, plum,
todos a correr.

Como anteriormente, el maestro canta la canción completa, la dramatiza y luego la vuelve a cantar e invita a los niños a acompañarlo. Al principio es suficiente con que lo hagan en las expresiones repetidas (plam, plam, plam, etcétera) pero de a poco podrán cantar la canción completa.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños con alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

Día 4

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Material para disfraces de integrantes de la familia: pañuelos, talco para pintarse el pelo, bigotes / barbas, polleras largas y muñecos.
- ✓ La liebre y la tortuga - Afiche con el texto correspondiente a las pág. 17 de la historia.
- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: “El sapito” (Cuadernillo de material didáctico 3).

Saludar y Cantar

Se propone trabajar con una de las canciones de saludos mencionando los distintos miembros de la familia, como se hizo el Día 3.

Libro *Dany*: “Dany y su familia” - Vocabulario.

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, pág. 12 y 13

El maestro presenta la lámina y se conversa de la misma manera que los días previos pero centrándose en la familia: “la mamá, el papá, la abuela y el abuelo son la familia de Dany”, “esta es la familia de Dany”, etcétera. Luego, el maestro recuerda los nombres de la mamá y el papá de Dany y agrega los de los abuelos: “La abuela de Dany se llama Eluisa”, “El abuelo de Dany se llama Juan”, lo que se incorpora a la charla: “¿Es el papá? ¿es el abuelo? ¿quién es? ¿cómo se llama?”, o bien, “el papá se llama Aaa....”, “la abuela se llama Eee....” animando a los niños a completar los nombres. Después puede preguntar: “¿Quién es Eluisa? ¿es la mamá? ¿es la

abuela? ¿quién es?”. Al principio basta que los niños respondan señalando en la imagen (por ejemplo, “¿Quién es Elisa?” y los niños señalan a la abuela) pero progresivamente contestarán (“abuela”). El maestro los ayuda con las respuestas, ofrece la versión más completa (por ejemplo “Elisa es la abuela de Dany”) y luego pregunta a los niños por los nombres de sus abuelos, padres, madres y hermanos.

Hablamos un poco más

Se suman a la conversación los nuevos contenidos trabajados con el grupo de niños.

Juego de dramatización con bebés

El maestro propone a los niños jugar a la familia, como el día anterior. Ofrece dos espacios: uno con títeres (mamá, papá, abuelo, abuela) y otro con juguetes y elementos para caracterizarse según el rol elegido. Habrá un momento para que el grupo se organice y comience a interactuar. Entonces el maestro puede tomar un rol diferente al ya asumido e iniciar diálogos nuevos. Puede presentar escenas nuevas: jugar carreras entre los papás, jugar a caminar lento como los abuelos. La escena no debe ser forzada sino que el maestro la propone desde su rol de jugador.

Hablamos un poco más

Luego de las caminatas, carreras, saltos, el maestro comienza a caminar como si le doliera un pie y dice “Ay, me duele el pie”, luego se toca el hombro y dice “Ay, me duele el hombro”, etcétera. Se acerca a uno de los grupos de niños, por ejemplo el de “abuelos”, y les propone caminar como si les doliera la espalda. Cuando lo hacen dice “a este abuelo le duele la espalda” o bien “a los abuelos les duele la espalda”. Puede asignar distintas partes del cuerpo a los distintos grupos: “a las mamás les duele la cabeza”, “a las abuelas les duelen los pies”, etcétera. Para terminar, propone jugar a “¿Qué le duele a ...?” para lo que invita a un niño “abuelo” a simular que le duele un pie y decir “ay, ay” mientras camina con dificultad. Entonces pregunta a los otros niños: “¿qué le duele al abuelo?”. Es probable que contesten sólo con la parte del cuerpo que corresponde (“pie”, “el pie”) por lo que lo retoma y ofrece la expresión más completa: “al abuelo le duele el pie”.

Escuela 4555, Rosario Vera Peñaloza,
Alto de la Sierra, Salta



Juego: Memotest de familia de animales

Se retoman las imágenes de animales adultos y cachorros utilizadas para la actividad “Familia de animales” del Día 1 (Cuadernillo de material didáctico 3). Luego de recordar entre todos los nombres de los animales y sus relaciones, se juega al memotest con esas tarjetas. La maestra explica que, en este caso, no hay que encontrar dos animales idénticos sino a la mamá/el papá y a su hijo/a.

Al principio el juego puede consistir en encontrar parejas de adultos y cachorros con las fichas puestas de forma visible: cada niño, por turnos, elige una pareja y la nomina. Hecho esto se puede pasar a jugar en pareja al memotest tradicional.

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

Lectura en eco (1): Cuento “La liebre y la tortuga”

1. Relato del cuento

El maestro propone a los chicos volver contar entre todos la historia de “La liebre y la tortuga”. Toma el libro y va narrando a medida que pasa las imágenes. Para que los niños participen hace preguntas: “¿qué animales son?, ¿a qué juegan? ¿cómo corre la liebre? ¿y la tortuga?”. Puede hacer pausas para que los niños completen información, por ejemplo “La liebre corre muy muy rápido y la tortuga camina...”.

También puede detenerse para dar lugar a que los niños recuerden cómo continúa la historia. Por ejemplo: “La liebre corre, corre y corre y, al final...”. Antes de dar vuelta la página pregunta “¿qué pasa con la liebre después de correr, correr y correr?”. Da vuelta la página y continúa: “... se cansa. La liebre está muy cansada”.

Así, preguntando, haciendo silencios, apelando al recuerdo de los niños, continúa la historia hasta el final, siempre ayudando a los niños con sus intervenciones. También es importante que haga gestos (para resaltar, por ejemplo, correr rápido, caminar despacio) y use la entonación adecuada (por ejemplo, en las preguntas: “¿Jugamos una carrera? ¿vos y yo?”).

Durante las siguientes semanas retomará la historia de “La liebre y la tortuga” en distintas oportunidades. Se busca que los niños participen cada vez más de la narración.

2 Lectura en eco

Luego de recordar la historia entre todos, el maestro retoma el texto escrito “La liebre y la tortuga” con el objetivo de invitar a los niños a realizar una “lectura en eco”, que se realizará por fragmentos y a lo largo de distintas clases. En esta oportunidad, el maestro escribe en un afiche o en el pizarrón con letra grande el texto correspondiente a la página 17 del relato.

Lee el texto con la entonación adecuada, marcando las pausas y las preguntas, mientras va señalando las palabras con el dedo (de izquierda a derecha).

Luego vuelve a empezar pero invita a los niños a “leer” después de él: los invita a repetir lo que lee. Para que puedan “hacer que leen” el maestro debe leer frases breves y hacer pausas. Las pausas propuestas para la lectura del maestro están indicadas en el texto mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

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.

Nivel 2

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.

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

Cantar: “El sapito” (Variación)

Se retoma la canción “El sapito”. Como la vez anterior, primero la canta el maestro y luego invita a los niños a repetir, en principio las expresiones “apa” cada vez que aparecen. Progresivamente, los niños cantarán la canción completa.

Aaaapa dice un sapito,
aaaapa dice un sapito,
El sapito dice apa,
el sapito dice apa, apa.



Luego el maestro puede jugar a cambiar la vocal de la expresión “apa”. Pega en el pizarrón la imagen de un segundo sapo, señala al primero y canta “aaapa dice el sapito...” y al señalar el otro

Oooopo dice otro sapito,
Oooopo dice otro sapito,
El sapito dice opo,
el sapito dice opo, opo.

Para terminar el maestro puede alternar entre el primero y el segundo de los sapitos para que los niños varíen entre “aaapa” y “ooopo”.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones de la Unidad 1.

Día 5

Materiales:

- ✓ Tarjetas para “Inventar historias” (Tarjetas con imágenes de Animales y sus cachorros, parejas de animales para transformar en abuelos - Cuadernillos de material didáctico 3 y Tarjetas de Juguetes - Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Afiche para “Escribir historias”.
- ✓ Tarjetas con imágenes para la rima: El elefante y la rana (Cuadernillo de material didáctico 3).



Saludar y cantar

Con una de las canciones de saludos, van mencionándose los distintos miembros de la familia y luego se puede jugar con el paracaídas y una pelota, con la opción de que participen los familiares.

Juego del ¿Lobo está?

La maestra presenta una variación de este juego incluyendo a los familiares que estuvieran presentes. Ella comienza siendo el lobo y se esconde detrás de un árbol mientras los niños junto a sus familiares caminan por el patio, hasta que ella sale e intenta atraparlos, por lo que todos tratan de escapar. Si algún familiar lo desea puede hacer de lobo.

Hablamos un poco más

Retomando el juego “¿Lobo está?” con participación de los familiares, se sugiere a las maestras que observen los videos 8 y 9 disponibles en la serie audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial, ¿Lobo está? Patrimonio de los niños (<https://www.youtube.com/watch?v=papp9PYaS-w>) y ¿Lobo está? Lobo a caballo (https://www.youtube.com/watch?v=F_JamaCLOMY).

Inventar historias

Se vuelve a la actividad del Día 2, ahora sumando al abuelo y la abuela. El maestro, con la ayuda de los niños puede dibujarle o pegarle algunos elementos para transformar a los animales en abuelos y abuelas (Cuadernillo de material didáctico 3). Luego, se arman “familias diferentes” de animales y se elige a qué juegan. Por ejemplo: “El abuelo chanco, la mamá vaca y la hija potrancia juegan una carrera de autos y la abuela loba, el papá caballo y el hijo pollito juegan a las cartas”.

A medida que los niños tengan más experiencia en esta actividad el maestro podrá agregar más información, por ejemplo “¿dónde están? ¿en la casa? ¿en el monte? ¿en la escuela?” y nuevas expresiones lingüísticas: todos los días, siempre, mientras, etcétera. Así, los ayuda a formular sus historias de modo más completo y preciso, por ejemplo “En el monte, el abuelo chanco, la mamá vaca y la hija potrancia juegan una carrera de autos, mientras (tanto), en la casa, la abuela loba, el papá caballo y el hijo pollito juegan a las cartas”.

Escribir historias

Luego de inventar esas historias, el maestro propone escribir una de ellas (una buena opción es la última formulada entre todos porque será la que los niños tengan más presente) y pega en el pizarrón un afiche con el título “Escribimos historias”. Se los lee y empieza a escribir una versión “breve” de la última historia inventada, por ejemplo “El abuelo chanco, la mamá gallina y la hija loba juegan una carrera de autos” mientras va diciendo las palabras en voz alta. Al terminar, lee junto con los niños. Luego, colocan el afiche en algún lugar de la clase; si se asignó un rincón para la lectura de los cuentos (Rulitos, La liebre y la tortuga, Caperucita) puede ser allí. En días sucesivos, cada vez que se realice esta actividad, será allí donde se escriban las historias.

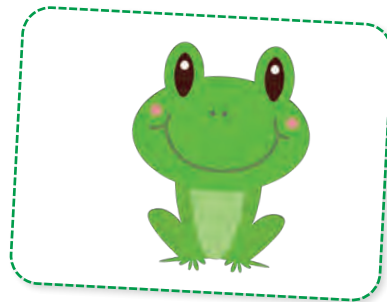
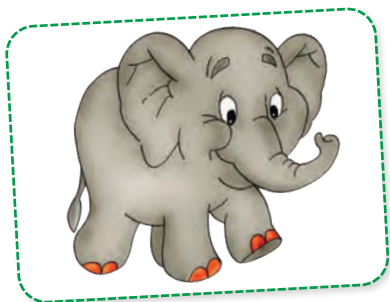
Cuando los niños tengan clara la dinámica podrán inventar historias en pequeños grupos y luego, ayudados por el maestro, compartirlas con sus compañeros y elegir entre todos una que registrar.

Periódicamente puede invitarse al salón a distintas personas vinculadas con la escuela (familiares, niños de otras salas, maestros) para leerles las historias recopiladas.

Rima

El maestro pega en el pizarrón las tarjetas con imágenes para la rima: El elefante y la rana (Cuadernillo de material didáctico 3), recuerda con los chicos los nombres de esos animales y finalmente, mientras señala cada una de las imágenes según corresponda, recita:

Dice el señor elefante
que corras hacia adelante.
Dice la señora rana
que corras a la ventana.



Mientras lee, dramatiza las acciones de correr hacia adelante y a la ventana. Repite las rimas más de una vez. Luego, dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen la palabra que rima: “Dice el señor elefante que corras hacia ...”, etcétera. Terminan recitando entre todos.

Cantar: “Plim, plam, plom” (Variación)

El maestro retoma la canción “Plim, plam, plom”; puede volver a proponer cambios de vocal en las expresiones que se repiten.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones de la Unidad 1. Semana 2.

Unidad 3 - Semana 2

Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10
Saludar y cantar				
Dany y su familia	Juego "Perros a correr"	Dany y su familia	Presento a mi familia (2)	Inventar historias
Morteros, pavas...	Inventar Historias	Presento a mi familia (1): La dibujo	¿Quién usa qué?	¿A qué jugamos?
Juego dramático	Escribir historias	Bingo de objetos para cocinar	Juego "Perros a correr"	Memotest de objetos para cocinar
Lectura en eco: "La liebre..." 2	Rima	Juego "Perros a correr"	Rima	Chivos y perros
Cantar: "El sapito" (Vaiación)	Cantar: "Mi cuerpo"	Cantar: "El sapito" (Vaiación)	Cantar	Cantar: "El sapito" (Vaiación)
Cantar y despedirse				

Referencias:

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

Escuela 4185, Peña colorada,
Salta.



Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas con imágenes: Elementos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Juguetes de cocina o elementos para representarlos .
- ✓ Materiales para caracterizarse de integrantes de la familia: pañuelos, talco para pintarse el pelo, bigotes, polleras / vestidos largos y muñecos.
- ✓ La liebre y la tortuga - Afiche con el texto correspondiente a las págs. 18 y 19 de la historia.
- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: “El sapito” (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

Si hay familiares de los niños presentes, el maestro puede:

1. Continuar con las canciones de saludos y presentaciones, fundamentalmente en el caso de que los familiares participen de las actividades por primera vez; o bien,
2. compartir alguna de las de las canciones ya conocidas por los niños, por ejemplo “El baile de los animales” e invitar a los familiares a cantarla y dramatizarla con todos.

Si no, se retoma “El baile de los animales”.

Hablamos un poco más

Para los niños que hablan más, se presenta la canción “La batalla del movimiento” comenzando con las primeras dos estrofas y completándola en las semanas 2 y 3. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=AlZeLejiuio>.

Libro *Dany*: “Dany y su familia” - Vocabulario**Propuesta de trabajo con la lámina inicial, pág. 12 y 13**

Nota: Se invita a los familiares presentes a hablar de sus actividades diarias, como cazar, buscar leña, trabajar en el pueblo, cocinar. Esto puede repetirse a lo largo de la semana con distintos familiares, en la lengua materna de los niños, en español o eventualmente en ambas. Luego, el maestro retoma la familia de Dany y presenta las actividades que realizan los distintos miembros.

El maestro retoma la lámina y la describe con la ayuda de los niños volviendo a todo lo visto los días anteriores sobre la familia de Dany, y agrega la descripción de los animales que aparecen en la imagen: “¿qué animales hay? ¿hay perros... gatos...? ¿qué animal es este? (señalando un chivo) ¿cómo es / son? ¿es/son grande/s, chico/s, blanco/s, marron/es?”. Luego introduce información nueva: (señalando a la mamá) “La mamá de Dany pisa los frutos con el mortero”, mientras lo dice indica el mortero y dramatiza la acción de “pisar”. Señala al papá y dice: “El papá de Dany corta el pescado con el cuchillo”, a la vez que señala la imagen y hace el gesto de cortar. Finalmente, focaliza en la abuela y dice “la abuela de Dany calienta agua en la pava” mostrando los distintos objetos nombra: leña, parrilla, pava, fuego. El maestro repite las frases varias veces y se sienta con los niños para señalar en sus libros las acciones que realizan el papá, la mamá y la abuela de Dany y los objetos que utilizan. Para terminar, hace preguntas sobre los objetos, por ejemplo, señala el mortero y dice: “¿qué es? ¿es una pava? ¿es un mortero?”.

Hablamos un poco más

Con los niños que conocen más español, además de revisar los nombres de los objetos se sugiere focalizar en las acciones: “la mamá pisa los frutos”, “el papá corta el pescado”, “la mamá pone los frutos en el mortero”, “la abuela pone la pava en el fuego, calienta el agua, pone leña en el fuego”. Luego de repetir algunas opciones, se formulan preguntas: “¿qué hace la mamá?” etcétera.

Morteros, pavas - Vocabulario

El maestro puede llevar a la clase distintos objetos que se utilizan en la cocina o bien visitar con los niños la cocina de la escuela y trabajar con los objetos que encuentren allí. Si estas opciones no son posibles, presenta a los niños tarjetas con las imágenes de mortero, pava, cuchillo, olla, jarro, sartén, parrilla, cucharón (Cuadernillo de material didáctico 3) pegadas en el pizarrón. Los ayuda a nombrarlos haciendo gestos, por ejemplo, pisar para el mortero, cebar para la pava, cortar para el cuchillo, revolver para la olla. Para terminar, puede preguntar: “¿qué usa el papá de Dany? ¿una olla? ¿un jarro? ¿un cuchillo? y la mamá, ¿qué usa?, etcétera. Si los niños no lo recuerdan, se retoma la lámina de Dany y entre todos recuperan la información.

Hablamos un poco más

Se retoman las acciones asociadas a los objetos presentados, como que el papá corta con el cuchillo, la mamá pisa con el mortero, para luego conversar con los niños sobre para qué los usan sus familiares: “¿qué hace tu mamá con el cuchillo? ¿qué hace tu papá con la parrilla?”, etcétera.

Juego de dramatización

El sector para dramatizar se subdivide en tres espacios simultáneos: uno para cocinar, otro para descansar y otro para comer, dejando al alcance de los niños elementos para caracterizarse como mamás, papás, abuelos y abuelas; alguno de los niños puede elegir ser hijo o hermano. Además se ofrecen objetos relacionados con las actividades de cada sector (cuchillos y pescados de cartón, morteros hechos con botellas descartables y palitos, piedritas, frutos secos, cucharas, etc.).

La maestra puede asumir también un rol para interactuar con los niños mientras juega: “hola, abuela, ¿cómo te llamás? ¿él es tu bebé? ¿cómo se llama tu hijo? ¿qué tenés? ¿una pava? ¿un mortero? ¿qué es?, y él (señalando a un compañerito) ¿qué tiene?”, etcétera.

También puede sentarse cerca y observar a la espera que algún niño la incluya, por ejemplo acercándole un bebé o algo que cocinó. Después de jugar, puede animar a los niños a hablar sobre lo que hicieron, por ejemplo “¿cómo cocinaron? ¿pisaron los frutos? ¿cortaron pescado?”.

Hablamos un poco más

Mientras juega el maestro focaliza en las acciones. Por ejemplo simula usar el mortero y dice: “piso frutos ¿y vos qué hacés? ¿pisás frutos, cortás el pescado?”. Al fin, propone jugar libremente con todos los juguetes de la sala y aprovecha la ocasión para introducir vocabulario asociado lo que los chicos hacen, por ejemplo: “¿sos un abuelo? ¿qué hacés? ¿manejás un camión? ¿dormís al bebé?”.

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

Lectura en eco (2) : Cuento “La liebre y la tortuga”

Se retoma la historia de “La liebre y la tortuga”. A partir de las imágenes del libro, se conversa y se reconstruye el relato con los niños (Ver Día 4 de esta misma guía) para luego proponerles una nueva “lectura en eco”. En esta oportunidad, el maestro escribe en un afiche o en el pizarrón con letra grande el texto correspondiente a las páginas 18 y 19 del cuento.

Lee el texto con la entonación adecuada y marcando las pausas. Va señalando con el dedo (de izquierda a derecha) las palabras que lee, luego repite la lectura e invita a los niños a leer. Para que puedan “hacer que leen”, él lee frases breves y hace pausas. Las pausas propuestas para la lectura del maestro se indican mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

La liebre corre muy rápido. La tortuga camina muy despacio. La liebre corre, corre / y corre / muy muy rápido / y, ahora, está muy cansada.

Nivel 2

La carrera empieza. La liebre corre muy rápido, pero la tortuga / camina muy despacio. La liebre está contenta. La liebre corre, corre / y corre / muy muy rápido / y, al final, se cansa. Ahora, la liebre está muy cansada.

Cantar: "El sapito" (Variación)

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de los dos sapos utilizadas el Día 4. Entre todos recuerdan al sapito "apa" y al sapito "opo" y vuelven a cantar la canción variando de "aaaapa dice un sapito....", etc. a "ooooo dice otro sapito...".



Aaaapa dice un sapito,
aaaapa dice un sapito,
El sapito dice apa,
el sapito dice apa, apa.
Oooooo dice otro sapito,
Oooooo dice otro sapito,
El sapito dice opo,
el sapito dice opo, opo.



Luego el maestro pega la imagen de un tercer sapo, lo señalan y cantan:

Iiipi dice otro sapito,
Iiipi dice otro sapito,
El sapito dice ipi,
el sapito dice ipi, ipi.



Para terminar el maestro puede señalar alternadamente los tres sapitos para que los niños varíen entre "aaaapa", "ooooo" e "iipi".

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones aprendidas en la Unidad 1.

Materiales:

- ✓ Dado de dos colores.
- ✓ Círculos de papel de dos colores (los mismos del dado) o tizas de dos colores para dibujarlos círculos en el suelo.
- ✓ Tarjetas con imágenes: Familia y Ropa (Cuadernillo de material didáctico 3), tarjetas de juguetes y tarjetas del juego Memotest de partes del cuerpo (Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Tarjetas con imágenes para la rima: El pollito Pepito y el perrito (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

Se recomienda siempre comenzar el día con una canción de saludo y seguir con otra canción o baile de los presentados el Día 6.

Juego de movimiento: "Perro a la cucha"

En el patio, la maestra enseña el juego "Perro a la cucha". Arma una ronda con los niños, y explica que la mitad serán cuchas, parándose con las piernas abiertas, y la otra mitad, ubicados debajo de los primeros, perros. Cuando la maestra diga "¡A correr!", los perros correrán por el patio, y cuando diga "Perro, a la cucha" deberán volver a sus cuchas. Los niños pueden ir cambiando de roles. En este link pueden observar cómo es el juego <https://www.youtube.com/watch?v=vRvGWm-7zfg>

Inventar historias

El maestro toma seis tarjetas de miembros de la familia (Cuadernillo de material didáctico 3) y seis tarjetas de juguetes (Cuadernillo de material didáctico 2). Las pega en el pizarrón formando dos columnas (una con las imágenes de los familiares y otra con las de los juguetes). Cuenta las tarjetas que hay en cada una e invita a los niños a contarlas junto con él; mientras lo hacen, escribe los números junto a cada imagen, de este modo: 1. mamá, 2 abuelo, 3. nene, 4 nena, 5. papá, 6. abuela / 1. auto, 2 pelota, 3. muñeca, 4 camión, 5. avión, 6. bolitas.



1



2



3



4



5



6



1



2



3



4



5



6

A continuación toma un dado y lo tira. Con los niños, mira qué número salió y lo busca en la columna de la familia (por ejemplo, si sale el 6, lo identifica y separa la imagen de la abuela) y vuelve a tirar el dado para buscar la imagen que corresponde en la columna de juguetes. Luego pega esas dos en otro sector del pizarrón y pregunta a los niños: “¿quién es? ¿qué tiene?” y los ayuda con la respuesta, por ejemplo “la abuela tiene un auto”. La secuencia se repite dos o tres veces y entonces agrega la pregunta “¿qué hace...?”. Por ejemplo, “¿qué hace la abuela con el auto?”. Si los niños no responden, él mismo contesta “juega”, “la abuela tiene una auto y juega”. Agrega a su vez la pregunta “¿con quién?” y para contestar vuelve a tirar el dado para elegir alguien en la columna de la familia, de lo que resulta, por ejemplo: “la abuela tiene un auto y juega con el nene”, “la abuela juega con el nene a los autos”, “la abuela juega una carrera de autos con el nene”. Eventualmente pueden agregarse las expresiones nieto/a. Se repite varias veces la secuencia completa buscando cada vez mayor participación de los niños a la hora de tirar el dado y decir el número, ubicarlo en la columna, separar las tarjetas, nombrar a las personas y armar la historia, siempre ayudados por el maestro. Progresivamente, podrán formular frases más complejas, con más información, como “la abuela tiene un auto y juega una carrera con el nene”.

Hablamos un poco más

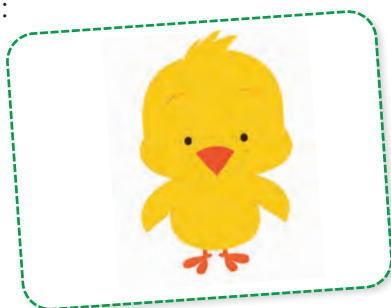
Se trabaja de la misma forma pero combinando familiares y partes del cuerpo (pueden usarse las tarjetas del Juego de Memotest de partes del cuerpo del Cuadernillo de material didáctico 2). Puede agregarse una columna de ropa y formar frases primero con dos ítems y luego con tres. Por ejemplo “A la mamá le duele la cabeza”, “A la mamá le duele la cabeza y se pone un gorro” (Tarjetas con imágenes: Ropa - Cuadernillo de material didáctico 3).

Escribir historias

Luego de inventar varias historias, el maestro propone a los niños escribir una de ellas. Para esto, retoma el afiche con el título “Escribimos historias”, lo pega en el pizarrón, lee el título a los chicos y empieza escribir una versión breve de la última historia inventada. Por ejemplo “El abuelo tiene una pelota y juega con la nena”; va diciendo en voz alta las palabras mientras las escribe. Al terminar, lee la historia junto con los niños. Luego, colocan el afiche en el lugar de la clase asignado.

Rima

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de un pollito y un perrito. Luego, les cuenta que el pollito se llama Pepito y les presenta a los niños la siguiente rima, que repite varias veces:



El pollito Pepito
le dijo al perrito:
pío, pío, pío,
tengo mucho frío.

Mientras lee, dramatiza “tener frío”. Luego, el maestro dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen la palabra que rima. Para terminar, vuelven a recitar la rima entre todos.

Cantar: “Mi cuerpo”

El maestro puede presentar la canción: “Mi cuerpo”.

Esta es mi cabeza,
este es mi cuerpo,
estas son mis manos,
y estos son mis pies.
Estos son mis ojos,
esta mi nariz,
esta es mi boca,
que canta plim, plim.
Estas orejitas sirven para oír,
y estas dos manitas para aplaudir.

Mientras canta, el maestro se señala las partes del cuerpo mencionadas. Luego vuelve a cantar e invita a los niños a acompañarlo. Al principio es suficiente con que nombren las partes del cuerpo que el maestro señala, pero de a poco podrán cantar la canción completa.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones de la Unidad 1.

Materiales:

- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: “Lobitos” (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Bingo de elementos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Dado de 2 colores .
- ✓ Círculos de papel de dos colores (los mismos del dado) o tizas de dos colores para dibujar los círculos en el suelo.
- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: “El sapito” (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

La maestra y los niños eligen con qué canción saludarse (Olas que vienen, Hola Hola, etcétera).

Cantar: “Lobitos”

El maestro puede presentar la canción “Lobitos”. Recuerda los nombres, los colores y los números con los chicos. Luego, mientras señala las imágenes, canta:

Cinco lobitos tiene la loba,
cinco lobitos tras de la escoba.
Cinco lobitos tiene la mamá,
blancos y negros como el papá.



Libro *Dany*: “Dany y su familia” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, pág. 12 y 13

El maestro vuelve a presentar la lámina y recupera con los chicos la información de los días anteriores: parentesco, actividades, objetos, animales. Conversa con los chicos: “¿quién es? (señalando a una de las mujeres de la imagen) ¿la mamá? ¿la abuela? ¿qué es esto? ¿es un mortero? ¿es un cuchillo?” o “¿qué tiene la mamá? ¿un mortero, un cuchillo?”, etcétera.

O bien, el maestro pide a un niño que señale en la imagen lo que corresponda a lo que dice, por ejemplo “El mortero, ¿es este (señalando la parrilla), este (señalando el mortero) o este?”. Si el niño señala un objeto equivocado, el maestro responde con las frases completas: “No, ese no es el mortero, ese es... (lo que el niño haya señalado). El mortero es este”, dice y señala el objeto correcto.

Hablamos un poco más

El maestro focaliza nuevamente en las acciones y conversa con los niños sobre las actividades de sus familiares. Por ejemplo “La abuela de Dany pone leña en el fuego”, “el papá de Dany corta el pescado con el cuchillo”, “y en tu familia, tu mamá/tu papá/tu abuela ¿pone leña en el fuego? ¿corta el pescado con el cuchillo?”, etcétera.

Eventualmente, si observa que los niños tienen suficientes conocimientos de español como para conversar sobre distintas actividades, puede hacer preguntas menos ajustadas a las presentadas en la lámina, preguntas más generales como “¿qué hace tu abuela/ tu papá / tu mamá?”. Puede ayudarlos ofreciendo opciones como “lava la ropa”, “barre el patio”, “compra en el pueblo”.

Presento a mi familia (1): La dibujo

El maestro vuelve a presentar la familia de Dany: “Esta es la familia de Dany: la mamá, el papá”, etcétera. Luego dibuja su propia familia en el pizarrón y la presenta, por ejemplo “Esta es mi familia: mi mamá y mi abuelo”. Después reparte hojas y lápices y anima a los niños a dibujar la de cada uno. Se acerca y conversa con ellos sobre sus dibujos: “¿quién es? ¿tu hermano? ¿tu abuelo?”, etcétera. Esta actividad se repite en distintos días para que el maestro pueda conversar con todos los niños focalizando en un grupo en particular en cada oportunidad.

Los niños pueden “firmar” (copiar su nombre) en los dibujos.

Juego: Bingo de elementos de cocina (1)

Se sigue la misma dinámica indicada para el “Bingo de animales” y para el “Bingo de juguetes” pero en esta oportunidad con cartones de cuatro elementos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3).



Juego "Perro a la cucha"

Se retoma el juego "Perro a la cucha" jugado el día 7, pero haciendo hincapié en las expresiones adentro y afuera, correr, caminar, despacio o rápido recuperando lo trabajado en la Unidad 2.

Cantar: "El sapito" (Variación)

El maestro pega en el pizarrón dos de las imágenes de sapos utilizadas en días anteriores. Entre todos recuerdan al sapito "opo" y al sapito "ipi" y vuelven a cantar la canción variando de "oopo dice otro sapito" a "iiipi dice otro sapito".

Oopo dice otro sapito,
Oopo dice otro sapito,
El sapito dice opo,
el sapito dice opo, opo.
Iiipi dice otro sapito,
Iiipi dice otro sapito,
El sapito dice ipi,
el sapito dice ipi, ipi.

Luego de recordar entre todos la canción, el maestro puede pegar en el pizarrón la imagen de un nuevo sapo, señalarlo y cantar:

Uuupu dice otro sapito,
Uuupu dice otro sapito,
El sapito dice upu,
el sapito dice upu, upu.

Para terminar el maestro puede alternar entre los tres sapitos para que los niños varíen entre "oopo", "iiipi" y "uuupu".

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones de la Unidad 1.

Materiales:

- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: “Lobitos” (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas con imágenes: Elementos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

La maestra elige una canción de saludo porque considera que los niños la saben o que deben reforzarla. Luego retoma la canción “Lobitos”, mostrando las tarjetas con imágenes (Cuadernillo de material didáctico 3) y tras cantarla, se cuentan con los dedos los lobitos para recordar los números. Se puede sumar también a la mamá y al papá, por ejemplo: “¿cuántos lobos hay? Uno, dos, tres, cuatro, cinco lobitos y la mamá, seis y el papá, siete”.

Presento a mi familia (2)

Se retoman los dibujos que los niños realizaron de sus familias el Día 8 para conversar otra vez sobre el tema; el maestro deambula entre ellos pero focaliza la charla en un grupo distinto de aquel con el que conversó cuando presentó la actividad. Se pueden pegar todos los dibujos en el pizarrón, e ir preguntando los nombres de los familiares o qué hacen, qué les gusta comer, etcétera.

¿Quién usa qué? - Vocabulario

Con las imágenes de los elementos de cocina del Cuadernillo de material didáctico 3 (cuchillo, mortero, pava, parrilla, olla, jarro, sartén, cucharón) pegados en el pizarrón, entre todos recuerdan los nombres. El maestro pregunta: “¿quién usa el mortero: la mamá de Dany, el papá o la abuela?, ¿quién usa el cuchillo?”, etcétera. En todos los casos, ayuda con las respuestas, eventualmente mostrando la lámina. También se puede realizar esta actividad focalizando en el objeto y no en la persona, por ejemplo “¿qué usa la mamá? ¿la pava? ¿el mortero? ¿y el papá? ¿qué usa el papá? ¿la parrilla? ¿el cuchillo?”. Si el maestro observa que los niños reconocen sin dificultad la diferencia qué/quién puede alternar ambas preguntas. Si no, las practica por separado, incluso en distintos días.

Hablamos un poco más

Se alternan ambos tipos de preguntas: “¿qué usa la mamá?”, “¿quién usa el mortero?” y se integran las acciones: “¿qué hace la mamá con el mortero?” retomando otros miembros de la familia, objetos y acciones.

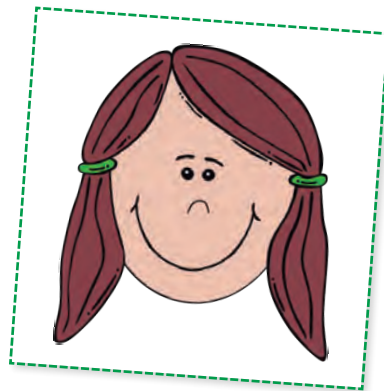
Juego: "Perro a la cucha"

Se vuelve al juego "Perro a la cucha" presentado el día 7, haciendo hincapié en las expresiones adentro y afuera, correr, caminar, despacio o rápido, recuperando así lo trabajado en la Unidad 2.

Rima

El maestro recuerda con los chicos los nombres de las partes de la cara y luego recita la rima:

En mi cara tengo boca
y también tengo nariz.
Mi boca se hace la loca
y mi nariz dice achís.



El maestro repite la rima más de una vez, luego dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen la palabra que rima y, para terminar, la recitan completa entre todos.

Cantar

Se retoma la canción "Mi cuerpo".

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1. En los siguientes links encontrarán canciones que mencionan partes del cuerpo:

El golpeteo (Vuelta Canela) <https://youtu.be/9BhCwRR9ixU>

Acá ta (Canticuenticos) <https://youtu.be/GgYVzNBT9VU>

También pueden jugar "Simón dice..." que consiste en cumplir la consigna que indica el líder sólo cuando comienza diciendo "Simón dice..." y no hacerlo cuando no se menciona el nombre "Simón". Por ejemplo: "Simón dice que nos toquemos la cabeza" y se la tocan, lo que no harían si no hubiese ocurrido la mención a Simón <https://youtu.be/eDVSX5M-ga0>

Materiales:

- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: “Lobitos” (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas para “Inventar historias” (Cuadernillos de material didáctico 2 y 3).
- ✓ Juegos y juguetes.
- ✓ Juego: Memotest de elementos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Imagen de corral e imágenes de chivos y perros para recortar y pegar (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: “El sapito” (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

Cantan una canción de saludo elegida por el maestro y luego se retoma la canción “Lobitos” (Cuadernillo de material didáctico 3) tras lo que entre todos vuelven a contar cuántos lobos hay y escriben los números.

Inventar historias

Se retoma alguna de las actividades presentadas en días anteriores para “Inventar historias” integrando familia, juguetes, elementos de cocina, etcétera. Las historias inventadas quedan pegadas en algún afiche o pizarrón para retomarlas.

Juego en sectores

La maestra prepara los materiales de cada sector para que los niños elijan en cuál jugar. Siempre pregunta e interviene enriqueciendo los momentos de juego sin entorpecerlo.

Como alternativa conversa con los niños y acuerdan a qué jugar. Pueden retomarse las caminatas, las carreras, los memotest, los juguetes, los títeres, etcétera, o puede haber hojas y lápices de colores para dibujar y pintar. En todos los casos, se les acerca para conversar sobre lo que hacen.

Pueden organizarse tres sectores: uno con juegos reglados (memotest y bingo), otro para dramatizar (con elementos o con los títeres), y otro para construir (bloques y autos).

En el espacio de bloques pueden agregarse cajas como si fueran estacionamientos. Se emplean las palabras que se utilizaron en el juego de los perros: cerca/lejos, adelante/atrás, dentro/fuera. También se pueden agregar animales del corral (chivos y perros) y corrales en los que colocarlos.

Juego: Memotest de elementos de cocina (2)

La dinámica es la misma que la presentada en la actividad “Memotest de animales” (Día 6, Unidad 1) pero ahora no se juega con animales sino con elementos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3).

Chivos y perros - Vocabulario

El maestro muestra la imagen del corral (Cuadernillo de material didáctico 3) o puede dibujarlo en el pizarrón y muestra a los chicos imágenes de chivos y perros para que jueguen a ponerlos adentro o afuera. Luego pega las imágenes de los chivos afuera del corral pero algunas muy cerca y otras muy lejos mientras dice “este chivo está cerca/lejos”, según corresponda. Señala a uno que está cerca y pregunta: “¿está cerca o lejos?”, lo que repite con varias imágenes para luego retirarlas para preguntar a los chicos dónde quieren que las pegue “¿cerca o lejos?” y seguir sus indicaciones; los niños pueden tomar su lugar siendo quienes pregunten y peguen. Al fin, reparte hojas con el dibujo de un corral e imágenes de chivos y perros para que los ubiquen según sus indicaciones, por ejemplo: “los chivos cerca corral, los perros lejos”. Los ayuda a realizar la actividad mientras conversa con ellos sobre lo que están haciendo.



Cantar: “El sapito” (Variación)

Se trabaja con esta canción de la misma manera que en días anteriores. En esta oportunidad se vuelve a contrastar “aaaapa” con “oooopo” y se suma “eeepe”.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones de la Unidad 1.

Unidad 3 - Semana 3				
Día 11	Día 12	Día 13	Día 14	Día 15
Saludar y cantar				
Historia de Dany: Dany y el chivo (1ra. lectura)	¿A qué jugamos?	Juego dramático con bebes	Juego dramático con objetos de cocina	Historia de Dany: Dany y el chivo (3ra lectura)
Juego dramático en pequeños escenarios	Lectura en eco: "La liebre..." 3	Historia de Dany: Dany y el chivo (2da. lectura)	Inventamos historias	Juego dramático en pequeños escenarios
Sonido inicial: nos presentamos como Uriel	Juego dramático con bebes	Dibujo y cuento	Escribir historias	¿A qué jugamos?
Sonido inicial: jugamos con Uriel	Rima	Sonido inicial: jugamos con Uriel	Rima	Sonido inicial: jugamos con Uriel
Cantar	Cantar	Cantar: "El oso y el osito"	Cantar	Cantar: "El oso y el osito" (Valiación)
Cantar y despedirse				



Referencias:

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

Materiales

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Imágenes de perros, chivos, chivitos pequeños y otros animales de corral para armar títeres (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Materiales (cartón, por ej.) para armar corrales.
- ✓ Títere Uriel para las actividades de sonido inicial (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas de elefante, ojo, azul, auto, oreja y escuela (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

Tras cantar la canción del saludo se retoma alguna ya trabajada, como “El baile de los animales”.

Libro *Dany* - Discurso narrativo

Historia etnográfica: “Dany y su familia” (págs. 14 a 17). 1ra. lectura

1. De estar presentes familiares, puede introducirse la historia de Dany conversando sobre las actividades que ellos realizan con animales: darles de comer, darles agua, llevarlos a pastar, encerrarlos en los corrales, etcétera. La actividad puede realizarse en la lengua materna de los niños, en español o eventualmente en ambas lenguas; los que hablan más pueden participar.
2. Luego, el maestro presenta cómo Dany y su abuelo encierran los chivos.
3. Entre todos describen la lámina inicial del modo más completo posible. Luego, el maestro lee ese texto (pág. 12 / 13) y avanza con la lectura (págs. 14 a 17).

Texto correspondiente a “Los animales de Dany”, Nivel 1 (Guía introductoria para docentes, Anexo 2 - Textos para recortar).

Página 12/13: Dany está con su familia: su abuelo Juan, su abuela Eluisa, su mamá Beatriz y su papá Argelio. La abuela de Dany calienta agua en la pava. La mamá pisa frutos con el mortero y el papá corta el pescado con el cuchillo. Dany y su abuelo están con los chivos. Muy cerca del abuelo está el perro de Dany.

Página 14: Ahora, Dany y su abuelo van con los chivos al corral. Dany grita: *¡¡Adentro, adentro!!*... Los chivos grandes caminan al corral. Pero un chivo chiquito y blanco corre lejos del corral. La abuela dice: *¡¡Uy el chivito blanco... el chivito blanco!!*

Página 15: Dany corre al chivo blanco. La mamá y el papá de Dany también corren al chivo blanco y gritan: *¡¡Adentro, adentro!!*. El chivo también corre. Ahora está más cerca del corral.

Página 16: Dany corre y grita: *¡¡Adentro, adentro!!*. El perro también corre al chivo... el chivo corre rápido y, al final, entra al corral.

Página 17: Dany, muy rápido, cierra la puerta del corral y dice: *Listo, ya están todos los chivos adentro del corral.*

El maestro lee y señala en las imágenes aquello a lo que refiere el texto, a la vez que dramatiza las acciones: “la mamá pisa frutos”, “el papá corta el pescado”, “Dany grita”, etcétera.

Luego de la lectura, el maestro anima a los niños a dramatizar distintas partes de la historia, por ejemplo, puede separar a los niños en “chivos” y “Dany” y que unos corran a otros, fijar un lugar como corral y correr cerca o lejos. En las dramatizaciones, los niños usan expresiones del relato, por ejemplo: “Adentro, adentro” y jugar con “uuuuuy el chivito blanco” agarrándose la cabeza como la abuela, “adentro, adentro” haciendo gestos con los brazos, etcétera.

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 correspondiente (págs. 12 y 13) y avanza con la lectura (págs. 14 a 17).

Texto correspondiente a “Los animales de Dany”, Nivel 2 (Guía introductoria para docentes, Anexo 2 - Textos para recortar).

Página 12 y 13: Dany está con su familia: su abuelo Juan, su abuela Eluisa, su mamá Beatriz y su papá Argelio. La abuela de Dany calienta agua para preparar el cocido. La mamá pisa frutos y el papá corta el pescado para comer a la noche. Dany y su abuelo están con los chivos y uno de los perros de Dany.

Página 14: Ya es tarde, Dany y su abuelo llevan a los chivos al corral. Dany grita: *¡¡Adentro, adentro!!*... Los chivos grandes caminan despacio hacia el corral, pero uno no entra. Un chivito chiquito y blanco se aleja del corral. La abuela se agarra la cabeza y dice: *¡¡Uy el chivito blanco... el chivito blanco se va lejos!!*

Página 15: Entonces, Dany corre al chivito blanco. La mamá y el papá de Dany también corren al chivito mientras gritan: ¡¡Adentro, adentro!! El chivito, asustado, también corre. Ahora está más cerca del corral.

Página 16: Dany corre y grita: ¡¡Adentro, adentro!! El perro también corre al chivo... el chivo, asustado, también corre rápido. Cada vez está más cerca del corral. Finalmente, el chivo entra al corral.

Página 17: Cuando el chivito blanco está adentro del corral, Dany, muy rápido, cierra la puerta y dice: *Listo, ya están todos los chivos adentro del corral.* Los abuelos y los papás de Dany dicen: ¡Muy bien Dany! ¡Muy bien! Dany está contento y su familia también.

Mientras lee, el maestro señala en las imágenes y dramatiza las acciones que se mencionan.

Como en el caso anterior, luego de la lectura el maestro anima a los niños a dramatizar la historia.

Juego dramático en pequeños escenarios

Al igual que se realizaron pequeños escenarios de juego con animales en la Unidad 1, se propone armar un escenario con el corral y con animales pequeños (chivos, perros) ofrecer a los niños la posibilidad de jugar. La maestra interviene desde el juego, con un juguete del escenario, y con acciones o ideas de la historia de Dany. Si no se contara con animales pequeños, pueden realizarse figuras de cartón con las imágenes del Cuadernillo de material didáctico 3. Si los niños juegan sin hablar, la maestra verbaliza las acciones que realiza su juguete, por ejemplo “El perro corre al chivo, mi chivo está lejos del corral”.

Sonido Inicial: nos presentamos como Uriel

El maestro presenta un nuevo títere con un nombre que comience con vocal, por ejemplo: Uriel. El títere saluda a los niños y se presenta prolongando ese sonido inicial: “Soy Uuuuuuuuuriel”. Luego, le pregunta su nombre al docente: “y vos ¿cómo te llamás?” y el docente responde prolongando el sonido inicial de su nombre, por ejemplo: “Aaaaaana” (En el caso de que el docente tenga un nombre cuyo sonido inicial no sea prolongable, el alargamiento se reemplaza por la repetición del sonido, por ejemplo: T-t-t-t-t-t-teresa, repitiendo sólo el sonido de la “t”). Después comienza el diálogo con los chicos. El títere se acerca a uno de ellos y le pregunta su nombre: “Yo soy Uuuuuriel, ¿y vos?”. El niño debe decir su nombre prolongando el sonido inicial, ayudado por el maestro si hiciera falta. Por ejemplo “Mmmmmarcelo”, “Él es Uuuuuriel, yo soy Aaaaaana y vos sos Mmmmmmarcelo”, lo que se repite con todos los niños.

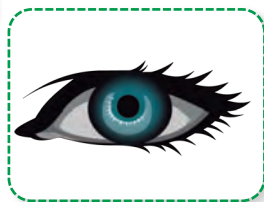
Sonido Inicial: jugamos con Uriel

El maestro toma las tarjetas con imágenes de un elefante, un ojo y un rectángulo azul (Tarjetas con imágenes para jugar con Uriel - Cuadernillo de material didáctico 3). Las pega en el pizarrón y entre todos recuerdan los nombres de lo que ven. Luego, señalando el ojo, el docente le pregunta a Uriel: “¿qué es?” y Uriel responde: “oooooooojo”. Repite la pregunta a los niños: “¿qué es?” y los anima a responder como Uriel. De la misma manera se procede con “elefante” y “azul”, varias veces y siempre prolongando el sonido inicial; eventualmente se altera el orden: primero se pregunta a los niños y el títere es quien repite.

A continuación, el maestro propone a los niños jugar a descubrir la palabra que va a decir el títere antes de que la termine, para lo que quita las imágenes del pizarrón, las pone sobre una mesa de modo que los dibujos no se vean y las mezcla. Con el títere, toma una tarjeta que no muestra; simula que sólo Uriel la ve y le pregunta: “Uriel, ¿qué es?” y recibe por respuesta sólo el sonido inicial, por ejemplo “eeeeeeeee...”. “Eeeelefante”, completa la maestra y de este modo ofrece un modelo de lo que propone hacer. Vuelve a mezclar las tres tarjetas repite el juego con las distintas imágenes; solos o con su ayuda, los niños completan la palabra.

Una vez que esté clara la dinámica, el maestro puede invitar a un niño a tomar el lugar del títere. Lo ayuda a prolongar el sonido inicial de la palabra y a sus compañeros a descubrir de cuál se trata.

Se repite toda la secuencia con: auto, oreja y escuela (Tarjetas con imágenes para jugar con Uriel - Cuadernillo de material didáctico 3).



Cantar

Se retoma alguna de las canciones trabajadas previamente, como “Plim, plam, plom”.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones aprendidas en la Unidad 1.

Materiales

- ✓ Tarjeta de una rana (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Juegos y juguetes.
- ✓ Libro Dany relatos: La liebre y la tortuga - Afiche con el texto correspondiente a las págs. 20 y 21 de la historia.
- ✓ Materiales para caracterizarse de integrantes de la familia: pañuelos, talco para pintarse el pelo, bigotes, polleras / vestidos largos.
- ✓ Tarjetas con imágenes para la rima: “El caracol y la luna” (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

El maestro elige una canción para el saludo con los niños y luego presenta la canción “Cu cu cantaba la rana”:



Cu cu cantaba la rana
 Cu cu abajo del agua
 Cu cu quería bailar
 Cu cu se puso a saltar

Canta la canción completa y luego vuelve a cantarla invitando a los niños a acompañarlo. Al principio, basta que los niños se sumen en las expresiones repetidas pero poco a poco podrán cantar la canción completa.

¿A qué jugamos?

El maestro conversa con los niños y acuerdan a qué jugar. Pueden retomarse las caminatas, las carreras, los memotest, los juguetes, los títeres, etcétera. También puede haber hojas y lápices de colores para dibujar y pintar. En todos los casos, el maestro se acerca a los chicos y conversa con ellos sobre lo que hacen.

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

Lectura en eco (3): Cuento "La liebre y la tortuga"

El maestro retoma la historia de "La liebre y la tortuga". Con las imágenes del libro, conversa y reconstruye el relato con los niños (Ver Día 4 de esta misma guía) tras lo que les propone una nueva "lectura en eco". En esta oportunidad escribe en un afiche o en el pizarrón con letra grande el texto de las páginas 20 y 21.

El maestro lee el texto con la entonación adecuada, marcando las pausas y las exclamaciones. A medida que lee, va señalando con el dedo las palabras, de izquierda a derecha. Luego, repite la lectura e invita a los niños a leer tras él. Para que puedan "hacer que leen", es necesario que el maestro lea frases breves y haga pausas. Las pausas propuestas se indican mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

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

Nivel 2

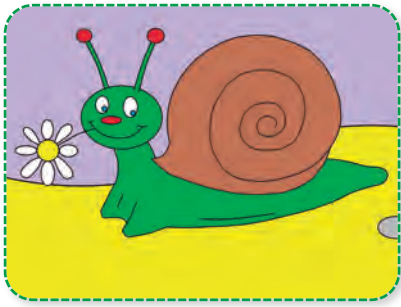
Entonces, la liebre se sienta abajo de un árbol / y se duerme. Mientras tanto, la tortuga, despacito, camina y camina sin parar. Ya es de noche, la luna está en el cielo. La tortuga camina, camina y, despacito, despacito, gana la carrera. La liebre, sorprendida, grita: ¡Noooooo! Corre muy rápido / pero no llega. La tortuga está contenta, muy muy contenta, está feliz.

Juego dramático con bebés

La maestra vuelve a presentar un espacio de dramatización, con bebés, telas, productos de limpieza como jabones y palanganas, elementos para caracterizarse (polleras, bigotes, pantalones, cinturones, etc.) y peluches de perros o chivos si los hubiera para incorporar la historia de Dany. Una vez más es importante la participación de la maestra, que facilita el diálogo entre los niños.

Rima

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de un caracol y de la luna (Cuadernillo de material didáctico 3) y entre todos recuerdan sus nombres. Finalmente, el maestro recita:



Caracol col col
a la una sale el sol.
Luna, luna, luna,
el sol sale a la una



Las rimas se repiten más de una vez. Luego, el maestro dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen la palabra que rima. Para terminar, entre todos la recitan completa.

Cantar

Se retoma alguna de las canciones previas a elección de los niños.

Hablamos un poco más

Se retoma “La batalla del movimiento”.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

Día 13

Materiales

- ✓ Tarjeta de una rana (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Materiales para caracterizarse de integrantes de la familia: pañuelos, talco para pintarse el pelo bigotes, polleras / vestidos largos.
- ✓ Libro de Dany
- ✓ Titere Uriel y tarjetas de elefante, oveja, amarillo, abeja, oso e iguana (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

Se comienza con alguna canción de saludo conocida por los niños y luego se retoma la canción “Cu cu cantaba la rana” en la que, como con otras canciones, en el transcurso de la semana se realizan cambios en las vocales de las expresiones repetidas, por ejemplo: “ca ca cantaba la rana”, “que que cantaba la rana”.

Juego dramático con bebés

La maestra vuelve a presentar un espacio de dramatización con bebés y algunos productos de limpieza (telas, jabones, palanganas o lo que tenga en la sala), elementos para caracterizarse según el rol asumido (polleras, bigotes, pantalones, cinturones) y peluches de perros o chivos, si los hubiera, para incorporar ideas de la historia de Dany al juego. Como siempre, ayuda a los niños a dialogar entre ellos.

Libro *Dany* - Discurso narrativo

Historia etnográfica: “Dany y su familia” (págs. 14 a 17). 2da. lectura

El maestro vuelve a leer la historia e invita a los niños a participar para lo que hace pausas y deja frase inconclusas para que los chicos las completen, por ejemplo “La abuela de Dany calienta agua en la...”, “La mamá pisa frutos con el...”, “Dany y su abuelo llevan los chivos al...”

Luego el maestro se sienta junto con los niños y sigue la historia en sus libros. Atiende a los tramos en que ellos se detengan, en lo que señalen, nombra todo lo que aparece y los progresivamente invita a hablar sobre lo que aparece en las imágenes y a contar, en la medida de sus posibilidades, la historia.

Hablamos un poco más

Segunda lectura.

1. El maestro invitar a los niños a participar de la narración mediante pausas, frases inconclusas y también formulando preguntas. No es necesario hacer todas el mismo día: cada vez que se retome la historia de Dany puede focalizar en distintos tramos o bien en hacer sólo una pregunta por fragmento. Ayuda con las respuestas; si los niños no respondieran nada, contesta sus propias preguntas ofreciendo no sólo un modelo de pregunta, sino también de respuesta.
2. A continuación, se dan ejemplos de preguntas posibles para los distintos fragmentos de la historia.

Página 12 / 13: Dany está con su familia: su abuelo Juan, su abuela Eluisa, su mamá Beatriz y su papá Argelio. La abuela de Dany calienta agua para preparar el cocido. La mamá pisa frutos y el papá corta el pescado para comer a la noche. Dany y su abuelo están con los chivos y uno de los perros de Dany. ¿Quiénes son Juan, Eluisa, Beatriz y Argelio? ¿qué hacen?

Página 14: Ya es tarde, Dany y su abuelo llevan a los chivos al corral. Dany grita: *¡¡Adentro, adentro!!*... Los chivos grandes caminan despacio hacia el corral, pero uno no entra. Un chivito chiquito y blanco se aleja del corral. La abuela se agarra la cabeza y dice: *¡¡Uy el chivito blanco... el chivito blanco se va lejos!!* ¿Qué hacen Dany y su abuelo?, y entonces ¿qué pasa?

Página 15: Entonces, Dany corre al chivito blanco. La mamá y el papá de Dany también corren al chivito mientras gritan: *¡¡Adentro, adentro!!*. El chivito, asustado, también corre. Ahora está más cerca del corral. ¿Qué hacen Dany y su familia? ¿y el chivito? ¿hacia dónde corre el chivito?

Página 16: Dany corre y grita: *¡¡Adentro, adentro!!*. El perro también corre al chivo... el chivo, asustado, también corre rápido. Cada vez está más cerca del corral. Finalmente, el chivo entra al corral. ¿Qué hacen Dany y su perro? y al final, ¿qué pasa con el chivo?

Página 17: Cuando el chivito blanco está adentro del corral, Dany, muy rápido, cierra la puerta y dice: *Listo, ya están todos los chivos adentro del corral*. Los abuelos y los papás de Dany dicen: *¡Muy bien Dany! ¡Muy bien!* Dany está contento y su familia también. ¿Qué hace Dany cuando el chivito entra al corral? ¿cómo están Dany y su familia?

A medida que se repitan las lecturas, o bien desde el inicio de haber niños con mayor conocimiento de español, se pueden formular también preguntas que focalicen en información que no está dicha en el texto de modo de volverla explícita y ayudar así a una mayor comprensión, por ejemplo:

Página 14: ¿Por qué Dany y su abuelo quieren llevar los chivos al corral? ¿por qué la abuela de Dany se agarra la cabeza cuando el chivito se aleja?

Página 15: ¿Por qué todos corren al chivito que se aleja? ¿por qué el chivito está asustado?

Página 17: ¿Por qué los abuelos y los papás de Dany le dicen “Muy bien”?

Si los niños no contestan el maestro conversa con ellos para ayudarlos, llama la atención sobre las reacciones emocionales (asustarse, ponerse contento) y las relaciones causales, como: es peligroso para los chivos estar sueltos durante la noche porque se pierden, por los zorros; por eso, los encierran en el corral; o bien, el chivito se aleja y se puede perder, por eso la abuela se agarra la cabeza y grita.

Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia entre todos. Los orienta con preguntas, como ¿quiénes son estas personas? ¿qué hacen? ¿qué hacen Dany y su abuelo? ¿por qué? ¿qué pasa con el chivo más chiquito? y entonces ¿qué hacen Dany, su familia y su perro? ¿por qué? ¿qué pasa con el chivito? ¿por qué se asusta el chivo? ¿qué hace el chivito? ¿hacia dónde corre? ¿por qué? ¿qué pasa al final? ¿cómo está Dany? ¿y su familia? ¿por qué?

Dibujo y cuento

Luego de la lectura, el maestro se sienta junto a los niños, mira las imágenes de la historia de Dany, elige una y empieza a dibujar. Puede decir “Dibujo a la mamá de Dany con el mortero” y después invitar a los niños a hacer un dibujo de la historia, mientras conversa con ellos sobre lo que hacen.

Los niños pueden firmar (copiar el nombre) el dibujo.

Hablamos un poco más

Se realiza una descripción de los dibujos de los chicos por medio de preguntas sobre sus familias y la de Dany: “¿quién es? ¿la mamá de Dany? ¿qué hace? y tu mamá ¿también pisa los frutos con el mortero? ¿quién pisa los frutos? ¿tu abuelo? ¿tu hermano?”, incorporando otros temas de la unidad.

Sonido Inicial: jugamos con Uriel

Se realizan las actividades del Día 11 pero con la secuencia de imágenes (Tarjetas con imágenes para jugar con Uriel - Cuadernillo de material didáctico 3):

1. elefante - oveja - amarillo
2. abeja - iguana - oso



Cantar

Se puede retomar la canción de “El oso y el osito” trabajada en la Unidad 2.

El oso y el osito
El oso y el osito
Se fueron a pasear.
El oso va adelante
y el osito va detrás.
El osito le pregunta
papá, papá, papá.
El oso le contesta
ya va, ya va, ya va.

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

En otras oportunidades se volverá sobre esta canción, cambiando el miembro de la familia mencionado.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

Día 14

Materiales

- ✓ Tarjetas con imágenes: Elementos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Imágenes de elementos de cocina para pintar (Cuadernillo de material didáctico 3)
- ✓ Tarjetas necesarias para “Inventar historias” (Tarjetas con imágenes: Familia y Elementos de cocina - Cuadernillos de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: “El sapito” (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

Como en toda la Guía 3, se comienza con una breve canción de saludo y luego se retoma alguna de las canciones anteriores. Se sugieren: 1) “Cu cu cantaba la rana”, 2) “Lobitos” o 3) “El baile de los animales”.

Juego dramático: Juego con los objetos de la cocina

La maestra arma la sala como el Día 12, con diferentes objetos para dramatizar y de cocina (ollas, cucharón, parrillas, morteros, sartenes, cuchillos de plástico o cartón, etcétera, tomados de la cocina de la escuela o prestados por las familias). Fomenta el diálogo con comentarios y preguntas: qué se cocina, cómo se utilizan los elementos, etcétera, complejizando la situación dramática. Por ejemplo: simula “moler maíz” y lo cuenta buscando entablar un diálogo con alguno de los niños que está cerca suyo.

Pintar elementos de cocina

El maestro vuelve a presentar a los niños las tarjetas de los elementos de cocina: pava, cuchillo, mortero, parrilla, olla, jarro, cucharón, sartén (Cuadernillo de material didáctico 3) y luego reparte hojas con imágenes de algunos de esos objetos para pintar. Mientras los niños lo hacen, conversa con ellos acerca de lo que pintan, sus colores y tamaños. Los niños pueden “firmar” (copiar sus nombres) sus trabajos.

Hablamos un poco más

Se recuperan las acciones asociadas a los diferentes objetos: cortar, pisar, asar, cocinar, etcétera.

Inventar historias

Se retoma la actividad presentada el Día 7 pero se modifican los grupos de palabras con los que se realiza la tarea. Puede combinarse, por ejemplo, la familia y los elementos de cocina. En este caso, se forman frases como: “la abuela tiene una parrilla”. Progresivamente, se promoverá la producción de otras más extensas y complejas, por ejemplo: “la abuela tiene una parrilla y cocina” o “prepara la comida para su nieta”, “la mamá tiene un mortero y prepara la comida para su hijo”.

Hablamos un poco más

Se recuperan las acciones ya trabajadas: calentar agua, preparar mate, pisar frutos, cortar pescado, etcétera.

Escribir historias

Como en situaciones anteriores, se selecciona una de las historias inventadas para escribirla en el afiche “Escribimos historias”. Periódicamente se leen las anotadas para compartirlas con niños que estuvieron ausentes cuando se escribieron y con personas relacionadas con la escuela que se invitan a tales fines.

Rima

El maestro pega en el pizarrón las imágenes de tres sapos: uno chiquito, otro grande y otro muy grande (Cuadernillo de material didáctico 3) y los presenta a los chicos como sapo chiquito, grande y muy grande. Luego, vuelve a nombrarlos como sapito, sapo y sapón, y genera una conversación para describirlos recuperando el vocabulario visto en relación con los animales. Finalmente, recita la siguiente rima:

Sapo, sapito, sapón,
cantá pronto tu canción.
Sapo, sapito, sapón,
ya se viene el chaparrón.



Las rimas se repiten más de una vez. Luego, el maestro dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen la palabra que rima. Para terminar, entre todos vuelven a recitarla.

Cantar

Se retoma alguna de las canciones previas a elección de los niños.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños con alguna de las canciones de la Unidad 1.

Día 15

Materiales

- ✓ Libro Dany .
- ✓ Materiales para la dramatización de la historia de Dany.
- ✓ Juegos y juguetes.
- ✓ Títere de Uriel y tarjetas de escuela, número uno, ojo, iguana, árbol y araña (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas con imágenes: Familia de osos (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

Se retoma el saludo y la canción una de las canciones mencionadas el Día 14.

Libro *Dany* - Discurso narrativo

Historia etnográfica: “Dany y su familia” (págs. 14 a 17) 3era. lectura

El docente vuelve a leer la historia y a invitar a los niños a participar en la lectura como el Día 13. Mientras lee, puede hacer algunas preguntas, por ejemplo:

Página 12 / 13: Dany está con su familia: su abuelo Juan, su abuela Eluisa, su mamá Beatriz y su papá Argelio. La abuela de Dany calienta agua en la pava. La mamá pisa frutos con el mortero y el papá corta el pescado con el cuchillo. Dany y su abuelo están con los chivos. Muy cerca del abuelo está el perro de Dany. ¿Con quiénes está Dany? ¿quién es Juan? ¿y Eluisa? ¿qué calienta la abuela de Dany en la pava? ¿dónde calienta agua la abuela de Dany? De la misma manera se pregunta por otros familiares ¿Dónde están Dany y su abuelo? etcétera.

Página 14: Ahora, Dany y su abuelo van con los chivos al corral. Dany grita: *¡¡Adentro, adentro!!*... Los chivos grandes caminan al corral. Pero un chivo chiquito y blanco corre lejos del corral. La abuela dice: *¡¡Uy el chivito blanco... el chivito blanco!!* ¿Hacia dónde van Dany y su abuelo con los chivos? ¿el chivo chiquito y blanco corre adentro del corral? ¿qué hace? ¿qué dice la abuela?

Página 15: Dany corre al chivo blanco. La mamá y el papá de Dany también corren al chivo blanco y gritan: *¡¡Adentro, adentro!!*. El chivo también corre. Ahora está más cerca del corral. ¿Qué hacen Dany, su mamá y su papá? ¿qué gritan? ¿qué hace el chivo? ¿dónde está?.

Página 16: Dany corre y grita: *¡¡Adentro, adentro!!*. El perro también corre al chivo... el chivo corre rápido y, al final, entra al corral. ¿Qué grita Dany? ¿qué hace el perro de Dany? ¿qué pasa al final con el chivo? ¿dónde entra?

Página 17: Dany, muy rápido, cierra la puerta del corral y dice: “Listo, ya están todos los chivos adentro del corral ¿Qué hace Dany? ¿qué cierra? ¿qué puerta cierra Dany? al final ¿dónde están todos los chivos?

Mientras el maestro pregunta, dramatiza lo que dice, como alejarse, correr, cerrar. Para terminar, los niños vuelven al libro e intentan contar la historia. El maestro puede orientarlos mientras señala las ilustraciones. Por ejemplo, señala a Dany y dice: “¿Quién es este nene? Muy bien, él es Dany ¿y quiénes son estas personas?”. Luego, focaliza en Dany, el abuelo y los chivos: “¿y estos animales? ¿qué animales son? ¿qué hacen Dany y su abuelo con los chivos? ¿adónde quieren llevar a los chivos? pero ¿qué pasa? ¿todos los chivos entran al corral? ¿qué pasa con el chivo chiquito? y entonces ¿qué hace el abuelo? ¿qué pasa con el chivo? ¿qué hace? ¿adónde corre? ¿qué pasa al final? ¿dónde está el chivo? ¿qué hace Dany cuando el chivo chiquito entra al corral? y al final ¿dónde están todos los chivos? ¿cómo está Dany? ¿y su familia?”

Hablamos un poco más

Tercera lectura. Mientras vuelve a leerse el texto se conversa con los chicos.

Luego de la lectura se invita a los niños a renarrar la historia con sus propios libros.

En los dos casos, se retoman las preguntas planteadas el Día 13.

Juego dramático en pequeños escenarios

Al igual que se realizaron pequeños escenarios en la Unidad 1 con los animales, se propone realizar un escenario con el corral y pequeños animales (chivos, perros) para ofrecer a los niños la posibilidad de jugar. Si no hubiera de estos animales, la maestra puede hacerlos con las imágenes del Cuadernillo de material didáctico 3 de figuras de cartón.

En un primer momento, facilita el juego espontáneo de los niños con los objetos. Posteriormente, sentada con los niños y el escenario, puede leer la historia y pedirles que muevan los juguetes de acuerdo con la historia. Es importante no obligarlos a participar sino realizar la dramatización con los que quieran hacerlo.

¿A qué jugamos?

El maestro conversa con los niños y juntos acuerdan a qué jugar. Se pueden retomar las caminatas, las carreras, los memotest, los juguetes, los títeres, etcétera, y puede haber hojas y lápices de colores para que dibujen y pinten. En todos los casos, el maestro se acerca a los chicos para jugar y conversar con ellos.

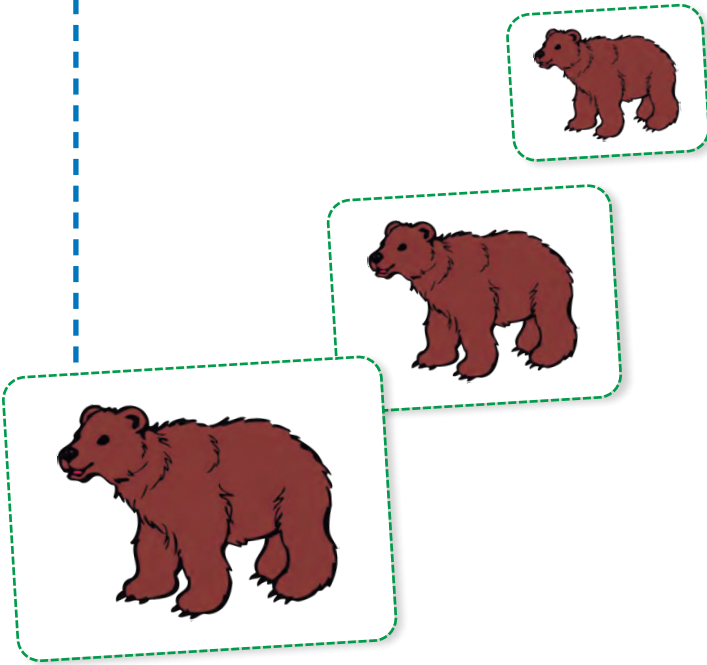
Sonido Inicial: Jugamos con Uriel

Se realizan las mismas actividades descritas el Día 11. En esta oportunidad se trabaja con la siguiente secuencia de imágenes (Tarjetas con imágenes para jugar con Uriel - Cuadernillo de material didáctico 3).

1. araña - escuela - uno
2. árbol - ojo - iguana

Cantar: "El oso y el osito" (Variación)

Se retoma la canción de "El oso y el osito" pero modificada. El maestro presenta los dibujos de la familia de osos: un oso papá, una osa mamá y un osito pequeño, y luego canta la canción variando papá/mamá.



Nota: La variación no está en internet.

El oso y el osito

El oso y el osito
Se fueron a pasear.
El oso va adelante
y el osito va detrás.
El osito le pregunta
papá, papá, papá.
El oso le contesta
ya va, ya va, ya va.
La osa y el osito
La osa y el osito
Se fueron a pasear.
La osa va adelante
y el osito va detrás.
El osito le pregunta
mamá, mamá, mamá.
La osa le contesta
ya va, ya va, ya va.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

Unidad 3 - Semana 4

Día 16	Día 17	Día 18	Día 19	Día 20
Saludar y cantar				
Historia de Dany: Dany y el chivo (4ta. lectura)	Juego de las frutas y las canastas	Juego dramático con objetos de cocina	Caperucita y su familia	Bingo de frutas
Presentación de Caperucita	Presentación del Lobo	Historia de Dany: Dany y el chivo Contar	Memotest de frutas	Carrera con trampa
Adivinanzas de frutas: ¿Que hay en la canasta de Caperucita?	Historia de Dany Lectura en eco: "Dany y el chivo" 1	Inventar y escribir historias	Historia de Dany Lectura en eco: "Dany y el chivo" 2	Dany Relatos Caperucita (1ra lectura)
Sonido inicial: jugamos con Uriel	Rima	Sonido inicial: jugamos con Uriel	Rima	Sonido inicial: jugamos con Uriel
Cantar	Cantar: "Las frutas" "El twist del mono liso"	Cantar	Cantar	Cantar: "Naranja dulce, limón partido"
Cantar y despedirse				

Referencias:

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



Escuela 4471 Paraje El Mirador, Rivadavia Banda Sur, Salta.

Materiales

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Titere de Caperucita Roja (Cuadernillo de material didactico 3).
- ✓ Imagen de Caperucita Roja para pintar (Cuadernillo de material didactico 3).
- ✓ Canasta con frutas o imágenes de canastas y tarjetas con imágenes de frutas (Cuadernillo de material didactico 3).
- ✓ Titere de Uriel y tarjetas de olla, mesa, azul, auto, mano, oso (Cuadernillo de material didactico 3).

Cantar y saludarse

Se mantiene, como a lo largo de la guía, la canción de saludo primero (puede seleccionarla la maestra junto con los niños, o ella sola) y luego se elige alguna canción de baile o de juego para continuar.

Libro *Dany* - Discurso narrativo

Historia etnográfica: “Dany y su familia” (págs. 14 a 17) 4ta. lectura

El maestro vuelve a leer la historia de Dany y luego anima a los niños a renarrarla. Se retoman las preguntas del Día 15.

Finalmente, a partir de la historia de Dany, se conversa sobre las familias de los niños y las actividades que realizan, por ejemplo “Dany va a buscar a los chivos con su abuelo, con su familia, ¿y vos? ¿tenés chivos? ¿están en el corral? ¿los corrés al corral? ¿con quién?”, “la mamá de Dany pisa frutos en el mortero, ¿y tu mamá? ¿y vos?”.

Nota: A partir de este momento y hasta terminar la Unidad 3, se retomará la historia de Dany en diferentes oportunidades con el objeto de conversar con cada uno de los chicos sobre sus familias y algunas de sus actividades. Por ejemplo: “Dany y su abuelo llevan a los chivos al corral, y vos, ¿qué hacés con tu abuelo? (se menciona al familiar que corresponda según el conocimiento que el maestro tenga de la familia del niño), ¿llevás los chivos/chanchos/vacas al corral? ¿les das agua?”. Al principio, es suficiente con que los niños contesten sólo “sí” o “no” pero progresivamente se los animará a hablar un poco más.

Hablamos un poco más

Cuarta lectura. Se vuelve a leer la historia de Dany. Luego, el maestro anima a los niños a renarrarla. Se retoman las preguntas del Día 13.

Finalmente, el maestro conversa con los niños sobre sus familias y algunas de las actividades que realizan, retomando todos los contenidos trabajados, en particular las acciones (cocinar, preparar comida, limpiar/cortar el pescado, calentar el agua, poner leña en el fuego, etcétera). En la medida que los niños tengan mayores conocimientos de español la conversación se expande incluyendo otros miembros de la familia, otras actividades realizadas con ellos, lugares y momentos en los que se realizan, etcétera.

Como se señaló, se retomará la historia de Dany en distintos momentos con el objeto de conversar con cada uno de los chicos sobre sus familiares, las actividades realizadas con ellos, los objetos empleados en las distintas tareas (principalmente cocinar pero eventualmente también otras), etcétera.

Dany relatos: Presentación de Caperucita

Vocabulario

El maestro presenta a los niños el títere de Caperucita Roja (Cuadernillo de material didáctico 3) diciendo “Ella es Caperucita”. El títere saluda y luego dirigiéndose a uno de los niños le dice: “Soy Caperucita, vos, ¿cómo te llamás?”. También puede conversar con los chicos sobre los juguetes que tienen en la sala, por ejemplo (señalando un autito) “¡Qué lindo! ¿qué es? ¿vos jugás con el autito? ¿con quién jugás? ¿y vos? ¿con qué jugás?”. El maestro responde a modo de ejemplo pero poco a poco va dejando que los chicos conversen con el títere.

Para terminar, puede repartir imágenes de Caperucita para que las pinten. Después los niños muestran sus dibujos y, con la ayuda del maestro, cuentan qué colores usaron.

Los niños pueden “firmar” (copiar sus nombres) sus dibujos.

Adivinanzas de frutas: ¿Qué hay en la canasta de Caperucita?

Para realizar esta actividad, el maestro lleva a la clase una canasta con distintas frutas (o bien con las tarjetas con imágenes de frutas) cubiertas con un repasador, que deja apartada hasta el momento indicado. Toma el títere de Caperucita y llama la atención de los niños sobre la canasta de ella, la señala en el títere o en los dibujos de los chicos y pregunta “¿qué es?”. Si los niños no conocen la palabra, se las presenta: “Es una canasta”. “¿Y qué hay adentro de la canasta de Caperucita?”. El maestro deja que los chicos digan todo lo que se les ocurra y responde: “no, no hay... (lo que digan y no sea correcto)” o “Sí, hay... (si aciertan)”. Finalmente, toma la canasta real que permanece cubierta y dice: “Esta es la canasta de Caperucita. Vamos a ver qué hay”. Levanta el repasador, mira sin mostrarles todavía el contenido y dice: “Hay algo redondo y rojo. Es para comer”, mientras hace el gesto de morder una fruta. Si no responden dice: “es una manzana”. En el caso de que el maestro observe que conocen los nombres de las frutas, puede seguir con el juego: “Es larga y amarilla. Es para comer”, etcétera.

De lo contrario, destapa la canasta y empieza a presentarlas tras lo que pregunta: “¿qué hay en la canasta de Caperucita?” e invita a los niños a decir el nombre de las frutas que les mostró.

Al final, si se llevaron frutas reales, se reparten entre los chicos. También es posible combinar frutas reales y tarjetas con imágenes de las que no se consiguieron.

Para esta actividad, así como también para otras posteriores, se sugiere contar con las imágenes de: manzana, banana, mandarina, naranja, limón, pera, uva y durazno (Cuadernillo de material didáctico 3).

Hablamos un poco más

Las frutas reales pueden compartirse en la clase para hablar de los distintos sabores.

Nota: Las frutas son una opción que el maestro puede cambiar por otra que considere más conveniente, por ejemplo pan, fideos, arroz, agua, empanadas. Asimismo, puede decidir integrar ambas opciones: manzana, banana, pan, empanadas, etcétera. Las propuestas de actividades que continúan focalizan en las frutas pero eventualmente el maestro las adaptará a la nueva lista de alimentos adoptada. Finalmente, se aclara que los alimentos provenientes del monte y del río se considerarán en las Unidades 4 y 5, en las que se desarrollan actividades de recolección, pesca y caza. No obstante, algunos de dichos alimentos también podrían adelantarse en esta Unidad (algarroba, pescado, miel, etcétera).

Sonido Inicial: juguemos con Uriel

Se realizan las actividades descriptas el Día 11 pero con esta secuencia de imágenes (Tarjetas con imágenes para jugar con Uriel - Cuadernillo de material didáctico 3):

1. azul - olla - mesa
2. auto - mano - oso

Cantar

Se retoma una de las canciones trabajadas previamente. Se sugiere “El oso y el osito” variando mamá/papá como se sugirió en la actividad del Día 15.

Hablamos un poco más:

Se puede retomar la canción “A mi burro le duele la cabeza” y recuperar alguna de las actividades realizadas con la expresión “doler”.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

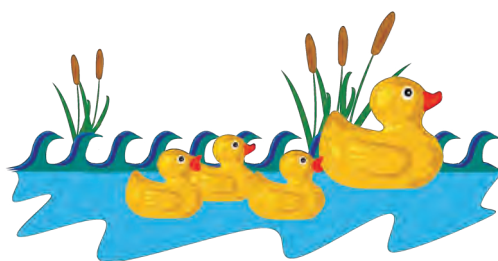
Materiales:

- ✓ Tarjetas con imagen para canción: Doña Pata (Cuadernillo de material didactico 3).
- ✓ Tres canastas o imágenes de canastas del Cuadernillo de material didáctico 3.
- ✓ Tarjetas con imágenes: Frutas (Cuadernillo de material didactico 3).
- ✓ Títere del Lobo (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Libro Dany Relatos - Afiche con el texto correspondiente a las pág. 14 de la historia.
- ✓ Tarjeta con imagen para la rima: El cocodrilo Camilo (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas de un cuchilo y un tenedor (Cuadernillo de material didactico 3).

Cantar y saludarse

Comienzan cantando una canción de saludo elegida entre todos. Luego el maestro puede presentar la canción “Doña Pata”, para lo que muestra a los chicos la imagen de una pata y tres patitos (Cuadernillo de material didactico 3). Nombran y describen los animales: los patitos son chiquitos, la pata es grande, los patitos son los hijos de la pata, la pata es la mamá, etcétera. Luego, el maestro canta la canción completa mientras representa con las imágenes lo que dice la canción.

Doña pata tiene tres lindos patitos
 Todos muy chiquitos,
 todos muy chiquitos.
 Uno atrás del otro,
 atrás de la mamá.
 Uno atrás del otro,
 atrás de la mamá.



(Fragmento y modificada)

Link https://www.youtube.com/watch?v=1E-Pcc_w0kA

Después vuelve a cantar la canción por partes e invita a los niños a acompañarlo. Al terminar, se puede jugar a imitar la forma de “hablar” de los patos: “cua, cua, cua”, “¿cómo hace la pata?, ¿y los patitos?, etcétera.

Juego de movimiento: las frutas y las canastas

La maestra coloca en el patio o en la sala tres canastas (puede utilizar tres cajas previamente preparadas como si lo fueran o las imágenes de canastas del Cuadernillo de material didáctico 3). Luego esconde por todo el lugar las tarjetas con imágenes de frutas. Los niños deberán buscarlas y colocarlas en la canasta más cercana. Al finalizar en ronda la maestra muestra las tarjetas de cada canasta y pregunta “¿En la canasta hay (nombre de la fruta)? ¿Cuántas (nombre de las frutas)? ¿Hay (nombre alguna fruta que no esté en esa canasta)?”, etcétera.

También puede enseñar el juego Martín Pescador y utilizar como objeto de elección el nombre de las frutas, de este modo: se eligen dos niños que piensan en secreto el nombre de una fruta cada uno (por ejemplo, pera y manzana) y se toman de las manos con los brazos en alto, formando un puente. Los restantes, arman un tren (tomándose de las manos, de los hombros o cintura) y van pasando por debajo mientras cantan:

“Martín Pescador,
¿me dejará pasar?”

A lo que responden los del puente:

“Pasará, pasará,
pero el último quedará”.

Al pasar el último, los niños bajan los brazos y lo apresan entre ellos, formulándole la pregunta:

“¿Qué fruta te gusta más, pera o manzana?”.

Según la respuesta, el niño se toma de la cintura de la “fruta” elegida o del último “prisionero”. El juego continúa hasta que todos los niños queden atrapados en el puente, y gana el lado que más chicos tenga.

Al comienzo la maestra verbaliza la canción y las preguntas y respuestas hasta que puedan hacerlo los niños. En el video disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=pZGVR_GJH3Q se observa cómo la maestra acompaña el juego y el modo en que los niños van aumentando la participación. Pueden utilizar palabras aprendidas: “el tren está cerca/lejos”, “pasan por debajo del puente”, “cuántas manzanas tiene ese puente”.

Dany relatos: Presentación del Lobo

Vocabulario

El maestro toma el títere del Lobo (Cuadernillo de material didáctico 3), que saluda a los chicos y se presenta: “Hola, chicos, soy el Lobo”; puede dirigirse a algunos niños en particular, preguntarles el nombre, cómo están, etcétera.

Luego, lo hace recorrer la clase como si estuviera oliendo, dice “comida...” y simula con diferentes expresiones que el lobo tiene ganas de comer, por ejemplo. “aaamm, aaamm...”. El títere se acerca a una de las canastas medio escondida y dice: “Acá hay una canasta de frutas”. “No, no hay nada”, dice el maestro mientras hace señas a los chicos para que no le digan nada al Lobo y trata de esconder más esa canasta. El Lobo sigue simulando que olfatea y dice “Amm amm.... Acá hay una manzana” / “No, no hay una manzana”, le contesta el maestro. El Lobo sigue recorriendo la sala, se acerca al lugar de otras de las canastas y se produce un diálogo similar: “Acá hay una canasta de frutas... acá hay una mandarina” / “No, no hay una mandarina”, etcétera. A medida que van repitiéndose los diálogos, el maestro invita a los niños a contestarle al Lobo, que también puede dirigirse directamente a los niños e insistir: “Acá hay una canasta ¿es la canasta de Caperucita? ¿dónde está la canasta de Caperucita?” y simulando que busca: “abajo de la mesa/ arriba de la silla”, etcétera. Se pretende que los niños puedan participar cada vez más de los diálogos hasta representarlos completos. Finalmente, el Lobo se despide.

Hablamos un poco más:

Se recuperan las expresiones “tengo hambre”, “tengo sed”, etcétera y también se consideran diferentes opciones como no hay una manzana, no hay manzanas, no hay ninguna manzana, no hay nada.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Lectura en eco (1): Historia etnográfica “Dany y su familia”

Se retoma la historia de “Dany” y, a partir de las imágenes, se conversa y se reconstruye el relato entre todos. Luego, el maestro propone a los niños una nueva “lectura en eco”, esta vez con el texto de “Dany”. Escribe en un afiche o en el pizarrón con letra grande el texto correspondiente a la página 14.

El maestro lee el texto con la entonación adecuada, marcando las pausas y las exclamaciones. A medida que lee va señalando las palabras con el dedo (de izquierda a derecha). Luego repite la lectura e invita a los niños a leer después de él. Para que puedan “hacer que leen”, es necesario que el maestro lea frases breves y haga pausas. Las pausas propuestas se indican mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

Ahora, Dany y su abuelo / van con los chivos al corral. Dany grita: ¡¡Adentro, adentro!!... Los chivos grandes / caminan al corral. Pero un chivo / chiquito y blanco / corre lejos del corral. La abuela dice: ¡¡Uy el chivito blanco... el chivito blanco!!

Nivel 2

Ya es tarde, Dany y su abuelo / llevan a los chivos al corral. Dany grita: ¡¡Adentro, adentro!!... Los chivos grandes caminan / despacio / hacia el corral, pero uno no entra. Un chivito / chiquito y blanco / se aleja del corral. La abuela se agarra la cabeza / y dice: ¡¡Uy el chivito blanco... el chivito blanco se va lejos!!

Rima

El maestro dibuja un río en el pizarrón, pega en él la imagen de un cocodrilo (Cuadernillo de material didáctico 3) y entre todos describen lo que ven. Luego el maestro dice el cocodrilo se llama Camilo, y recita:

El cocodrilo Camilo
vive en el río tranquilo,
y cuando está feliz
se toca la nariz.

Las rimas se repiten más de una vez. Luego, el maestro dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen la palabra que rima. Para terminar, entre todos vuelven a recitarla.

Cantar: "Las frutas" (Fragmento del Twist del Mono Liso de María Elena Walsh)

El maestro puede mostrar las imágenes de: manzana, banana, naranja, cuchillo y tenedor (Cuadernillo de material didáctico 3) y recordar los nombres con los chicos. Luego, canta y representa un fragmento de la canción de María Elena Walsh "El Twist del mono Liso":

La naranja se pasea
de la mesa al comedor,
no me tires con cuchillo,
tirame con tenedor.

(Fragmento)

Link <https://www.youtube.com/watch?v=tQUhgkdKc40>

Se repite la misma estrofa cambiando la fruta.

Cantar y Despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que aprendieron en la Unidad 1.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Títere de Uriel y tarjetas de araña, número uno, muñeca, mano, oso, elefante (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas para “Inventar historias” (Tarjetas con imágenes de Animales y sus cachorros y Familia - Cuadernillos de material didáctico 3, y Tarjetas de Juguetes - Cuadernillo de material didáctico 2).
- ✓ Tarjetas con imágenes para la canción: Tío Mario, veterinario (1ra. y 2da. parte).

Cantar y saludarse

Se retoma una de las canciones previas a elección de los niños para saludarse y otra para bailar y jugar.

Juego dramático con objetos de cocina

Se propone volver a jugar en la sala con los objetos de cocina utilizados en la actividad del día 14.

El maestro se acerca a cada uno de los niños y, en el contexto del juego, se recuperan los nombres de los objetos para cocinar utilizados en actividades previas (parrilla, mortero, pava, etc. y otros nuevos que se encuentren en la sala) y los alimentos con que se cuente. Además, describe lo que los niños hacen: “... cocina”, “... prepara la comida”, “... corta la manzana con el cuchillo”, etc. y conversa con ellos: “¿qué hacés? ¿cocinás? ¿qué cocinás? ¿cocinás para vos, para tu mamá, para tu hermanito?”, etcétera.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Contar: historia “Dany y su familia”

A partir de la historia de Dany se conversa con los chicos sobre sus familias, sus animales, las actividades que realizan con éstos, otras tareas habituales como preparar comida y las que hayan surgido durante las semanas previas de trabajo. El maestro retomará esta conversación en distintas oportunidades hasta terminar la unidad intentando que a lo largo de los días todos participen, dándoles lugar de forma individual.

Inventar y escribir historias

Se trabaja con la misma actividad que el Día 7, pero combinando familiares, juguetes y animales para formar frases como “El abuelo y el caballo juegan con el avión”, “El abuelo tiene un caballo y el nene tienen un camión. El abuelo y el nene juegan con el camión mientras el caballo corre lejos”. Al terminar se puede escribir una de las historias en el afiche “Escribimos historias”.

Sonido Inicial: juguemos con Uriel

Se realizan las mismas actividades que el Día 11 con la secuencia de imágenes (Cuadernillo de material didáctico 3):

1. araña - uno - muñeca
2. mano - oso - elefante

Cantar

Se puede volver sobre la canción “El oso y el osito” y, en esta oportunidad, incluir a los abuelos:

“...Abuelo, abuelo, abuelo
...Ya va, ya va, ya va”
Abuela, abuela, abuela...
Ya va, ya va, ya va”

Hablamos un poco más

Se recuerda la canción del burro al que le duele la cabeza y se habla del “doctor de animales”. Luego, se puede presentar la canción “Tío Mario, veterinario” de Pipo Pescador.

Disponible en el link <https://www.youtube.com/watch?v=NXQjNdmSF6Y>. Se sugiere trabajar sólo con la primera parte de la canción (estribillo y primera estrofa) y, poco a poco, a lo largo de las semanas 4 y 5 completar el resto, utilizando imágenes para que los niños comprendan las palabras nuevas.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.



Materiales:

- ✓ Tarjetas con imagen para canción: Doña Pata (Cuadernillo de material didactico 3).
- ✓ Titeres de Caperucita y su familia (Cuadernillo de material didactico 3).
- ✓ Juego Memotest: Frutas (Cuadernillo de material didactico 3).
- ✓ Libro Dany relatos - Afiche con el texto correspondiente a las pág. 15 de la historia.

Cantar y saludarse

La maestra y los niños cantan una canción de saludo elegida entre todos y luego retoman la canción “Doña Pata”, tras lo que vuelve a representarse la forma de “hablar” de los patos. En esta oportunidad, además, pueden agregarse los números: un patito “cua”, dos patitos “cua cua”, tres patitos “cua cua cua”, etcétera.

Libro *Dany - Na'aqtaquec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes - Vocabulario* Cuento “Caperucita y su familia”

El maestro vuelve a presentar el títere de Caperucita, que saluda a los chicos y presenta a su familia (Cuadernillo de material didactico 3): “Ella es mi abuela, ella es mi mamá y él es mi papá. Mi mamá se llama... y mi papá se llama...”, etcétera. Los nuevos personajes también pueden saludar a los chicos y conversar con ellos sobre sus familias (¿tenés hermanos? ¿cuántos hermanos tenés? ¿cómo se llama tu hermano?), sus animales (¿tenés animales? ¿tenés chivos, gatos, perros? ¿qué animales tenés?), los juguetes de la sala (¿qué juguetes hay en la sala? ¿qué es?), etcétera.

El maestro puede representar una historia con los títeres. Dibuja en el pizarrón dos casas, una en cada extremo, y un camino que las une. De un lado pone el títere de la mamá y del otro, el de la abuela. Luego, pone el títere de Caperucita cerca de la mamá. El títere de la mamá le da a Caperucita una canasta: “Tomá Caperucita, es para la abuela”. Caperucita la recibe y pregunta: “¿Qué hay en la canasta, mamá?”. La mamá le responde: “hay... (se mencionan algunas de las frutas vistas, por ejemplo naranjas y peras)”. Caperucita responde “Gracias, mamá” y se va a la casa de la abuela. El maestro desplaza el títere a lo largo del camino mientras describe: “Caperucita camina, camina, despacio y llega a la casa de la abuela”. Cuando llega a la casa, se repite un diálogo similar: “Hola, abuela, esta canasta es para vos” / “Gracias, Caperucita, ¿qué hay en la canasta? / ¿Hay bananas?” / “No, abuela, no hay bananas” / “¿Hay manzanas?” / “No, abuela, no hay manzanas” / “¿Qué hay?” / “Hay naranjas y peras” / “Gracias, Caperucita” / “De nada, abuela”. Lo repite e invita a los niños a tomar alguno de los títeres y representar el diálogo con él.

Juego: Memotest de frutas

La dinámica aprendida con el “Memotest de animales” (Día 6, Unidad 1) se aplica a jugar con frutas (Cuadernillo de material didactico 3).

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Lectura en eco (2): Historia “Dany y su familia”

Se retoma la historia de “Dany”. A partir de las imágenes del libro, se conversa y reconstruye el relato entre todos. Luego, el maestro propone a los niños una nueva “lectura en eco”, tras lo que escribe en un afiche (o en el pizarrón) con letra grande el texto correspondiente a la página 15 de la historia.

El maestro lee el texto con la entonación adecuada, marcando las pausas y exclamaciones. A medida que lee, va señalando las palabras con el dedo (de izquierda a derecha). Luego, repite la lectura e invita a los niños a leer después que él. Para que puedan “hacer que leen”, es necesario que el maestro lea frases breves y haga pausas. Las pausas propuestas se indican mediante los signos de puntuación y las barras:

Nivel 1

Dany corre al chivo blanco. La mamá y el papá de Dany / también corren al chivo blanco / y gritan: ¡¡Adentro, adentro!! El chivo también corre. Ahora / está más cerca del corral.

Nivel 2

Entonces, Dany corre al chivito blanco. La mamá y el papá de Dany / también corren al chivito / mientras gritan: ¡¡Adentro, adentro!! El chivito, asustado, también corre. Ahora / está más cerca del corral.

Rima

El maestro dibuja una familia en el pizarrón o pega la tarjeta para la rima de la familia (Cuadernillo de material didáctico 3) y junto con los niños nombra a los distintos miembros: papá, mamá, hermanos, abuelos. Luego, focaliza en los padres y dice que el papá se llama Simón y la mamá, Carlota. Finalmente, mientras señala al miembro de la familia que corresponda, recita la siguiente rima:

Dice papá Simón
que juegues con el camión.
Dice mamá Carlota
que juegues a la pelota.



Las rimas se repiten más de una vez. Luego, el maestro dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen la palabra que rima. Para terminar, entre todos vuelven a recitarla.

Cantar

Se retoma la canción “Las frutas”.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

Día 20

Materiales:

- ✓ Tarjetas con imagen para canción: Doña Pata (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Bingo de frutas (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Círculos grandes de dos colores para armar un camino rojo largo y otro amarillo corto
- ✓ Pelotas verdes y azules y dos cajas, una verde y la otra azul.
- ✓ Libro “Dany Relatos: Caperucita”.
- ✓ Títere de Uriel y tarjetas de abeja, oso, amarillo, azul, ojo, araña, oreja, olla, auto, árbol, oveja (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Tarjetas de una naranja y un limón (Cuadernillo de material didáctico 3).

Cantar y saludarse

La maestra y los niños eligen y cantan una canción de saludo, luego cantan la de “Doña Pata” y vuelven a hablar como patos y a contar. En esta oportunidad, pueden agregar a mamá Pata (un patito, cua; dos patitos, cua cua; tres patitos, cua cua cua; con mamá Pata, cua cua cua cua) y eventualmente también más patitos (cinco patitos, cua cua cua cua cua) que pueden contarse con los dedos de la mano a la vez que se escriben en el pizarrón.

Juego: “Bingo de frutas”

Con la misma dinámica indicada para el “Bingo de animales” (Día 12 – Unidad 1), se trabaja con cartones de seis frutas (Cuadernillo de material didáctico 3).

Juego de movimiento: Carrera con trampa

Se dibujan en el patio dos caminos de distintos colores (pueden hacerlo con tizas de color), por ejemplo uno rojo y largo y otro amarillo y corto. Ambos van al mismo destino, donde hay varias pelotas de color verde y varias azules. Se organiza a los niños en dos grupos, el verde y el azul, y junto a la partida hay una caja de cada uno de esos colores. Los niños tienen que ir por uno de los caminos a buscar las pelotas del color que les corresponde y luego llevarlas por el mismo camino para juntarlas en la caja del mismo color. Para decidir por qué camino va cada grupo se realiza un sorteo, lo que se repite cada vez que un niño regresa a la partida. El juego termina cuando uno de los grupos junta todas las pelotas, y comienza otra vez. Mientras juegan, el maestro llama la atención sobre el hecho de que el camino amarillo es más corto y por eso se llega rápido a la pelota, y que el camino rojo es muy largo y la pelota queda muy lejos: es mejor ir por el camino corto.

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

Discurso narrativo. Cuento: "Caperucita Roja". 1era lectura

El maestro presenta el cuento, muestra las primeras imágenes a los chicos y conversa con ellos sobre quiénes son, dónde están, qué le da la mamá a Caperucita, etcétera. Finalmente, lee el texto correspondiente a "Caperucita Roja", Nivel 1.

Página 22: Estas son Caperucita Roja y su mamá. La mamá le da a Caperucita una canasta con comida. La comida es para la abuela de Caperucita.

Página 23: Caperucita camina y camina despacio por el monte. Va a la casa de su abuela con comida. Pero, atrás de un árbol, hay un Lobo. El Lobo ve a Caperucita y a su canasta y dice: *Mmmmm... ¡Comida!*

Página 24: El Lobo está muy cerca de Caperucita. Quiere la comida que está adentro de la canasta. Caperucita se asusta y dice: *Noooo, es para mi abuela.*

Página 25: Entonces, el Lobo habla con Caperucita:

Lobo: ¿Cómo te llamás?

Caperucita: Caperucita

Lobo: Caperucita, ¿adónde vas?

Caperucita: Voy a la casa de mi abuela.

Lobo: ¿Jugamos una carrera?

Página 26: Para ir a la casa de la abuela de Caperucita hay un camino muy corto y un camino muy largo. El Lobo le dice a Caperucita: “Vos andá por este camino y yo voy por el otro”. Así, Caperucita va por el camino muy largo y el Lobo va por el camino muy corto.

Página 27: El Lobo llega muy rápido a la casa de la abuela de Caperucita. La abuela grita: “¡¡Aaaah!!”.

Página 28: La abuela se va corriendo. El Lobo se pone un vestido amarillo y un pañuelo amarillo de la abuela en la cabeza.

Página 29: Después, Caperucita llega a la casa de la abuela. ¡Toc, toc, toc!! “Hola, abuela”, dice Caperucita y el Lobo contesta: “Hola, Caperucita”.

Página 30: Caperucita dice: “Abuela, ¡qué orejas tan grandes!”

Página 31: El Lobo contesta: “Para escucharte mejor”.

Página 32: Caperucita dice: “Abuela, ¡qué nariz tan grande!”

Página 33: El Lobo contesta: “Para olerte mejor”.

Página 34: Caperucita dice: “Abuela, ¡qué boca tan grande!”

Página 35: El Lobo contesta: “¡¡¡¡¡Para comerte mejor!!!!”.

Caperucita está muy asustada pero el papá y la abuela ya están cerca de la casa.

Página 36: El papá de Caperucita, muy enojado, dispara; el Lobo se asusta y se va corriendo. La abuela y Caperucita están muy contentas.

A medida que lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que refiere el texto, a la vez que dramatiza las acciones.

Luego, entrega a los niños los libros con la historia de Caperucita y entre todos conversan sobre lo que ven en las imágenes.

Hablamos un poco más

Primera lectura. Como en el caso anterior, el maestro presenta el cuento de Caperucita y el Lobo y lee el texto correspondiente a “Caperucita Roja”, Nivel 2.

Página 22: Caperucita Roja y su mamá están en la puerta de la casa. La mamá le da a Caperucita una canasta llena de comida para llevar a su abuela.

Página 23: Caperucita camina y camina despacio por el monte. Va a la casa de su abuela para llevarle comida. Está muy contenta. Pero, atrás de un árbol, hay un Lobo. El Lobo ve a Caperucita y a su canasta y abre los ojos muy grandes. Tiene hambre.

- Página 24: El Lobo se acerca a Caperucita. Tiene hambre, quiere la comida que está adentro de la canasta. Caperucita se asusta y dice: *Noooo, es para mi abuela.*
- Página 25: Entonces, el Lobo camina junto a Caperucita y le pregunta:
Lobo: ¿Cómo te llamás?
Caperucita: Caperucita
Lobo: Caperucita, ¿adónde vas?
Caperucita: Voy a la casa de mi abuela.
Lobo: ¿Jugamos una carrera?
- Página 26: Para ir a la casa de la abuela de Caperucita hay dos caminos: uno muy corto y otro muy largo. El Lobo le dice a Caperucita: *Vos andá por este camino y yo voy por el otro.* Así, Caperucita va por el camino muy largo. Camina mucho pero igual está muy lejos de la casa. En cambio, el Lobo va por el camino muy corto y...
- Página 27: ...llega muy rápido a la casa de la abuela de Caperucita. Cuando la abuela lo ve, se asusta y grita: *¡¡Aaaah!!*.
- Página 28: La abuela se va corriendo. El Lobo se viste como la abuela, se pone un vestido amarillo y un pañuelo amarillo en la cabeza.
- Página 29: Un poco más tarde, Caperucita llega a la casa de la abuela. Está cansada de caminar tanto. ¡Toc, toc, toc!! *Hola, abuela,* dice Caperucita y el Lobo contesta: *Hola, Caperucita.*
- Página 30: Caperucita dice: *Abuela, ¡qué orejas tan grandes!*
- Página 31: El Lobo contesta: *Para escucharte mejor.*
- Página 32: Caperucita dice: *Abuela, ¡qué nariz tan grande!*
- Página 33: El Lobo contesta: *Para olerte mejor.*
- Página 34: Caperucita dice: *Abuela, ¡qué boca tan grande!*
- Página 35: El Lobo contesta: *¡¡¡¡¡Para comerte mejor!!!!*. Caperucita está muy asustada pero el papá y la abuela ya están cerca de la casa.
- Página 36: El papá de Caperucita, muy enojado, dispara; el Lobo se asusta y se va corriendo. La abuela abraza a Caperucita y le da un beso. Las dos están muy contentas.

Mientras lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que el texto refiere y dramatiza las acciones.

En este caso también se entregan los libros a los niños y se conversa con ellos a partir de las imágenes.

Sonido Inicial: jugamos con Uriel

El docente, con el títere Uriel, propone a los niños un nuevo juego que consiste en agrupar todas las imágenes de animales, juguetes, colores, etcétera cuyos nombres empiezan con el mismo sonido. Para esto, pega en el pizarrón las imágenes de abeja, oso, amarillo, ojo, azul, araña, oreja, olla, auto, árbol y oveja (Cuadernillo de material didáctico 3) y entre todos recuerdan sus nombres. Luego, invita a Uriel a repetir los nombres. El títere lo hace prolongando el sonido inicial de cada uno: “oooooooojo, aaaazul, aaaaaaraña”, etcétera e invita a los niños a imitarlo.

Hecho esto, se retiran las imágenes y se divide el pizarrón en dos. Uriel toma la imagen de la araña, dice “aaaaaraña” y pega la tarjeta en uno de los dos lados. Luego, toma la tarjeta del oso, dice “ooooooooso” y pega la tarjeta del otro lado. A continuación, toma una tercera tarjeta, por ejemplo, la del árbol y dice “aaaaarbol”. Con gestos, consulta a los niños si la tarjeta va del lado de “araña” o del lado de “oso”, mientras repite los nombres alargando mucho el primer sonido. Por ejemplo: acerca la tarjeta del árbol al lado de la tarjeta del oso y dice “aaaaaraña / oooooooooso” y hace gestos marcando que no es igual. Luego, acerca la tarjeta al lado de la imagen de la abeja y dice: “aaaaarbol” / “aaaaaraña” y hace gestos indicando sí lo es, y la pega de ese lado. Procede del mismo modo con las otras tarjetas, hasta que todas las palabras que empiezan con “o” quedan del lado de “oso” y las que empiezan con “a”, del “abeja”.

Una vez que todas las imágenes están pegadas en el lugar del pizarrón que corresponde, el maestro vuelve a nombrar todo lo que empieza con “a”: árbol, araña, abeja, auto, azul, amarillo. En el caso de que alguno de los niños de la clase tenga un nombre que empiece con “a”, el maestro señala esa coincidencia y lo pronuncia prolongando el sonido inicial. Finalmente, puede sumar otras palabras, siempre que esté seguro de que los niños las conocen (por ejemplo: “agua”, “animal”), así como también puede invitarlos (especialmente, a aquellos que tienen más conocimientos de español) a decir otras que empiecen igual.

Cantar: “Naranja dulce, limón partido”

El maestro puede presentar la canción “Naranja dulce, limón partido”.

Naranja dulce,
limón partido.
Dame un abrazo
que me despido.
A la cocina
me voy corriendo
a comer dulces
y no les doy.

(Fragmento) Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=PLrHRJ6w_2k

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.



Escuela 4531, Orán, Salta.

Unidad 3 - Semana 5

Día 21	Día 22	Día 23	Día 24	Día 25
Saludar y cantar				
Dany Relatos: Caperucita (2da. lectura)	Juego "Perros a correr"	Dany Relatos: Caperucita (2da. lectura)	Inventar historias	Inventar y escribir historias
Armar títeres: Para comerte...	Juego de frutas y canastas	Dramatización con títeres	Dominó objetos para cocinar	Juego dramático con objetos de cocina
Dominó de frutas	Historia de Dany Lectura en eco: "Dany y el chivo" 3	El lobo, Caperucita y la canasta	Historia de Dany Lectura en eco: "Dany y el chivo" 4	Dany Relatos: Caperucita (4ta lectura)
Sonido inicial: jugamos con Uriel	Rima	Sonido inicial: jugamos con Uriel - Variación 1	Rima	Sonido inicial: jugamos con Uriel - Variación 2
Cantar	Cantar: "Veo veo"	Cantar: Caperucita	Cantar	Cantar:
Cantar y despedirse				

Referencias:

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



Escuela 4471, Paraje El mirador, Rivadavia Banda Sur, Salta

Materiales:

- ✓ Libro “Dany Relatos: Caperucita”.
- ✓ Titeres del cuento de Caperucita para dialogar (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Elementos para caracterizarse de Caperucita y de Lobo (pañuelos rojos, orejas grandes).
- ✓ Domino de frutas (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Títere de Uriel y tarjetas de auto, amarillo, abeja, azul, araña, árbol, mesa, marrón, mano, mono, muñeca (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Cartel con la letra “a” y “Alfabeto mural”.
- ✓ Tarjetas con imágenes para canción: Tío Mario, veterinario (Cuadernillo de material didáctico 3)

Cantar y saludarse

La maestra y los niños eligen una canción de saludo y luego de cantarla retoman una de las trabajadas previamente. Se sugiere “Cu cu cantaba la rana”.

Libro Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes**Discurso narrativo. Cuento: “Caperucita Roja”. 2da. lectura**

El maestro vuelve a leer la historia e invita a los niños a participar en la lectura, para lo que hace pausas y deja algunas frases para que ellos las completen, por ejemplo: “Estas son Caperucita Roja y su ...”, “La mamá de le da a Caperucita una canasta con ...”. También pueden empezar a incorporar algunas preguntas. Por ejemplo, en la página 24: “¿Cómo está Caperucita? ¿está contenta? ¿asustada? ¿cómo está?”. El maestro los ayuda a responder y ofrece además la versión más completa de respuesta, por ejemplo “Caperucita está asustada porque el Lobo quiere la comida que hay en la canastita”.

Luego, el maestro se sienta con los niños y sigue la historia en sus libros. Atiende a los tramos en que los chicos se detienen y nombra todo lo que señalan. Progresivamente los invita a nombrar lo que aparece en las imágenes y a contar, en la medida de sus posibilidades, la historia.

Hablamos un poco más

Segunda lectura. El maestro invita a los niños a participar de la narración mediante la realización de pausas, frases inconclusas y preguntas durante la lectura. A continuación, se enumeran preguntas posibles para los distintos fragmentos de la historia; no es necesario hacer todas las preguntas en una misma lectura. Pueden realizarse diferentes preguntas en las distintas ocasiones.

- Página 22:** Caperucita Roja y su mamá están en la puerta de la casa. La mamá le da a Caperucita una canasta llena de comida para llevar a su abuela. ¿Qué hace la mamá de Caperucita? ¿para quién es la comida?
- Página 23:** Caperucita camina y camina despacio por el monte. Va a la casa de su abuela para llevarle comida. Está muy contenta. Pero, atrás de un árbol, hay un Lobo. El Lobo ve a Caperucita y a su canasta y abre los ojos muy grandes. Tiene hambre. ¿Dónde va Caperucita? ¿para qué? ¿qué pasa cerca de Caperucita?, ¿cómo está el Lobo?
- Página 24:** El Lobo se acerca a Caperucita. Tiene hambre, quiere la comida que está adentro de la canasta. Caperucita se asusta y dice: *Noooo, es para mi abuela.* ¿Por qué el Lobo se acerca a Caperucita? ¿qué hace Caperucita?
- Página 25:** Entonces, el Lobo camina junto a Caperucita y le pregunta:
 Lobo: ¿Cómo te llamás?
 Caperucita: Caperucita
 Lobo: Caperucita, ¿adónde vas?
 Caperucita: Voy a la casa de mi abuela.
 Lobo: ¿Jugamos una carrera?
 ¿Qué le pregunta el Lobo a Caperucita? ¿qué quiere hacer el Lobo?
- Página 26:** Para ir a la casa de la abuela de Caperucita hay dos caminos: uno muy corto y otro muy largo. El Lobo le dice a Caperucita: *Vos andá por este camino y yo voy por el otro.* Así, Caperucita va por el camino muy largo. Camina mucho pero igual está muy lejos de la casa. En cambio, el Lobo va por el camino muy corto y... ¿Cuántos caminos hay para ir a la casa de la abuela? ¿cómo son? ¿el Lobo y Caperucita van por el mismo camino? ¿por qué toman distintos caminos? ¿qué dice el Lobo?
- Página 27:** ...llega muy rápido a la casa de la abuela de Caperucita. Cuando la abuela lo ve, se asusta y grita: *¡¡Aaaah!!*. ¿Qué pasa con la abuela cuando el Lobo llega a su casa?
- Página 28:** La abuela se va corriendo. El Lobo se viste como la abuela, se pone un vestido amarillo y un pañuelo amarillo en la cabeza... ¿Qué hace la abuela? ¿y el Lobo?
- Página 29:** Un poco más tarde, Caperucita llega a la casa de la abuela. Está cansada de caminar tanto. ¡Toc, toc, toc! *Hola, abuela,* dice Caperucita y el Lobo contesta: *Hola, Caperucita.* Cuando Caperucita llega a la casa de la abuela ¿está la abuela? ¿quién saluda a Caperucita? ¿quién dice *Hola* a Caperucita?

Página 30: dice: “Abuela, ¡qué orejas tan grandes!

Página 31: El Lobo contesta: “Para escucharte mejor”.

Página 32: Caperucita dice: “Abuela, ¡qué nariz tan grande!

Página 33: El Lobo contesta: “Para olerte mejor”.

Página 34: Caperucita dice: “Abuela, ¡qué boca tan grande! ¿Qué le dice Caperucita a su abuela? ¿cómo está Caperucita al ver a su abuela?

Página 35: El Lobo contesta: “¡¡¡¡¡Para comerte mejor!!!!”. Caperucita está muy asustada pero el papá y la abuela ya están cerca de la casa. ¿Qué quiere el Lobo? ¿cómo está Caperucita?

Página 36: El papá de Caperucita, muy enojado, dispara; el Lobo se asusta y se va corriendo. La abuela abraza a Caperucita y le da un beso. Las dos están muy contentas. ¿Qué hace el papá? ¿y el Lobo? ¿cómo están la abuela y Caperucita al final?

A medida que se repitan las lecturas (o bien, desde el inicio, en el caso de haber niños con mayor conocimiento de español), pueden formularse las siguientes preguntas:

Página 23: ¿Por qué Caperucita está contenta? ¿por qué el Lobo abre los ojos muy grandes?

Página 24: ¿Por qué Caperucita se asusta?

Página 25: ¿Por qué el Lobo le dice a Caperucita: “Jugamos una carrera”? ¿el Lobo quiere jugar una carrera con Caperucita?

Página 26: ¿Por qué el Lobo quiere ir por un camino distinto al de Caperucita? ¿por qué el Lobo quiere ir por el camino corto y no por el camino largo?

Página 27: ¿Por qué se asusta la abuela cuando el Lobo entra en la casa?

Página 28: ¿Por qué el Lobo se viste como la abuela?

Pág 30/34: ¿Por qué Caperucita se sorprende al ver a su “abuela”?

Página 36: ¿Por qué está enojado el papá de Caperucita? ¿por qué el Lobo se va corriendo?

El maestro conversa con los niños para ayudarlos con las respuestas, a la vez que llama la atención sobre las relaciones causales (por ejemplo: el Lobo quiere la comida que está en la canasta, por eso se acerca a Caperucita) y sobre las reacciones emocionales (sorprenderse, ponerse contento, asustarse).

Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia, para lo que puede orientarlos con preguntas como ¿qué le da la mamá a Caperucita? ¿para quién es la comida?, entonces ¿qué hace Caperucita? ¿quién está en el monte? ¿qué pasa cuando el Lobo ve a Caperucita? ¿qué quiere? ¿Caperucita le da la comida de su abuela? ¿qué hace el Lobo? ¿por qué el Lobo le dice a Caperucita que quiere jugar una carrera hasta la casa de la abuela? ¿quiere jugar? ¿qué quiere el Lobo? ¿qué camino usa el Lobo para ir a la casa de la abuela? ¿y Caperucita? ¿por qué van por caminos distintos? ¿por qué el Lobo va por el camino más corto? ¿quién llega primero a la casa de la abuela? ¿por qué llega primero el Lobo? y entonces ¿qué pasa? ¿qué pasa cuando el Lobo llega a la casa de la abuela? ¿qué hace la abuela? ¿y el Lobo? ¿por qué el Lobo se viste con la ropa de la abuela? ¿qué pasa cuando llega Caperucita? ¿qué dice Caperucita? ¿por qué Caperucita está sorprendida? ¿es la abuela? y entonces ¿qué pasa? ¿qué hace el Lobo? ¿cómo está Caperucita? y al final ¿qué pasa?

Títeres para dialogar: Para comerte...

El maestro y los chicos preparan títeres de Caperucita y el Lobo para dialogar (Cuadernillo de material didáctico 3). Mientras los arman, se retoman las expresiones: las orejas, las orejas de Caperucita son chiquitas, las orejas del Lobo son grandes, etcétera. Luego, juegan a representar el diálogo final de la historia (págs. 30 a 35 del texto).

Se puede proponer que los niños dramaticen el diálogo, para lo que el maestro lleva a clase materiales para caracterizarse de Caperucita y del Lobo, como un pañuelo rojo y orejas. Puede empezar caracterizándose él mismo de Caperucita y poniéndole las orejas del Lobo a alguno de los niños, tras lo que le dice: “Abuela, ¡qué orejas grandes!” y ayuda al “Lobo” con la respuesta. Repite el diálogo completo e invita a otro niño a hacer de Lobo. Finalmente, reparte pañuelos y orejas entre los chicos para que se caractericen del personaje que quieran y representen el diálogo de a dos; se acerca a cada pareja y los ayuda.

Juego: Dominó de frutas (2)

Se sigue la dinámica presentada el Día 19. El maestro puede proponerles que jueguen al “Dominó de frutas” (Cuadernillo de material didáctico 3) en grupos de dos o tres.

Sonido Inicial: jugamos con Uriel

Se realiza la misma actividad detallada en “Sonido inicial: jugamos con Uriel” el Día 20. En esta oportunidad se agrupan todas las palabras que empiezan como “árbol” y todas las que empiezan como “muñeca”, con las imágenes de: auto, amarillo, abeja, azul, araña, mesa, marrón, mano, mono (Cuadernillo de material didáctico 3).

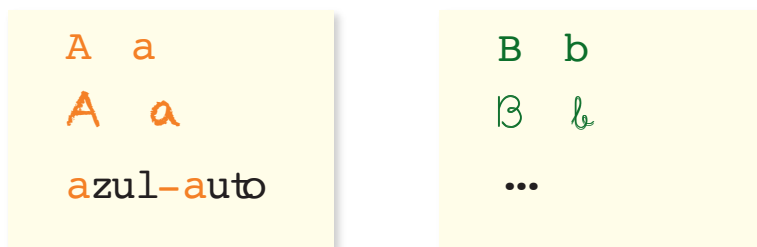
El maestro puede reemplazar alguna de estas opciones o bien agregar otras siempre que se trate de palabras que empiecen con “a” o con “m” y que sean conocidas por los niños.

Una vez que todas las imágenes están pegadas donde corresponde, el maestro vuelve a nombrar todo lo que empieza con “a” y suma los nombres de los niños y otras palabras que ellos conozcan con esa inicial.

Para terminar, el maestro puede presentar a los niños un cartel con la letra “a” bajo el que pega las tarjetas de árbol, auto, azul, abeja, araña y amarillo junto a las que a su vez escribe, con imprenta minúscula, sus nombres. Prolonga el sonido inicial y puede prolongar también el sonido de la “a” cada vez que escribe esa letra. Por ejemplo, en la palabra “araña” prolonga el sonido correspondiente a la letra “a” las tres veces.

Es importante que el aula cuente con un alfabeto completo a la vista de los niños en el que todas las letras figuren escritas de las diferentes maneras: imprenta y cursiva mayúscula y minúscula. Cada vez que se presenta una letra, el maestro la ubica en ese alfabeto.

También puede contarse con un “alfabeto mural” en el que, además de presentarse las letras y sus distintos tipos, haya lugar para escribir palabras “modelo”. Por ejemplo:



Este alfabeto va completándose a medida que se presentan las distintas letras y trabajan palabras “modelo”.

Cantar

Se retoma una de las canciones trabajadas. Se sugiere “Las frutas” o “Naranja dulce, limón partido”.

Hablamos un poco más

Se retoma la canción “Tío Mario, veterinario”.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que aprendieron en la Unidad 1.

Materiales:

- ✓ Tarjetas de Doña Pata y de una rana (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Materiales para caracterizarse de Caperucita, de Lobo y de familiares de Caperucita (pañuelos rojos, orejas de lobo, bigotes, etc.).
- ✓ Canastas y tarjetas con imágenes: Frutas (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Libro *Dany* - Afiche con el texto correspondiente a las pág. 16 de la historia.
- ✓ Tarjetas de distintos elementos (objetos, colores, animales, etc.) cuyos nombres empiecen con “a” y otros que tengan otro sonido inicial (Cuadernillos de material didáctico 1, 2 y 3).

Cantar y saludarse

La maestra y los niños eligen y cantan una canción de saludo. Luego se pegan en el pizarrón las imágenes de la pata y los tres patitos de “Doña Pata” y de la rana de “Cu cu cantaba la rana” (Cuadernillo de material didáctico 3), recuerdan las dos canciones y juegan a hablar como la pata y la rana: cua cua/cu cu. El maestro señala las distintas imágenes y, según el caso, los niños tienen que decir “cu cu” o “cua cua”.

Juego: “Perro a la cucha”

Se vuelve a jugar el juego “Perro a la cucha” presentado el día 7, haciendo hincapié en las expresiones adentro y afuera, correr, caminar, despacio o rápido recuperando todo lo trabajado en la Unidad 2.

Juego de movimiento: las frutas y las canastas

Se vuelve a jugar la actividad presentada el día 17. La maestra prepara en el patio o en la sala tres canastas (puede utilizar tres cajas previamente preparadas como tales o las imágenes de canastas del Cuadernillo de material didáctico 3) y esconde por todo el lugar las tarjetas con diferentes frutas. Los niños deberán buscarlas y colocarlas en la canasta más cercana. Al finalizar, forman una ronda en la que la maestra muestra las tarjetas de cada canasta y pregunta ¿En la canasta hay (nombre de la fruta)? ¿Cuántas (nombre de las frutas)?, ¿Hay (nombre alguna que no esté en esa canasta)? etcétera.

Se puede volver a jugar a Martín Pescador, contando al final del juego cuántas frutas hay en cada lado.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Lectura en eco (3): Historia “Dany y su familia”

A partir de las imágenes del libro, se conversa y reconstruye entre todos la historia de “Dany”.

Luego, el maestro propone a los niños una nueva “lectura en eco”. Escribe en un afiche (o en el pizarrón) con letra grande el texto de la página 16; lo lee con la entonación adecuada, marcando las pausas y las exclamaciones. Mientras lee, señala las palabras con el dedo (de izquierda a derecha). Repite la lectura e invita a los niños a leer después que él. Para que puedan “hacer que leen”, es necesario que lea frases breves y haga pausas. Las pausas propuestas se indican con signos de puntuación y barras:

Nivel 1

Dany corre y grita: ¡¡*Adentro, adentro!!*. El perro también corre al chivo... el chivo corre rápido y, al final, entra al corral.

Nivel 2

Dany corre y grita: ¡¡*Adentro, adentro!!* El perro también corre al chivo... el chivo, asustado, también corre rápido. Cada vez está más cerca / del corral. Finalmente, el chivo entra al corral.

Rima

Sonidos de las palabras

El maestro vuelve a dibujar una familia en el pizarrón. Recuerda con los niños los distintos miembros: papá, mamá, hermanos, abuelos. Luego, focaliza en los niños de la imagen y dice que son hermanos. La niña se llama Ana y su hermano, Andrés. Se puede conversar con los chicos sobre si tienen hermanos, cuántos y cómo se llaman. Finalmente, el maestro recita la siguiente rima:

A mi hermana Ana
le compré una rana.
Y a mi hermano Andrés,
le compré tres.

Las rimas se repiten más de una vez. Luego, el maestro dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen la palabra que rima. Para terminar, entre todos vuelven a recitarla.

Jugar: “Veó veó”

Se presenta el Veó veó como en la Guía 2. La maestra recuerda la canción y luego incorpora a los niños.

El maestro pega en el pizarrón imágenes de objetos o de animales cuyos nombres empiezan con “a”, como auto, abeja, araña, y otros con otras letras, como elefante, oso, camión. Entre todos recuerdan los nombres y luego, mirando las imágenes, canta:

Veó veó.
¿qué ves?
Una cosa.
¿Qué es?
Una cosa que empieza con “a”
¿Qué será, qué será?
aaaaaa....



La primera vez que la canta, el maestro completa una palabra con “a”, por ejemplo “auto”. La siguiente vez espera a que los chicos digan una palabra que empiece con “a”. Probablemente, repetirán “auto”. Entonces, retira esa imagen y vuelve a cantar la canción. Cuando llega a “Aaaaa..” espera que los niños nombren “araña” o “abeja”. Si no lo hacen, dice él. Al fin, vuelve a pegar todas las imágenes y se repite la canción.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones aprendidas en la Unidad 1.

Día 23

Materiales:

- ✓ Libro *Dany Relatos: Caperucita Roja*.
- ✓ Elementos para caracterizarse de Caperucita y de Lobo.
- ✓ Una canasta y dos dados: uno con los números del 1 al 5 y una cara en blanco y el otro con los números del 6 al 10 y una cara en blanco.
- ✓ Títere de Uriel y tarjetas de elementos (objetos, animales, etc.) cuyos nombres comiencen con “a”, “o” y “m” (o eventualmente, “s” y “l”).

Cantar y saludarse

La maestra y los chicos eligen y cantan una canción de saludo y luego cualquiera de las trabajadas previamente o bien un juego como el del paracaídas, el pelo pelito o el baile de los animales.

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

Discurso narrativo. Cuento: "Caperucita Roja" 3era. lectura

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

Página 22: Estas son Caperucita Roja y su mamá. La mamá le da a Caperucita una canasta con comida. La comida es para la abuela de Caperucita. ¿Con quién está Caperucita? ¿qué le da la mamá a Caperucita? ¿para quién es la comida?

Página 23: Caperucita camina y camina despacio por el monte. Va a la casa de su abuela con comida. Pero, atrás de un árbol, hay un Lobo. El Lobo ve a Caperucita y a su canasta y dice: *Mmmmm... ¡Comida!*. ¿Adónde va Caperucita? ¿quién está atrás de un árbol? ¿qué ve el Lobo?

Página 24: El Lobo está muy cerca de Caperucita. Quiere la comida que está adentro de la canasta. Caperucita se asusta y dice: *Noooo, es para mi abuela*. ¿Dónde está el Lobo? ¿qué quiere? ¿qué dice Caperucita?

Página 25: Entonces, el Lobo habla con Caperucita:

Lobo: ¿Cómo te llamás?

Caperucita: Caperucita

Lobo: Caperucita, ¿adónde vas?

Caperucita: Voy a la casa de mi abuela.

Lobo: ¿Jugamos una carrera?

¿Qué le pregunta el Lobo a Caperucita? ¿qué le contesta Caperucita?

Página 26: Para ir a la casa de la abuela de Caperucita hay un camino muy corto y un camino muy largo. El Lobo le dice a Caperucita: *Vos andá por este camino y yo voy por el otro*. Así, Caperucita va por el camino muy largo y el Lobo va por el camino muy corto ¿Por qué camino va el Lobo? ¿por el camino corto, por el camino largo? ¿y Caperucita?

Página 27: El Lobo llega muy rápido a la casa de la abuela de Caperucita. La abuela grita: “¡¡Aaaah!!”. ¿Adónde llega el Lobo? ¿cómo llega? ¿llega despacio, rápido? ¿qué hace la abuela? ¿qué grita?

Página 28: La abuela se va corriendo. El Lobo se pone un vestido amarillo y un pañuelo amarillo de la abuela en la cabeza. ¿Qué hace la abuela, se queda/está en la casa, se va? ¿qué se pone el Lobo? ¿de quién son el vestido y el pañuelo que se pone el Lobo?

Página 29: Después, Caperucita llega a la casa de la abuela. ¡Toc, toc, toc!! “Hola, abuela”, dice Caperucita y el Lobo contesta: “Hola, Caperucita”. ¿Adónde llega Caperucita? ¿qué dice Caperucita? ¿qué contesta el Lobo?

Página 30: Caperucita dice: “Abuela, ¡qué orejas tan grandes!

Página 31: El Lobo contesta: “Para escucharte mejor”.

Página 32: Caperucita dice: “Abuela, ¡qué nariz tan grande!

Página 33: El Lobo contesta: “Para olerte mejor”.

Página 34: Caperucita dice: “Abuela, ¡qué boca tan grande!

Página 35: El Lobo contesta: “¡¡¡¡¡Para comerte mejor!!!!”. Caperucita está muy asustada pero el papá y la abuela ya están cerca de la casa. ¿Cómo son las orejas, la nariz y la boca de la “abuela”... son chicas, grandes? ¿es la abuela? ¿quién es? ¿para qué tiene el Lobo las orejas grandes... y la nariz ... y la boca? ¿cómo está Caperucita? ¿está contenta, asustada...? ¿dónde están el papá y la abuela de Caperucita? ¿están lejos de la casa, cerca?

Página 36: El papá de Caperucita, muy enojado, dispara; el Lobo se asusta y se va corriendo. La abuela y Caperucita están muy contentas. ¿Cómo está el papá de Caperucita? ¿contento, enojado, asustado...? ¿qué hace el papá... grita, corre, dispara...? ¿qué hace el Lobo? ¿cómo están al final Caperucita y su abuela?

Mientras pregunta, el maestro dramatiza lo que dice: olerte, escucharte, etcétera.

Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia, para lo que los orienta con preguntas mientras señala las imágenes: “¿quiénes son estas personas?, ¿quién es esta nena... y esta mujer? muy bien, son Caperucita y su mamá... ¿qué le da la mamá a Caperucita? ¿para quién es la comida?, y entonces ¿qué hace Caperucita, adónde va? pero ¿quién más está en el monte? ¿qué animal mira a Caperucita desde atrás de un árbol? ¿qué quiere el Lobo? ¿qué hace Caperucita? ¿le da la comida al Lobo? ¿qué dice? y entonces ¿qué pasa? ¿qué hace el Lobo? ¿qué le dice a Caperucita? ¿a qué quiere jugar? ¿van por el mismo camino a la casa de la abuela?, ¿por qué camino va el Lobo? ¿y Caperucita? ¿por qué el Lobo va por el camino más corto? ¿quién llega primero a la casa de la abuela... ¿Caperucita o el Lobo? ¿por qué llega primero el

Lobo? y entonces ¿qué pasa? ¿qué pasa cuando el Lobo llega a la casa de la abuela? ¿qué hace la abuela? ¿y el Lobo? ¿qué pasa cuando llega Caperucita? ¿está la abuela? ¿quién está en la casa? ¿qué hace Caperucita? ¿y entonces? ¿qué pasa al final? ¿quiénes llegan? ¿qué pasa con el Lobo? ¿cómo están Caperucita y su abuela?

Hablamos un poco más

Tercera lectura. La maestra vuelve a leer el texto mientras conversa con los chicos. Luego los invita a renarrar la historia con sus propios libros, retomando las preguntas del Día 21.

Dramatización con títeres

Vocabulario

Se retoma la dramatización del Día 21 (“Para comerte”). En esta oportunidad, el maestro anima a los niños a representar también otras escenas. Como en la página 22, Caperucita puede conversar con su mamá: “Caperucita, tomá esta canastita” / “Gracias, mamá”; o en la 24, Caperucita conversa con el Lobo: “Quiero la canastita” / “Noooo, es para mi abuela”; o la 25, Caperucita y el Lobo: “¿Adónde vas?” / “Voy a la casa de mi abuela”. El maestro elige alguna escena y la prepara con los chicos. Pueden representarse distintos diálogos en diferentes días. Finalmente, los chicos pueden jugar a dramatizar la parte de la historia que más les guste.



Juego de tablero: El Lobo, Caperucita y la canasta

Los niños se agrupan en parejas y la maestra dibuja con tiza en el piso un tablero con diez casilleros para cada una. En la llegada dibuja una canasta o escribe: Llegada. Uno de los niños tiene una ficha roja (caperucita) y el otro una ficha negra (Lobo), que pueden ser tapitas de gaseosa, tarjetas de cartulina, piedras pintadas, etcétera. Cada pareja tiene un tablero, fichas y un dado. Por turnos van tirando el dado de “Caperucita” y de “Lobo” y avanzando tantas casillas como indica el dado. Gana el niño que llega primero.

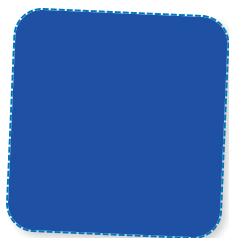
La maestra va facilitando el conteo y el avance en el recorrido. Cada pareja puede repetir el juego tantas veces como quiera alternando quién asume el rol de Caperucita y de Lobo.

Sonido Inicial: jugamos con Uriel - Variación 1

Se continua con el tipo de actividad descripta los Días 20 y 21 alternando los grupos de palabras ya utilizados (con “a”, “o” y “m”) con otros nuevos (por ejemplo, con “s”: silla, sapo, sol; “l”: luna, loro, león).

En otra variación posible, el maestro pega en el pizarrón las imágenes de araña, ojo, árbol y entre todos recuerdan sus nombres. Luego, presenta a Uriel, que vuelve a mencionarlos prolongando el sonido inicial. El maestro le dice “araña – ojo” / araña – árbol y Uriel lo repite prolongando los sonidos: “aaaaaraña – ooooojo / aaaaaaraña / aaaaarbol”. Puede simular que duda, repite las palabras, pide la colaboración de los chicos: “¿aaaraña / ooooojo?”. La maestra ayuda a los chicos a responderle hasta que al fin resuelve la actividad al encontrar las dos palabras que empiezan igual. De la misma manera, se procede después con: 1) abeja, auto, mesa, 2) mesa, mano, muñeca, 3) ojo, olla, muñeca.

Para terminar, el maestro presenta a los chicos “la casita de palabras”. En el techo estará escrita la letra “a” y debajo las palabras, trabajadas previamente con los niños, que empiezan con esa letra. Por ejemplo:



Primero, el maestro las lee prolongando el sonido de la “a” y luego invita a los niños a leerlas junto con él.

Cantar: “Caperucita”

El maestro puede presentar la canción: “Caperucita”.

Con mis ojos veo su vestido rojo,
con mi nariz huelo los frutos y el pan.
Es caperucita, es caperucita,
con su ropa roja y su canastita.



Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

Materiales:

- ✓ Tarjeta de un patito (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Imágenes de nenas, nenes, hombres, mujeres para representar a miembros de familias, y tarjetas de juguetes y frutas (Cuadernillos de material didáctico 1, 2 y 3).
- ✓ Juego: Dominó de elementos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Libro Dany - Afiche con el texto correspondiente a la pág. 17 de la historia
- ✓ Tarjetas de distintos elementos (objetos, animales, etc.) cuyos nombres comienzan con “a”, con “e” y otros no (Cuadernillos de material didáctico 1, 2 y 3).

Cantar y saludarse: “Un patito”

La maestra y los niños eligen y cantan una canción de saludo para comenzar y luego se presenta “Un patito”.

Un patito por atrás,
tris tras, tris tras.
No lo ves ni lo verás,
tris tras, tris tras.

(Fragmento y versionada)

Link https://www.youtube.com/watch?v=qb7_r8hb7gl

Inventar historias

El maestro muestra a los niños imágenes de nenes, nenas, hombres, mujeres, viejitos, viejitas y los presenta como nene/ nena, hermano/a, papá/ mamá, abuelo/a (pueden ser dibujados o recortados de revistas y también de Cuadernillos de material didáctico 1 y 3). Además, toma las tarjetas de los juguetes y las frutas (Cuadernillos de material didáctico 2 y 3). Entre todos recuerdan los nombres de objetos y alimentos. También pueden describirlos por sus colores, formas, tamaños. Luego, el maestro pone los distintos grupos de tarjetas sobre una mesa de manera que las imágenes no se vean y las mezcla por grupos (el de personas lo divide a su vez en niños y adultos) y coloca en el pizarrón las imágenes de dos casas, cada una lo más lejos posible de la otra. Dibuja un camino o varios que las unen, decorados con árboles, etcétera. Sin mirar va tomando las imágenes de los distintos grupos. Por ejemplo, toma una tarjeta del grupo de niños y la pega en una de las casas. Se la muestra a los niños y les dice: “Es un nene. ¿Cómo se llama?” y anima a los niños a ponerle un nombre, por ejemplo “Ezequiel”. Saca la tarjeta de un adulto, resulta ser un hombre, la pega junto al niño: “Este es el papá de Ezequiel. Ezequiel y su papá están en su casa / Ezequiel está en casa con su papá”.

Luego, recorre con las imágenes en la mano el camino hasta la otra casa y dice: “Ezequiel y su papá van a la casa de...”, saca otra tarjeta del grupo de adultos y, según el resultado completa la frase: la mamá/ del abuelo/ otro papá, “Ezequiel y su papá van a la casa del abuelo... ¿y qué llevan?”. Se dirige a los grupos de juguetes y de frutas, retira una tarjeta de cada uno y continúa: “Ezequiel y su papá van a la casa del abuelo y llevan un autito y una banana”. Mientras habla, va moviendo las tarjetas del niño y el papá por el camino mientras pega las nuevas imágenes.

La secuencia puede repetirse varias veces. A medida que los niños se familiaricen con la dinámica se los invita a pasar, a tomar las tarjetas, a pegarlas mientras se narra la historia. Progresivamente, los anima a hacerlo con preguntas como “¿adónde van? ¿qué llevan? ¿caminan, corren... cómo van?”. Los ayuda con las respuestas, recupera la información que los ellos aportan y construye un relato más completo. Por ejemplo, a las preguntas formuladas, los niños podrían responder: “abuela”, “pelota, banana”, “camina”. El maestro reformula: “La nena y su mamá caminan a la casa de la abuela, llevan una pelota y una banana”.

Para terminar, puede separar a los niños en pequeños grupos y repartirles imágenes de nenes, hombres, mujeres, juguetes y frutas para que inventen sus propias historias, y circula por los grupos para los ayudar. Al finalizar, cada grupo cuenta su historia al resto con el apoyo del maestro.

Juego: Dominó de elementos de cocina (3)

En esta ocasión el dominó se presenta con objetos de cocina (Cuadernillo de material didáctico 3). Si ya saben jugar, la maestra puede agrupar a los niños en grupos de tres o cuatro integrantes.

Para este juego se sigue la misma dinámica presentada el Día 15 de la Guía 1 con el dominó de animales.

Libro *Dany*. Discurso narrativo

Lectura en eco (4): Historia “Dany y su familia”

El maestro toma el libro y, a partir de las imágenes, conversa y reconstruye con los chicos la historia de “Dany”. Luego les propone una nueva “lectura en eco”. En esta oportunidad, escribe en un afiche (o en el pizarrón) con letra grande el texto correspondiente a la página 17 de la historia.

El maestro lee con la entonación adecuada, marcando las pausas y las exclamaciones. A medida que lo hace señala las palabras con el dedo (de izquierda a derecha). Luego repite la lectura e invita a los niños a leer después que él. Para que puedan “hacer que leen”, 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

Dany, muy rápido, cierra la puerta del corral / y dice: “Listo, ya están todos los chivos / adentro del corral.”

Nivel 2

Cuando el chivito blanco / está adentro del corral, Dany, muy rápido, cierra la puerta / y dice: *Listo, ya están todos los chivos / adentro del corral.* Los abuelos y los papás de Dany dicen: *¡Muy bien Dany! ¡Muy bien! Dany está contento / y su familia también.*

Rima

El maestro dibuja nuevamente una familia en el pizarrón. Entre todos recuerdan los distintos miembros. Luego, focaliza en los abuelos y les cuenta a los niños que la abuela se llama Manuela y el abuelo, Carmelo. Finalmente, mientras señala la imagen que corresponde, el maestro les recita a los niños la siguiente rima:

Mi abuela Manuela
me lleva a la escuela.
Y mi abuelo Carmelo
me da un caramelo.

Las rimas se repiten más de una vez. Luego, el maestro dice cada frase y deja el espacio para que los niños completen las palabras. Para terminar, vuelven a recitarla entre todos.

Cantar

Se retoma la canción “veo veo”. Se puede volver a jugar con la “a”; o bien, empezar a incorporar los sonidos de otras vocales. Por ejemplo:

Veo veo.
¿qué ves?
Una cosa.
¿Qué es?
Una cosa que empieza con “e”
¿Qué será, qué será...
eeeeee ...

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

Materiales:

- ✓ Imágenes de nenas, nenes, hombres, mujeres para representar a miembros de familias y tarjetas de juguetes, frutas y animales (Cuadernillos de material didáctico 1, 2 y 3).
- ✓ Titeres de Caperucita y del Lobo.
- ✓ Elementos para caracterizarse de Caperucitas y de Lobo (pañuelos rojos, orejas grandes).
- ✓ Libro *Dany Relatos: Caperucita*.
- ✓ Títere de Uriel y tarjetas de abeja, elefante, oso, escuela, ojo, auto (Cuadernillo de material didáctico 3).
- ✓ Hojas para el trazado de la letra “a”.

Cantar y saludarse

Entre todos eligen y cantan una canción de saludo y luego alguna de las trabajadas previamente.

Inventar y escribir historias

Se realiza la misma actividad que el Día 24 pero en esta oportunidad se agrega el grupo de tarjetas de animales. El maestro vuelve a construir la historia de un niño y un familiar que van a la casa de otro y llevan un juguete y una fruta, pero ahora, “en el camino de atrás de un árbol aparece...”, se toma una tarjeta del grupo de los animales y se completa la frase según corresponda, por ejemplo un lobo, una gallina, un perrito. El maestro pregunta a los niños: “¿y entonces?, ¿qué hace el nene?”, y da opciones: “¿dice “Ooooh / Uhhhh... qué dice? ¿corre cerca de su papá (o el familiar que corresponda según la tarjeta)? ¿corre adentro de la casa de ...? ¿dice “hola, perrito”? ¿se asusta? ¿se pone contento?”, etcétera. Cuando los niños hayan decidido la opción que prefieren, el maestro retoma la historia completa. Por ejemplo: “Kiara y su mamá van a la casa del abuelo, llevan una muñeca y una mandarina. Entonces, de atrás de un árbol aparece un perrito chiquito. Kiara dice “hola, perrito” / “... aparece un mono. Kiara corre a la casa del abuelo” / “... aparece un lobo. Kiara se asusta” / “... Kiara se asusta y corre”. De esta manera, entre todos inventan varias historias.

Para terminar, el maestro propone a los niños escribir una de las historias. Retoma el afiche con el título “Escribimos historias” y escribe una versión “breve” de la última historia inventada. Por ejemplo “Kiara va a la casa del abuelo. En el camino, aparece un mono y Kiara se asusta y corre”. El maestro va diciendo en voz alta las palabras mientras que escribe. Al terminar, lee la historia junto con los niños.

Juego dramático: Juego con los objetos de la cocina

La maestra vuelve a presentar el sector de dramatización, prepara los bebés y agrega como el día 14, los objetos de la cocina. La idea es seguir haciendo hincapié en qué se cocina con ellos, cómo se usan, etcétera. La maestra debe intervenir en todo momento con la palabra.

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

Discurso narrativo. Cuento: "Caperucita Roja" 4ta. lectura

El maestro vuelve a leer la historia de Caperucita y el Lobo. Durante la lectura conversa con los niños y luego los anima a renarrarla. En ambos casos, se recuperan las preguntas presentadas el Día 23.

Hablamos un poco más

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

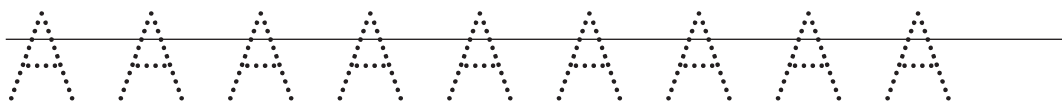
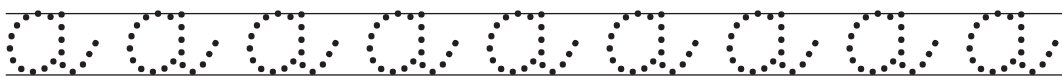
Sonido Inicial: jugamos con Uriel - Variación 2

El maestro puede continuar con el tipo de actividades propuestas para los Días 20, 21 y 23 de esta guía o bien pegar en el pizarrón seis tarjetas en dos columnas; de un lado, de arriba hacia abajo, pega las imágenes de abeja, elefante, oso; del otro, de arriba hacia abajo, escuela, ojo, auto; nombra todo lo que se ve y luego nuevamente presenta a Uriel, que repite los nombres prolongando el sonido inicial. Finalmente, mediante un primer diálogo entre el títere y el docente se modela la actividad que consiste en unir con una flecha las palabras que empiezan igual: abeja/auto, elefante/escuela, oso/ojo. Se repite la actividad con otros tres pares de palabras invitando a los niños a hacer lo mismo que Uriel.

Luego, como en oportunidades anteriores, se focaliza en las palabras que empiezan con "a" y se vuelve a leer "la casita de palabras" presentada el Día 23 de esta guía.

Para terminar, el maestro entrega a cada uno de los niños una hoja en la que se encuentre la letra "a" para que practiquen su trazado. Por ejemplo:

A a a 



Al principio, los niños de jardín pueden concentrarse en el trazado de las letras en imprenta mayúscula. Progresivamente se incorpora el trazado de la cursiva, que es la propuesta para primer grado.

También pueden repartirse hojas en las que haya que completar las primeras letras de las palabras indicadas por líneas de puntos, por ejemplo:



..... auto

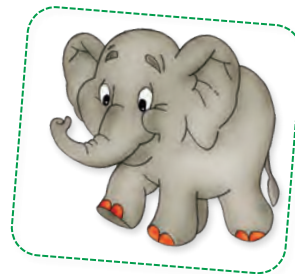


..... araña

Poco a poco, a medida que los niños conozcan más letras, se les podrá proponer una variante de esta actividad, por ejemplo:



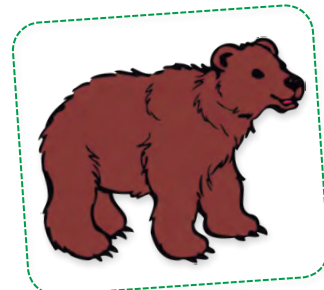
auto



elefante



iguana

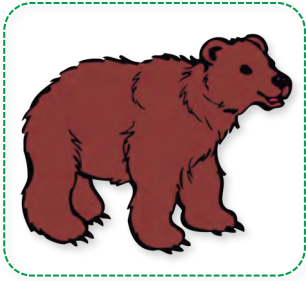


oso

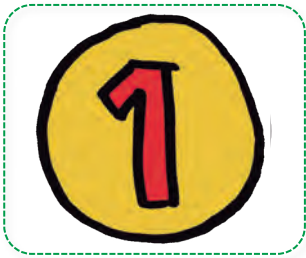


uno

Y, finalmente, la escritura de la palabra completa:



--	--	--



--	--	--

Cantar

Se retoma alguna de las canciones trabajadas previamente. Se sugiere “Las frutas” o “Naranja dulce, limón partido”.

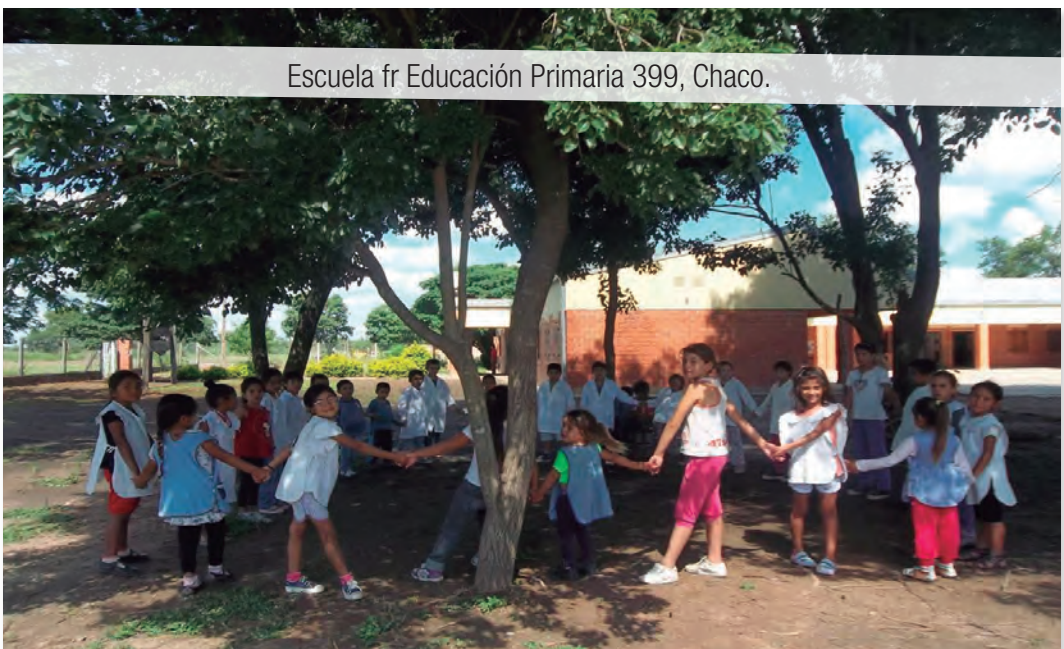
Hablamos un poco más

Se retoma la canción “Tío Mario, veterinario”.

Cantar y despedirse

La maestra se despide de los niños utilizando alguna de las canciones que se aprendieron en la Unidad 1.

Escuela fr Educación Primaria 399, Chaco.



Para terminar Guía 3

Orientaciones para las Guías 4, 5 y 6

A lo largo de las distintas Guías se presentan progresivamente diferentes tipos de actividades. La Guía 3 incluye el total de actividades necesarias para el desarrollo de los distintos contenidos considerados en la propuesta. Así, la Guía 3 funciona no sólo como orientación para el trabajo con la Unidad 3, sino también como modelo y referencia del trabajo a realizar por los docentes con las Unidades 4, 5 y 6 que no se encuentran acompañadas por guías.

Escuela 4824, Misión km2, Rivadavia Banda Norte, Salta.





Material de distribución gratuita