

SERIE

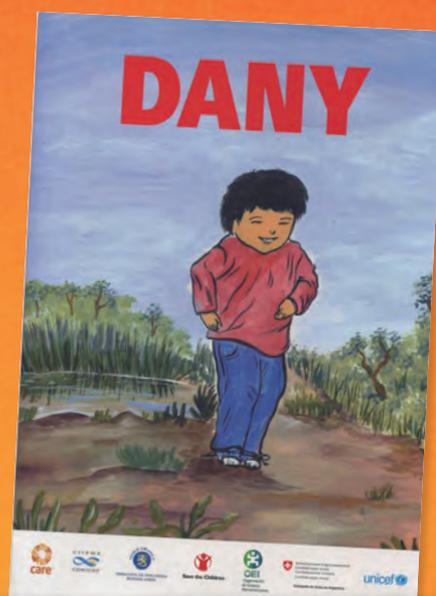
1

DANY

Guía para docentes

Enseñanza de español como segunda lengua
en Educación Intercultural Bilingüe

Propuestas para Nivel inicial y primer grado



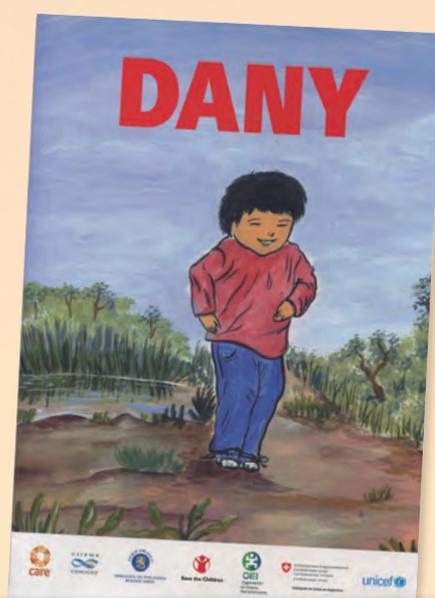
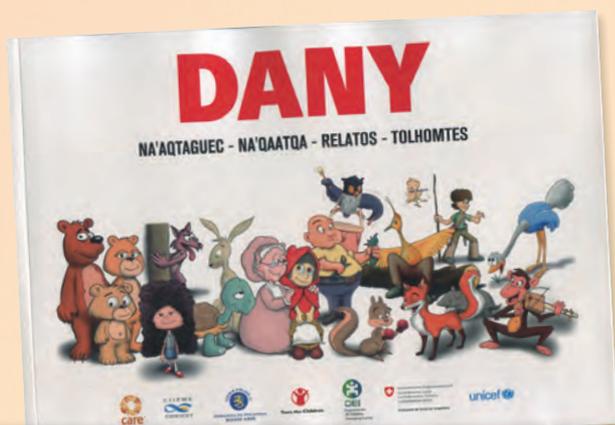
SERIE

1 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 Buenos Aires

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 Buenos Aires

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° 1

ISBN 978-987-3753-78-7

Primera edición octubre 2022, 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 Buenos Aires

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 (2022). Serie *Dany*. *Enseñanza de español como segunda lengua en Educación Intercultural Bilingüe. Propuestas para Nivel inicial y primer grado. Guía para docentes N° 1*. 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° 1



Índice

Prólogo	15
Presentación	17
UNIDAD 1: Las historias	21
Libro <i>Dany</i> . Unidad 1: "Los animales de Dany"	22
Libro: <i>Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i> - Unidad 1: "Rulitos"	23
PROPUESTA DE ACTIVIDADES	27
1. Introducción	27
Vocabulario	28
Discurso narrativo. La propuesta de lectura de los relatos	29
a. La conversación inicial previa a la lectura	29
b. La lectura propiamente dicha del texto	29
c. La renarración de la historia	32
Las propuestas de juego	32
Sonidos de la lengua	35
Actividades cotidianas	36
2. Contenidos lingüístico-comunicativos. Unidad 1	38
3. Detalle de actividades. Unidad 1	40
DÍA 1	41
Saludar y cantar: "Patatín, patatero"	41
Hablamos un poco más	41
Presentarse con juego de pelota	42
Hablamos un poco más	42
Juego: el paracaídas	42
Libro <i>Dany</i> - Vocabulario	43
Hablamos un poco más	43
Cantar y despedirse	43

Índice

DÍA 2	44
Saludar y cantar	44
Presentarse con juego de pelotas	44
Juego: Embocar las bolitas	44
Hablamos un poco más	44
Libro <i>Dany</i> - Vocabulario	45
Hablamos un poco más	45
Cantar y despedirse	45
DÍA 3	45
Saludar y cantar	46
Juego: El paracaídas o Las bolitas	46
Juego: ¿Qué animal es?	46
Hablamos un poco más	46
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany" - Vocabulario	46
Hablamos un poco más	47
Juego dramático en pequeños escenarios	48
Cantar y despedirse	49
DÍA 4	50
Saludar y cantar	50
Juego para presentarse	50
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany" - Vocabulario	50
Hablamos un poco más	50
Descubro el animal	51
Juego con escenarios y animales	51
Cantar y despedirse	52
DÍA 5	52
Saludar y cantar	52
Juego: "1, 2, 3, pelo, pelito es"	52
Juego: ¿Qué animal es?	53
Hablamos un poco más	53
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany" Vocabulario	54

Índice

Hablamos un poco más	54
Juego con escenarios y animales	54
Cantar y despedirse	55
DÍA 6	57
Saludar y cantar: "Hola, hola"	57
Hablamos un poco más	57
Presentarse con el juego de la telaraña	57
Hablamos un poco más	58
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany" - Vocabulario	58
Hablamos un poco más	59
Juego: Bingo de animales (con cartón de 4 animales)	59
Hablamos un poco más	60
Juego: Pasa, pasa la pelota	61
Cantar y despedirse	61
DÍA 7	62
Saludar y cantar	62
Juego: Pelotas grandes, pelotas chicas	62
Hablamos un poco más	63
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany" - Vocabulario	63
Hablamos un poco más	63
Juego: Bingo de animales (2)	63
Juego: Pasa, pasa la pelota	64
Cantar y despedirse	64
DÍA 8	64
Saludar y cantar	64
Presentarse con el juego: Pasa, pasa, la pelota	64
Juego de emboque: Pelotas de colores (blanco, negro, amarillo)	64
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany" - Vocabulario	65
Hablamos un poco más	65
Cantar: "Tengo algo amarillo"	65
Despedirse	65

Índice

DÍA 9	66
Saludar y cantar	66
Presentarse con el juego de la telaraña	66
Hablamos un poco más	66
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany"	
Vocabulario	67
Hablamos un poco más	67
Juego con escenarios	68
Juego Bingo de animales (3)	68
Cantar y despedirse	68
DÍA 10	69
Saludar y cantar	69
Presentarse con juego de la telaraña	69
Juego de las bolitas	69
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany" - Vocabulario	70
Cada huevo con su gallina - Vocabulario	70
Hablamos un poco más	70
Oficio mudo - Vocabulario	71
Cantar y despedirse	71
DÍA 11	73
Saludar y cantar	73
Presentarse con el juego: El director de orquesta	73
Hablamos un poco más	73
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany"	
Discurso narrativo - 1ra. lectura	74
Hablamos un poco más - 1ra. lectura	75
Secuencia "Pollito"	76
Hablamos un poco más	76
Juego: Bingo de animales de Dany (1er grupo de animales) (4ta vez que se juega)	77
Canción: "Tengo algo amarillo"	77
Despedirse	77

Índice

DÍA 12	78
Saludar y cantar	78
Presentarse con el juego: El director de orquesta	78
Libro <i>Dany</i> . Historia “Los animales de Dany”	
Discurso narrativo	78
Hablamos un poco más	78
Juego: Memotest animales de Dany (1er grupo de animales)	79
Hablamos un poco más	79
Otros animales - Vocabulario	80
Hablamos un poco más	80
Canción “Tengo algo amarillo” (variación)	80
Cantar y despedirse	80
DÍA 13	81
Saludar y cantar: “Hola, hola para vos y para mí”	81
Juegos para presentarse: El director de orquesta	81
Libro <i>Dany</i> . Historia “Los animales de Dany”	
Discurso narrativo - 2da. lectura	81
Hablamos un poco más	82
Dramatización: “Oooh mi pollito”	83
Hablamos un poco más	84
Juego: Memotest de animales	84
Juego: Rompecabezas	84
Cantar y despedirse	85
DÍA 14	85
Saludar y cantar	85
Juego de presentación	85
¿Qué animal es?	85
Hablamos un poco más	86
Libro <i>Dany</i> . Historia “Los animales de Dany”	
Discurso narrativo	86
Hablamos un poco más	86
Juego: Memotest de animales (2do. grupo animales)	86
Cantar y despedirse	87

Índice

DÍA 15	87
Saludar y cantar	87
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany"	
Discurso narrativo - 3ra. lectura	88
Hablamos un poco más - 3ra. lectura	89
Juego: Memotest de animales (2do grupo de animales)	89
Animales de Dany, ¿o no?	89
Cantar y despedirse	89
DÍA 16	91
Saludar y cantar	91
Juego para presentarse	91
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany"	
Discurso narrativo - 4ta. lectura	91
Hablamos un poco más	92
Juego	92
Libro <i>Dany</i> - <i>Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Vocabulario	92
Hablamos un poco más	93
Más animales	93
Hablamos un poco más	94
Cantar y despedirse	94
DÍA 17	95
Saludar y cantar	95
Juego de presentación	95
Historia "Los animales de Dany" - Discurso narrativo	
Contar	95
Juego dramático en escenarios con animales	95
Libro <i>Dany</i> - <i>Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Vocabulario	95
Hablamos un poco más	96
Juego de movimiento al aire libre	97
Hablamos un poco más	97
Juego: Memotest de animales (3er grupo de animales)	97
Cantar y despedirse	97

Índice

DÍA 18	98
Saludar y cantar	98
Historia “Los animales de Dany” - Discurso narrativo. Contar	98
Juego dramático en escenarios con animales	98
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i> Vocabulario	98
Hablamos un poco más	99
El vaso chico, el vaso grande y el vaso muy grande ¿Dónde está la pelota?	99
Cantar: “Osito”	101
Despedida	101
DÍA 19	102
Saludar y cantar	102
Juego a elección	102
Historia “Los animales de Dany” - Discurso narrativo: Contar	102
Juego dramático en escenarios con animales	103
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i> Cuento “Rulitos” - Discurso narrativo - 1ra. lectura	103
Hablamos un poco más	104
Cantar y despedirse	105
DÍA 20	106
Saludar y cantar o jugar	106
Animales de Dany, ¿o no? (2)	106
Hablamos un poco más	106
Historia “Los animales de Dany” - Discurso narrativo. Contar	107
Juego dramático en escenarios con animales	107
Libro <i>Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i> Vocabulario - Cuento “Rulitos”	107
Hablamos un poco más	107
Cantar y despedirse	107
DÍA 21	109
Saludar y cantar: “Olas que vienen, olas que van”	109
Juego	109

Índice

Historia: "Los animales de Dany" - Discurso narrativo. Contar	109
Juego dramático en escenarios con animales	109
Juego: Memotest de colores	110
Libro <i>Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Discurso narrativo - Cuento "Rulitos" - 2da. lectura	110
Hablamos un poco más	110
Cantar y despedirse	113
DÍA 22	114
Saludar y cantar	114
Juego	114
Juego: Veo-veo con Rulitos	114
Hablamos un poco más	115
Cuento "Rulitos" - Discurso narrativo. Inventar historias	115
Hablamos un poco más	116
Juego: Dominó de animales de Dany (1er. grupo de animales)	116
Hablamos un poco más	116
Cantar y despedirse	116
DÍA 23	117
Saludar y cantar	117
Juego a elección	117
Libro <i>Dany - Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i>	
Cuento "Rulitos" - Discurso narrativo - 3ra. lectura	117
Hablamos un poco más	119
Juego: Dominó de animales de Dany (2do. grupo de animales)	119
Juego dramático en escenarios con animales	120
Juego de la silla	120
Cantar "La canción del sapo" y despedirse	120
DÍA 24	121
Saludar y cantar	121
Juego	121
Dramatizar "Rulitos": Inventar historias	121
Historia "Los animales de Dany" - Discurso narrativo. Contar	121

Índice

Juego dramático en escenarios con animales	121
Juego: Veo-veo con Rulitos	122
Hablamos un poco más	123
Cantar y despedirse	123
DÍA 25	124
Saludar y cantar	124
Juego	124
Libro <i>Dany</i> - <i>Na'aqtaquec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes</i> Cuento "Rulitos" - Discurso narrativo - 4ta. lectura	124
Hablamos un poco más	124
Libro <i>Dany</i> . Historia "Los animales de Dany" Discurso narrativo. Contar	124
Juego dramático en escenario	125
Juego: Dominó animales (3er grupo de animales) (3)	125
Cantar y despedirse	125
Bibliografía	127
Anexo 1. Listado de juegos presentados en la Guía 1	129
Anexo 2. Canciones presentadas en la Guía 1 y otras canciones	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 el 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.

Lic. Luis Scasso

Director Nacional OEI
Oficina Buenos Aires

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.

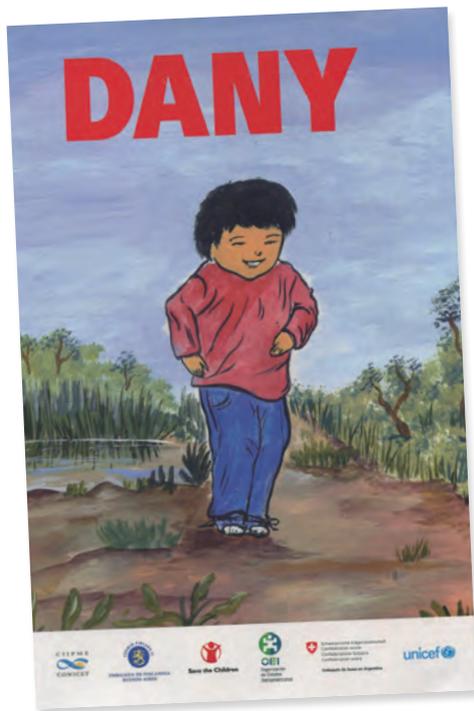
Adicionalmente, se reconoce una insuficiencia de materiales didácticos de alfabetización pertinentes, de calidad y con enfoque etnográfico: la producción de materiales didácticos para la enseñanza o la alfabetización de la lengua indígena sigue siendo un desafío.

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).

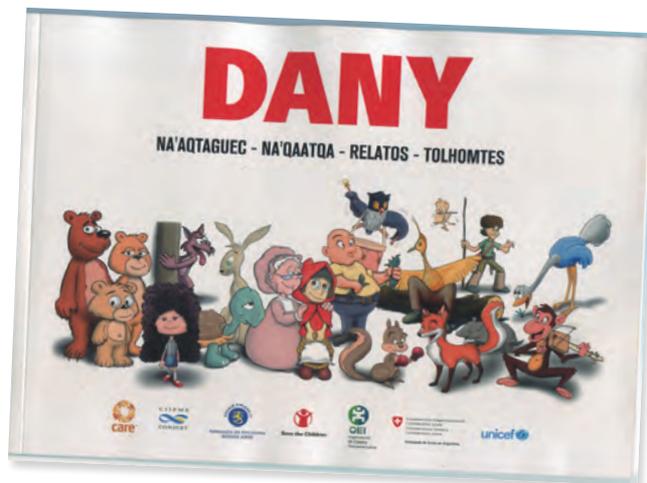
La serie responde a los lineamientos generales de una propuesta comunicativa de enseñanza de segundas lenguas y desarrolla específicamente los contenidos lingüísticos propios del español, pero dado su enfoque funcional, sirve de base para la planificación de la enseñanza de los contenidos lingüísticos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

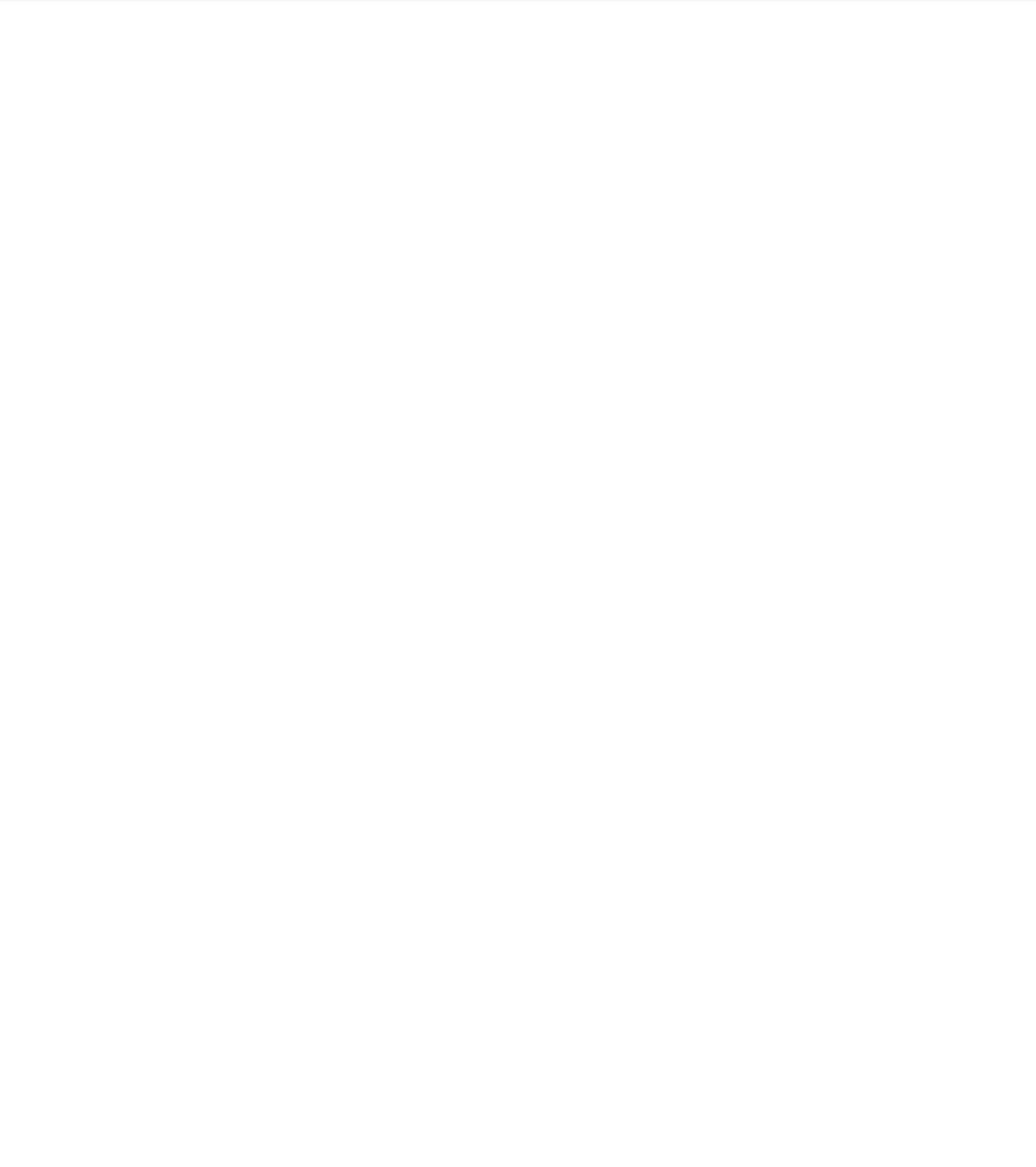
Concebimos a esta propuesta formativa como un aporte a la Educación Intercultural Bilingüe de los niños y niñas indígenas de nuestro país sobre la cual pueden desarrollarse la enseñanza de lenguas originarias de la mano de las comunidades y los docentes.

Verona Batiuk

Experta en educación infantil
OEI Argentina

Cora Steinberg

Especialista en educación
UNICEF Argentina



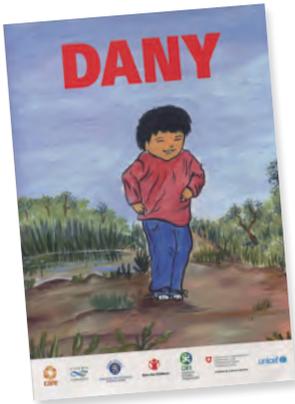
UNIDAD 1

Las historias

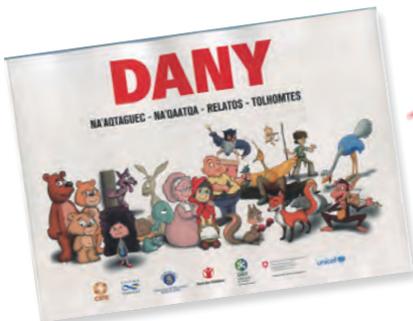
En la Guía N° 1 presentamos los contenidos y las actividades para el trabajo de la Unidad 1 del libro Dany y de la Unidad 1 del libro *Dany – Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*, es decir de “Los animales de Dany” y “Rulitos”, historias que se transcriben a continuación.

Como se explicara en la Guía introductoria para docentes, se presentan dos versiones de las historias elaboradas de acuerdo al dominio de español que tengan los niños y las niñas: Nivel 1 o “Propuesta básica” y Nivel 2 o “Hablamos un poco más”. Cada nivel se encuentra diferenciado por un color.

Libro Dany. Unidad 1:
“Los animales de Dany”

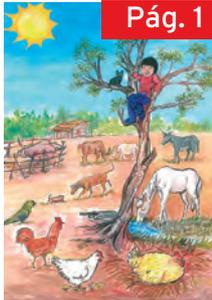


Libro Dany. Relatos Unidad 1:
“Rulitos”



Libro Dany - Unidad 1: Los animales de Dany

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



Pág. 1

Él es Dany. Es un nene. Tiene muchos animales: perro, gato, gallina, pollito, gallo, caballo, chancho, chivo, loro y burro.

Es de día. Hay sol. Dany está afuera de su casa. Está sentado arriba del árbol junto a su gato negro. Dany tiene muchos animales, tiene tres perros, un gallo, un caballo, un chancho, dos chivos, un loro, un burro y dos gallinas. Una gallina es blanca y tiene cuatro pollitos. La otra gallina es amarilla.



Pág. 2

La gallina de Dany está en el nido.

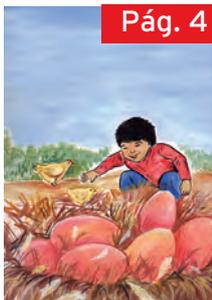
La gallina amarilla de Dany está en el nido. En el nido hay huevos.



Pág. 3

Ahora, la gallina se para y dice: “¡Oooh, mi pollito!”.

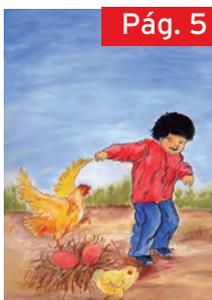
Ahora, la gallina se levanta y dice: “¡Oooh, mi pollito!”. La gallina está muy contenta. Dany también está contento.



Pág. 4

El pollito está afuera del nido. Dany quiere tocar al pollito pero...

El pollito ya está afuera del nido. Es pequeño y muy lindo. Dany quiere tocar al pollito pero...



Pág. 5

la gallina, enojada, corre a Dany. Dany dice: “¡Uuuuh, la gallina!” y se va corriendo.

la gallina no quiere, está muy enojada y corre a Dany. Dany grita: “¡Uuuuh, la gallina!” y, asustado, se va corriendo.

Unidad 1: Rulitos



Pág. 1

Rulitos está en el monte.

Rulitos está en el monte. Camina y camina.



Pág. 2

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

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



Pág. 3

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

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



Pág. 4

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

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



Pág. 5

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

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



Pág. 6

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

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

Continúa en página siguiente.



Pág. 7

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

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



Pág. 8

Rulitos toma el vaso de agua chico del oso chico.

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



Pág. 9

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

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



Pág. 10

Rulitos se sienta en la silla chica del oso chico y...

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



Pág. 11

se cae. La silla chica está rota.

se cae. La silla chica está rota.



Pág. 12

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

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



Pág. 13

Los osos vuelven a la casa y...

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



Pág. 14

“¡Aaaah!”... El vaso chico está vacío,

“¡Aaaah!”... Los osos ven el vaso chico vacío



Pág. 15

la silla chica está rota y...

y la silla chica rota. Los osos están enojados.



Pág. 16

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

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





Propuesta de actividades

1. Introducción

El objetivo principal de esta unidad es que los niños aprendan a presentarse, saludar, nombrar y describir animales. Estos contenidos facilitarán, además, que los niños comprendan las historias que corresponden a la Unidad 1. Se plantea siempre empezar a conocer palabras, para luego pasar a que el docente lea las historias, cuentos y leyendas y se trabaje de este modo el discurso narrativo. Por esta razón, en primer lugar se presentan los personajes y el vocabulario básico de cada unidad y las historias tienen lugar a partir de la tercera semana de trabajo.

Al mismo tiempo, la lectura de los relatos apoya el proceso de aprendizaje de los contenidos de la unidad y suma otros contenidos propios del nivel discursivo del lenguaje y del lenguaje escrito en particular (estructura, recursos léxicos, etc.).

En el caso de la historia etnográfica correspondiente a esta primera unidad, “Los animales de Dany”, el trabajo se organiza en tres partes:

1. La presentación de “Dany” como niño protagonista de la/s historia/s, tarea propuesta a partir de la tapa del libro;
2. el vocabulario relacionado con los animales domésticos, sobre la base de la primera ilustración del relato (lámina inicial, pág. 1) y
3. la historia propiamente dicha: la lectura completa del texto que el maestro¹ realizará en varias ocasiones.

En el caso del cuento “Rulitos”, el trabajo también se organiza en tres partes:

1. La presentación de los personajes, Rulitos y los osos, a partir de diferentes actividades;
2. otras actividades para que los niños aprendan el vocabulario específico (silla, cama, etc.) y
3. la historia propiamente dicha: el maestro leerá la historia en forma completa por primera vez y en días sucesivos volverá a leer la historia por lo menos en tres ocasiones más.

Los puntos 1 y 2 se centran en el vocabulario; el punto 3, en el discurso narrativo y la lectura.

¹ Aclaración: en todas las Guías de esta Serie se utilizará la denominación “maestro” de un modo genérico, incluye tanto a maestras como a maestros. Así como la denominación “niños”, incluye tanto a mujeres como a varones.

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 caracterizan cada una de ellas.

Vocabulario

Tal como se planteó en la Guía introductoria para el docente, “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, etcétera; y otras que se trabajan de modo transversal a lo largo de las distintas unidades: colores, tamaños, números. (...)

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 y no solo comprenderla (...)

Y, en otro grupo de actividades, ambas destrezas orales, comprender y producir, se encuentran integradas.” (p. 52 y 53).

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)”².

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

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

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

b. La lectura propiamente dicha del texto

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

Además, los maestros deben 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 las historias.

En la guía siempre se proponen preguntas que el maestro puede formularles a los niños mientras lee. Las preguntas se presentan a partir de la tercera lectura en la “Propuesta básica” y de la segunda en “Hablamos un poco más”.

² Serie La alfabetización temprana en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza, 2015, Guía 1, (2015), pág. 9. Disponible en <https://oei.int/coleccion/la-alfabetizacion-temprana-en-el-nivel-inicial>

Esta decisión se debe a que consideramos importante que los niños tengan un mayor conocimiento del texto antes de sumar la tarea de comprender, además del texto, las preguntas sobre él.

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”.

Pregunta: “¿Qué tiene Dany?”

Texto (Nivel 1): “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, que se tiene que inferir 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”.

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

Este punto constituye una diferencia en la lectura de cuentos en lengua materna y lengua segunda. Claramente, niños de 5 o 6 años hablantes nativos de español reconocen sin dificultad las diferencias entre “dónde”, “qué”, “cuándo”, etcétera, pero los niños para quienes el español es su segunda lengua, necesitan aprenderlo. En este sentido, el contraste “¿qué tiene Dany?” / “¿quién tiene muchos animales?” permite, entre otras cosas (orden de las palabras, entonación, etc.), distinguir la diferencia “qué / 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 en la información explícita en el texto, la comprensión de una pregunta planteada de un modo más general (y, en consecuencia, la asociación con la información adecuada del texto) implica un mayor conocimiento de la lengua. Además, las preguntas: ¿qué pasa?, ¿qué hace?, ¿y entonces?, ¿cómo está/ se siente?, etcétera, focalizan en aspectos propios de la estructura narrativa: conflictos, intentos de resolución, consecuencias, emociones e intenciones de los personajes, entre otros. Esto presenta otro nivel de complejidad.

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

Finalmente, el último tipo de preguntas, el “2”, presenta una mayor complejidad que los anteriores. Preguntas como las mencionadas, por ejemplo: “¿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 poder reponer la información que no está dicha, así como para disponer de las palabras que pueden expresarla (ej. “picotear”). Este grupo de preguntas está propuesto para aquellos niños con mayores conocimientos de español dentro del grupo de los que “hablan un poco más”. O bien, para todos los niños de este grupo a medida que se avanza en la repetición de las mismas lecturas.

c. La renarración de la historia

Por último, luego de la lectura del texto, se propone que, entre todos, vuelvan a narrar la historia leída. Dado que la realización de esta tarea requiere de la comprensión del texto que se volverá a contar, se plantea en general a partir de la tercera y cuarta lectura del relato. En este caso también se sugieren preguntas para que el maestro ayude a los niños en la renarración.

Cabe recordar que la situación lingüística de los niños puede ser muy variada, lo que implica diferentes niveles de conocimiento de español. Además, el conocimiento de español de los niños variará también durante los meses de clase. De acuerdo con el nivel de español que los niños tengan y a medida que se repitan las lecturas, el maestro evaluará la pertinencia de pasar de los textos de *Nivel 1* a los de *Nivel 2*, así como de avanzar en la complejidad de las preguntas.

Los avances en el dominio de los contenidos de cada unidad pueden tener lugar a lo largo de la misma unidad o a través de las distintas unidades de *Dany*. Hay que tener presente que la interacción durante la lectura que involucra las preguntas del grupo “2” es el objetivo a alcanzar para todos los niños: los que inician con la propuesta más avanzada de **“Hablemos un poco más”** y también para aquellos que empiezan con la **“Propuesta de base”**.

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’ solo nombrando animales: ‘perro’, o bien integrando esa palabra a una estructura: ‘tengo un perro’ / ‘es un perro’, etcétera.

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

Los juegos bingo, memotest, dominó, veo-veo, entre otros que se proponen, tienen reglas convencionales. Es decir, se trata de juegos que se definen por sus propias reglas, que son externas al jugador. Son reglas que necesitan ser enseñadas por otro conocedor del juego³.

³ 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/oficinas/argentina/publicaciones/juego-reglado-un-album-de-juegos>



Juego Veo veo. Ilustración de Fichero de juegos. *El juego: derecho y motor del desarrollo infantil* (OEI – UNICEF)⁴.

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). En el caso del bingo, el memotest y el dominó, a diferencia del veo-veo, se necesita no solo conocer las reglas sino también contar con los juegos materiales para poder jugar. En las comunidades, las familias no necesariamente disponen de ellos.

La escuela puede garantizar a la vez la posibilidad de que los niños accedan a esos juegos, los conozcan y aprendan, y tengan ocasiones reiteradas para jugarlos con su maestro y con otros niños. Contar con estas oportunidades resulta fundamental en el proceso de aprendizaje de niños pequeños.

Pero ha de tenerse en cuenta también que, por su corta edad, los niños necesitan tiempo para poder “dominar” los juegos y que el aprendizaje de sus reglas será progresivo. Es por eso que recomendamos, por un lado, que los maestros enseñen versiones sencillas de estos juegos, para luego ir complejizándolas y, por otro lado, que los juegos se enseñen en cierto orden dado su nivel de complejidad. En este sentido, en la guía estos juegos se presentarán en el siguiente orden:

⁴ Valiño, G. (2017) *Fichero de juegos. El juego: derecho y motor del desarrollo infantil*; coordinación general de Verona Batiuk; ilustrado por Viviana Bilotti. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNICEF – Organismo Provincial de Niñez y Adolescencia del Gobierno de la provincia de Buenos Aires.

1. **Bingo de imágenes de 4 / 6 casilleros** para jugar en grupos entre más o menos 3 niños. El maestro canta el nombre de la imagen (por ej., gallina) y los niños completan. En el bingo de imágenes los niños deben reconocer la palabra e identificarla con la imagen y tapanla en su cartón. Todos juegan a la vez y prestan atención a la misma imagen.
2. **Memotest** con 4, 6 u 8 tipos de imágenes (es decir con 8, 12 o 16 fichas). En este caso no solo tienen que reconocer la imagen y la palabra, también deben memorizar la posición y esperar el turno.
3. **Dominó.** Este juego supone seguir el camino, atendiendo a las dos puntas, darse cuenta de cómo colocar los iguales y qué ficha poner para evitar que el otro pueda avanzar. Es un juego de estrategia. Los niños irán progresivamente incorporando las reglas.

En todos los casos, para dominar el juego es indispensable jugarlo en reiteradas ocasiones. Son juegos que la escuela debe plantear a lo largo de cada año. Han de extenderse por lo menos en el primer grado de la escuela primaria con distintos niveles de complejidad.



Memotest armado en tapas de plástico. Sala de Nivel inicial anexa a la Escuela de Educación Primaria (EEP) N° 786, provincia de Chaco.

Otro tipo de juego que se presenta en las guías de esta serie es el juego dramático. Este es muy propicio para favorecer el desarrollo lingüístico, aprender vocabulario, estructuras, entre muchos otros aspectos. En el caso de la Guía Nº 1, como la temática es de animales, se privilegia un tipo de juego dramático en particular: el juego con escenarios. En este caso los niños juegan a partir de escenarios y de juguetes que representan en pequeño a los animales y los personajes. De este modo, los niños juegan dramáticamente a través de ellos: los hacen realizar diferentes acciones (correr, dormir), interpretan sus necesidades (tienen sueño, tienen hambre) y los hacen “hablar”.

En el Anexo 1 se presenta un listado de todos los juegos incluidos en la presente guía.

Sonidos de la lengua

En el marco de las actividades con el vocabulario, se proponen distintas tareas que focalizan de un modo cada vez más particular en los sonidos de las palabras. Estas tareas son: 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 del vocabulario ya conocido por los niños. **En esta primera unidad, el trabajo con los sonidos se centrará fundamentalmente en las canciones.**

Las canciones incluidas en la propuesta de actividades y otras que los docentes pueden tener en cuenta para enseñar se presentan en el Anexo 2.



Juego tatetí. Escuela Nº 4185 “Teniente Gobernador Benjamin Villafañe”, Orán, provincia de Salta.

Actividades cotidianas

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

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

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



Merienda en la galería. Sala de Nivel inicial anexa a EEP N°444, provincia de Chaco.

En las primeras semanas de trabajo con la Unidad 1, 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, integración que se mantendrá de ahí en adelante en el abordaje del resto de las unidades.

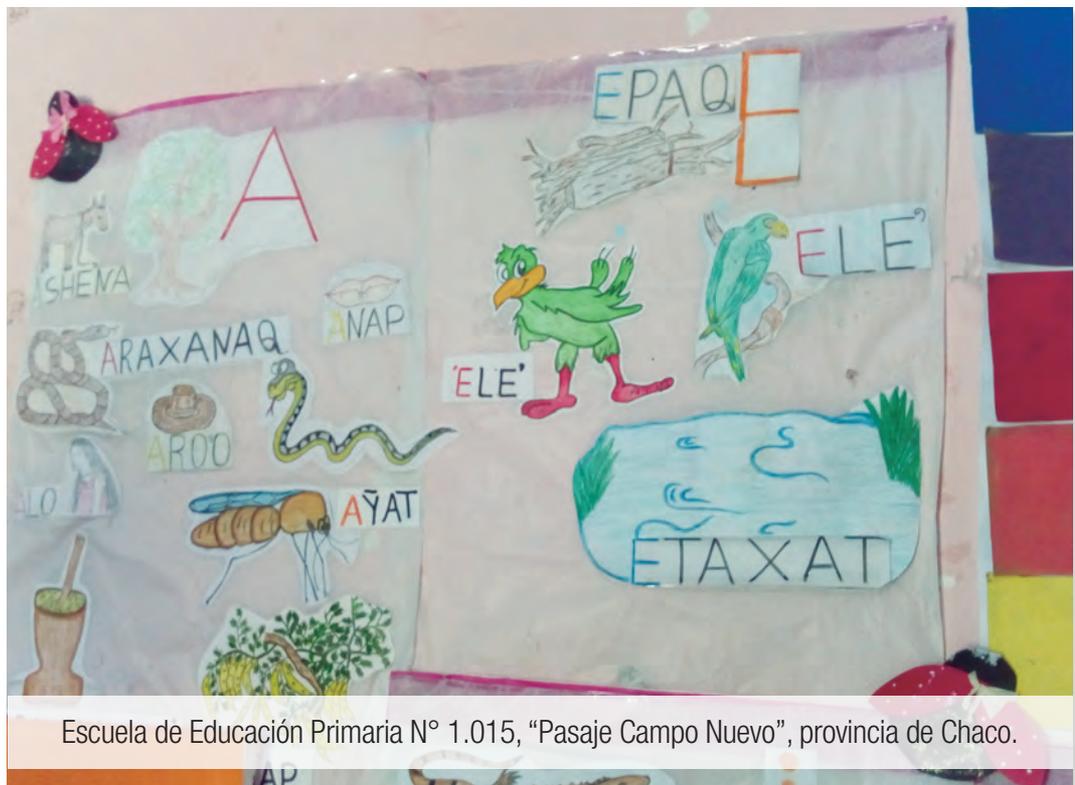


Escuela de Educación Primaria N° 1.015, "Pasaje Campo Nuevo", provincia de Chaco.

2. Contenidos lingüístico-comunicativos. Unidad 1

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

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



Escuela de Educación Primaria N° 1.015, “Pasaje Campo Nuevo”, provincia de Chaco.

Funciones comunicativas	Nivel 1. Propuesta de base	Nivel 2. Hablamos un poco más
Saludar	Hola (¿cómo estás?) / bien	Lo anterior, incluidas las preguntas + ¿qué tal?, ¿cómo andás? muy bien
Presentarse	(¿cómo te llamás?) / nombre / soy nombre (¿quién es...?) / yo, él... (¿vos sos...?) / no / sí nene / nena	+ me llamo... ¿y vos? ¿cómo te llamás? soy... mi nombre es...
Nombrar animales	(¿qué animal es? ¿qué animales tenés?) Animales de Dany: perro, gato, burro, loro caballo, chivo, chancho, gallo, gallina, pollito Otros animales: mono, elefante, león, jirafa, oveja, pato, araña, sapo, abeja, iguana, rana y ratón	+ es un/ una... tengo un/una... plurales verbo tener
Describir animales 1: cómo son	(¿cómo es?, ¿de qué color?) grande / chico blanco, negro, amarillo, rojo, verde, marrón, celeste, azul, naranja...	+ mediano, chiquito... tiene patas, alas, cola...
Describir animales 2: cómo están		¿Cómo está?, ¿qué le pasa? “está dormido / cansado, enojado, sorprendido” / “tiene hambre / sed” (plurales) Verbo estar
Describir animales 3: qué hacen		correr, caminar, volar, nadar, saltar...
Contar		números (1 – 5/10)
Ubicar		estar + abajo, arriba, adentro, afuera, cerca, lejos
Expresar estados de ánimo	(contento, enojado, asustado...)	contento, enojado, asustado...

3. Detalle de actividades. Unidad 1

Las actividades se presentan por semana y por día.

Unidad 1 - Semana 1				
Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Saludar y cantar: "Patatín, patatero"				
Presentarse: Juego de la pelota.	Presentarse: Juego de la pelota.	Presentarse: Juego del paracaídas o embocar las bolitas.	Presentarse: Juego de la pelota.	Juego: Las bolitas o "1, 2, 3 pelo, pelito es".
Juego: El paracaídas.	Juego: Embocar las bolitas.	Juego : ¿Qué animal es?	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (página 1)	Juego ¿Qué animal es?
Libro <i>Dany</i> Presentación del personaje.	Libro <i>Dany</i> Presentación del personaje.	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (página 1) Juego dramático en pequeños escenarios.	Descubro el animal. Juego dramático con escenarios: animales.	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (página 1) Juego dramático con escenarios: animales.
Cantar y despedirse: "Llegó la hora de partir".				



Escuela de Educación Primaria N° 1.015, provincia de Chaco.

Referencias:

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

Materiales:

- ✓ Una pelota pequeña.
- ✓ Tela y pelota grande.
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Hojas con la imagen de Dany (copias del Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar: “Patatín, patatero”

El maestro dispone a los niños en ronda y los saluda mientras hace el gesto de saludar con la mano. Luego, invita a todos a imitarlo y comienza a cantar:

*Patatín, patatín, patatero,
Hola, chicos, ¿cómo están?*

A medida que el maestro conozca los nombres de los niños, puede reemplazar “chicos” por un nombre en particular, por ejemplo: “Hola, Juan, ¿cómo estás?”. A lo largo de la semana se puede repetir la misma canción e invitar a los niños a responderle “Hola” al maestro. O bien, “Hola, maestro”.

Hablamos un poco más

Bajo la premisa de que este material puede ser usado con niños de diferentes conocimientos de español, en esta sección se ofrecen propuestas para avanzar un poco más en los temas presentados. El docente evaluará cuál es la versión de actividades más adecuada a su grupo de alumnos. En el caso de la actividad de saludo presentada:

1. El maestro puede incorporar las respuestas: “bien”... “muy bien” separando la canción en dos partes:
 - Maestro: Hola.... (*nombre del niño*)
 - Niño: Hola.
 - Maestro: ¿Cómo estás?
 - Niño: Bien.
2. Si los niños ya conocen estas expresiones, el maestro puede variar: “¿cómo te va?”, “¿cómo andás?”, “¿qué tal?”, “muy bien”, etcétera.
3. Se invita a los niños a saludarse entre sí.

Presentarse con juego de pelota

El maestro saluda y se presenta: “¡Hola! Soy el maestro. Mi nombre es... (dice su nombre)”. Repite “Hola, soy... (su nombre)”. Después, agarra una pelota, la tira al aire y, cuando la recibe, repite: “Soy...”. Luego, le tira la pelota a uno de los niños y, cuando este la recibe, el maestro le dice: “Yo soy... ¿y vos?” (señalándose a sí mismo o al niño según corresponda) y ayuda al niño a responder diciendo su nombre. Repite el mismo juego con varios niños. Luego, los niños pueden tirarse la pelota entre ellos y decir sus nombres. El maestro y los niños juegan hasta que todos los niños se presentan.

Hablamos un poco más

El maestro puede:

1. Invitar a un niño a tomar su lugar en el diálogo. En este caso, el maestro ayuda a ambos niños, al que dice su nombre y pregunta el del compañero (“Soy... ¿y vos?”) y al que responde (“Soy... –o directamente–[su nombre]”).
2. Complejizar las estructuras: “Hola, soy... ¿y vos?, ¿cómo te llamás?” / “Hola, me llamo... ¿y vos, cómo te llamás?”, etcétera.
3. Integrar contenidos: saludos y presentaciones, por ejemplo: “Hola, soy... ¿y vos?” / “Hola, ¿cómo te llamás?”, “me llamo... ¿qué tal?, ¿cómo estás? ...”, etcétera.
4. Invitar a los niños a representar los diálogos entre ellos.

Juego: el paracaídas



Juego al aire libre. El maestro coloca una tela en el suelo. Los niños hacen una ronda alrededor, de modo tal que la tela quede en el centro. El maestro se suma a la ronda. Luego, coloca una pelota muy grande (de plástico o goma espuma) arriba de la tela. El maestro y los niños toman la tela, la levantan del suelo y empiezan a sacudirla haciendo que la pelota se eleve lo máximo posible. Cuando la pelota cae, los niños tienen que recibirla en la tela y volver a elevarla.

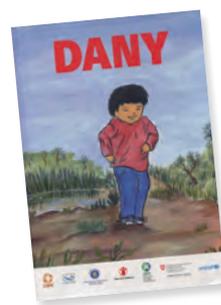
El objetivo del juego es tirar la pelota hacia arriba lo más alto posible sin que se caiga al suelo.

El maestro puede explicar cada paso: “ponemos la tela en el suelo, nos paramos alrededor de la tela, agarramos la tela con las dos manos, ahora ponemos la pelota en el centro, tiramos para arriba”, etcétera.

De todos modos, no se espera que los niños puedan entender esas explicaciones en este momento de su aprendizaje de español. Por eso, mientras el maestro habla también “muestra”: pone la tela en el piso, ayuda a los niños a pararse uno al lado del otro alrededor de la tela, agarra él mismo la tela con las manos y ayuda a los niños a hacer lo mismo, etcétera. Los niños seguirán lo que el maestro hace y así podrán participar del juego. Luego de jugar durante un rato, el maestro puede incorporar las expresiones “Hola, pelota”, cada vez que se recibe la pelota en la tela, y “Chau, pelota”, cada vez que la arrojan hacia arriba.

Libro Dany - Vocabulario

Para empezar a trabajar con el libro Dany el maestro debe presentar al personaje. Entonces, muestra la imagen de Dany (tapa del libro), el protagonista de la/s historia/s que se leerá/n más adelante, y se lo presenta a los chicos: “Él es Dany”. Luego, les muestra la página del Cuadernillo de material didáctico 1 en la que aparece la imagen del protagonista del libro junto a un espacio en blanco. El maestro se dibuja a sí mismo en ese espacio, al lado de Dany y, después, señalando la imagen que corresponda, les dice a los chicos: “Él es Dany y yo soy... (su nombre)”.



A continuación, les reparte a los niños hojas con la misma imagen y los invita a dibujarse junto a Dany. Finalmente, el maestro ayuda a los niños a presentarse de la misma manera en la que él lo hizo previamente.

Hablamos un poco más

Agregar “llamarse”: “él se llama Dany y yo me llamo..., y vos, ¿cómo te llamás?”, etcétera.

Cantar y despedirse

Cuando termina la jornada de clase, el maestro saluda a los chicos con la mano mientras dice: “Chau, chicos/ niños...” e invita a los niños a hacer el mismo gesto y decir “Chau”. Luego, canta la canción de despedida “Llego la hora de partir”:

Llegó la hora de partir

De todos me voy a despedir

Hasta mañana niños

Hasta mañana niñas

Ya nos tenemos que ir

Finalmente, despide a los niños de a uno: “Chau, hasta mañana... (nombre del niño)” e invita a los niños a despedirse de él de la misma manera.

Materiales:

- ✓ Una pelota pequeña.
- ✓ Imágenes de niños y niñas (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Bolitas.
- ✓ Libro *Dany*.

Saludar y cantar

Se retoman las expresiones de saludo y la canción “Patatín, patatero”.

Presentarse con juego de pelotas

Se repite la propuesta de juego del Día 1.

Juego: Embocar las bolitas

Juego al aire libre. El maestro dibuja en el suelo un círculo y, en el centro, hace un hoyo. Luego, les reparte bolitas a los chicos. Los niños, colocados a cierta distancia, tienen que tirar la bolita tratando de embocarla en el hoyo. Aquellos niños que emboquen vuelven a tirar. El juego continúa hasta que solo un niño emboque la bolita y gane el juego. Como se señaló en el juego anterior, el maestro puede

explicar lo que hace: “hacemos un círculo, ahora hacemos un hoyo en el centro, tiro la bolita para embocarla en el hoyo”, pero, al mismo tiempo, lo “muestra”: hace el círculo, el hoyo, tira la bolita varias veces evidenciando que intenta embocarla en el hoyo; si emboca, hace gestos de ganar, etcétera. Finalmente, reparte las bolitas entre los niños y los ayuda a jugar. Mientras se juega, se puede aprovechar la actividad para presentar la pregunta: “¿Quién?” y repasar los pronombres personales: “¿Quién tira?, ¿vos?”. En el marco del juego, se pueden incorporar las terceras personas: “¿quién tira?, ¿él / ella?”, etcétera. También puede participar del juego el maestro para usar “yo”, “ahora, yo”. En todos los casos, se anima a los niños a responder: “yo” cuando les corresponda jugar.



EEP N°326, provincia de Chaco.

Hablamos un poco más

Se pueden agregar otras expresiones como: “¿a quién le toca?”, “me toca a mí / a él...”, “tiro yo / tira ella”, etcétera.

Libro *Dany* - Vocabulario

1. El maestro vuelve a presentar a Dany. Puede empezar preguntando “¿quién es?”. Si los niños no comprenden la pregunta, los ayuda: “¿Es Juan? ¿Es Marcelo? ¿Quién es?”. Con la ayuda de los niños recuerdan el nombre del protagonista del libro.
2. Luego, el maestro dice: “Dany es un nene”, señala a otros chicos y dice: “... (nombre) es un nene”, “(nombre)...es una nena”, lo hace varias veces. También puede agrupar a los chicos diciendo: un nene, otro nene... (los ubica de un lado), una nena, otra nena... (los ubica del otro). Finalmente, el maestro nombra a un chico y pregunta: “¿es un nene o una nena?”, y ayuda a los chicos con las respuestas.
3. El maestro puede repetir la actividad del **Día 1** en la que se usó una pelota para presentarse. Cuando el niño de un grupo recibe la pelota, el maestro lo ayuda a presentarse y entre todos dicen si es una nena o un nene.
4. Para terminar, el maestro puede repartir figuras de niños (Cuadernillo de material didáctico 1) para que los chicos las peguen en una hoja agrupándolas por “nenes” y “nenas”. Si en la sala contaran con revistas, se las puede ofrecer a los niños para que, en grupos, seleccionen varones y mujeres; las pueden recortar con la ayuda del docente.

Hablamos un poco más

Se retoma “llamarse”. También se puede contar la cantidad de niños en total y de nenes y nenas por separado.

Cantar y despedirse

El maestro y los niños se despiden como el primer día y cantan la canción “Llegó la hora de partir”.

Día 3

Materiales:

- ✓ Pelota y tela o bolitas.
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas con imágenes de animales de Dany (1er grupo de animales: perro, gato, gallina, pollito, caballo, chanco, chivo, loro, burro, gallo, en Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Escenarios para jugar con animales.

Saludar y cantar

Se retoman las expresiones de saludo y la canción “Patatín, patatero”.

Juego: El paracaídas o Las bolitas

Se vuelve a jugar a “El paracaídas” o a “Las bolitas” según la preferencia de los chicos.

Juego: ¿Qué animal es?

El maestro puede llevar a la clase un audio con los sonidos que emiten los distintos animales. Luego, invita a los niños a imitar a los animales. Primero, los sonidos que hacen; luego, cómo caminan y se mueven. Después, pueden detenerse específicamente en los sonidos y jugar a “hablar” como el gallo: kikirikiiii; como el pato: cuacuacuaaaaaa; como el perro: guau guauguauuuuu... etcétera. A medida que van apareciendo los animales en el audio, el maestro los nombra. Finalmente, el maestro presenta tarjetas con dibujos de los siguientes animales: perro, gato, gallina, pollito, caballo, chanco, chivo, loro, burro, gallo (Cuadernillo de material did, actico 1) y repite sus nombres con la ayuda de los niños. En esta primera clase sobre animales se focaliza en el nombre de cuatro: perro, gato, gallina, pollito.

De no ser posible conseguir un audio, se trabaja directamente con las tarjetas: se nombra, se imita la manera de moverse, caminar y “hablar”.

Recomendamos el audio con sonidos de distintos animales, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=tVytTqgllbw> (consultado el día 17/5/2018).

Hablamos un poco más

Si los niños ya conocen estos animales, se pueden agregar acciones y partes del cuerpo: camina, vuela, mueve la cola/ las alas, etcétera.

El maestro puede colocar las imágenes de todos los animales en una caja o bolsa (Cuadernillo de material did, actico 1) y proponer que los niños/as se trasladen por la sala como si fueran esos animales, teniendo en cuenta las tarjetas que se van sacando. Por ejemplo, dice: “Salió un... (y si los niños no lo nombran, ella dice) perro”, y pregunta “¿Cómo hace el perro?, ¿cómo camina?”; “Salió una gallina. ¿Cómo hace la gallina?”, etc.

Libro Dany. Historia “Los animales de Dany” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial de la página 1

1. Se describe la lámina inicial, página 1: “Él es Dany. Es un nene. Tiene muchos animales: perro, gato, gallina, pollito”. Se pueden mencionar todos los animales que aparecen en la imagen pero se focaliza en perro, gato, gallina, pollito.



2. El maestro les reparte los libros Dany a los niños y los ayuda a abrirlos en la primera página, en la que aparece la imagen de Dany con sus animales. Luego, nombra un animal e invita a los niños a señalarlo en su libro: “¿Es este...este... cuál es la gallina?”. Cuando el niño señala el animal, el maestro lo ayuda a decir su nombre.
3. Finalmente, el maestro les reparte a los niños hojas para que dibujen alguno de los cuatro animales vistos este día. Para esto, el maestro se sienta junto con los niños y él mismo hace un dibujo: “dibujo un pollito”, “dibujo un gato”, “¿y vos?, ¿dibujás un pollito?” (lo dice mientras ayuda a un niño a hacerlo). Mientras los niños trabajan, el maestro se acerca a cada uno de ellos, lo ayuda con el dibujo y juntos nombran el animal que el niño esté dibujando. Es importante que la actividad no se realice en silencio, sino que sea un momento de conversación entre el maestro y cada niño.
4. Al terminar, los niños pueden “firmar” (copiar su nombre) sus dibujos.

Hablamos un poco más

1. El maestro puede completar, progresivamente, la descripción de la lámina inicial incorporando:
 - a. Expresiones relacionadas con la ubicación: “Dany está arriba del árbol”, “el gato está arriba del árbol”, “el perro está abajo”, etcétera. Si los niños conocen estas expresiones puede avanzar con otras: “el gato está junto a Dany”, “el gato está sentado al lado de Dany”, etcétera.
 - b. En todos los casos, si se incluyen expresiones de espacio, se agregan otras actividades o juegos para practicarlas: por ejemplo, subirse arriba de las sillas, ponerse abajo de la mesa.
 - c. Acciones: “el caballo toma agua”, “el chivo come pasto”, etcétera.
 - d. Expresiones para describir cómo están personas y animales: “el perro está dormido”, “el caballo tiene sed”, “el chivo tiene hambre”, etcétera.
2. Si los niños conocen las últimas expresiones mencionadas, se puede intentar formular frases más complejas: “el caballo toma agua porque tiene sed”, “el chivo come pasto porque tiene hambre”, etcétera.
3. Este tipo de expresiones (tener sed/ hambre, tomar agua) pueden retomarse diariamente en el contexto del desayuno o del almuerzo, para practicarlas e introducir otras personas, por ejemplo, “(yo) tengo hambre”, “¿(vos) tenés sed?”.

En este juego, los niños juegan con los objetos /juguetes /personajes, los hacen hablar y realizar diferentes acciones. Los escenarios o maquetas pueden disponerse sobre las mesas o sobre el piso. Estas situaciones de juego son ocasiones muy valiosas para el desarrollo lingüístico. En las situaciones de juego el docente y los niños pueden retomar las expresiones y el vocabulario que se presentó con la historia de Dany. La temática de los animales es muy propicia para el juego dramático en pequeños escenarios: los niños pueden mover los animalitos en sus corrales, hacerlos hablar, etcétera⁵.

También se puede presentar la posibilidad de armar parte de los escenarios con los niños. Se les puede entregar pequeños bloques para que ellos construyan diversas cosas y luego agregar los animales, mientras el docente acompaña el juego con la palabra. En este punto hay que tener en cuenta el nivel de conocimiento de español por parte del niño. Si los niños están aprendiendo sus primeras palabras, es suficiente con nombrar animales y objetos: “los caballos”, “el establo”, “los caballos están en el establo”... así como acciones que pueden representarse claramente: “el caballo come”, “el caballo toma agua”... además, por supuesto, de incorporar las expresiones que se están trabajando en otras actividades: “hola, caballo”, “chau, caballo”, etc. Cuando los niños tienen más conocimientos de español, el docente puede emplear también frases más extensas y complejas: «los caballos tienen hambre y van al establo a comer», etc.

El maestro puede intervenir de diferentes maneras tal como se detalló en el apartado del trabajo con el libro de *Dany*.

Cantar y despedirse

El maestro retoma la canción “Llego la hora de partir” y, luego, despide a los niños como los días anteriores.

⁵ Para conocer sobre el juego dramático en el Nivel Inicial se recomienda la lectura de Sarlé, P. Rodríguez Sáenz, I. Rodríguez E. (2017). *Juego dramático. Hadas, brujas y duendes*. –1ª ed. 2ª reimp.–, CABA, OEI, (página 15).

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Pelota.
- ✓ Escenario/s de animales.
- ✓ Tarjetas con dibujos de animales de Dany (1er grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Patatín, patatero”.

Juego para presentarse

Juego con la pelota, como el primer día, incorporando los nombres de los niños, cómo están, etcétera.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Vocabulario**Propuesta de trabajo con la lámina inicial, página 1**

1. Se vuelve sobre la lámina inicial (página 1) del libro *Dany*. Se presenta nuevamente al protagonista y a sus animales. “Él es Dany. Es un nene. Tiene muchos animales: ...”. Se pueden mencionar todos los animales, se recuerdan los del día anterior y se focaliza en otros nuevos: chanco, caballo, gallo.
2. Se vuelve a describir la lámina y se invita a los chicos a señalar en sus libros el animal que el maestro nombra.
3. Luego, el maestro señala un animal en el libro de un niño y le pregunta: “¿qué animal es?”. Si el niño no entendiera la pregunta, el maestro le vuelve a preguntar: “¿es un perro?, ¿es un gato?, ¿qué animal es?”.
4. Para terminar, se les pide a los chicos que dibujen alguno de los nuevos animales vistos: chanco, caballo, gallo. El maestro puede modelar la actividad haciendo él mismo el dibujo de algún animal. Finalmente, cada niño con la ayuda del maestro nombra el animal que dibujó.
5. Al terminar, los niños pueden “firmar” sus dibujos.

Hablamos un poco más

Se retoma todo lo incorporado en la descripción de la imagen: expresiones de ubicación (arriba, abajo), de estado (dormido, con sed), etcétera. Se incorporan preguntas: “¿cómo está?”, “¿qué le pasa?”. Si los niños no comprendieran bien las

preguntas, se los puede ayudar repreguntando: “¿tiene sed?”, “¿tiene hambre?”, “¿qué le pasa al caballo?”, etcétera.

Se pueden agregar otras expresiones de estado, por ejemplo: “Dany está contento”. Mostrando dibujos de caritas con distintas expresiones, incorporar: “triste”, “enojado”, retomar “dormido”, etcétera. Los chicos pueden jugar a poner “cara de...”.

Descubro el animal

El maestro toma las tarjetas con los dibujos de los primeros cuatro animales trabajados: perro, gato, gallina, pollitos. Recuerda, junto con los niños, sus nombres. Luego, toma la tarjeta de un animal y otra tarjeta en blanco. Con la tarjeta en blanco tapa la imagen del animal y, poco a poco, la va destapando a medida que pregunta: “¿Qué animal es?”. Los chicos deben adivinar el animal antes de que el maestro lo descubra completamente. Luego, se repite la secuencia con los otros tres animales vistos: chancho, caballo, gallo. Primero se recuerdan los nombres, luego se juega a descubrir el animal. Finalmente, se integran todos los animales.

Juego con escenarios y animales

El maestro presenta nuevamente el/los escenarios/s y los animales para promover el juego y el aprendizaje de expresiones y vocabulario. Una posibilidad para el armado del escenario es utilizar imágenes de las historias de los libros para niños (Cuadernillo de material didáctico 1). También puede incluirse a Dany como personaje para el desarrollo del juego.



Cantar y despedirse

Se retoman los saludos y la canción “Llegó la hora de partir”. Se recuperan las expresiones: “chau” y “hasta mañana”.

Día 5

Materiales:

- ✓ Tarjetas con imágenes de animales de Dany (1er grupo de animales - Cuaderno de material didáctico 1).
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Escenario/s de animales.

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Patatín, patatero”.

Juego: “1, 2, 3, pelo, pelito es”



EPP N° 326, provincia de Chaco.

Se propone enseñar a los niños el juego de “Pelo pelito es”. El maestro realiza dos marcas en el suelo del patio, enfrentadas (como si fueran dos arcos de fútbol), dejando una distancia muy generosa entre ambas marcas. El maestro explica el juego. Les pide a los niños que se coloquen en una de las marcas y él se ubica en la otra. Luego, les da la espalda a los niños y comienza a cantar “1, 2, 3 pelo, pelito es”. Mientras está cantando esta frase, los niños deben avanzar hacia el maestro. Cuando termina de cantar, el maestro gira, poniéndose de frente a los niños que, en ese momento, deben quedarse quietos como estatuas. Nuevamente el maestro les da la espalda y repite “1, 2, 3 pelo, pelito es” hasta que uno de los niños llegue a su lugar. Entonces vuelven a comenzar. Se recomienda que el maestro invite a otro docente (o a uno o más niños mayores de la escuela) a sumarse al grupo de niños para que les modele lo que deben hacer mientras el maestro de la sala canta “1, 2, 3...” y cuando se calla, es decir, para mostrarles a los niños que hay que “avanzar” en determinados momentos y “quedarse quietos” en otros.

El juego se repite varias veces, fomentando que los niños vayan aprendiendo las reglas y dinámica del juego. Una vez que el maestro lo considere oportuno puede permitir que sean los niños quienes tomen el rol de “Pelo pelito es”.



Escuela de Educación Primaria N° 170, provincia de Chaco.

Juego: ¿Qué animal es?

Se repite el juego de animales que se presenta el Día 3.

Hablamos un poco más

El maestro toma las tarjetas con los dibujos de los animales (Cuadernillo de material didáctico 1). Se las muestra a los chicos y entre todos recuerdan el vocabulario aprendido hasta el momento. Luego, el maestro deja las tarjetas sobre su escritorio.

1. El maestro menciona tres animales en un orden específico, por ejemplo, “perro, chancho, gallo”. Los niños tienen que pegar las tarjetas en el pizarrón respetando ese orden. Luego, el maestro cambia el orden de esos mismos animales “chancho, gallo, perro”, etcétera. Los niños deben reordenar según lo que escuchan.
2. El maestro pega en el pizarrón 3 filas de 3 tarjetas de animales en distinto orden:
 - a. pollito, gato, burro
 - b. burro, gato, pollito
 - c. gato, pollito, burro

Luego, menciona los animales en el orden de una de las filas y los niños tienen que identificar qué fila es. Después de repetirse varias veces, uno de los niños puede tomar el lugar del maestro.

3. Progresivamente, se pueden incorporar las expresiones: “primero... después... al final...”.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, página 1

1. Se retoma la lámina inicial de la historia de Dany. Se la describe nuevamente y se invita a los chicos a compartir la descripción con las palabras que recuerden (por ej.: “Él es... Es un nene. Tiene muchos animales: ...”). Se focaliza en nuevos animales: chivo, burro, loro.
2. Se juega a “adivinar”. El maestro toma las tarjetas de los animales. Se las muestra a los chicos, las mezcla y las pone boca abajo en su escritorio. Luego toma una tarjeta, la mira y dice: “Dany tiene un... / una... (representa al animal de la tarjeta)”. Los chicos tienen que decir qué animal es. Lo hace varias veces. Si para los chicos es difícil descubrir de qué animal se trata, el maestro puede ayudarlos empezando a decir el nombre del animal, por ejemplo, bbuu...
3. Se aprovecha esta actividad para trabajar especialmente sobre la pronunciación de las palabras: burro, perro, etcétera. Incluso puede jugarse con algunos sonidos en particular: burrrrrro, perrrrro, buuuuurro, bbburro, etc.

Hablamos un poco más

El maestro invita a un niño a tomar su lugar. El niño toma la tarjeta y dice con la ayuda del maestro: “Dany tiene un.../ una...”, luego representa al animal y los demás chicos adivinan.

Se puede realizar la misma actividad para practicar otras expresiones trabajadas en actividades anteriores: “Dany está... (simular estar dormido)”, “Dany tiene... (tocarse la panza para aludir a hambre)”, etcétera.

Juego con escenarios y animales

El maestro presenta nuevamente el/los escenarios/s y los animales para promover el juego y el aprendizaje de expresiones y vocabulario. Una posibilidad para el armado del escenario es utilizar imágenes de las historias de los libros para niños (Cuadernillo de material didáctico 1). También puede incluirse a Dany como personaje para el desarrollo del juego.



Cantar y despedirse

El maestro y los niños se despiden como los días anteriores. Además de las expresiones: “chau” y “hasta mañana”, pueden empezar a incorporarse los días de la semana, por ejemplo: “hasta el lunes”.



Escuela de Educación Primaria Nº 1.015, provincia de Chaco.

Unidad 1 - Semana 2				
Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10
Saludar y cantar: "Hola, hola"				
Presentarse: Juego de la telaraña.	Juego: Pelotas grandes, pelotas chicas.	Presentarse: Juego Pasa, pasa la pelota.	Presentarse: Juego de la telaraña.	Presentarse: Juego de la telaraña. Juego de las bolitas.
Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (página 1)	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (página 1) Bingo de animales	Juego de emboque: Pelotas de colores.	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (página 1) Juego dramático de escenario con animales.	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (página 1) Cada huevo con su gallina.
Bingo de animales Juego: Pasa, pasa la pelota.	Juego: Pasa, pasa la pelota.	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (página 1)	Bingo de animales.	Oficio mudo.
Cantar y despedirse: "Tengo algo amarillo"				



Referencias:

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

EEP N° 1015, provincia de Chaco.

Materiales:

- ✓ Ovillo de lana.
- ✓ Bingo de animales (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Pelota.

Saludar y cantar: “Hola, hola”

Se presenta la canción: “Hola, hola”:

*¡Hola, hola!
¿Cómo estás?
Yo, muy bien
¿Vos qué tal?*

La canción se repite varias veces. El maestro puede personalizar los saludos:

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

A lo largo de las clases se incorpora la respuesta del niño: “Hola” / “bien”...

Hablamos un poco más

1. Completar el diálogo con todas las expresiones:
Maestro: ¡Hola, hola!... (nombre del niño) ¿Cómo estás?
Niño: Yo, muy bien, ¿vos, qué tal?
Maestro: Muy bien.
2. Invitar a los niños a representar entre ellos los diálogos de saludos.
3. Los chicos pueden ir completando su respuesta con el vocabulario que van aprendiendo en la clase: “estoy contento / cansado”, etcétera.

Presentarse con el juego de la telaraña

Se realiza un juego de presentación, proponemos el de la telaraña. El maestro realiza una ronda con los niños. El juego de la telaraña se juega con un ovillo de lana. El docente dice su nombre “Yo soy...[nombre]” y pasa el ovillo a otro niño pero sostiene la punta. Luego el niño que recibe el ovillo debe hacer lo mismo.

El maestro le pregunta “¿Cómo te llamás?”, o “¿Vos quién sos?” y el niño debe responder “Yo soy... [nombre]”. Una vez que dijo su nombre debe pasar el ovillo pero seguir sosteniendo la lana. Así sigue el juego hasta que todos digan sus nombres y quede armada la telaraña.

Nota: El juego se puede complejizar, realizando una cadena de nombres, es decir que cada niño aparte de decir su propio nombre repita el del niño anterior. Por ej. “vos, ¿cómo te llamás?”, “¿y él / ella? (señalando al niño/a anterior).”



Hablamos un poco más

1. En el juego de la telaraña se pueden complejizar las estructuras: “Me llamo... ¿y vos, cómo te llamás?”, “¿tu nombre?”, “¿cuál es tu nombre?”, “¿y él... y ella... quién es?”, “¿cómo se llama?”, etcétera.
2. Progresivamente, se pueden incluir otras preguntas como: “¿vos tenés animales?”, “¿qué animal tenés?”, “¿cómo hace el perro?”, etcétera.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, página 1

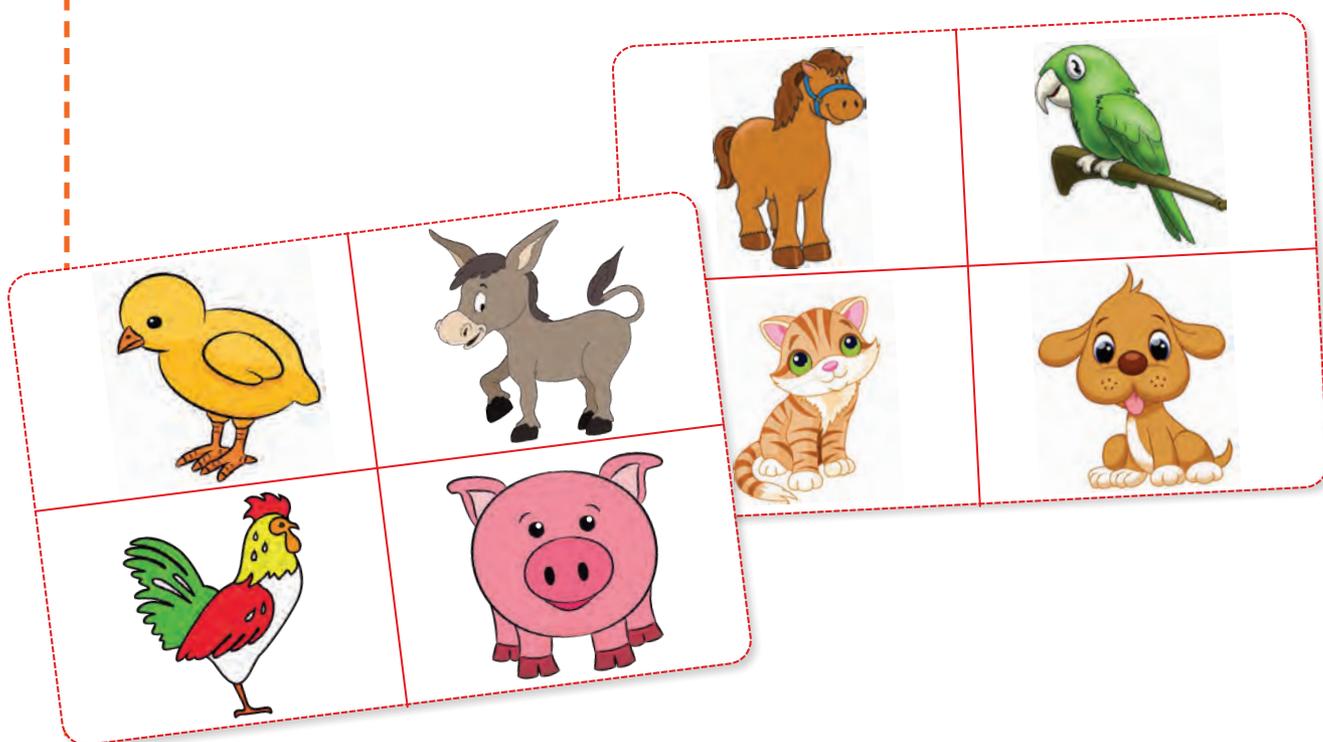
1. Se presenta nuevamente la lámina inicial de la historia de Dany (pág. 1). Se completa la descripción con toda la información posible y se recupera el vocabulario visto.
2. El maestro se detiene en las gallinas y los pollitos y señala que las gallinas son grandes y los pollitos chicos. Lo menciona varias veces, se ayuda con gestos. Luego, señala al perro grande y pregunta: “¿grande o chico?”, hace lo mismo con los chivos que aparecen en la lámina.

- Después, el maestro invita a los niños a ver los animales en sus libros, nombrarlos y decir cómo son: “¿qué animal es?, ¿es un perro?, ¿un gato?, ¿cómo es?, ¿es grande?”, etcétera.
- Para terminar, el maestro puede describir junto con los chicos objetos de la sala, el patio, la escuela en general, por ejemplo: cajas grandes o chicas, sillas grandes o chicas, mesas, pelotas.

Hablamos un poco más

- Se describe la imagen recuperando todo el vocabulario visto.
- Se pueden agregar más expresiones de tamaño: chiquito, mediano, enorme.
- También pueden incorporarse las expresiones en plural: “los pollitos son chicos / chiquitos”, “las gallinas son grandes”, etcétera.

Juego: Bingo de animales (con cartón de 4 animales)



Nota: Para jugar al “Bingo de animales” se necesitan:

- Cartones con figuras de animales: disponibles en el Cuadernillo de material didáctico 1.
- Tarjetas de animales: disponibles en el Cuadernillo de material didáctico 1 (las mismas que se utilizaron en actividades anteriores).

- c. Una bolsa o caja.
- d. Fichas (pueden ser pequeños recuadros de cartón; o bien, piedritas).

El maestro distribuye un cartón a cada niño. Una vez que cada niño tiene su cartón con las cuatro figuras de animales, el maestro toma las tarjetas y las coloca adentro de una bolsa o caja. Sin mirar, toma una tarjeta, la muestra y dice el nombre del animal, por ejemplo, “perro”. Luego, se acerca a los chicos y señalando su cartón pregunta: “¿perro... tenés un perro?”. Señala a cada uno de los animales en el cartón del niño y los nombra. Si hay un perro dice: “Sí, este (señalando la imagen) es un perro”, y lo marca con una de las fichas o piedritas. El maestro se dirige a otro niño, vuelve a nombrar los animales de su cartón y chequea si tiene “perro” o no y lo dice. En el caso de tener, vuelve a marcarlo con una ficha. Después de revisar los cartones junto con los niños, vuelve a sacar otra tarjeta y repite el mismo recorrido.

Cuando un niño tiene en su cartón todos los animales marcados con una ficha, es decir, tiene todos los animales que el maestro nombró, el maestro detiene el juego, muestra las cuatro tarjetas que él sacó de la bolsa y el cartón del niño y dice: “Listo para... (nombre del niño)”. Señala y nombra los animales de las tarjetas y del cartón del niño, por ejemplo: “un perro... un perro, una gallina... una gallina”, etcétera, marcando en particular la diferencia un/ una. Finalmente, pone las tarjetas en la bolsa / caja y vuelve a empezar el juego.

Al principio es suficiente con que el maestro nombre el animal que aparece en la tarjeta y vuelva a recordar el nombre de los distintos animales a partir de los cartones de los niños. Progresivamente, el maestro podrá invitar a los niños a nombrar los animales que aparecen tanto en la tarjeta que él saca de la bolsa como en sus propios cartones.

A medida que los niños vayan conociendo el juego, el maestro podrá invitar a uno de ellos a tomar su lugar, sacar una tarjeta de la bolsa y nombrar el animal para sus compañeros. Asimismo, el maestro podrá enseñarles a los niños a indicar que completaron sus cartones con la expresión: “Listo para mí”.

Hablamos un poco más

El maestro puede:

1. Practicar los números a partir de las “fichas” (o piedritas) que cada chico tenga en su cartón al terminar cada ronda, por ejemplo, “(nombre del niño que ganó) tiene una, dos, tres y cuatro fichas”, “(nombre de otro niño) ... tiene una y dos fichas”, y así sucesivamente.
2. El maestro puede incorporar estructuras más completas, por ejemplo, puede preguntar: “¿Tenés un perro?”, y ayudar al niño con la respuesta: “Sí, tengo un perro” o “no, no tengo un perro”, o bien “tengo dos perros”, si hay animales repetidos en los cartones.

Juego: Pasa, pasa la pelota

Juego al aire libre. Los niños y el maestro se sientan en ronda. Una vez sentados, el maestro empieza a pasar una pelota de mano en mano. Es decir, cada niño le pasa la pelota al niño de al lado. Mientras se pasa la pelota, el maestro dice: “pasa, pasa, pasa, pasa...”. Invita a los niños a repetir con él. Luego de que la pelota pase por varios niños, el maestro dice: “alto”. El niño que tiene la pelota en ese momento debe conservarla y no pasarla. Probablemente, los niños continúen pasando la pelota. El maestro entonces aclara: “no, no pasa más... alto, la pelota la tiene...” y menciona el nombre del niño que había recibido la pelota la primera vez que dijo: “alto”. Luego, retoman el juego: “pasa, pasa.... alto”. Se repite varias veces para que los niños comprendan la dinámica del juego. Una vez que esta dinámica esté clara, el maestro puede comenzar a agregar preguntas. Por ejemplo, luego de decir “alto”, se dirige al niño que tiene la pelota y le pregunta: “¿sos un nene?”, para que responda sí o no; o bien, “¿sos un nene o una nena?”, para que responda: “soy un/a...”. También se pueden agregar las distintas preguntas por el nombre vistas en actividades anteriores e incluso sumar/ retomar la pregunta: “¿cómo te llamás?”.

Variación: La misma actividad puede realizarse cantando una canción en lugar de decir “pasa, pasa...”. Por ejemplo, se puede cantar la canción del saludo: “hola, hola, ¿cómo estás?; yo, muy bien; vos, ¿qué tal?”, y, al terminar la canción, la pelota se detiene y se hace la pregunta.

A lo largo de las distintas semanas y unidades se puede recuperar este juego para practicar distintos contenidos lingüísticos: nombrar un (dos, tres...) animal(es), decir el color preferido, nombrar un juguete del jardín, etcétera.

Cantar y despedirse

El maestro y los niños se despiden como los días anteriores.



Escuela de Educación Primaria N° 552, “Rubén Saravia”, provincia de Chaco.

Materiales:

- ✓ Pelotas grandes y chicas.
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Bingo de animales (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Pelota.

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Hola, hola”. En el contexto de los saludos pueden recuperarse las presentaciones. Por ejemplo: “Hola, hola, ¿cómo estás?”, “yo soy... ¿y vos?”, etcétera.

Juego: Pelotas grandes, pelotas chicas

El maestro presenta a los chicos pelotas grandes y chicas. Los chicos juegan, se pasan las pelotas unos a otros, el maestro aprovecha el juego para retomar las expresiones grandes/chica.



Escuela de Educación Primaria N° 522, provincia de Chaco.

Luego, el maestro puede:

1. Jugar primero con una pelota grande y luego con una chica.
2. Separar a los chicos en dos grupos, uno juega con la pelota grande y el otro, con la chica; luego de un rato, la intercambian.
3. Tirar las dos pelotas al aire para que los niños la reciban y decir quién agarró la grande y quién, la chica.

Es importante que, mientras se juega, el maestro use el vocabulario que se está enseñando, por ejemplo: “(nombres de los chicos) tienen la pelota grande” / “las niñas juegan con la pelota grande; los niños, con la pelota chica”, y así sucesivamente. También se pueden utilizar estas situaciones para incorporar vocabulario nuevo: “vamos a jugar”, “jugamos a”, “¿quieren jugar?”.

Para terminar, el maestro puede repartir varias pelotas chicas y grandes (pueden ser de papel o de tela) para que los chicos intenten embocarlas en una caja grande las grandes y en una caja chica las chicas.

Hablamos un poco más

Incorporar otras expresiones de espacio como “adentro” / “afuera” según embocan la pelota o no en las cajas.

Jugar a patear penales e incorporar los números del 1 al 5 (eventualmente, el 0).

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, página 1

El maestro junto con los niños describe la lámina inicial recuperando todo el vocabulario visto: “¿quién es el nene?”, “¿qué animales tiene?”, “¿cómo son: chicos, grandes?”, etcétera. Se puede incorporar más vocabulario: la casa de Dany, el árbol, el sol, el cielo.

Hablamos un poco más

Se describe la lámina agregando el vocabulario trabajado en días anteriores: por ejemplo, “el caballo tiene sed”, “el chivo tiene hambre”.

Juego: Bingo de animales (2)

Se vuelve a jugar al bingo de animales con cartones de 4 animales tal como se lo hizo el día anterior (**Día 6**).

Juego: Pasa, pasa la pelota

Se vuelve a jugar al pasa, pasa la pelota al aire libre, tal como se hizo el día anterior (Día 6).

Cantar y despedirse

El maestro y los niños se despiden como los días anteriores.

Día 8

Materiales:

- ✓ Hoja con los animales de Dany para pintar (1er grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Pelotas de colores: blanco, negro y amarillo (de un mismo tamaño).
- ✓ Pelota.

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Hola, hola”. En el contexto de los saludos pueden recuperarse las distintas expresiones trabajadas en las actividades de presentación.

Presentarse con el juego Pasa, pasa, la pelota

Se repite el juego presentado el Día 6, con la misma dinámica.

Juego de emboque: Pelotas de colores (blanco, negro, amarillo)

Es la misma dinámica de la actividad del Día 7, pero se juega con pelotas de colores: blanco, negro y amarillo (de un mismo tamaño). El maestro les presenta los colores a los chicos y juegan. Luego, prepara tres cajas de distintos colores (blanco, negro y amarillo) y las distribuye en la sala o en el patio. Finalmente, presenta una bolsa de pelotas blancas, otras negras y otras amarillas, y las distribuye en el espacio. Los niños/as deberán juntar las pelotas separándolas por colores.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, página 1

Se vuelve a trabajar con la página 1. El maestro anima y ayuda a los niños a describirla de la manera más completa posible. Se presentan algunos colores: “la gallina es blanca”, “el caballo es blanco”, “el perro es negro”, “la gallina es amarilla”, etcétera. Se pueden mencionar otros colores, en especial, si los chicos preguntan por ellos, pero se focaliza en 3: blanco, negro, amarillo.

El maestro les da a los niños una hoja con las imágenes de los distintos animales de Dany y los invita a pintarlos. Luego cada niño, con la ayuda del maestro, presenta su trabajo a la clase: dice los nombres de los animales y de qué colores son.

Hablamos un poco más

Se recuperan en la descripción todas las expresiones vistas.

Se retoman las expresiones en plural: “los pollitos son amarillos”, etcétera.

Cantar: “Tengo algo amarillo”

El maestro presenta la canción: “Tengo algo amarillo”.

Tengo algo amarillo llo

Escondido do

En el bolsillo llo

Un pollito to

Muy simpático

Se la pasa todo el día haciendo pi pi pi.

Nota: la canción original dice “pato”, no pollito. Se ha adaptado.

El maestro dramatiza la canción: puede ponerse “un pollito” en el bolsillo, sonreír para representar “muy simpático”, etcétera. Al principio es suficiente con que los niños acompañen las repeticiones finales de las palabras. Poco a poco, irán cantando más.

Despedirse

Luego el maestro y los niños se despiden retomando las expresiones vistas en clases anteriores: “chau”, “hasta mañana”, etcétera.

Materiales:

- ✓ Ovillo de lana.
- ✓ Bingo de animales (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Escenario/s de animales.

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Hola, hola”.

Presentarse con el juego de la telaraña

Se propone volver a jugar, como el **Día 6**, al juego de la telaraña, el maestro comienza con el ovillo de lana y dice “yo soy [nombre]” y al pasar el ovillo continúa “¿y vos?” preguntando a cada niño.

Se sugiere que el maestro dé lugar a diferentes diálogos. Ejemplos:

- a. “yo soy.... ¿y vos?” / el niño dice su nombre
- b. “¿vos sos... (nombre incorrecto)?” / el niño dice “no”
- c. “¿vos sos... (nombre correcto)?” / el niño dice “sí”
- d. “¿quién es...(nombre)?” / el niño dice “yo”
- e. “¿cómo te llamás?” / el niño dice su nombre

En todos los casos, el maestro ayuda a los niños con las respuestas.

Hablamos un poco más

El maestro ofrece un modelo del diálogo que espera de los niños y, luego, se invita a los chicos a saludarse y presentarse formulando las preguntas que correspondan y respondiéndolas.





Escuela Nº 4513, Orán, provincia de Salta.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, página 1

1. Se retoma la lámina inicial de la historia de Dany y se la describe entre todos recuperando todo el vocabulario visto, luego se agregan tres nuevos colores: verde, marrón, celeste.
2. El maestro les reparte a los niños hojas con dibujos de animales, los niños los pintan y luego, con la ayuda del maestro, dicen qué animal es y de qué color lo pintaron. Se retoman los colores vistos y también se pueden agregar nuevos colores: azul, rojo, naranja, etcétera.
3. Para terminar, los niños pueden “firmar” sus trabajos.

Hablamos un poco más

1. Se incorporan los números: “¿Cuántos perros tiene Dany?”, “¿Uno, dos...?”.
2. Se integran números y colores: “¿Cuántas gallinas tiene Dany?” / “Dos, una amarilla y una blanca”.
3. Se agrega la pregunta en plural: “¿De qué color son los pollitos?”, “¿De qué color/es son los chivos?”, etcétera.

Juego con escenarios

Se propone juego dramático con escenarios y juguetes en pequeños grupos con animales como el **Día 3** y se recupera en el juego el vocabulario y las expresiones sobre las que se estuvo trabajando.

Se sugiere incorporar algunas variaciones: más animales, animales de diferentes tamaños (grandes y chicos), presencia de elementos y animales de diversos colores, más personajes, otros objetos.

Juego Bingo de animales (3)

Se vuelve a jugar al bingo de animales con cartones de 4 figuras tal como se lo planteó los **Días 6 y 7**.



Juego de bingo con tapitas de botellas como fichas.
Jardín Comunitario Dame la mano, La Matanza, provincia de Buenos Aires

Cantar y despedirse

Se retoma la canción “Tengo algo amarillo”.

Luego, el maestro y los niños se despiden como los días anteriores.

Materiales:

- ✓ Ovillo de lana.
- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Imágenes de gallinas y de huevos de diferentes colores (debe contarse al menos con una gallina y un huevo de cada color) (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Tarjetas de animales de Dany (1er grupo de animales) (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Bolitas.

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Hola, hola”. En el contexto de los saludos pueden recuperarse las distintas expresiones trabajadas en las actividades de presentación.

Presentarse con juego de la telaraña

Se propone volver a jugar al juego de la telaraña o al pasa, pasa de la pelota. Para que el maestro refuerce las siguientes oraciones: “yo soy [nombre]”, “¿y vos?”, “¿Sos [nombre]?”. “No, yo soy [nombre]”. “Sí, soy [nombre]”.

Juego de las bolitas

Se vuelve a presentar el juego de las bolitas, tal como se hizo el **Día 2**, se puede complejizar armando dos grupos, o dibujando barrios círculos.



EEP N° 744, provincia de Chaco.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Vocabulario

Propuesta de trabajo con la lámina inicial, página 1

El maestro vuelve a describir la lámina inicial de la historia de Dany junto con los chicos. Se recupera todo el vocabulario posible. Luego, el maestro se centra en la escena de las gallinas y los pollitos y, en particular, en la gallina que está empollando en el nido.

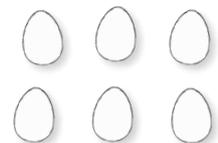
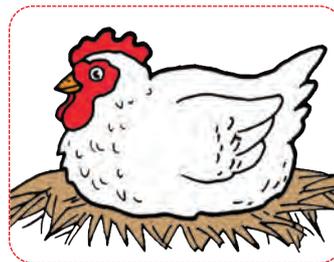
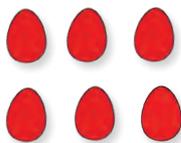
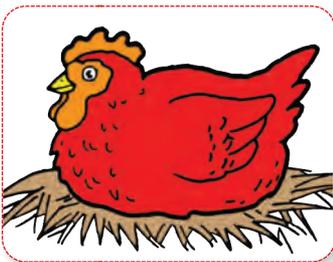
Cada huevo con su gallina - Vocabulario

El maestro puede llevar imágenes de gallinas de diferentes colores (blanca, amarilla, roja, azul) y varios “huevos” de los mismos colores que las gallinas. Se los muestra a los chicos y entre todos los describen. Luego, pega las “gallinas” en el pizarrón, puede dibujarle debajo un nido a cada uno. Toma uno de los huevos y les pregunta a los niños: “¿de qué color es?”, “¿es amarillo?”, “¿es azul?”, “¿de qué color es?”. Entre todos, nombran el color que corresponda, por ejemplo: azul. Entonces, el maestro dice: “es un huevo azul”. Se dirige al pizarrón y, señalando a cada una de las gallinas, agrega: “¿el huevo azul es de la gallina blanca? / no”, “¿el huevo azul es de la gallina roja? / no”, “¿el huevo azul es de la gallina azul? / sí”, y pega el huevo azul en el nido de la gallina del mismo color. De este modo, el maestro ofrece a los niños un modelo de aquello en lo que consiste la tarea: pegar todos los huevos de un color junto a la gallina del mismo color.

Finalmente, se le entrega un “huevo” a cada chico para que lo pegue en el nido de la gallina que corresponda. El maestro puede continuar ayudando a los niños durante la realización de la tarea mediante preguntas: “este huevo, ¿de qué color es?”. Cuando el niño responde el color, el maestro pregunta: “¿de qué gallina es?: ¿la roja, la azul...?”. Nuevamente, los niños deben responder el color. Progresivamente, pueden incorporarse “gallinas” y “huevos” de otros colores y tamaños.

Hablamos un poco más

1. Se pueden incorporar más colores y expresiones de tamaño. Para esto, el maestro prepara “huevos” chicos, medianos y grandes.
2. Se integran los números.



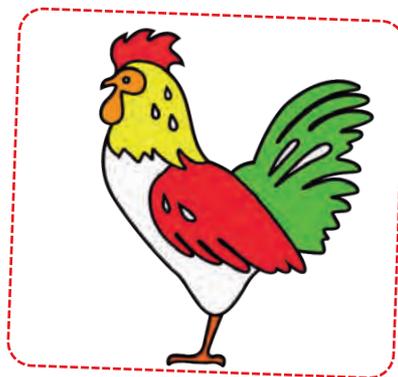
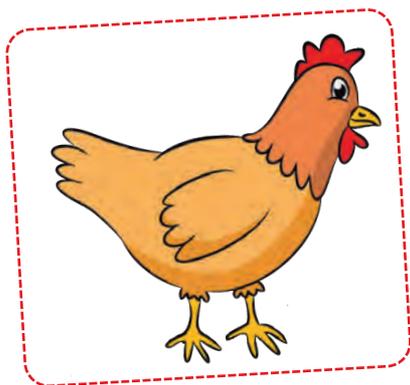
Oficio mudo - Vocabulario

El maestro les muestra a los niños las tarjetas con las imágenes de los animales (Cuadernillo de material didáctico 1). Mientras las muestra, entre todos recuerdan sus nombres. Luego, coloca las tarjetas arriba de su escritorio de modo que la imagen no se vea e invita a los niños a hacer silencio.

Luego, el maestro toma una tarjeta y, sin mostrársela a los niños, comienza a imitar al animal que aparece en ella; por ejemplo, un perro, así camina en cuatro patas, mueve la cola y ladra. Después, se para y pregunta: “¿qué animal es?”. Luego de que los niños hayan nombrado al animal, el maestro les deja ver la tarjeta que había tomado del escritorio para confirmar que, efectivamente, se trata de un perro. Entonces, el maestro repite la misma secuencia: toma una tarjeta, imita al animal y, después, pregunta su nombre. Se repite nuevamente la secuencia pero, esta vez, el maestro invita a un niño a tomar una tarjeta del escritorio y a hacer, con su ayuda, la imitación correspondiente.

A medida que los niños vayan conociendo mejor el juego, pueden realizarse cambios. Por ejemplo, se puede dividir la clase en dos grupos. Cada grupo debe adivinar las imitaciones que realizan los niños del otro grupo. Pueden asignarse puntos a cada acierto y jugar a quién adivina más.

Variaciones: Al igual que otros juegos presentados en esta misma unidad, el “oficio mudo” puede utilizarse para practicar otros contenidos lingüísticos como juegos (Unidad 2) o actividades en la casa (Unidad 3). Por ejemplo: “¿qué hace?”, “patear, saltar, correr... pisar, cortar, calentar...”, etcétera.



Cantar y despedirse

Se retoma la canción “Tengo algo amarillo”.

Luego, maestro y niños se despiden como los días anteriores.

Unidad 1 - Semana 3				
Día 11	Día 12	Día 13	Día 14	Día 15
Saludar y cantar: "Hola, hola para vos y para mí".				
Presentarse - Juego: El director de orquesta (con variantes para cada día).				
Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (1ra. lectura)	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany".	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (2da. lectura)	¿Qué animal es? (incluyendo 2do. grupo de animales)	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany". (3ra. lectura)
Secuencia "Pollito".	Juego: Memotest de animales.	Juego Dramatización: ¡Oh! ¡Mi pollito!	Libro <i>Dany</i> "Los animales de Dany".	Juego. Juego: Memotest de otros animales.
Juego: Bingo de animales.	Otros animales. (2do. grupo de animales)	Juego Memotest Juego rompecabezas.	Juego Memotest de otros animales.	Animales de Dany ¿o no?
Canción de despedida: "El pollito Lito".				
Despedida.				



Juego. EEP N° 143, provincia de Chaco.

Referencias:

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

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Imágenes de animales de Dany (1er grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Imágenes de secuencia del pollito. (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Bingo de animales de Dany (1er grupo de animales) o de colores. (Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Patatín, patatero”. Se repiten algunos de los diálogos de saludos y presentaciones de los días anteriores.

Presentarse con el juego: El director de orquesta

El maestro enseñará a jugar el juego “El director de orquesta”. Se juega en ronda todos parados. El maestro será el director de la orquesta y comenzará a decir algunas acciones que los niños deberán repetir por ejemplo “las nenas aplauden”, “los nenes sacuden la cabeza”, “las nenas saltan”, “los nenes se agachan”, etc. Si los niños están en la etapa inicial de su aprendizaje del español, se eligen frases cortas que expresen acciones que se puedan “mostrar”. Esto les permitirá a los niños comprender mejor lo que el maestro dice. Si los niños tienen más conocimientos de español, el maestro puede emplear frases que incluyan más información: “los niños con hermanos saltan en su lugar”, “los niños con campera se tocan la cabeza”. En este caso también, mientras el maestro habla deberá acompañar las acciones realizándolas él mismo hasta que los niños comiencen a conocerlas. Luego de jugarlo varias veces, se puede variar el director de la orquesta.

Hablamos un poco más

Si el grupo tiene aún más vocabulario, el maestro puede agregar acciones que tengan en cuenta lo que se viene trabajando, por ejemplo “saltamos como un gato”, “caminamos como los perros”, etcétera.

Libro Dany. Historia “Los animales de Dany” - Discurso narrativo

Propuesta de trabajo centrada en la historia, páginas 1 a 5

Primera lectura

Es importante asignar un rincón especial en la sala / aula para escuchar las lecturas a cargo del maestro.

1. Se retoma la lámina inicial de la historia de Dany y se la describe entre todos recuperando todo el vocabulario visto. Luego, el maestro lee el texto que acompaña a la lámina (pág. 1) y avanza con la lectura de las siguientes páginas de la historia (págs. 2 a 5).

Texto correspondiente a “Los animales de Dany”, Nivel 1.

Pág. 1

Él es Dany. Es un nene. Tiene muchos animales: perro, gato, gallina, pollito, gallo, caballo, chanco, chivo, loro y burro.

Pág. 2

La gallina de Dany está en el nido.

Pág. 3

Ahora, la gallina se para y dice: “¡Oooh, mi pollito!”.

Pág. 4

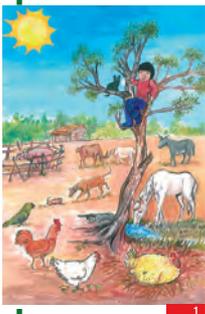
El pollito está afuera del nido. Dany quiere tocar al pollito pero....

Pág. 5

la gallina, enojada, corre a Dany. Dany dice: «Uuuuh, la gallina” y se va corriendo.

A medida que lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que refiere el texto, a la vez que dramatiza las acciones que se mencionan: por ejemplo, “la gallina se para”, “Dany quiere tocar el pollito”, “la gallina, enojada, corre a Dany”.

2. Luego de la lectura, el maestro puede jugar con los chicos a “enojarse” como la gallina y “correr” a Dany, “asustarse” como Dany y “correr” para escapar de la gallina. En cada caso, el maestro dice: “me enojo”, “corro”, “me asusto”, según corresponda a lo que quiere dramatizar. Un grupo de nenes pueden ser “gallina” y otros “Dany” y correrse unos a otros.



1



2



3



4



5

Hablamos un poco más - Primera lectura

1. Como en el caso anterior, luego de la descripción de la lámina inicial, el maestro lee el texto que acompaña a esa lámina (pág. 1) y avanza con la lectura de la historia (págs. 2 a 5).

Texto correspondiente a “Los animales de Dany”, Nivel 2

Pág. 1 Es de día. Hay sol. Dany está afuera de su casa. Está sentado arriba del árbol junto a su gato negro. Dany tiene muchos animales, tiene tres perros, un gallo, un caballo, un chancho, dos chivos, un loro, un burro y dos gallinas. Una gallina es blanca y tiene cuatro pollitos. La otra gallina es amarilla.

Pág. 2 La gallina amarilla de Dany está en el nido. En el nido hay huevos.

Pág. 3 Ahora, la gallina se levanta y dice: “¡Oooh, mi pollito!”. La gallina está muy contenta. Dany también está contento.

Pág. 4 El pollito ya está afuera del nido. Es pequeño y muy lindo. Dany quiere tocar al pollito pero...

Pág. 5 la gallina no quiere, está muy enojada y corre a Dany. Dany grita: “¡Juuuh, la gallina!” y, asustado, se va corriendo.

De la misma manera que en la propuesta anterior, a medida que lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que refiere el texto y dramatiza las acciones que se mencionan.

2. En este caso también los niños pueden jugar a representar el final de la historia. En esa representación, se pueden incorporar las distintas expresiones de espacio vistas, por ejemplo, “Dany está cerca del pollito”, “Dany corre lejos de la gallina”.



Secuencia "Pollito"

El maestro les muestra a los niños tres tarjetas con las siguientes imágenes:

1. una gallina sentada en un nido, se ven algunos huevos;
2. un pollito adentro de un huevo, pero asomando la cabeza;
3. el mismo pollito completamente afuera del huevo.

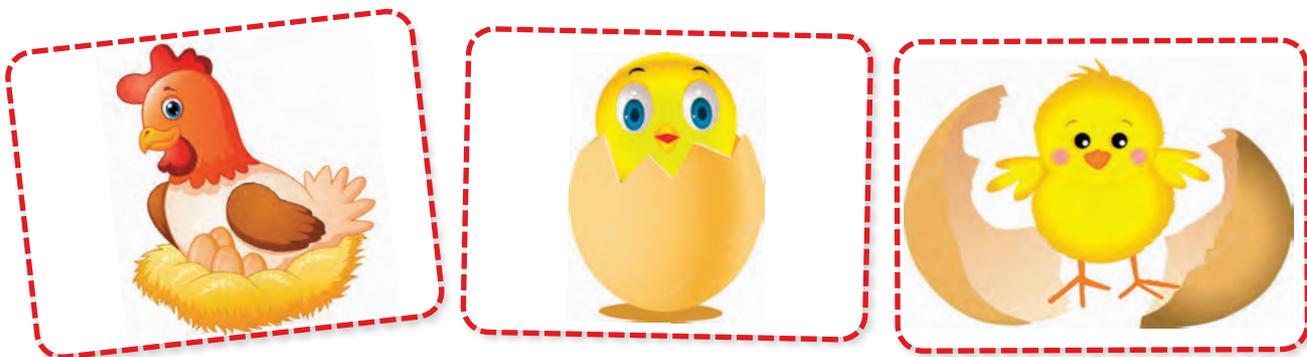
Los niños, con la ayuda del maestro, describen cada imagen. Luego, el maestro comienza a pegar las imágenes en el pizarrón mientras dice: "primero, la gallina en el nido; después, el pollito rompe el huevo; al final, el pollito está afuera del huevo". Lo repite.

Después, despegas las tarjetas, las mezcla y las empieza a pegar nuevamente en el pizarrón. Esta vez, antes de pegar las imágenes en el pizarrón se las muestra a los niños y les pregunta: "¿primero esta?", "¿está bien?", "¿va esta o esta?", "¿y después?". El maestro les muestra imágenes correctas e incorrectas deliberadamente para que los niños digan sí o no y, en este último caso, indiquen cuál es la imagen correcta.

Finalmente, se reparte entre los niños una copia de las tres imágenes para que las peguen en una hoja en el orden correcto. Mientras los niños realizan la tarea, el maestro se acerca a ellos y conversan sobre lo que va primero, después y al final. Para terminar, los niños pueden "firmar" su trabajo.

Hablamos un poco más

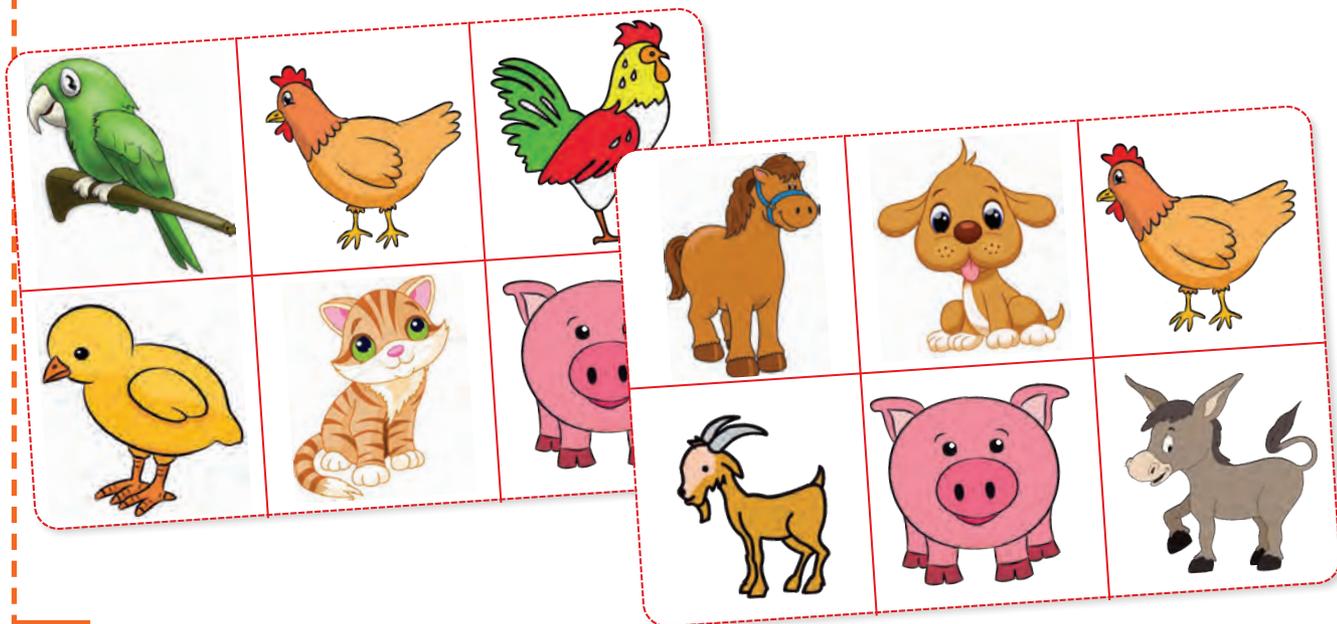
Los chicos ponen las imágenes de la secuencia boca abajo, de modo tal que los dibujos no se vean, y las mezclan. Luego, las acomodan una al lado de la otra como armando la secuencia "a ciegas". Un niño da vuelta sus imágenes sin que sus compañeros vean sus tarjetas y describe las imágenes en el orden en el que quedaron al mezclarlas, sea el orden correcto o no. Al escuchar la descripción, el resto de los niños tiene que ordenar sus propias tarjetas de la misma manera descrita por el niño. Después, entre todos deciden si ese orden está bien o está mal. Si está mal, lo corrigen explicando qué va primero y qué va después.



Juego. Bingo de animales de Dany (1er grupo de animales)

(4ta vez que se juega)

Se invita a jugar al bingo de animales con cartones de 6 figuras.



Canción: "Tengo algo amarillo"

El maestro puede retomar la canción "Tengo algo amarillo" para jugar con otros animales y colores. Por ejemplo, puede comenzar con la primera versión enseñada de la canción:

"Tengo algo amarillo llo"... / "Un pollito to"...

Y, luego, seguir:

"Tengo algo verde de"... / "Es un loro ro"...

"Tengo algo negro gro"... / "Es un perro rro"...

"Tengo algo blanco co"... / "Un caballo llo"...

El maestro cambia la letra y los chicos tienen que repetir la sílaba final del color y del animal.

Despedirse

Luego, maestro y niños se despiden.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Memotest animales de Dany (1er grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Tarjetas de imágenes de animales (2do grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Patatín, patatero” u “Hola, hola”. Se repiten algunos de los diálogos de saludos y presentaciones de los días anteriores.

Presentarse con el juego: El director de orquesta

Se vuelve a presentar el juego “El director de orquesta”. Las acciones pueden ser sencillas, por ejemplo, “todos saltamos en el lugar”, “todos nos agachamos” (haciendo la mímica mientras se menciona la acción) o acciones más difíciles si los niños ya tienen manejo de la lengua, como por ejemplo, “los varones saltan”, “las niñas con pantalón azul se ponen la mano en la cabeza”.

Libro Dany. Historia “Los animales de Dany” - Discurso narrativo**Propuesta de trabajo centrada en las páginas 1 a 5**

1. El maestro conversa con los niños a partir de las imágenes de la historia. Puede detenerse en cada imagen para describirla en forma completa. Por ejemplo, puede señalar los colores de la gallina, del pollito, de los huevos, del nido, etcétera.
2. Luego, el maestro se sienta junto con los niños y sigue la historia en sus libros. Atiende a la parte del relato en la que los niños se detengan, en lo que señalen, nombra personas, animales, objetos que aparezcan en las ilustraciones, pone en palabras las acciones que tengan lugar en esas imágenes. Progresivamente, invita a los niños a conversar sobre el relato.
3. Los niños pueden volver a dramatizar el final de la historia como en el **Día 11**.

Hablamos un poco más

En la descripción de las imágenes, se retoma el trabajo con las expresiones de espacio: adentro / afuera, cerca / lejos, etcétera, estados de ánimo y el resto del vocabulario que se haya trabajado con este grupo.

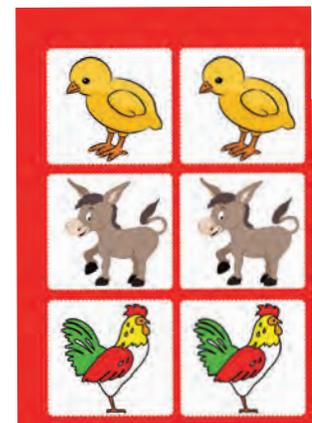
Juego: Memotest animales de Dany (1er grupo de animales)

Nota: Para jugar al Memotest de animales se necesitan 2 tarjetas iguales del mismo animal. Para armar este juego se pueden usar las imágenes que figuran en el Cuadernillo de material didáctico 1.

Si el juego se presenta por primera vez, el maestro puede jugar con los niños en grupo total. Así, debe tomar 2 tarjetas iguales de varios animales, por ejemplo, 2 perros, 2 gallinas y 2 pollitos. Coloca todas las tarjetas sobre la mesa con la imagen hacia abajo. Luego, da vuelta una tarjeta y dice el nombre del animal; después hace lo mismo con otra tarjeta. Si las dos tarjetas tienen dibujos de animales distintos, vuelve a ponerlas en el mismo lugar de la mesa en el que estaban con la imagen hacia abajo. Si las dos tarjetas muestran al mismo animal, por ejemplo, el perro; el maestro dice “un perro y otro perro” y retira las tarjetas de la mesa. El juego termina cuando se retiraron todas las tarjetas. El maestro repite lo mismo varias veces y de a poco invita a los niños a incorporarse al juego dando vuelta tarjetas, nombrando animales y retirando las tarjetas de la mesa cuando son iguales.

Al principio, lo importante es que los niños nombren los animales. Poco a poco, a medida que se repita el juego, irán aprendiendo su dinámica.

La idea es que luego este juego se repita varias veces en pequeños grupos, con intervención y ayuda del maestro.⁶



Hablamos un poco más

1. Se continúa con la actividad anterior pero, ahora, se focaliza en los números. Es decir, un chico da vuelta dos tarjetas; si son diferentes, el maestro dice: “un perro y un gato” y se ponen nuevamente en la mesa con la imagen hacia abajo. Si son iguales, el maestro dice: “dos gatos”. Se marca la diferencia: “gato” / “gatos”.
2. Los niños pueden jugarlo en grupos o parejas y con la ayuda del maestro.
3. Se puede realizar un memotest de “expresiones” con las caritas de contento, triste, cansado, enojado.



⁶ Recomendamos ver el video 6 “Memotest. Aprendizaje cooperativo”, de la Serie audiovisual “Prácticas en Juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial”, producción de OEI- UNICEF disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Dz5VhNsXWk> (consultado el día 18/9/2022).

Otros animales - Vocabulario

El maestro recuerda junto con los niños todos los animales de Dany. Luego, les cuenta que hay muchos otros animales que Dany no tiene en su casa. Así, les presenta animales nuevos: mono, elefante, león, jirafa, oveja, pato (Cuadernillo de material didáctico 1). Si es posible, les muestra fotos de los animales y conversa con los niños sobre su tamaño y color.

Finalmente, se les entrega a los niños hojas en blanco para que dibujen y pinten el animal que quieran. Mientras lo hacen, el maestro conversa con ellos sobre su trabajo: “¿qué animal dibujás?”, “¿cómo es?”, “¿es grande / chico?”, “¿de qué color es?”, etcétera. Para terminar, los niños pueden “firmar” sus trabajos.

Hablamos un poco más

Se pueden incluir más animales. Los necesarios para avanzar, además, en distintas clasificaciones, por ejemplo: por modo de desplazamiento (aire, tierra, agua), por hábitat (monte, selva, desierto), etcétera. También se puede avanzar en la descripción de las partes del cuerpo de los animales.



Canción “Tengo algo amarillo” (variación)

Se retoma la canción “Tengo algo amarillo” (variación).

Cantar y despedirse

Luego, maestro y niños se despiden como todos los días.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Disfraces de gallina, de pollito y una bolsa, tela o cartón para simular un huevo grande.
- ✓ Tarjetas de animales de *Dany* (1er grupo de animales) divididas a la mitad. (Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar: “Hola, hola para vos y para mí”

Se retoman los saludos y se presenta una nueva canción: “Hola, hola, para vos y para mí”.

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 otra vez empieza el canto.*

Juegos para presentarse: El director de orquesta

Se vuelve a jugar a “El director de orquesta” del modo planteado los Días 11 y 12.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de *Dany*” - Discurso narrativo**Propuesta de trabajo centrada en las páginas 1 a 5****Segunda lectura**

1. El maestro vuelve a leer la historia e invita a los niños a participar en la lectura. Para esto, puede hacer pausas, dejar inconclusas algunas frases para que los chicos las completen; por ejemplo: “Él es *Dany*. Es un...”, “Tiene muchos animales: ... (se nombran a partir de las imágenes)”, etc. Los niños también pueden completar las exclamaciones: 1- “¡oooh mi pollito!”, 2 - “¡uuuuuh la gallina!”.

2. Luego, el maestro se sienta junto con los niños y sigue la historia en sus libros. Nuevamente, atiende a la parte de la historia en la que los chicos se detengan, en lo que señalen; nombra todo lo que aparece. Progresivamente, invita a los niños a hablar sobre las imágenes, a nombrar lo que aparece en ellas y a contar, en la medida de sus posibilidades, la historia.

Hablamos un poco más

1. Segunda lectura. El maestro puede invitar a los niños a participar de la narración mediante la formulación de preguntas durante la lectura. A continuación, se dan ejemplos de preguntas posibles para los distintos fragmentos de la historia.

Cabe señalar que no es necesario hacer todas las preguntas el mismo día. De aquí en adelante, cada vez que se retome la historia de Dany, el maestro puede optar por focalizar en las preguntas de un fragmento en particular, o bien, en hacer solo una pregunta por fragmento. Como se señaló en la introducción, la formulación de preguntas familiariza a los niños con las expresiones: “qué, quién/es, cómo, cuándo, etcétera. Por ejemplo: “¿quién está sentado arriba del árbol?”, “¿qué tiene Dany?”, “¿dónde está sentado Dany?”. Hay que tener en cuenta que el maestro pregunta y, en todos los casos, ayuda a los niños con las respuestas. Eventualmente, si los niños no respondieran nada, el maestro mismo contesta sus propias preguntas ofreciendo a los niños no solo un modelo de pregunta, sino también de respuesta.

Pág. 1

Es de día. Hay sol. Dany está afuera de su casa. Está sentado arriba del árbol junto a su gato negro. Dany tiene muchos animales, tiene tres perros, un gallo, un caballo, un chancho, dos chivos, un loro, un burro y dos gallinas. Una gallina es blanca y tiene cuatro pollitos. La otra gallina es amarilla.

“¿Cómo es el día?”, “¿dónde está Dany?”, “¿cuántos animales tiene Dany?”, “¿qué animales son?”

Pág. 2

La gallina amarilla de Dany está en el nido. En el nido hay huevos.

“¿Dónde está la gallina amarilla?”, “¿qué hay en el nido?”

Pág. 3

Ahora, la gallina se levanta y dice: “¡Oooh, mi pollito!”. La gallina está muy contenta. Dany también está contento.

“Y ahora, ¿qué pasa?”, “¿qué hace la gallina?”, “¿qué dice?”, “¿cómo está la gallina?”, “¿y Dany?”

Pág. 4

El pollito ya está afuera del nido. Es pequeño y muy lindo. Dany quiere tocar al pollito pero...

“¿Dónde está el pollito?”, “¿cómo es?”, “¿qué quiere hacer Dany?”

Pág. 5 la gallina no quiere, está muy enojada y corre a Dany. Dany grita: “¡Uuuu, la gallina!” y, asustado, se va corriendo.

“¿Qué pasa con la gallina?”, “¿qué hace la gallina?”, “¿cómo está Dany?”, “¿qué hace Dany?”.

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

Pág. 2 *“¿Por qué la gallina está en el nido?”*

Pág. 3 *“¿Por qué Dany y la gallina están contentos?”*

Pág. 4 *“¿Por qué Dany quiere tocar el pollito?”*

Pág. 5 *“¿Por qué la gallina se enoja?”, “¿por qué Dany se asusta?”*

Si los niños no contestaran estas preguntas, el maestro conversa con ellos para ayudarlos con las respuestas, llama la atención sobre las relaciones causales (por ejemplo: nace el pollito, por eso Dany y la gallina están contentos) y sobre las reacciones emocionales a diferentes situaciones (ponerse contento, enojarse, asustarse).

2. Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia entre todos. Para esto, el maestro puede orientarlos mediante preguntas. Por ejemplo: “¿quién es este nene?”, “¿qué tiene?”, “¿qué pasa con la gallina amarilla?”, “¿dónde está?”, “¿por qué?”, “y ahora, ¿qué pasa?”, “y Dany, ¿qué quiere hacer?”, “y entonces, ¿qué pasa con la gallina?”, “¿por qué se enoja?”, “¿qué hace?”, “¿y Dany?, ¿por qué se asusta?”, “¿qué hace al final?”.

Dramatización: “Oooh mi pollito”

El maestro les propone a los niños dramatizar la parte de la historia en la que nace el pollito. Un nene puede disfrazarse de pollito y el maestro de gallina. Puede poner al “pollito” adentro de un “huevo”, destaparlo y decir “ooooh mi pollito”. Progresivamente, se agregan otras partes de la historia: Dany quiere tocar al pollito, la gallina corre a Dany, Dany sale corriendo. Cuando los chicos tengan clara la dinámica de la dramatización el maestro puede ir agregando vocabulario: pico, romper el huevo /la cáscara, nacer. Puede ponerle un “pico” a los chicos/pollitos, dramatizar romper y salir del huevo, mover las “alas”, etcétera.

Hablamos un poco más

1. Se puede completar la descripción de los animales integrando números: dos patas, dos alas, un pico, etcétera.
2. Incorporar otros animales y comparar: tener/ no tener alas, pico/ hocico; o lo que hacen: correr, caminar, volar.



EEP Nº 581, provincia de Chaco.

Juego: Memotest de animales

Se vuelve a jugar.

Juego: Rompecabezas

El maestro prepara tarjetas grandes de los animales de Dany. Estas tarjetas tendrán como característica la posibilidad de dividirse por la mitad. Si es la primera vez que los niños juegan con rompecabezas, el maestro muestra cómo se juega. Pega las tarjetas completas en el pizarrón y recuerda el nombre de los animales junto con los chicos. Luego, retira una de las partes de la tarjeta de cada animal y deja pegada la otra. De este modo, en el pizarrón se verá solo la mitad de cada animal.

Después, el maestro toma una de las partes despegadas, por ejemplo, la mitad de un chivo, y la acerca a una de las imágenes pegadas en el pizarrón, por

ejemplo, a la imagen del loro. Junta las partes chivo / loro y les pregunta a los chicos si está bien. Lo repite con varios animales hasta colocar la mitad de la tarjeta del chivo en el lugar correcto.

De esta misma manera, el maestro completa todas las imágenes de los animales con la ayuda de los chicos. Una vez que todas las imágenes de los animales están completas, el maestro repite la actividad. En esta oportunidad, despega las partes de los animales que antes habían quedado pegadas en el pizarrón e invita a un niño a tomar una de las partes despegadas y completar la imagen del animal que corresponda. Con la ayuda del maestro, los niños completan las figuras de todos los animales.

Finalmente, el maestro despegará todas las tarjetas del pizarrón y las repartirá entre los niños de modo tal que cada niño tenga la mitad de un animal. Luego, animará a los niños a buscar al compañero que tenga la otra mitad de su mismo animal. Para esto, el maestro conservará la mitad de una tarjeta, por ejemplo, la mitad de un perro. Les mostrará esa mitad a los niños y, mientras dice: “tengo un perro, a ver, a ver, ¿quién tiene un perro?”, buscará entre los niños al que tiene la otra

mitad de su animal. Al encontrarlo, juntará las dos mitades y dirá: “(nombre del niño) y yo tenemos un perro”.

Como se mencionó en otras oportunidades, el docente siempre debe ofrecer un modelo de la actividad que espera que los niños realicen. Luego, en pequeños grupos, el maestro propone jugar a los niños con los rompecabezas, ayudando a encontrar las partes iguales del animal.

Cantar y despedirse

Se canta nuevamente “Tengo algo amarillo” (variación). Luego, maestro y niños se despiden como los días anteriores.

Día 14

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas de animales (2do grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Memotest de animales (2do grupo de animales- Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Hola, hola para vos y para mí”.

Juego de presentación

Se propone el juego “El director de orquesta”.

¿Qué animal es?

El maestro les muestra a los niños las tarjetas de los nuevos animales vistos el Día 12 en la actividad “Otros animales”: mono, elefante, león, jirafa, oveja, pato (Cuadernillo de material didáctico 1) y entre todos recuerdan sus nombres y los describen (colores y tamaños).

Luego, realizan nuevamente la actividad “Descubro el animal” (presentada el Día 4). Esto es, el maestro toma la tarjeta de un animal y otra tarjeta en blanco. Con la tarjeta en blanco tapa la imagen del animal y, poco a poco, la va destapando a medida que pregunta: “¿Qué animal es?”. Los chicos deben adivinar el animal antes de que el maestro lo descubra completamente.

Para terminar, los niños pueden dibujar el animal que más les guste. Mientras dibujan, el maestro se acerca y conversa con ellos sobre qué animal están dibujando, cómo es, si es grande o chico, de qué color es, etcétera. Para terminar, los niños pueden “firmar” sus dibujos.

Hablamos un poco más

Si se trabajó con los niños las partes del cuerpo, hábitats, etcétera, se puede intentar descubrir el animal a través de su descripción.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Discurso narrativo

Propuesta de trabajo centrada en las páginas 1 a 5.

1. Se recuerda el relato con los niños. Luego, el maestro les puede proponer representar la historia completa. Algunos niños juegan a ser Dany; otros, la gallina y el pollito. El maestro los ayuda a poner caras de contentos, enojados o asustados según los distintos momentos de la historia. También los ayuda con expresiones que pueden decir los personajes. Por ejemplo, Dany puede decir “¡qué lindo pollito!”; o la gallina gritar: “noooo, mi pollito”, cuando Dany lo quiere tocar, etcétera. Como alternativa el maestro puede proponer jugar con los títeres de Dany y los animales que aparecen en la historia.
2. También es posible volver sobre las imágenes en los libros de los niños y conversar sobre las distintas partes del relato.

Hablamos un poco más

1. En la dramatización o en el juego con los títeres se emplean expresiones más complejas. Por ejemplo, Dany puede decir “¡Qué lindo pollito! Quiero tocarlo”, “La gallina está enojada. Me voy”, entre otras opciones.
2. También se pueden agregar otras expresiones de emoción y jugar, nuevamente, a poner cara de: tristes, aburridos, alegres.

Juego: Memotest de animales (2do. grupo de animales)



Se vuelve a presentar el juego del memotest, organizado en pequeños grupos.

EEP N° 326,
provincia de Chaco.

Cantar y despedirse

Se presenta la canción de “El pollito Lito”. El maestro canta y representa la canción.

*El pollito Lito en su cascarón
duerme calentito en su colchón.*

*Le crecen las alas y quiere volar
Le crece el piquito y quiere picotear.*

*Le crecen las fuerzas, rompe el cascarón.
El pollito Lito ha nacido hoy.*

Al principio es suficiente con que los niños sigan al maestro con las dramatizaciones de las distintas acciones que se mencionan en la canción: dormir, volar, picotear, romper, y reconozcan las expresiones relacionadas con el pollito: alas, piquito, cascarón. Poco a poco, podrán cantar junto con el maestro. De ser necesario, es posible presentar la canción por partes en tres oportunidades distintas.

Finalmente, el maestro y los niños se despiden como los días anteriores.



Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Memotest de animales (2do. grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Tarjetas de los animales de *Dany* (1er grupo de animales) y de animales (2do grupo de animales) (Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Hola, hola para vos y para mí”. El maestro puede proponer realizar un pequeño juego con el paracaídas, “1, 2, 3 pelo pelito es” o “El director de orquesta”. Puede elegir el juego teniendo en cuenta si lo jugaron muchas veces y les gusta a los niños, o si lo están aprendiendo y cree necesario repetirlo.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany”

Discurso narrativo - Propuesta de trabajo centrada en las páginas 1 a 5.

Tercera lectura

1. El docente vuelve a leer la historia y a invitar a los niños a participar en la lectura como se señaló el **Día 13**. Además, mientras lee, el maestro puede hacer algunas preguntas, por ejemplo:

Pág. 1

Él es Dany. Es un nene. Tiene muchos animales: perro, gato, gallina, pollito, gallo, caballo, chanco, chivo, loro y burro.

“¿Qué animales tiene Dany?”

Pág. 2

La gallina de Dany está en el nido.

“¿Dónde está la gallina?”

Pág. 3

Ahora, la gallina se para y dice: “¡Oooh, mi pollito!”

“¿Qué dice la gallina?”

Pág. 4

El pollito está afuera del nido. Dany quiere tocar al pollito pero...

“¿Dónde está el pollito?”, “¿está adentro del nido... afuera...?”, “¿qué quiere hacer Dany... quiere mirar, tocar, correr... al pollito?”

Pág. 5

la gallina, enojada, corre a Dany. Dany dice: “Uuuuh, la gallina” y se va corriendo.

“¿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?”

Mientras el maestro pregunta, dramatiza lo que dice: pone cara de contento, enojado, dormido; hace gestos para expresar adentro/ afuera, mirar, tocar, etcétera.

2. Para terminar, los niños vuelven al libro y, con la ayuda del maestro, intentan contar la historia. Para ayudar a los niños en la reconstrucción de la historia, el maestro puede orientarlos mediante preguntas formuladas mientras va señalando las ilustraciones del cuento. Por ejemplo, señala a Dany y dice: “¿quién es este nene?”, “muy bien, él es Dany y tiene muchos...”. Luego, focaliza en la gallina amarilla y pregunta: “¿y esta gallina?, ¿qué pasa con esta gallina?, ¿dónde está?, ¿por qué está en el nido?, ¿qué hay en el nido?”, “¿y entonces?, ¿qué pasa?”. “Muy bien, ahora la gallina tiene un pollito, ¿y entonces?, ¿qué hace Dany?, ¿qué quiere hacer Dany con el pollito?”. El maestro atiende a las respuestas de los niños y, de ser necesario, las reformula.

Cuando los niños no respondan, el maestro ofrece la respuesta, por ejemplo, “Dany quiere tocar al pollito”. Luego, continúa, “¿y entonces?, ¿qué pasa con la gallina?”, “y, al final, ¿qué hace Dany?”.

Hablamos un poco más - Tercera lectura

1. Se vuelve a leer el texto y mientras se lee, se conversa con los chicos.
2. Luego, de la lectura, se invita a los niños a renarrar la historia a partir de sus propios libros.

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

Juego: Memotest de animales (2do grupo de animales)

La dinámica del juego es la misma que la presentada en la actividad “Memotest de animales” (2do grupo de animales) el Día 12 de esta unidad. En esta oportunidad no se juega con los animales de Dany sino con los últimos animales vistos: mono, elefante, león, jirafa, oveja, pato (las figuras y los cartones se encuentran disponibles en el Cuadernillo de material didáctico 1).

Animales de Dany, ¿o no?

El maestro les muestra a los niños las tarjetas de distintos animales vistos en la unidad: burro, loro caballo, chivo, chancho, gallo, mono, elefante, león, jirafa, oveja, pato (Cuadernillo de material didáctico 1). Entre todos recuerdan los nombres. Luego, divide el pizarrón en dos partes. De un lado, pega la imagen de Dany y del otro, nada. Después, mezcla las tarjetas, toma una y les pregunta a los niños: “¿qué animal es?, ¿es uno de los animales de Dany o no?”. Una vez identificado el animal, un niño se acerca al pizarrón y pega la tarjeta del lado que corresponda.

Se puede repetir la actividad con un cambio. El maestro toma la tarjeta de un animal pero en lugar de mostrársela a los niños, les da pistas para que los niños descubran qué animal es. Por ejemplo: “no es uno de los animales de Dany, es muy grande y gris” (elefante), “es uno de los animales de Dany, es chico y verde” (loro), etcétera.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción de “El pollito Lito”. Luego, maestro y niños se despiden.



EEP N° 1015, provincia de Chaco.

Unidad 1 - Semana 4				
Día 16	Día 17	Día 18	Día 19	Día 20
Saludo: "Hola, hola para vos y para mí" (o anteriores).				
Juego: Pasa, pasa con la pelota.	Juego de presentación.	Juego: Pasa, pasa con la pelota.	Juego de presentación.	Juegos: "1,2,3 pelo, pelito es".
Libro <i>Dany</i> - Historia "Los animales de Dany". (4ta. lectura)	Libro <i>Dany</i> - Historia "Los animales de Dany". Contar.	Libro <i>Dany</i> - Historia "Los animales de Dany". Contar.	Libro <i>Dany</i> Historia "Los animales de Dany". Contar.	Animales de Dany ¿o no?
	Juego dramático en escenarios de animales.	Juego dramático en escenarios con animales.	Juego dramático en escenarios.	
Juego dramático en escenarios de animales. Bingo de otros animales.	Libro <i>Dany</i> - Relatos Cuento "Rulitos". Presentación osos y su casa.	Libro <i>Dany</i> - Relatos Cuento "Rulitos". (personajes y objetos) Juego: ¿Dónde está la pelota?	Libro <i>Dany</i> - Relatos Cuento "Rulitos". (1ra. lectura)	Libro <i>Dany</i> - Historia "Los animales de Dany". Contar. Juego dramático en escenarios con animales.
Libro <i>Dany</i> - Relatos Cuento "Rulitos". Presentación de personajes. Más animales.	Juego: "Mancha de osos". Memotest. (con animales nuevos)	Canción "Osito". (con máscara)	Canción "Osito". (con máscara)	Libro <i>Dany</i> - Relatos Cuento "Rulitos". (personajes y objetos)
Canción de despedida: "El pollito Lito" (o anteriores).				

Referencias:

Vocabulario

Discurso narrativo

Sonidos de la lengua

Actividades cotidianas

Juegos

Otras actividades

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Libro *Dany* – Relatos.
- ✓ Títere de Rulitos (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Tarjetas de animales (3er grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Bingo de animales. (Cuadernillo de material didáctico 1)
- ✓ Juegos de escenarios.

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción: “Hola, hola, para vos y para mí”.

Juego para presentarse

El maestro propone jugar a pasa, pasa con la pelota, recordando los nombres de los niños y ayudando a que ellos se nombren y nombren a otros.

Libro *Dany*. Historia “Los animales de Dany” - Discurso narrativo**Propuesta de trabajo centrada en las páginas 1 a 5****Cuarta lectura. Leer y contar**

1. Se vuelve a leer la historia de Dany. Luego de la lectura, el maestro anima a los niños a renarrar la historia. Se retoman las preguntas planteadas el Día 15.
2. Finalmente, de la misma manera, conversan sobre los otros animales: “Dany tiene un loro, ¿y vos?”. Si un niño asiente, el maestro lo ayuda a decir “sí”; si niega, lo ayuda a decir “no”.

A partir de este momento y hasta terminar la Unidad 1, todos los días se retomará la historia de Dany de dicha unidad con el objeto de conversar con cada uno de los chicos sobre sus propios animales. De a poco, el maestro podrá ir incorporando otras preguntas, por ejemplo: “¿tenés perro?, ¿cómo se llama?”, “¿cómo es?”, “¿es grande?”, “¿de qué color es?”, etcétera. Al principio, es suficiente con que los niños contesten solo “sí” o “no” a las preguntas. Progresivamente, se animará a los chicos a hablar un poco más.

Hablamos un poco más

1. Cuarta lectura. Se vuelve a leer la historia de Dany. Luego de la lectura, el maestro anima a los niños a renarrar la historia. Se retoman las preguntas planteadas el **Día 13**.
2. Finalmente, el maestro cierra el libro y conversa con los niños sobre sus propios animales. Se retoma en esta conversación todos los contenidos que se hayan trabajado con este grupo: “Dany tiene una gallina (y dirigiéndose a uno de los niños pregunta), ¿y vos?”, “¿vos tenés una gallina?”, “¿cuántas gallinas tenés?”, “¿qué otros animales tenés?”, “¿tenés perros?”, “¿cuántos perros tenés?”, “¿cómo son?”, “¿chiquitos, medianos?”, “¿qué hacen: corren, vuelan, saltan?”, etcétera.

En el caso de que los niños tengan mayor dominio de español, podrán contar si su/s gallina/s, perro/s u otros animales se enojan, por qué se enojan, si los corren, qué hacen los niños cuando sus animales se enojan, etcétera.

Como se señaló más arriba, a partir de este momento y hasta terminar la Unidad 1, diariamente y a partir de la historia de Dany de dicha unidad, se conversará con los niños sobre sus animales.

Juego

Según la cantidad de niños se pueden organizar 2 grupos:

Grupo 1. Juego dramático de escenario de animales

Se recomienda presentar cotidianamente un espacio de juego en pequeños escenarios con diferentes animales tal como se planteó en días anteriores.

Grupo 2: Bingo de animales con el maestro

Se recomienda presentar cotidianamente un espacio de juego, repitiendo el bingo con diferentes animales tal como se planteó en días anteriores.

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

Presentación del personaje Rulitos, del cuento del mismo nombre

Si es posible, se asigna un lugar especial en el aula para escuchar “los cuentos”, un lugar distinto al de “las historias de Dany”. Dany es un nene, como los chicos de la escuela; tiene familia, animales, juega y vive historias similares a las de los niños que escuchan “las historias de Dany”. “Rulitos” es un cuento en el que los personajes viven experiencias que son lejanas a las de la realidad (por ej., los osos viven en una casa, duermen en una cama, etc.). El rincón de “Las historias de Dany” es un espacio de narraciones de mundos cercanos a la realidad de los chicos.

Al principio, los chicos van a escuchar las historias de Dany y, poco a poco, podrán ir contando sus propias experiencias (qué animales tienen, a qué juegan, etc.).

El rincón de “Cuentos” es un espacio de narraciones de mundos imaginarios, lejanos a aquellos que las personas viven en la realidad. Al principio los chicos van a escuchar estos relatos y luego, poco a poco, se los invitará a que inventen algunos similares. En el caso de los “Cuentos”, los personajes se presentarán como títeres que puedan interactuar con los chicos y entre ellos.

1. El maestro presenta el títere de Rulitos (Cuadernillo de material didáctico 1), la protagonista de la historia. Les muestra la imagen a los chicos y les dice: “Ella es Rulitos”.
2. Rulitos se presenta: “Hola, chicos, ¿cómo les va?”. Se espera que los chicos saluden a Rulitos. El títere saluda a los chicos y les pregunta el nombre: “Soy Rulitos, ¿y vos?”.
3. El títere también puede explicarles porqué se llama Rulitos, puede decirles: “Me llamo Rulitos porque tengo rulos chiquitos”. El maestro les señala a los chicos el cabello de Rulitos, les muestra los rulos, busca entre los chicos algunos que tengan y no tengan rulos, etcétera.
4. El títere puede jugar con los chicos y decir: “Me llamo... porque tengo...”. Los chicos tienen que completar: “Rulitos”, “rulos”. Los chicos juegan con el nombre y practican la pronunciación de la “r” (rrrrrrulitos / rrrrulos).
5. Finalmente, los niños juegan entre sí con el títere de Rulitos, se presentan y se saludan.



Hablamos un poco más

Se puede incluir en la conversación, entre el títere de Rulitos y los niños, los temas vistos en la unidad: por ejemplo, qué animales tienen, cómo son, cuántos. El maestro ayuda a los niños a hacerle preguntas a Rulitos.

Más animales

1. El maestro retoma la lámina inicial de la historia de Dany (pág. 1). Recuerda junto con los niños el nombre de los animales. Luego, llama la atención sobre el árbol en el que está sentado Dany y les cuenta a los niños que cerca del árbol hay más animales, pero como esos animales son muy chiquitos, no se ven. Entonces, dibuja un árbol muy grande en el pizarrón y pega las imágenes de: araña, sapo, abeja, iguana, rana y ratón (Cuadernillo de material didáctico 1). Si es posible, muestra fotos de esos animales y conversa con los niños sobre su tamaño y color.

2. Se puede también invitar a los niños a recorrer e investigar en el patio / parque de la escuela los animales/insectos que se encuentran allí. El maestro puede ir anotando los nombres de los que aparecen y luego en la sala se pueden mostrar fotos de estos animales. Si no aparecieron todos, el maestro puede agregar algunas fotos para presentar los animales que faltan.
3. Finalmente, el maestro puede invitar a los niños a dibujar alguno de los animales nuevos. Para esto, él mismo toma una de las tarjetas y empieza a dibujar un animal mientras les propone a los niños elegir otra tarjeta y hacer lo mismo. Mientras los niños dibujan, el maestro se acerca y conversa un poco con cada uno sobre lo que está haciendo. Se retoma también el vocabulario relacionado con la actividad: dibujar, borrar, pinta. Para terminar, los niños pueden “firmar” sus trabajos.

Hablamos un poco más

Como se planteó en la actividad “Otros animales” del **Día 12**, se puede avanzar en la descripción física de los animales, así como también en distintas clasificaciones: modo de desplazamiento, hábitat, etcétera.



Cantar y despedirse

Maestro y niños se despiden cantando alguna de las canciones de las semanas anteriores como “Tengo algo amarillo”.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Libro *Dany* – Relatos.
- ✓ Títeres de los osos (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Juego Memotest de animales (3er grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Juegos de escenario de animales.


Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Hola, hola para vos y para mí”.


Juego de presentación

Se retoma alguno de los juegos planteados anteriormente.


Historia “Los animales de Dany” - Discurso narrativo
Contar

A partir de la historia de Dany se conversa con los chicos sobre los animales de Dany y sobre sus propios animales. Como se mencionó más arriba, esta actividad se repetirá diariamente hasta terminar la unidad. A lo largo de los días, es importante intentar que todos los niños participen en la actividad. Más allá de dar lugar a todos los niños que quieran hablar, el maestro puede aprovechar este espacio para focalizar en distintos niños cada día.


Juego dramático en escenarios con animales

Se recomienda presentar cotidianamente un espacio de juego en pequeños escenarios con diferentes animales tal como se planteó en días anteriores.

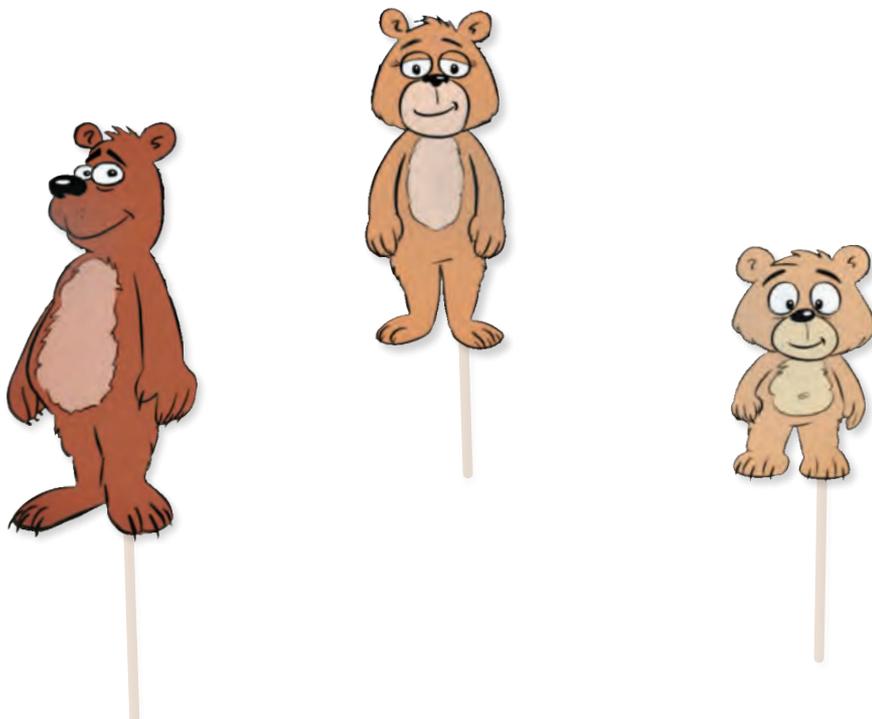

Libro *Dany* - *Na'aqtaguec*, *Na'qaatqa*, *Relatos*, *Tolhomtes* - Vocabulario
Cuento “Rulitos”: Presentación de los osos y su casa

1. El maestro presenta el títere de uno de los osos del cuento (Cuadernillo de material didáctico 1) y les dice a los chicos cómo se llama ese animal. Luego, el maestro presenta a los otros osos y describe junto con los niños su tamaño: chico / grande / muy grande.

2. Después el maestro presenta la casa de los osos. Puede dibujar una casa muy grande en el pizarrón rodeada de árboles y plantas, luego dice: “hay una casa en el monte”. Pega los títeres de los tres osos en el pizarrón, lejos de la casa, y continúa: “el oso chico va a la casa”. Mientras lo dice, desplaza el títere del oso chico del “monte” a la “casa”. Repite lo mismo con “el oso grande” y “el oso muy grande”. Finalmente, el maestro les cuenta a los chicos que “los osos están en su casa”. Puede volver a repetir la secuencia marcando la diferencia entre “va a la casa” y “va al monte”.
3. El maestro vuelve a pegar los títeres de los osos lejos de la casa. Invita a pasar a uno de los chicos y le dice: “El oso grande va a la casa”. Se espera que el niño tome el títere correcto y lo lleve a la casa. Una vez que los osos están en la casa, se puede volver a jugar con “el oso...va al monte”.

Hablamos un poco más

Se puede agregar “venir” (ir/venir) e integrar todo el vocabulario que se haya trabajado. Por ejemplo, se puede contar cuántos osos hay por grupo, incluir expresiones de espacio: los osos chicos cerca de la casa, los osos medianos lejos de la casa, adentro/afuera, están lejos y cansados, cerca y contentos, etcétera.



Juego de movimiento al aire libre

El maestro elige un lugar como “casa de los osos”: puede pegar la imagen de una casa o bien hacer un círculo en el piso y llamarlo “casa”. De la misma manera elige otro lugar para “monte”: puede ser un árbol, pegar la imagen de un monte. Después, el maestro separa a los niños en tres grupos: “osos chicos”, “osos grandes” y “osos muy grandes”. Luego, dice: “Osos chicos... a la casa”, todos los niños del grupo “osos chicos” tienen que correr hacia ese lugar, y así con los otros grupos. Luego pueden jugar al revés: “osos chicos... al monte”, etcétera. Para terminar, pueden alternarse ambas indicaciones.

Hablamos un poco más

El maestro puede proponer jugar a la mancha de los osos en el patio. Dibuja en el suelo un espacio para la casa de los osos y, enfrente, un espacio que será el monte. Un niño (puede comenzar siendo el maestro) hará de Rulitos, y el resto serán los osos que deberán llegar del monte a la casa sin que Rulitos los atrape. Si atrapa alguno, este se convertirá en Rulitos.

Juego: Memotest de animales (3er grupo de animales)

La dinámica es la misma que la presentada en la actividad “Memotest de animales” el Día 12 de esta unidad. En esta oportunidad, se juega con los últimos animales vistos: araña, sapo, abeja, iguana, rana y ratón (los cartones se encuentran disponibles en el Cuadernillo de material didáctico 1).



Cantar y despedirse

Se canta alguna de las canciones de las clases anteriores y, luego, maestro y niños se despiden. Se recomienda la canción del “Pollito Lito”.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Libro *Dany* – Relatos.
- ✓ Titeres de los osos (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Vasos, camas y sillas de distinto tamaño (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ 1 vaso chico, 1 vaso mediano y 1 vaso grande.
- ✓ Escenario/s de animales.
- ✓ Una pelotita pequeña.


Saludar y cantar

Se retoma la canción para saludarse “Hola para vos, para mí” y se propone el juego del “Pasa, pasa la pelota” en grupo.


Historia “Los animales de Dany”
Discurso narrativo. Contar

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


Juego dramático en escenarios con animales

En este momento, como se detalló anteriormente, se recomienda el juego de escenarios en pequeños grupos, para favorecer el intercambio entre los niños.


Libro *Dany* - *Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes* - Vocabulario
Cuento “Rulitos”: presentación de los objetos del cuento

Se vuelve a presentar a los tres osos y se describen: chico, grande, muy grande. Luego, el maestro dibuja el contorno de una casa en el pizarrón y, adentro, tres camas. Les cuenta a los chicos que son camas y les pregunta cama por cama si es chica, grande o muy grande. Luego, toma los títeres de los osos (Cuadernillo de material didáctico 1), los ubica dentro de la casa e invita a los niños a asociar cama / oso según el tamaño.

Puede preguntar, por ejemplo: “La cama del oso grande ¿es la cama chica, la cama grande o la cama muy grande?”, etcétera. Luego, se repite la misma actividad con las sillas y con los vasos.

Después, el maestro puede dibujar tres círculos en el pizarrón y pegar dentro de cada uno de ellos, el títere de un oso, de modo tal que quede el oso chico en un círculo; el grande, en otro, y el chico, en otro. Entonces, pone las tarjetas de los vasos, las camas y las sillas de distinto tamaño sobre su escritorio, toma una tarjeta, se la muestra a los niños y dice: “Es una cama chica. Es la cama del oso chico”. Se acerca al círculo en el que se encuentra el títere del oso chico y pega la imagen de la cama en su interior. Finalmente, invita a los niños a tomar su lugar: agarrar una tarjeta del escritorio, describirla, decir de quién es el objeto ilustrado y pegarla donde corresponda. El maestro ayuda a los niños con la descripción de la imagen.

Hablamos un poco más

Se retoman tamaños: chico (pequeño, chiquito), mediano, grande. Números: 1, 2, 3 camas, y también:

1. Se describen estados y las acciones: “tiene sueño”, “va a la cama/ va a dormir”; “tiene sed”, “toma un vaso de agua”; “está cansado”, “se sienta”, etcétera.
2. Si los niños ya conocen estas expresiones, pueden integrarlas en una frase: “El oso chico tiene sed por eso toma un vaso de agua”, “El oso grande tiene sueño por eso va a la cama”, etcétera.



El vaso chico, el vaso grande y el vaso muy grande. ¿Dónde está la pelota?

El maestro lleva a la clase vasos de tres tamaños distintos: un vaso chico, un vaso grande y un vaso muy grande. Se los muestra a los chicos y juntos los describen.

Luego, toma una pelotita lo suficientemente pequeña como para que entre incluso en el vaso más chico. También puede ser una piedrita o algún otro objeto. Se los muestra a los niños y les explica qué es.

Después, el maestro coloca la pelotita sobre su escritorio y le pone uno de los vasos arriba de modo tal que la pelota quede adentro del vaso. Pone los otros dos vasos (también boca abajo) al lado del vaso con la pelota y los empieza a mezclar, cambiándolos de lugar varias veces. Al final, les pregunta a los chicos: “¿Dónde está la pelota?”, “¿está en el vaso chico, en el vaso grande o en el vaso muy grande?”. El maestro levanta el vaso que los niños indican para confirmar si acertaron o no. Puede repetir el juego varias veces y, luego, invitar a un niño a tomar su lugar. Si los niños resuelven el juego sin dificultad, se puede agregar una segunda pelota de un tamaño distinto a la primera y preguntar por ambas: “¿Dónde está la pelota chica?, ¿en el vaso chico, en el vaso grande o en el vaso muy grande?, ¿y la pelota grande?”, “¿en qué vaso está?”.



Cantar: "Osito"

El maestro presenta la canción del "Osito". Antes de cantarla, el maestro puede presentarles a los niños el dibujo de un osito muy chiquito con bigotes junto a una frambuesa y un melón.

*Tengo un osito,
muy chiquitito.*

*Tiene bigotes,
dientes grandotes.*

*Come frambuesa,
chinchirimbesa.*

*Come melón,
Chinchirimbón.*

Despedida

Maestro y niños se despiden como en días anteriores.



Escuela N° 4467, Pluma de Pato, Rivadavia Banda Norte, provincia de Salta.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Escenario/s de animales.
- ✓ Libro *Dany* – Relatos.

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y alguna de las canciones de las semanas anteriores.

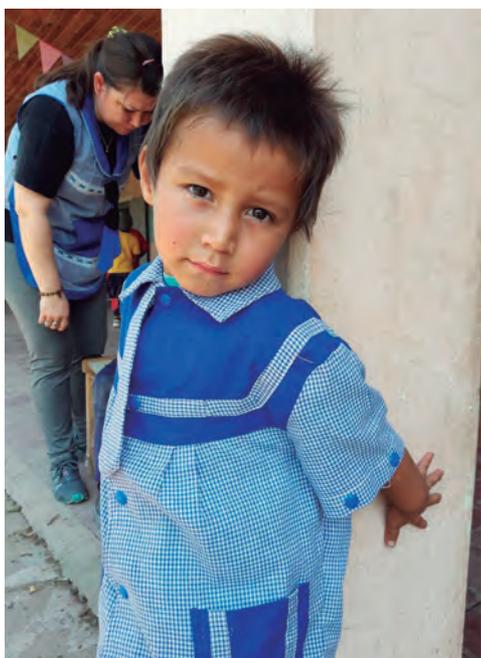
Juego a elección

Se retoma alguno de los juegos ya conocidos.

Historia “Los animales de Dany”

Discurso narrativo: Contar

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



EEP N° 1015, provincia de Chaco.

Juego dramático en escenarios con animales

En este momento, como se detalló anteriormente, se recomienda el juego de escenarios en pequeños grupos, para favorecer el intercambio entre los niños, tal como se lo planteó en el **Día 3** y con las sucesivas variantes presentadas.

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

Cuento "Rulitos" - Discurso narrativo

Primera lectura

1. El maestro presenta la historia de Rulitos y los osos. Puede pegar los títeres en el pizarrón y recordar quiénes son con los chicos: Rulitos, oso chico, oso grande y oso muy grande. Luego, se llama la atención de los niños sobre el tamaño de Rulitos: "¿Rulitos es grande, es chica, es muy grande?". Se aclara que es chica y que tiene el mismo tamaño que el oso chico. Así, a los niños les resultará más sencillo comprender por qué Rulitos elige la silla chica, el vaso de agua chico y la cama chica. Esta información no está dicha en la historia y es difícil para los niños reponerla solos. Finalmente, el maestro lee el texto.

Texto correspondiente a "Rulitos", Nivel 1.

- | | |
|---------------|--|
| Pág. 1 | Rulitos está en el monte. |
| Pág. 2 | En el monte está la casa de los osos: el oso chico, el oso grande y el oso muy grande. |
| Pág. 3 | En la casa de los osos, el oso chico tiene una cama chica, el oso grande tiene una cama grande y el oso muy grande tiene una cama muy grande. |
| Pág. 4 | En la casa de los osos, el oso chico tiene una silla chica, el oso grande tiene una silla grande y el oso muy grande tiene una silla muy grande. |
| Pág. 5 | En la casa de los osos, el oso chico tiene un vaso de agua chico, el oso grande tiene un vaso de agua grande y el oso muy grande tiene un vaso de agua muy grande. |
| Pág. 6 | Ahora, Rulitos llega a la casa de los osos pero... los osos no están en la casa. |
| Pág. 7 | En la casa de los osos, Rulitos ve el vaso de agua chico, el vaso de agua grande y el vaso de agua muy grande. |

- Pág. 8** Rulitos toma el vaso de agua chico del oso chico.
- Pág. 9** En la casa de los osos, Rulitos ve la silla chica, la silla grande y la silla muy grande.
- Pág. 10** Rulitos se sienta en la silla chica del oso chico y...
- Pág. 11** se cae. La silla chica está rota.
- Pág. 12** En la casa de los osos, Rulitos ve la cama chica, la cama grande y la cama muy grande.
- Pág. 13** Los osos vuelven a la casa y...
- Pág. 14** “¡Aaaah!”... El vaso chico está vacío,
- Pág. 15** la silla chica está rota y...
- Pág. 16** Rulitos está en la cama chica del oso chico. Los osos hacen “shhh” y la dejan dormir.

A medida que lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que refiere el texto, a la vez que dramatiza las acciones que se mencionan, por ejemplo: “Rulitos toma el vaso de agua”, “Rulitos se sienta”, “se cae”.

2. El maestro le entrega a cada uno de los chicos un libro Dany - Relatos en los que aparece la historia de Rulitos y se conversa sobre lo que se ve en cada imagen, nombran personajes y objetos, describen tamaños y colores.

Hablamos un poco más

1. **Primera lectura.** Como en el caso anterior, el maestro presenta la historia de Rulitos y los osos llamando la atención de los niños sobre el tamaño de Rulitos y la relación entre Rulitos y el oso chico. Finalmente, el maestro lee el texto.

Texto correspondiente a “Rulitos”, Nivel 2.

- Pág. 1** Rulitos está en el monte. Camina y camina.
- Pág. 2** En el monte hay una casa. La casa es de los tres osos: el oso chico, el oso mediano y el oso grande.
- Pág. 3** En la casa, los tres osos tienen camas. El oso chico tiene una cama chica, el oso mediano tiene una cama mediana y el oso grande tiene una cama grande.

- Pág. 4** En la casa, los tres osos tienen sillas. El oso chico tiene una silla chica, el oso mediano tiene una silla mediana y el oso grande tiene una silla grande.
- Pág. 5** En la casa, los tres osos tienen vasos de agua. El oso chico tiene un vaso de agua chico, el oso mediano tiene un vaso de agua mediano y el oso grande tiene un vaso de agua grande.
- Pág. 6** Es un día de sol, los osos van al monte. Los osos se van y Rulitos llega a la casa.
- Pág. 7** En la casa de los tres osos, Rulitos ve los tres vasos de agua: el chico, el mediano y el grande.
- Pág. 8** Rulitos tiene sed y toma el vaso de agua chico del oso chico.
- Pág. 9** En la casa de los tres osos, Rulitos ve las tres sillas: la chica, la mediana y la grande.
- Pág. 10** Rulitos está muy cansada, se sienta en la silla chica del oso chico y...
- Pág. 11** se cae. La silla chica está rota.
- Pág. 12** Después, Rulitos ve las tres camas: la chica, la mediana y la grande. Rulitos tiene sueño.
- Pág. 13** Es de noche, hay luna. Los tres osos vuelven a su casa y...
- Pág. 14** “¡Aaaah!”... Los osos ven el vaso chico vacío
- Pág. 15** y la silla chica rota. Los osos están enojados.
- Pág. 16** Al final, los osos encuentran a Rulitos. Rulitos está dormida en la cama chica del oso chico. Ahora, los osos no están enojados, están sorprendidos. Miran a Rulitos, hacen “shhh” y la dejan dormir.

Como se señaló anteriormente, a medida que lee, el maestro señala en las imágenes aquello a lo que el texto refiere y también dramatiza las acciones que se mencionan.

2. El maestro les entrega a los chicos los libros en los que aparece el cuento de Rulitos y conversa con ellos sobre la historia.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción del “Osito”. Luego, maestro y niños se despiden.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Tarjetas de animales de Dany (1er grupo de animales) y animales (3er grupo de animales-Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Libro *Dany*– Relatos.
- ✓ Juegos de escenario de animales.

Saludar y cantar o jugar

Se retoman los saludos y alguna de las canciones de las semanas anteriores. Para comenzar la jornada se propone el juego “1, 2, 3 pelo pelito es”, ya enseñado días anteriores.

Animales de Dany, ¿o no? (2)

Se repite la misma actividad del **Día 15**, cambiando el grupo de animales que no pertenecen a Dany. Es decir, en esta oportunidad, el maestro les muestra a los niños las tarjetas: burro, perro, chivo, gallo, chancho, caballo, araña, sapo, abeja, iguana, ratón y rana. Entre todos recuerdan los nombres. Luego, divide el pizarrón en dos partes. De un lado, pega la imagen de Dany y del otro, nada. Después, mezcla las tarjetas, toma una y les pregunta a los niños: “¿qué animal es?, ¿es uno de los animales de Dany?”, y así con todos los animales. Los niños pegan las tarjetas en el pizarrón del lado que corresponda.

Variación. El maestro toma la tarjeta de un animal pero en lugar de mostrársela a los niños, imita los sonidos de los animales para que los niños descubran cuál es. Puede decir, por ejemplo: “es un animal que hace bzzzz (abeja), iiiih (caballo), croa-croa (rana), etcétera. Después, invita a uno de los niños a tomar su lugar y hacer las imitaciones.

Hablamos un poco más

Se les propone a los niños descubrir de qué animal se trata mediante su descripción. Se recupera en la conversación toda la información vista por este grupo: partes del animal, dónde vive, qué hace. También se pueden integrar los sonidos que producen.

Historia “Los animales de Dany”

Discurso narrativo. Contar

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

Juego dramático en escenarios con animales

En este momento, como se detalló anteriormente, se recomienda el juego de escenarios en pequeños grupos, para favorecer el desarrollo lingüístico. El maestro debe promover el discurso, vocabulario y el intercambio entre los niños.

Libro *Dany - Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes - Vocabulario* Cuento “Rulitos”

1. Se presenta nuevamente la historia de Rulitos. En este caso, se describen las imágenes de la manera más completa posible. También se dramatizan las acciones: caminar, mirar, tomar, sentarse, caerse. El maestro puede mostrar estas acciones en las imágenes, luego representarlas y, finalmente, invitar a los niños a sumarse a la representación.
2. Durante la conversación sobre las imágenes, se pueden formular algunas preguntas; por ejemplo, el maestro señala una de las camas y pregunta: “¿es chica?”, “¿es grande?”, “sí, es...”, “no, no es...”; o bien, “¿cómo es la cama?”. De la misma manera, se pregunta: “¿dónde está Rulitos?, ¿en el monte?, ¿en la casa de los osos?, ¿de qué color es...?”. Se puede aprovechar esta actividad para llamar la atención sobre las diferencias entre: **la cama chica, la silla chica, el oso chico, el vaso chico, etcétera.**

Hablamos un poco más

1. En la dramatización de las acciones puede sumarse: alejarse, acercarse, entrar, salir... de la casa.
2. El maestro puede leer diferentes partes del relato y pedirles a los chicos que señalen la imagen que se relaciona con el fragmento leído.

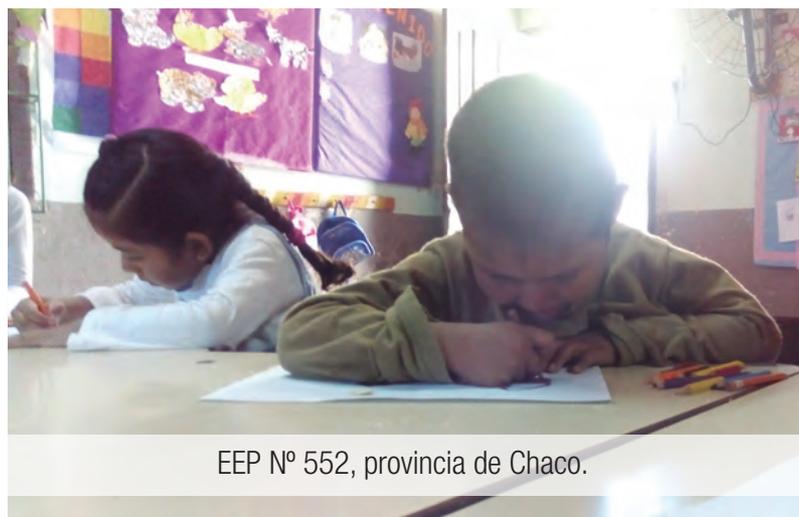
Cantar y despedirse

Se retoma la canción del “Osito”. Luego, maestro y niños se despiden.



EEP N° 1015, provincia de Chaco.

Unidad 1 - Semana 5				
Día 21	Día 22	Día 23	Día 24	Día 25
Saludo: "Olas que vienen".				
Juegos: "1,2,3 pelo, pelito es".	Juegos con el paracaídas y pelota.	Juegos a elección.	Juegos: "pasa-pasa" o "la telaraña".	Juego a elección.
Libro <i>Dany</i> - Historia "Los animales de Dany". Contar.	Juego Veo-veo.	Libro <i>Dany</i> - Relatos Cuento "Rulitos". (3ra. lectura)	Inventar historias con títeres de los personajes del cuento "Rulitos".	Libro <i>Dany</i> - Relatos Cuento "Rulitos". (4ta. lectura)
Juego dramático de escenarios / animales.		Dominó de animales. (2)		
Memotest de colores.	Inventar historias con títeres del cuento "Rulitos".	Juego dramático de escenarios / animales.	Libro <i>Dany</i> - Historia "Los animales de Dany". Contar.	Libro <i>Dany</i> - Historia "Los animales de Dany". Contar.
				Juego dramático de escenarios / animales.
Libro <i>Dany</i> - Relatos Cuento "Rulitos". (2da. lectura)	Dominó de animales. (1)	Juego de la silla.	Juego dramático de escenarios / animales. Juego Veo-veo de Rulitos.	Dominó de animales. (3)
Canción y despedida				



EEP N° 552, provincia de Chaco.

Referencias:

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

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Memotest de colores (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Libro *Dany*– Relatos.
- ✓ Juego de escenario de animales.

Saludar y cantar: “Olas que vienen, olas que van”

Se retoman los saludos y se presenta la canción “Olas que vienen, olas que van”.

*Olas que vienen, olas que van
Hola, chicos, ¿cómo les va?*

Luego, el maestro practica los saludos con los chicos de la manera más completa posible.

Juego

Se propone nuevamente jugar al “1, 2, 3 pelo, pelito es”, si el maestro considera que los niños ya conocen este juego, puede cambiarlo por otro de los juegos presentados en las otras semanas.

Historia: “Los animales de Dany”**Discurso narrativo. Contar**

A partir de la historia de Dany se conversa con los niños sobre los animales de Dany y sobre sus propios animales.

Juego dramático en escenarios con animales

En este momento, como se detalló anteriormente, se recomienda el juego de escenarios en pequeños grupos, para favorecer el desarrollo lingüístico. El maestro debe promover el discurso, vocabulario y el intercambio entre los niños.

Juego: Memotest de colores

Se vuelve a jugar.



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

Discurso narrativo - Cuento "Rulitos"

Segunda lectura

1. El maestro vuelve a leer la historia e invita a los niños a participar en la lectura. Para esto, puede hacer pausas, dejar inconclusas algunas frases para que los chicos las completen: por ejemplo, "en el monte está la casa de los osos: el oso chico, el oso grande y el oso...", "el oso chico tiene una cama chica, el oso grande tiene una cama grande y el oso muy grande tiene una cama...". También se pueden empezar a incorporar algunas preguntas. Por ejemplo: "...y el oso muy grande tiene una cama... ¿cómo es la cama del oso muy grande?".
2. Luego, el maestro se sienta junto con los niños y sigue la historia en sus libros. Atiende a la parte de la historia en la que los chicos se detengan, en lo que señalen; nombra todo lo que aparece. Progresivamente, invita a los niños a nombrar lo que aparece en las imágenes y a empezar a contar, en la medida de sus posibilidades, la historia.

Hablamos un poco más

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

Como se señaló en el caso de la historia de Dany, no es necesario hacer todas las preguntas que se plantean en una misma lectura. Pueden realizarse diferentes preguntas en las distintas lecturas del texto.

Pág. 1

Rulitos está en el monte. Camina y camina.

“¿Dónde está Rulitos?”, “¿qué hace?”

Pág. 2

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

“¿Qué hay en el monte?”, “¿quiénes viven en la casa del monte?”, “¿cómo son los osos?”

Pág. 3

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

“¿Qué tienen los osos en la casa?”, “¿cómo son las camas de los osos?”, “¿de quién es la cama chica... y la mediana... y la grande?”

Pág. 4

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

“¿Qué más tienen los osos en la casa?”, “¿cómo son las sillas de los osos?”, “¿de quién es la silla chica... y la mediana... y la grande?”

Pág. 5

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

“¿Qué tienen los osos en la casa?”, “¿cómo son los vasos de agua de los osos?”, “¿de quién es el vaso chico... y el mediano... y el grande?”

Pág. 6

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

“¿Qué hacen los osos?”, “¿qué pasa cuando los osos se van?”, “¿quién llega a la casa?”

Pág. 7

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

“¿Qué ve Rulitos en la casa de los osos?”

Pág. 8

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

“¿Cómo está Rulitos?”, “¿qué hace?”, “¿qué vaso de agua toma?”

Pág. 9 En la casa de los tres osos, Rulitos ve las tres sillas: la chica, la mediana y la grande.

“¿Qué más ve Rulitos en la casa de los osos?”

Pág. 10 Rulitos está muy cansada, se sienta en la silla chica del oso chico y...

“¿Cómo está Rulitos?”, “¿qué hace?”, “¿qué silla agarra?”

Pág. 11 se cae. La silla chica está rota.

“¿Qué pasa cuando Rulitos se sienta?”, “¿cómo está la silla?”

Pág. 12 Después, Rulitos ve las tres camas: la chica, la mediana y la grande. Rulitos tiene sueño.

“¿Qué más ve Rulitos en la casa de los osos?”, “¿cómo está Rulitos?”, “¿qué le pasa?”

Pág. 13 Es de noche, hay luna. Los tres osos vuelven a su casa y...

“¿Qué pasa a la noche?”

Pág. 14 “¡Aaaah!”... Los osos ven el vaso chico vacío

“¿cómo está el vaso que ven los osos?”

Pág. 15 y la silla chica rota. Los osos están enojados.

“¿Cómo está la silla que ven los osos?”, “¿cómo están los osos?”

Pág. 16 Al final, los osos encuentran a Rulitos. Rulitos está dormida en la cama chica del oso chico. Ahora, los osos no están enojados, están sorprendidos. Miran a Rulitos, hacen “shhh” y la dejan dormir.

“¿Qué pasa al final?”, “¿qué ven los osos?”, “¿cómo está Rulitos?”, “¿dónde duerme Rulitos?”, “¿cómo están ahora los osos?”, “¿qué hacen?”

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

Págs. 3 a 5 *“¿Por qué en la casa de los osos hay camas –sillas, vasos– de tamaños distintos (camas –sillas, vasos–chica, mediana y grande)?”*

Pág. 8 *¿Por qué Rulitos toma agua?”, “¿por qué toma el vaso más chico?”*

Pág.10 “¿Por qué Rulitos se sienta?”, “¿por qué se sienta en la silla más chica?”.

Pág.11 “¿Por qué Rulitos se cae?”.

Pág.15 “¿Por qué los osos se enojan?”.

Pág.16 “¿Por qué los osos se sorprenden?”, “¿por qué los osos hacen silencio?”.

Si los niños no contestaran estas preguntas, el maestro conversa con ellos para ayudarlos con las respuestas, a la vez que llama la atención sobre las relaciones causales (por ejemplo: la silla está rota, por eso Rulitos se cae) y sobre las reacciones emocionales a diferentes situaciones (enojarse, sorprenderse).

2. Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia. Para esto, el maestro puede orientarlos mediante preguntas. Por ejemplo: “¿quién es esa nena?”, “¿dónde está?”, “¿qué hay en el monte?”, “¿quiénes viven ahí?”, “¿qué tienen?”, “¿qué hacen los osos?”, “y entonces, ¿qué pasa?”, “¿qué hace Rulitos?”, “cuando Rulitos entra a la casa, ¿qué ve?, ¿qué hace?” (se formulan estas preguntas para las tres situaciones de la historia: vaso, silla y cama), “y después, ¿quiénes vuelven a la casa?”, “y entonces, ¿qué pasa?”, ¿por qué se enojan / se sorprenden los osos?”, “¿qué pasa al final?”.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción del “Osito”. Luego, maestro y niños se despiden.



Jardín Comunitario “Chiquititos”, La Matanza, provincia de Buenos Aires.

Materiales:

- ✓ Títere de Rulitos y los osos. (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Tarjetas de sillas, camas, vasos, tenedores, cucharas, platos, tazas de distintos tamaños –chicos, medianos, grandes– (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Tarjetas de animales de distintos tamaños –elefantes, leones, iguanas, etc. (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Libro *Dany*– Relatos.
- ✓ Juego de dominó de animales de Dany (1er grupo de animales) (Anexo 3).

**Saludar y cantar**

Se retoman los saludos y la canción “Olas que vienen, olas que van”.

**Juego**

Se propone jugar con el paracaídas y la pelota como lo hicieron en otras oportunidades. El maestro puede agregar algunas acciones; por ejemplo, todos nos ponemos debajo del paracaídas, o nos sentamos arriba, o si se cae la pelota los varones/ nenas tienen que decir sus nombres.

Juego: Veo-veo con Rulitos

El maestro retoma los huevos de diferentes colores usados las clases anteriores. Se los muestra a los chicos y, entre todos, los describen. Luego, el maestro pega los huevos en distintos lugares de la clase. Si bien se ven, están medio escondidos. Toma el títere de Rulitos (Cuadernillo de material didáctico 1) para jugar con los chicos al “Veo-veo”. Mientras dice el nombre del juego, el maestro se señala los ojos y hace algún gesto que ayude a los chicos a comprender el significado de “ver”. Luego, el maestro empieza el juego:

Maestro: Veo veo.

Rulitos: ¿Qué ves?

Maestro: Un huevo.

Rulitos: ¿De qué color?

Maestro: aaaazul.

Rulitos: Un huevo azul...

Rulitos mira alrededor como buscando dónde está, lo encuentra, va corriendo hasta el lugar mientras repite “azul, azul, un huevo azul”, y lo agarra.

Se repite varias veces con los otros huevos de colores para que los chicos puedan comprender el juego. Luego, el maestro invita a un niño a tomar su lugar y jugar con Rulitos. El maestro lo ayuda. A medida que los chicos vayan conociendo más el juego, pueden hacerlo directamente entre ellos con la ayuda del maestro.

Hablamos un poco más

Se pueden combinar colores y tamaños. Es decir, varios huevos grandes, medianos y chicos azules, rojos, amarillos, blancos, negros, etcétera. Entonces, el maestro con el títere de Rulitos representa el siguiente diálogo:

Maestro: Veo veo.

Rulitos: ¿Qué ves?

Maestro: Un huevo.

Rulitos: ¿De qué tamaño?

Maestro: Grande.

Rulitos: ¿De qué color?

Maestro: aaaazul.

Rulitos: Un huevo grande y azul.

Cuento "Rulitos"

Discurso narrativo. Inventar historias

1. El maestro invita a los niños a representar la historia completa a partir de los títeres de Rulitos y los osos (Cuadernillo de material didáctico 1) e imágenes de vasos, sillas y camas de distintos tamaños (Cuadernillo de material didáctico 1).
2. Luego, el maestro puede proponer cambiar los objetos del cuento por otros; por ejemplo, en lugar de vasos, se pueden usar imágenes de platos, cucharas, tenedores, tazas de distintos tamaños (Cuadernillo de material didáctico 1). Este nuevo vocabulario puede introducirse con los objetos reales en la situación cotidiana de desayuno, almuerzo o merienda. Luego, se usan las tarjetas para dramatizar las nuevas versiones de la historia.
3. También se pueden cambiar los animales y contar la historia con elefantes o leones de distintos tamaños (Cuadernillo de material didáctico 1). Por ejemplo: "El elefante grande tiene una cama grande". Es posible agregar otros animales.
4. Se pueden cambiar objetos y animales y también integrar colores. Por ejemplo: "El elefante muy grande tiene un plato muy grande y rojo...".

El maestro puede armar junto con los niños los títeres de los animales y los objetos y, en cada nueva versión de la historia, contarla y representarla.

Hablamos un poco más

Se incluyen en las historias inventadas los estados físicos y de ánimo: estar cansado, tener sed / hambre, estar enojado, sorprendido, etcétera.

Juego: Dominó de animales de Dany (1er grupo de animales)

Se presenta el juego de Dominó de animales en pequeños grupos. Si son pocos niños se podrá hacer un solo grupo, pero si son muchos es preferible que el maestro explique el juego con un grupo reducido, mientras el resto de los niños pueden jugar a otra cosa (o con animales, con bloques, etc.).

La primera vez que se juega, el maestro puede hacerlo de manera grupal. Coloca una ficha en el pizarrón a la vista de todos y las otras, en la mesa, con la imagen hacia abajo. Mezcla las fichas que están en la mesa, toma una, se la muestra a los chicos y les pregunta por el nombre de los animales que aparecen en la imagen: “¿Qué animal es (señalando uno de los animales)?”, “¿y este... qué animal es (señalando al otro)?”. Luego, se acerca a la ficha que está en el pizarrón y vuelve a preguntar por el nombre de los animales. Si algún animal está presente en las dos fichas (la que tomó de la mesa y la del pizarrón), el maestro pega la ficha que tomó de la mesa en el pizarrón junto a la otra, de modo tal que los animales iguales queden juntos. En caso contrario, es decir, si ningún animal está repetido en las dos

fichas, el maestro devuelve la ficha a la mesa y toma otra. Continúa así hasta que todas las fichas estén ubicadas. Este juego puede repetirse varias veces a lo largo de las semanas hasta que los chicos aprendan a jugarlo. En un principio, es suficiente con que los niños nombren los animales.

Hablamos un poco más

Poco a poco, el maestro puede dividir la clase en dos grupos para jugar. Luego, los chicos jugarán en grupos de 2 o 3.

Cantar y despedirse

Se retoma la canción del “Osito”. Luego, maestro y niños se despiden.



Jardín de Infantes Comunitario Nuestra Señora de Itatí, La Matanza, provincia de Buenos Aires.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany* – Relatos.
- ✓ Juego de dominó de animales (2do. grupo de animales - Cuadernillo de material didáctico 1)
- ✓ Juegos de escenario de animales.


Saludar y cantar

Se retoman los saludos y la canción “Olas que vienen, olas que van”.


Juego a elección

Se propone alguno de los juegos ya aprendidos.


Libro *Dany* - *Na'aqtaguec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes*
Cuento “Rulitos” - Discurso narrativo
Tercera lectura

1. El docente vuelve a leer la historia y a invitar a los niños a participar en la lectura como se señaló en el **Día 21**. Además, mientras lee, el maestro puede hacer algunas preguntas, por ejemplo:

Pág. 1 Rulitos está en el monte.

“¿Dónde está Rulitos?”

Pág. 2 En el monte está la casa de los osos: el oso chico, el oso grande y el oso muy grande.

“¿Cómo son los osos de la casa del monte?”

Pág. 3 En la casa de los osos, el oso chico tiene una cama chica, el oso grande tiene una cama grande y el oso muy grande tiene una cama muy grande.

“¿Qué tiene el oso chico... y el grande... y el muy grande?”

Pág. 4 En la casa de los osos, el oso chico tiene una silla chica, el oso grande tiene una silla grande y el oso muy grande tiene una silla muy grande.

“¿Qué tiene el oso chico... y el grande... y el muy grande?”

- Pág. 5** En la casa de los osos, el oso chico tiene un vaso de agua chico, el oso grande tiene un vaso de agua grande y el oso muy grande tiene un vaso de agua muy grande.
“¿Qué tiene el oso chico... y el grande... y el muy grande?”
- Pág. 6** Ahora, Rulitos llega a la casa de los osos, pero... los osos no están en la casa.
“¿Quién llega a la casa de los osos?, ¿los osos están en la casa?”
- Pág. 7** En la casa de los osos, Rulitos ve el vaso de agua chico, el vaso de agua grande y el vaso de agua muy grande.
“¿Qué ve Rulitos en la casa de los osos?”
- Pág. 8** Rulitos toma el vaso de agua chico del oso chico.
“¿Qué toma Rulitos?”
- Pág. 9** En la casa de los osos, Rulitos ve la silla chica, la silla grande y la silla muy grande.
“¿Qué ve Rulitos en la casa de los osos?”
- Pág. 10** Rulitos se sienta en la silla chica del oso chico y...
“¿Qué hace Rulitos... camina, corre, se sienta...?”; “¿dónde se sienta Rulitos?”
- Pág. 11** se cae. La silla chica está rota.
“¿Cómo está la silla chica?”
- Pág. 12** En la casa de los osos, Rulitos ve la cama chica, la cama grande y la cama muy grande.
“¿Qué ve Rulitos en la casa de los osos?”
- Pág. 13** Los osos vuelven a la casa y...
“¿Quiénes vuelven a la casa?”
- Pág. 14** “¡Aaaah!”... El vaso chico está vacío,
“¿Cómo está el vaso chico?”
- Pág. 15** la silla chica está rota y...
“¿Cómo está la silla chica?”
- Pág. 16** Rulitos está en la cama chica del oso chico. Los osos hacen “shhh” y la dejan dormir.
“¿Dónde está Rulitos?, ¿qué hacen los osos?”

Mientras el maestro pregunta, dramatiza lo que dice: mira, toma el vaso de agua, se sienta, se cae, hace silencio, entre otras opciones.

2. Para terminar, los niños vuelven a sus propios libros y el maestro los invita a contar nuevamente la historia. Para esto, el maestro puede orientarlos mediante preguntas. Por ejemplo: “¿quién es esa nena?”, “¿quiénes tienen una casa en el monte?”, “¿qué tienen los osos en su casa?”, “los osos se van de su casa y ¿quién llega?”, “¿qué ve Rulitos?”, “¿qué hace? (se formulan estas preguntas para las tres situaciones de la historia: vaso, silla y cama)”, “y después, ¿quiénes vuelven a la casa?”, “y entonces, ¿qué ven los osos?”, “y después, ¿qué ven?”, “¿y al final?”.

Hablamos un poco más

1. **Tercera lectura.** Se vuelve a leer el texto y mientras se lee, se conversa con los chicos.
2. Luego, de la lectura, se invita a los niños a renarrar la historia a partir de sus propios libros.

En los dos casos, se retoman las preguntas planteadas el Día 21.

Juego: Dominó de animales de Dany (2do. grupo de animales)

Se vuelve a jugar al dominó como el día anterior (Día 22).



Escuela de Educación Primaria Nº 123, provincia de Chaco.

Juego dramático en escenarios con animales

En este momento, como se detalló anteriormente, se recomienda el juego de escenarios en pequeños grupos, para favorecer el desarrollo lingüístico. El maestro debe promover el discurso, vocabulario y el intercambio entre los niños.

Juego de la silla

El maestro coloca sillas en ronda en el centro de la sala (o en el patio, al aire libre). La cantidad de sillas debe ser igual al número de niños menos uno. Se cantan diferentes canciones vistas en la unidad. Mientras se canta, se baila, se camina, se salta alrededor de las sillas. Cuando se hace silencio, los niños deben sentarse. El que queda sin silla sale del juego. Se vuelve a empezar con una silla menos y se continúa así hasta que queda un solo niño sentado que será el ganador del juego. Como se señaló en varias oportunidades, es necesario que el maestro modele la actividad. En este caso, puede participar de las rondas del juego para mostrarles a los niños que mientras se canta, se baila alrededor de las sillas; cuando se hace silencio, hay que sentarse, etcétera.

El juego puede repetirse. En esta segunda oportunidad, se incorporan los números. Para esto, el maestro cuenta la cantidad de niños y sillas que hay cada vez que se inicia una ronda.

Cantar “La canción del sapo” y despedirse

El maestro les presenta a los niños “La canción del sapo”. Puede mostrar una imagen de un sapo junto a un río y dramatizar las acciones de nadar y tiritar.

*Había un sapo, sapo, sapo
que nadaba en el río, río, río
con un traje verde, verde, verde
tiritaba de frío, frío, frío.*

Luego, maestro y niños se despiden.



Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Libro *Dany*– Relatos.
- ✓ Juegos de escenario de animales.
- ✓ Tarjetas de objetos de distintos tamaños (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Tarjetas de animales de distintos tamaños (Cuadernillo de material didáctico 1).
- ✓ Títeres de Rulitos y los osos (Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y alguna de las canciones presentadas durante las clases anteriores.

Juego

Se propone, nuevamente, jugar a “pasa-pasa” o a “la telaraña”. El maestro también puede optar por otro de los juegos presentados a lo largo de las semanas.

Dramatizar “Rulitos”: Inventar historias

El maestro les propone a los niños jugar con títeres y representar la historia completa realizando algunos de los cambios propuestos el **Día 22**: cambio de objetos, de animales o de ambas cosas (Cuadernillo de material didáctico 1).

Historia “Los animales de Dany”**Discurso narrativo. Contar**

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

Juego dramático en escenarios con animales

Se propone nuevamente el juego de escenarios para jugar del modo planteado en días anteriores.

Juego: Veo-veo con Rulitos

De la misma manera en que se trabajó con los huevos de colores, ahora el maestro puede repetir el juego usando las imágenes de los osos (Cuadernillo de material didáctico 1) y las camas de distinto tamaño (Cuadernillo de material didáctico 1).

Maestro: Veo veo.

Rulitos: ¿Qué ves?

Maestro: Un oso.

Rulitos: ¿Cómo es?

Maestro: Grande.

Rulitos: Un oso grande.

Rulitos mira alrededor como buscando dónde está, la encuentra, va corriendo hasta el lugar mientras repite “un oso, un oso grande, un oso grande”, y lo agarra.

O bien,

Maestro: Veo veo.

Rulitos: ¿Qué ves?

Maestro: Una cama.

Rulitos: ¿Cómo es?

Maestro: Chica.

Rulitos: Una cama chica.

Rulitos: Mira para todos lados, la encuentra, va corriendo hasta el lugar mientras repite “una cama, una cama chica, una cama chica”, y la agarra.

El maestro puede presentar también “vasos”, “sillas” y otros objetos de distintos tamaños (Cuadernillo de material didáctico 1 y repetir el juego con “un vaso chico”, “una silla grande”, etcétera. También se pueden incorporar los objetos de la historia “recreada”: tenedores, cucharas.

Luego de repetirlo varias veces, el maestro invita a un niño a tomar su lugar y jugar con Rulitos.



Hablamos un poco más

A medida que los chicos vayan conociendo más el juego, pueden jugarlo directamente entre ellos. En todos los casos, el maestro los ayuda.

Progresivamente, pueden incluirse cambios para practicar, por ejemplo, los nombres de los útiles escolares: lápiz, hoja, goma.

Maestro: Veo veo.

Rulitos: ¿Qué ves?

Maestro: Un lápiz.

Rulitos: ¿De qué color?

Maestro: Rojo.

O bien,

Maestro: Veo veo.

Rulitos: ¿Qué ves?

Maestro: Una goma.

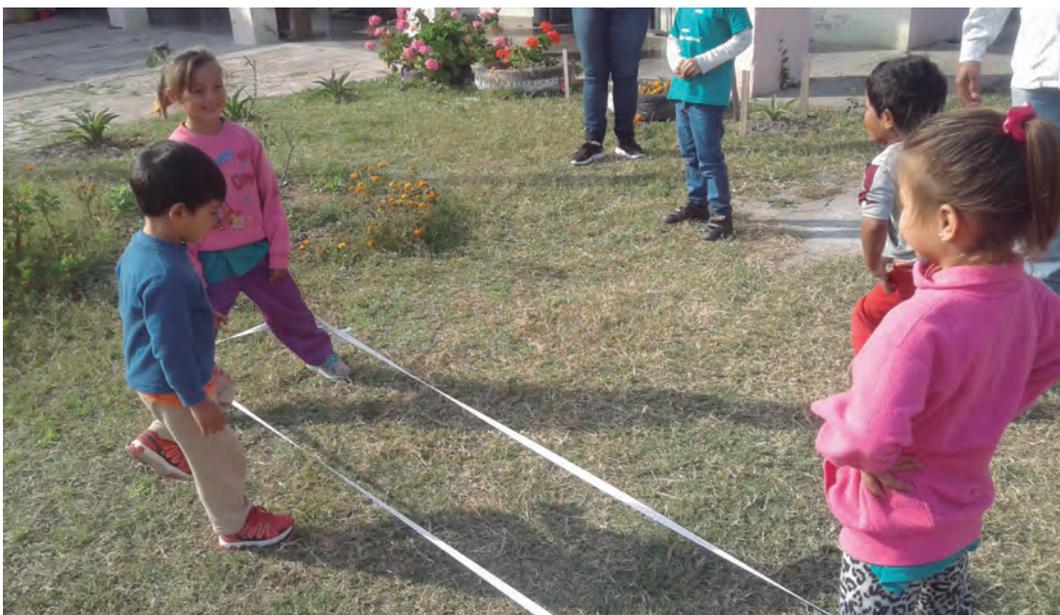
Rulitos: ¿Cómo es?

Maestro: Grande.

Cuando, además de conocer el juego, sepan los nombres de más objetos, se podrá jugar con la versión tradicional (veo veo... un cosa... etc.).

Cantar y despedirse

Se retoma “La canción del sapo”. Luego, maestro y niños se despiden.



Escuela de Educación Primaria N° 75, Villa Ángela, provincia de Chaco.

Materiales:

- ✓ Libro *Dany*.
- ✓ Libro *Dany*– Relatos.
- ✓ Juegos de escenario de animales.
- ✓ Juego de Dominó de animales (3er grupo de animales -Cuadernillo de material didáctico 1).

Saludar y cantar

Se retoman los saludos y alguna de las canciones presentadas anteriormente en la unidad.

Juego

Se puede proponer alguno de los juegos ya conocidos (“1, 2, 3 pelo, pelito es”, “paracaídas”, “pasa-pasa”, “telaraña”, etc.).

Libro *Dany* - *Na'aqtagec, Na'qaatqa, Relatos, Tolhomtes***Cuento “Rulitos” - Discurso narrativo****Cuarta lectura**

Se vuelve a leer la historia de Rulitos. Durante la lectura se conversa con los niños y después de leer, se anima a los niños a renarrar la historia. En ambos casos, se recuperan las preguntas presentadas el **Día 23**. En esta oportunidad, se focaliza en la renarración. El maestro se puede apoyar en los títeres o imágenes para ir renarrando la historia.

Hablamos un poco más

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

Historia “Los animales de Dany”**Discurso narrativo. Contar**

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

Juego dramático en escenario

Se propone nuevamente el juego de escenarios para jugar del modo planteado en días anteriores. En esta oportunidad el maestro puede ofrecer jugar en el patio, o en otros espacios.

Juego: Dominó animales (3er grupo de animales) (3)

Se vuelve a jugar al dominó como los Días 22 y 23.

Cantar y despedirse

Se retoma “La canción del sapo”. Luego, maestro y niños se despiden.



EEP N° 552, provincia de Chaco.

Bibliografía

Borzzone, A.M., Rosemberg, C., Diuk, B., Silvestri, D. y Plana, D. *Niños y maestros por el camino de la alfabetización*. Buenos Aires, Asociación Civil Etis y Ministerio de Educación. 2006.

Ojea G., Rosemberg C., Inderecio B., Sanchez A., Sgarbi S. Ilustrado por Daniel Fernández *Dany*. 1a Ed. Buenos Aires, 2013.

Ojea G., Rosemberg C., Sgarbi S, Romero N. *Dany. Naáqtagec, Naqaatqa, Relatos, Tolhomtes* - 1a Ed. Buenos Aires, 2013.

Sarlé, P. Rodríguez Sáenz, I. Rodríguez, E. (2010) Serie “El juego en el Nivel Inicial”. *Cuaderno Nº 4. Juego reglado. Un álbum de juegos*. CABA. OEI. Disponible en: <https://oei.int/oficinas/argentina/publicaciones/juego-reglado-un-album-de-juegos>

Sarlé, P. Rodríguez Sáenz, I. Rodríguez, E. (2017) Serie “El juego en el Nivel Inicial”. *Cuaderno Nº 3. Juego dramático. Hadas, brujas y duendes*. – 1ª ed. 2ª reimp – CABA. OEI. Disponible en: <https://oei.int/oficinas/argentina/publicaciones/juego-dramatico-hadas-brujas-y-duendes>.

Sarlé, P. Rodríguez Sáenz, I. Rodríguez, E. (2014) Serie “El juego en el Nivel Inicial”. *Cuaderno Nº 8. Juegos con reglas convencionales: ¡Así me gusta a mí!* CABA. OEI. Disponible en: <https://oei.int/oficinas/argentina/publicaciones/juegos-con-reglas-convencionales-asi-me-gusta-a-mi>



Anexo 1

Listado de juegos presentados en la Guía 1

- ✓ Juego de la pelota
- ✓ El paracaídas
- ✓ Embocar las bolitas
- ✓ 1,2,3 pelo, pelito es
- ✓ ¿Qué animal es?
- ✓ Juego Telaraña
- ✓ Juego de pelota grande, pelota chica
- ✓ Bingo de Animales
- ✓ Pasa - pasa la pelota
- ✓ Juego de emboque
- ✓ Juego de pelotas de colores
- ✓ Memotest de animales
- ✓ Rompecabezas
- ✓ Memotest “Otros animales”
- ✓ Mancha de osos
- ✓ Juego ¿Dónde está la pelota?
- ✓ Veo-veo
- ✓ Memotest de colores
- ✓ Juego con títeres
- ✓ El juego de las sillas
- ✓ Dominó de animales



Anexo 2

Canciones presentadas en la Guía 1 y otras canciones

*“Patatín, patatín, patatero,
Hola, chicos, ¿cómo están?”*

<https://www.youtube.com/watch?v=9hb6CfQXo24>

*¡Hola, hola!
¿Cómo estás?
Yo, muy bien
¿Vos qué tal?*



*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.*

*Olas que vienen, olas que van
Hola, chicos, ¿cómo les va?*

*“Llegó la hora de partir
De todos me voy a despedir
Hasta mañana niños
Hasta mañana niñas
Ya nos tenemos que ir”*

<https://www.youtube.com/watch?v=22gzU4wCkAU>



*Tengo algo amarillo llo
Escondido do
En el bolsillo llo
Un pollito to
Muy simpático
Se la pasa todo el día haciendo pi pi pi*

<https://www.youtube.com/watch?v=K78dzN0ieKo>

*El pollito Lito en su cascarón
duerme calentito en su colchón.
Le crecen las alas y quiere volar
le crece el piquito y quiere picotear,
le crecen las fuerzas, rompe el cascarón.
El pollito Lito ha nacido hoy.*

<https://www.youtube.com/watch?v=MTYryd-WWf8> (Fragmento)



*Osito
Tengo un osito
Muy chiquitito
Tiene bigotes
Dientes grandotes
Come frambuesa
Chinchirimbesa
Come melón
chinchimbón*

<https://www.youtube.com/watch?v=M4dikchFMg0>
(Fragmento)

*5 Ratoncitos
5 ratoncitos de colita gris,
mueven las orejas,
mueven la nariz,
1, 2, 3, 4,
corren al rincón,
porque viene el gato,
a comer ratón.*

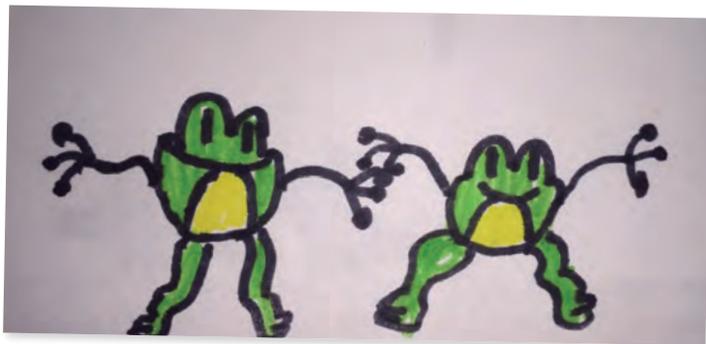
<https://www.youtube.com/watch?v=4SpFpBbX3tU>



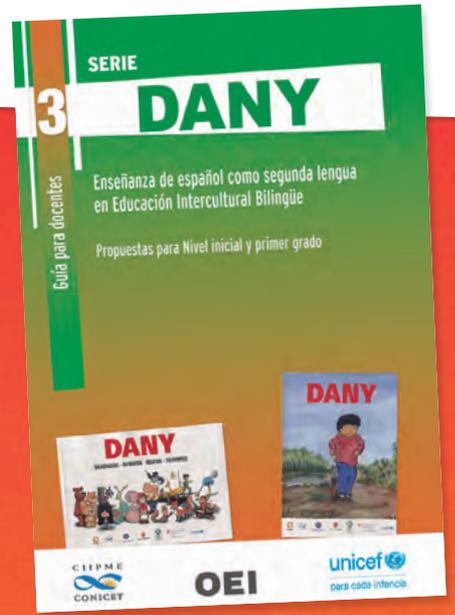
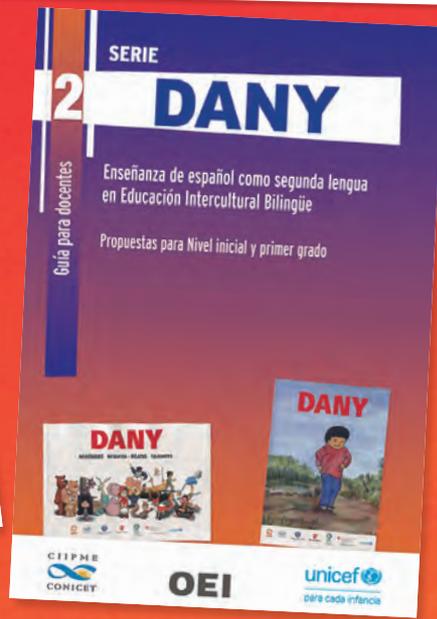
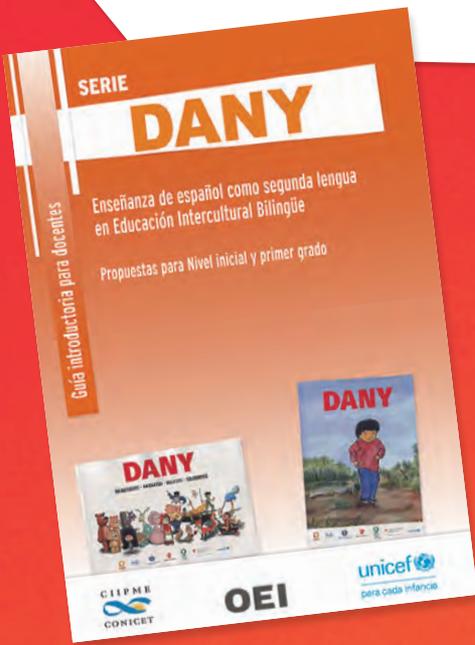
La canción del sapo

*Había un sapo, sapo, sapo
que nadaba en el río, río, río
con su traje verde, verde, verde
tiritaba de frío, frío, frío.*

<https://www.youtube.com/watch?v=mgTJN15jfoo>
(Fragmento)



*Cerquita, cerquita, cerquita...
muy lejos, muy lejos...
saltan los conejos
frente al espejo, dan la vuelta y se van.
Comen zanahorias
todos los conejos,
frente al espejo dan la vuelta y se van.*



Material de distribución gratuita

