

LUDOLECTO

1º GRADO

JUGAMOS PARA LEER, LEEMOS PARA JUGAR

GUÍA DEL DOCENTE





Esta publicación es una guía de complementación ludocreativa de la **Estrategia Leo, pienso y Aprendo** propuesta por el **Ministerio de Educación y Ciencias (MEC)**, la misma forma parte del **Programa Arandu Mbarete de la Fundación Dequeni**, que tiene como objetivo contribuir a la mejora de la calidad de la educación en el primer ciclo de la Educación Escolar Básica de instituciones públicas, involucrando activamente a la comunidad educativa. Su contenido no refleja ninguna sugerencia de modificación a la estrategia Leo, Pienso y Aprendo establecida por el MEC, sino su fortalecimiento a través de juegos educativos. Toda la propuesta de complementación ludocreativa es integrada por la marca registrada de la **Fundación Dequeni**.



FICHA TÉCNICA



VIVIR
AMAR +
APRENDER

TÍTULO:
LUDOLECTO.
Fundación DEQUENÍ.

DIRECCIÓN EJECUTIVA:
Andreza Ortigoza de Medina.

GERENCIA SOCIAL:
Mónica A. Romero.

COORDINACIÓN TÉCNICA Y CREATIVA:
Néstor José Martínez Espínola.

ELABORACIÓN:

- Mercedes Alicia López Cristaldo.
- Norma Caballero.
- Graciela Aquino Mansfeld.
- María Lila Saurini.
- Cinthia Sánchez.
- Noemí Cabrera.

RECURSOS LÚDICOS:
Jannick Kravetz.

EVALUADORA:
Norma Caballero.

ASISTENCIA TÉCNICA:
Aurora Figueredo.

DISEÑO GRÁFICO:
Entre Paréntesis.

ILUSTRACIONES DE TAPA:
Leda Sostoa.

Fernando de la Mora, Paraguay.
Diciembre, 2018.
2018® Todos los derechos reservados.
ISBN: 978-99967-955-2-7.

Este documento es de propiedad de Fundación DEQUENÍ. No tiene fines de lucro, por lo tanto, no puede ser comercializado en el Paraguay ni en el extranjero.

Aclaración al lector: En este documento adoptamos la terminología del masculino genérico para referirnos siempre a hombres y mujeres. Este es un recurso que únicamente busca dar uniformidad, sencillez y fluidez a la composición y a la lectura del texto.

Los materiales utilizados del Ministerio de Educación y Ciencias (MEC) corresponden a la ESTRATEGIA DE MEJORAMIENTO DE LA LECTOESCRITURA LEO, PIENSO Y APRENDO. Algunas ilustraciones serán distinguidas mediante el uso de este ícono.



ÍNDICE

¡BIENVENIDOS!	12
¿CÓMO DESARROLLO MI CLASE DE LEO, PIENSO Y APRENDO (LPA)?	13
¿EN QUÉ SE BASA LA ESTRATEGIA LEO, PIENSO Y APRENDO (LPA)?	14
MI GUÍA DOCENTE / JAGUATA OÑONDIVEPA	15
LOS PROTAGONISTAS	19
EL JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS	20
UNIDAD 1	23
CLASE N° 1	24
Juego: ¡El trencito de los nombres!	27
Cuento: La Ciudad de la Alegría	28
CLASE N° 2	29
Juego: ¡Preguntas del cuento!	31
CLASE N° 3	34
Juego: ¡Las vocales!	36
Texto: Canción de las vocales	38
CLASE N° 4	39
Juego: El panal de las vocales	42
Texto informativo: Las abejas	44
CLASE N° 5	45
Juego: El espejo	47
Cuento: Jugando con el espejo	49
CLASE N° 6	50
Juego: Palabras con la letra “I”	53
Cuento: Una gran idea	54
CLASE N° 7	55
Juego: Encontrando la vocal	58
Cuento: Ricitos de Oro y los tres osos	60
CLASE N° 8	62
Juego: El zapateo de la letra “U”	65
Fábula: El zorro y las uvas	66
CLASE N° 9	67
Evaluación final	69
Canción: La mar estaba serena	71
Cuento: Un nombre genial	72
MATERIAL DE APOYO	74

UNIDAD 2	81
CLASE N° 1	82
Juego: Todos somos superhéroes	84
Cuento: El miedo de Lila	88
CLASE N° 2	90
Juego: Presentación de los superhéroes	91
CLASE N° 3	95
Juego: Supernombre	96
Texto: Historia de la chipa	100
CLASE N° 4	101
Juego: La varita mágica	104
Texto: Chipa almidón	105
CLASE N° 5	106
Juego: Carrera de recetas	108
Canción: Chiperita	111
CLASE N° 6	112
Juego: Canción de la “Chiperita”	114
CLASE N° 7	116
Juego: Baile de la canción “Chiperita”	118
CLASE N° 8	120
Juego: Adivina y transmite	122
CLASE N° 9	124
Evaluación final	126
Cuento: El guiso de gallina del lobo	129
UNIDAD 3	135
CLASE N° 1	136
Juego: El tatetí de la “P”	140
Cuento: Un paseo por la plaza	142
CLASE N° 2	143
Juego: Busco, busco palabras	146
Canción: Vamos a cuidar	148
CLASE N° 3	149
Juego: Escribo y conecto	152
CLASE N° 4	154
Juego: Limpieza 1, 2, 3	157
Cuento: Todos los adultos queremos trabajar	160
CLASE N° 5	161
Juego: ¿Cuántas “S” hay?	164
CLASE N° 6	167
Juego: Fuego, fuego, bombero	170
Texto: Historieta	171

CLASE N° 7	173
Juego: Dilo, pero con la “S”	175
CLASE N° 8	177
Juego: ¿Qué profesión será?	179
Poesía: ¿Quién soy?	181
CLASE N° 9	182
Evaluación final	185
Cuento: Un lugar para compartir	188
MATERIAL DE APOYO	189
UNIDAD 4	193
CLASE N° 1	194
Juego: Derechos Sí	197
Texto: Los derechos de los niños y de las niñas	198
CLASE N° 2	201
Juego: Las manitos de la letra “L”	205
Cuento: La niña sin nombre	206
CLASE N° 3	208
Juego: Construyendo la “L”	210
CLASE N° 4	213
Juego: Armando dados	215
Cuento: La amiga de Lila	217
CLASE N° 5	218
Juego: El dado de la letra “T”	221
Cuento: Todo lo que faltaba	223
CLASE N° 6	224
Juego: Dibujando palabras	226
Cuento: ¡El niño gigante!	228
CLASE N° 7	230
Juego: Descubriendo palabras	232
CLASE N° 8	234
Texto: Los derechos de los niños y de las niñas	237
CLASE N° 9	240
Evaluación final	242
Cuento: El robot de dos ojos	246
MATERIAL DE APOYO	247
UNIDAD 5	259
CLASE N° 1	260
Juego: Las manitos de la letra “D”	264
Cuento: Un recreo diferente	266
CLASE N° 2	267
Juego: DA - DE - DI - DO - DU	270

CLASE N° 3	272
Juego: Letra “D”: ¡Sí!	275
Cuento: El gran juego de pelota	277
CLASE N° 4	279
Juego: Pelota preguntona	280
CLASE N° 5	284
Cuento: Nuevos juegos en la escuela	289
CLASE N° 6	290
Juego: Las palabras con la letra “N”	293
CLASE N° 7	296
Cuento: Un amigo genial	299
CLASE N° 8	302
Juego: “D” de dados	304
CLASE N° 9	306
Evaluación final	308
MATERIAL DE APOYO	313
UNIDAD 6	321
CLASE N° 1	322
Juego: Relato de las hormiguitas	325
Texto informativo: Las hormigas	327
CLASE N° 2	329
Juego: La hormiga y el dado	332
CLASE N° 3	334
Juego: La “H” y sus palabras	337
CLASE N° 4	339
Juego: Hoy o hay	343
Poema: Hormiguitas a trabajar	344
CLASE N° 5	345
Juego: El zapateo de la letra “R”	349
Fábula: La cigarra y la hormiga	350
CLASE N° 6	351
Juego: Recordando las sílabas y palabras	354
CLASE N° 7	355
Juego: Unimos las rayitas	358
CLASE N° 8	359
CLASE N° 9	362
Evaluación final	364
Cuento: La hormiga sedienta	366
MATERIAL DE APOYO	368

UNIDAD 7	375
CLASE N° 1	376
Juego: Agua fría / Agua natural	381
Cuento: La princesa del agua de la vida	382
CLASE N° 2	384
Juego: Lo recuerdo	388
CLASE N° 3	390
Juego: Palabra de uso frecuente: Para	394
Texto: El agua y su importancia	395
CLASE N° 4	397
Juego: ¡Vasos de agua!	399
CLASE N° 5	401
Texto: Un experimento científico: El ciclo del agua	405
CLASE N° 6	406
Juego: El arriba-abajo de la letra “G”	410
Cuento: La aventura de una gotita de agua	412
CLASE N° 7	414
Juego: El zapateo de la letra “G”	416
CLASE N° 8	418
Redacción: La carta	421
CLASE N° 9	422
CLASE N° 10	425
Evaluación final	427
Cuento: La gota de lluvia	431
MATERIAL DE APOYO	433
UNIDAD 8	441
CLASE N° 1	442
Juego: Tatetí de las preguntas	446
Cuento: ¡La basura no es siempre basura!	447
CLASE N° 2	449
Juego: ¿Ahora o antes?	453
CLASE N° 3	455
Juego: La B y sus palabras	458
Cuento: El bello riachuelo	459
CLASE N° 4	460
Juego: ¡Hola 5!	463
CLASE N° 5	465
Juego: Limpiando la mancha	469
Texto periodístico: Todos podemos ayudar	470
CLASE N° 6	471
Juego: El semáforo del reciclado	474

CLASE N° 7	475
Juego: ¡La segunda oportunidad! “El semáforo del reciclado”	478
Canción: ¡A reciclar!	479
CLASE N° 8	480
Juego: 1, 2, 3 miro la F	483
CLASE N° 9	485
Evaluación final	487
Cuento: La tierra se enfermó	491
MATERIAL DE APOYO	494

UNIDAD 9 **503**

CLASE N° 1	504
Juego: El jardín	507
Cuento: El tesoro del jardinero	509
CLASE N° 2	511
Juego: Planta-plantí	515
CLASE N° 3	517
Juego: Preguntas del cuento	521
Cuento: Una buena amiga	522
CLASE N° 4	524
Cuento: La parábola de la hija del rey	527
CLASE N° 5	529
Juego: La b con panza, la v corta	532
CLASE N° 6	534
Juego: El dado de las palabras	538
Texto: Los zapallos de Zulema	539
CLASE N° 7	540
Juego: Érase una vez, un niño que aprendió la “Z”	542
CLASE N° 8	544
Juego: La “Z”	547
Cuento: Una aventura en la feria	548
CLASE N° 9	549
Evaluación final	551
Cuento: La tía Valentina	554
MATERIAL DE APOYO	556

UNIDAD 10 **563**

CLASE N° 1	564
Juego: El cocodrilo y el dado	569
Texto informativo: El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción	570
CLASE N° 2	571
Juego: La “Z” y sus palabras	574

CLASE N° 3	576
Texto: De paseo a la reserva de Itaipú (primera parte)	580
CLASE N° 4	582
Juego: Tatetí de las preguntas	585
Texto: De paseo a la reserva de Itaipú (segunda parte)	587
CLASE N° 5	589
Juego: Atrapando mosquitos	592
Cuento: La mosquita Raquel	593
CLASE N° 6	594
Juego: Lo recuerdo, pero muy bien	598
Cuento: Fiesta en el bosque	599
CLASE N° 7	600
Juego: Encontrando a nuestros amigos del bosque	603
CLASE N° 8	605
Cuento: El quirquincho que salvó una vida	609
CLASE N° 9	610
Evaluación final	612
Cuento: Lágrimas de cocodrilo	616
MATERIAL DE APOYO	618
ANEXO	625

¡BIENVENIDOS!

“Por más de 30 años cuidamos y protegimos a los niños y niñas. Hoy, con la misma fuerza en la misión, trabajamos para mejorar la educación desde la escuela”. **Fundación Dequení.**

Dentro de nuestro **Programa Arandu Mbarete**, el cual tiene como objetivo mejorar la educación, presentamos la Guía del Proyecto Ludolecto, con una metodología lúdica que pretende contribuir a la aplicación de la Estrategia “**Leo, Pienso y Aprendo**” (LPA), dando especial énfasis en la lectoescritura.

El **Ministerio de Educación y Ciencias (MEC)** en su Programa de Estudios manifiesta que el juego es un Principio Curricular: “Es un recurso metodológico de mucho valor en el proceso enseñanza-aprendizaje. Es necesario romper la aparente oposición entre el juego y el aprendizaje y aprovechar las actividades lúdicas como condición indispensable para que el educando se motive, se gratifique, construya su propio aprendizaje y reciba estímulos para seguir aprendiendo”.

Iniciemos este viaje lleno de aventuras y desafíos, sin olvidar que estamos generando grandes posibilidades para nuestros estudiantes a través de la educación, formando lectores comprensivos, críticos y escritores competentes en nuestro querido Paraguay.



¿CÓMO DESARROLLO MI CLASE DE LEO, PIENSO Y APRENDO (LPA)?

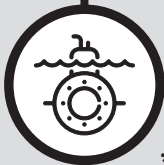


PASOS



INICIO:

- Recordando lo aprendido en la clase anterior.
- Lo que vamos a aprender.



DESARROLLO:

*ANTES DE LA LECTURA.

- Activando nuestros conocimientos previos.
- Formulación de hipótesis.
- Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva.

*DURANTE LA LECTURA.

- Lee el texto con fluidez y entonación.
- Trabaja el vocabulario dentro del contexto.
- Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

- Verificación de hipótesis.
- Interrogación en los tres niveles de análisis.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

- Conciencia fonológica.
- Escritura (grafomotricidad).

8 Estrategias:

- PREDECIR.
- CONEXIÓN PERSONAL.
- CONEXIÓN TEXTO-TEXTO.
- CONEXIÓN TEXTO-MUNDO.
- FORMULARSE PREGUNTAS.
- VISUALIZAR.
- INFERIR.
- RESUMIR.

3 Niveles de preguntas:

- EXPLÍCITAS.
- IMPLÍCITAS.
- VALÓRICAS.



CIERRE:

- Compartiendo lo aprendido (metacognición).
- Actividad que conecta a la próxima clase (tarea como puente cognitivo).

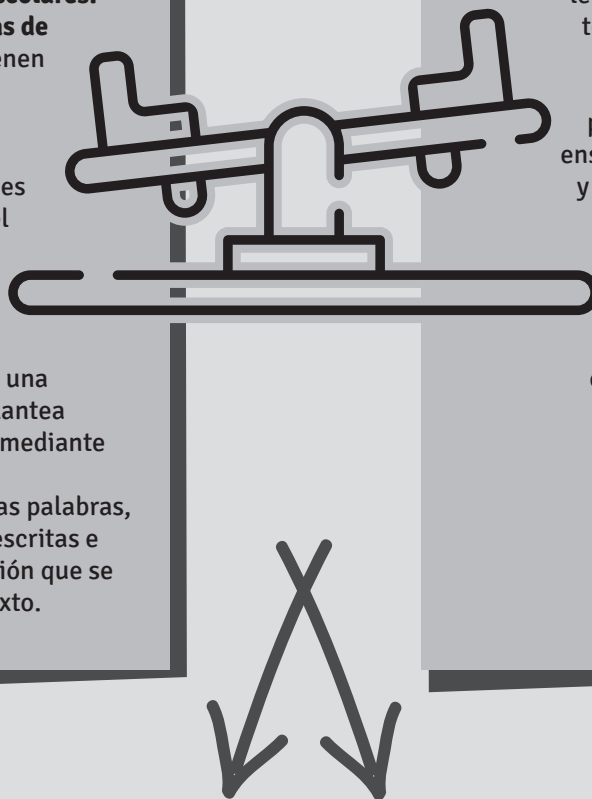
¿EN QUÉ SE BASA LA ESTRATEGIA LEO, PIENSO Y APRENDO (LPA)?

El **modelo holístico** propone que los estudiantes tengan acceso a diferentes tipos de textos, **para que generen un gusto y enriquezcan la lectura desde los primeros años escolares.** Se abarcan reglas de la lengua y se tienen en cuenta que los **textos estén adecuados** al contexto, intereses y necesidades del estudiante.

La gramática oracional es reemplazada por una gramática que plantea analizar el texto mediante el estudio de los significados de las palabras, las expresiones escritas e indagar la situación que se presenta en el texto.

El **modelo de destrezas** desarrolla la **conciencia fonológica** a través de la enseñanza de los fonemas (sonidos de letras) y los grafemas (formas de letras) dentro de un texto significativo.

Se considera que primero deben ser enseñadas las **letras** y luego las **sílabas**. Con ellas formar **palabras**, que generen **oraciones** para, finalmente, construir el **texto**.



EL ENFOQUE EQUILIBRADO ES EL FUNDAMENTO PEDAGÓGICO DE LPA Y SE CARACTERIZA POR LA INTEGRACIÓN DE LOS DOS MODELOS DE LECTURA: EL MODELO HOLÍSTICO Y EL MODELO DE DESTREZAS.

MI GUÍA DOCENTE/ JAGUATA OÑONDIVEPA



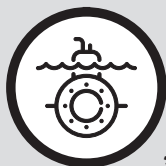
INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Aquí recordamos las actividades que se desarrollaron en la clase anterior o se podría compartir una tarea realizada en la casa, así logramos reforzar el contenido que ya dimos anteriormente y relacionarlo con lo nuevo que vamos a aprender.

Ejemplo: Podemos preguntar: **¿Qué dimos en la clase anterior?**, también invitar a los estudiantes a que intercambien su tarea con el compañero de la derecha y otras veces permitirles leer sus tareas en voz alta.

Lo que vamos a aprender: Aquí explicaremos lo que se va a desarrollar. De esta manera los estudiantes tendrán claros los objetivos de la clase.

Ejemplo: Vamos a leer el cuento de “Los tres chanchitos”, luego responderán algunas preguntas y finalmente van a escribir.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA:

Activando nuestros conocimientos previos: Aquí la idea es que desarrollemos la expresión oral de los estudiantes a través de actividades que nos permitan conocer sus experiencias previas e intereses, haciendo que los mismos puedan formular preguntas acerca del tema.

Ejemplo: Podemos preguntar: **¿Ustedes saben qué es la sequía? ¿Qué sucede con las plantas y los animales? ¿En qué lugares hay sequía?** Y seguidamente escribir sus ideas en el pizarrón. También se puede invitar a los estudiantes a leer sus tareas y a emitir opiniones sobre el tema.

Formulación de hipótesis: Aquí invitamos a los estudiantes a observar el dibujo del texto y a predecir lo que va a suceder.

Ejemplo: Podemos preguntar: *¿Qué creen que va a suceder? ¿Cómo lo sabes? ¿De qué crees que tratará el texto?*

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Las 8 estrategias ayudan al estudiante a comprender mejor el texto. A medida que ellos las vayan incorporando, podría ocurrir que las utilicen de forma automática.

- 1. PREDECIR:** Invitamos a los estudiantes a predecir (“adivinar”, la idea es que los estudiantes accedan a sus conocimientos y experiencias previas relacionadas con el tema tratado) lo que el texto busca transmitir y/o presentar. *¿Será que los tres chanchitos se ayudarán entre ellos? ¿Serán hermanos?*
- 2. CONEXIÓN PERSONAL:** Invitamos a los estudiantes a hacer una relación entre lo que ellos leen y sus propias experiencias de vida. *¿Alguna vez les pasó algo similar? (siempre en relación con el cuento). ¿En sus casas también hay mascotas como en el cuento?*
- 3. CONEXIÓN TEXTO-TEXTO:** Invitamos a los estudiantes a reflexionar sobre las características similares entre un texto y otro: *¿En el otro texto también se daban informaciones sobre la naturaleza? ¿La otra vez también leímos de una abuelita? ¿En el otro cuento también la niña se puso feliz? Podemos detenernos en distintos puntos de la lectura para que los estudiantes puedan hacer conexiones entre un texto y otro texto.*
- 4. CONEXIÓN TEXTO-MUNDO:** Invitamos a los estudiantes a relacionar los sucesos que ocurren en el mundo con lo que se encuentran aprendiendo día a día. Podemos preguntar: *¿En otros países ocurre esto? ¿Cómo serán las fiestas en China? Permite construir generalizaciones, siguiendo el ejemplo, podemos encontrar las razones compartidas de festejo que tenemos entre diferentes comunidades.*
- 5. FORMULARSE PREGUNTAS:** Invitamos a los estudiantes a nunca dejar de cuestionarse (preguntarse) por más de que algunas preguntas no tengan una respuesta directa. Esta estrategia puede estar acompañada de otras: Formularse preguntas, predecir e inferir. Permite la investigación y el monitoreo del estudiante: *¿por qué el personaje hizo esto? ¿Dónde queda ese lugar? ¿por qué se puso contento el personaje?*
- 6. VISUALIZAR:** Invitamos a los estudiantes a generar como escenas de una película de lo que va sucediendo en el texto, a tomar las palabras de este y a combinarlas con nuestros conocimientos. *¿Qué se les vino a la mente? ¿Cómo se imaginan lo que hizo el señor del cuento? Cuando visualizamos, lo que en realidad hacemos es inferir, pero con imágenes mentales.*
- 7. INFERIR:** Invitamos a los estudiantes a deducir cuál podría ser el tema del texto, cuál es la secuencia de los hechos, es decir, el orden de los hechos ocurridos en el texto, o por ejemplo deducir la actitud de un personaje del texto a través de sus expresiones. Podemos preguntar: *¿Por qué los niños estaban tan contentos? ¿Por qué los niños estaban tan agradecidos con la abuela?*
- 8. SINTETIZAR:** Invitamos a los estudiantes a mencionar en pocas palabras lo que crean que es lo más importante que ha sucedido en el texto. Se podría conocer el grado de comprensión de los estudiantes si los mismos pueden explicar brevemente el texto. Se utiliza después del texto. Podemos preguntar: *¿De qué se trataba? ¿Qué fue lo más importante que ocurrió en el texto?*

***DURANTE LA LECTURA:**

Lee el texto con fluidez y entonación: Aquí podemos leer en voz alta, si es posible mostrando el cuento a los estudiantes y apuntando cada palabra que leemos para que vayan relacionando el sonido de cada letra con su forma.

Ejemplo: Lo ideal es leer fluidamente, diciendo las palabras completas y **estirando los sonidos de las letras** con el fin de que los estudiantes aprendan el sonido de la letra y su forma.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que vamos leyendo, conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y permitimos que identifiquen su significado a partir del contexto de lo que están leyendo.

Ejemplo: Podemos preguntar: **¿Qué es un dinosaurio?** Los estudiantes pueden responder de forma oral, seguidamente podemos anotar todas las palabras desconocidas del texto en el pizarrón, los estudiantes podrán buscar las palabras **en el diccionario para luego escribir las definiciones en sus cuadernos.**

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Durante toda la clase las 8 estrategias citadas anteriormente serán desarrolladas, activándolas dentro de una rutina organizada. Es posible desarrollar una o varias estrategias por unidad, dependiendo de lo que indique la guía. No aplicaremos las 8 estrategias al mismo tiempo.

Ejemplo: Podemos invitar a los estudiantes a observar las imágenes del texto y luego aplicar la estrategia Predecir. ¿De qué crees que tratará el texto? Anotamos las predicciones en el pizarrón. Comentamos que utilizarán la estrategia de lectura: "Predecir".

***DESPUÉS DE LA LECTURA:**

Verificación de hipótesis: Los estudiantes exponen sus propias hipótesis de lo que ocurrirá en el texto.

Ejemplo: Podemos pedir a los estudiantes que recuerden la hipótesis formulada antes de la lectura del texto. **¿Se trató de lo que pensaban que trataría? ¿Por qué?** Confrontamos con las predicciones anotadas al inicio de la clase.

Interrogación de análisis: Sirven para la comprensión lectora del estudiante, lo ideal es que hagamos preguntas en todas las clases.

Ejemplo: *Preguntas explícitas:* La información se encuentra en el texto.
¿Qué pensó la abuela al mirar el cielo? ¿Dónde estaba la niña al inicio del cuento?
Preguntas implícitas: Hay que pensar y analizar previamente para obtener una respuesta. **¿Por qué la niña tenía miedo de la tormenta? ¿Por qué la abuela quería hacer una torta de tormenta?**
Preguntas valóricas: La respuesta está en lo que piensan y sienten los estudiantes.
¿Qué sientes cuando una tormenta se acerca?

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: Es tomar conciencia de los sonidos del habla, en este paso se presentarán actividades breves y dinámicas. Esta actividad la encontraremos cada vez que se presenta una letra nueva y en las clases de refuerzo, con mayor intensidad en el primer y segundo grado.

Ejemplo: Al mencionar una letra debemos recordar que siempre se debe enfatizar el sonido de la letra en estudio y no el nombre de esta. Estimulamos a los estudiantes a hacer el sonido de la letra, luego a pronunciar las letras con las vocales sin partir ni segmentar, apoyamos esto utilizando los gestos para realizar la transición entre el lenguaje oral y la representación gráfica de los sonidos del habla.



Fuente: Imagen de Leo, Pienso y Aprendo. Guía del Docente. MEC.

Escritura (grafomotricidad): Desde el inicio del año lectivo podemos ir armando el portafolio de evidencias para observar la evolución del desarrollo de la escritura de los estudiantes.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (metacognición): Este momento es muy importante, ya que si el estudiante puede mencionar algunos puntos de lo trabajado, podríamos decir que ha entendido.

Ejemplo: Preguntas: **¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Por qué? ¿Qué aprendieron hoy?**

Actividad que conecta a la próxima clase (tarea como puente cognitivo): Es un momento breve, en el cual los estudiantes investigan sobre temas que se darán en la próxima clase, de esta manera van teniendo una introducción sobre el nuevo aprendizaje.

Ejemplo: En la guía encontraremos tareas como la siguiente: “Conversa con tu familia sobre las preguntas que te tocaron investigar acerca de cómo mantener limpia la vereda”.

LOS PROTAGONISTAS

En esta guía presentamos a los protagonistas que nos darán su apoyo a través de ideas geniales, así este viaje lleno de aventuras y desafíos será una experiencia enriquecedora que será transitada colectivamente, construyendo día a día las mejores aulas del país.



El Ministerio de Educación y Ciencias (MEC) estará representado por el **faro de luz**.



Los estudiantes estarán representados por la **lupa**.



Los supervisores y técnicos estarán representados por la **brújula**.



Información relevante vinculada a la motivación y los valores, representada por la **vela de luz**.



Los docentes estarán representados por el **timón**.



El juego principal estará representado por las **olas**.



En este viaje, las alertas ante las cuales sería bueno detenernos y leer la información que encontramos estarán representadas por el **ancla**.



El EGIE (Equipo de Gestión Escolar de las Instituciones Educativas) estará representado por la **vela de viento**.



Los directores estarán representados por el **visor**.



El **dado** de Ludolecto brinda información pedagógica oportuna a lo largo de la guía.

EL JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS

El juego tiene la capacidad de **convertir momentos** simples y rutinarios en momentos especiales.



Ejemplo: Una salida al patio se vuelve una “misión de espionaje”. Jugar logra que algo común se convierta en algo **valioso para el estudiante**.

Ejemplo: El color de las mochilas indicará a qué equipo pertenecen los estudiantes (equipo rojo, equipo negro) y, finalmente, cinco preguntas de historia se vuelven cinco desafíos para pasar al próximo nivel y llegar a la meta.

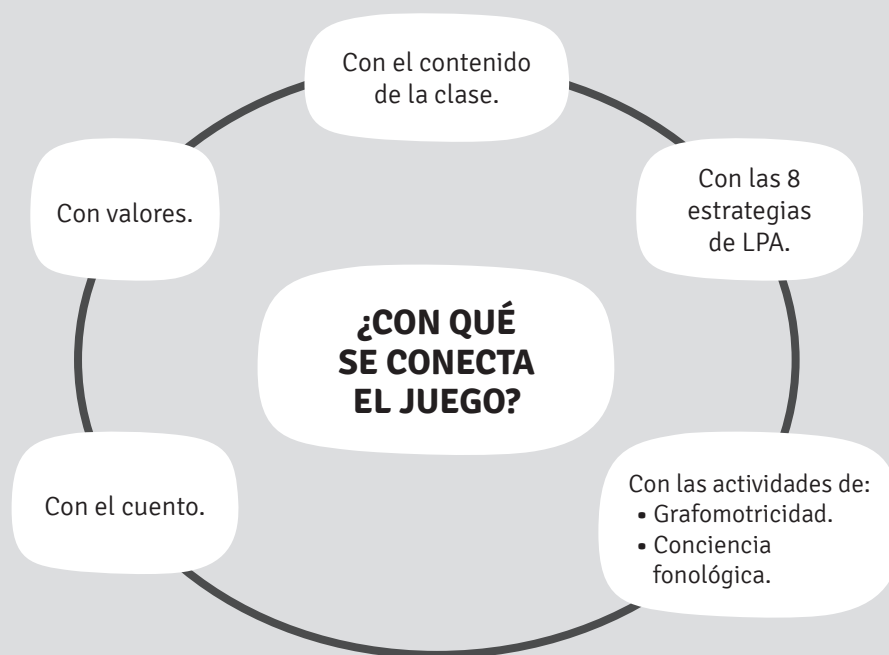


La experiencia del juego es memorable, porque al ser del agrado del estudiante, el mismo presta más atención y se esfuerza por comprender el desarrollo de la clase.

Dentro de esta guía se da mucho énfasis en mantener los valores de compañerismo y la sana competencia, también se utilizan herramientas como la rotación de equipos para mantener un ambiente amigable entre todos.

Las características del juego son la base para el éxito de la ludificación dentro del aula.

En esta guía el juego se conecta con las siguientes temáticas pedagógicas:



Es importante aclarar que el juego puede encontrarse en diferentes momentos didácticos de la clase, extendiendo la expectativa de juego de los estudiantes a lo largo de la misma.

PRESENTACIÓN DEL JUEGO PRINCIPAL DE LAS UNIDADES: **¡NAVEGANDO HACIA LA ISLA ARCOÍRIS!**

La Navegación hacia la Isla Arcoíris es un juego a largo plazo (**durante todas las unidades**), y se crea para motivar a los estudiantes y realizar la conexión lúdica con el proceso pedagógico de LPA.

Consiste en un barco que emprenderá un viaje lleno de aventuras y desafíos, navegando bajo las **estrellas**, buscando obtener la mayor cantidad de puntos.

Habrán dos barcos que representarán a dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2; para que los barcos logren moverse, cada equipo **deberá participar de las actividades lúdicas de cada clase** y así tratar de conseguir el mayor número de puntos. Luego de cada actividad, el docente actualizará una tabla de puntos (que se encontrará en el anexo) mediante la cual los estudiantes podrán apreciar su progreso.



Las actividades lúdicas correspondientes a este juego estarán fijadas en la guía con el ícono de olas.

Al ver el ícono será fácil reconocerlo y realizar las actividades que les darán puntos a los equipos. Las indicaciones del juego serán igualmente claras, explicando cómo se otorgarán los puntos a los equipos.

A medida que avancen en la tabla de puntajes, **el docente pintará la estrella en la cual se encuentra cada equipo.**



En el Anexo presentamos el gráfico de la tabla de puntajes con sus indicaciones para cortar y pegar.

Tabla de puntajes: Este tipo de puntuación funciona como un elemento impulsor de competencia sana y motivada, **en donde el proceso es lo importante** y se busca mejorar día a día.

Es probable que en ciertas unidades avancen hasta la mitad de la tabla de puntajes. Los estudiantes rápidamente sabrán que pueden hacer un mejor puntaje, y para la próxima unidad su compromiso podría ser mayor, prestarán mayor atención y cooperarán entre ellos. **Este sentimiento de querer mejorar es uno de los mayores aportes de la ludificación.**

La dinámica del juego y los puntajes son referenciales. El docente tiene la consideración final en todos los elementos del juego educativo.

Próxima isla: Al comenzar la próxima unidad, el docente seguirá las instrucciones para formar dos nuevos equipos. Esto es clave para generar un ambiente de aprendizaje entre todos fomentando el sentido de compañerismo en el grupo.



UNIDAD 1



**¡UN VIAJE LLENO
DE AVENTURAS!**



CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).



Recuerda que aunque los estudiantes no lean ni escriban, vamos a introducirlos al mundo de las letras.

¡Motivémoslos para que mejoren día a día!

¡INICIANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Participa activamente en sesiones de lectura compartidas.
- Participa activa y ordenadamente en conversaciones espontáneas y guiadas por el docente.

INDICADORES

- Activa conocimientos previos y formula hipótesis sobre su contenido a partir del título y observación de las ilustraciones.
- Escucha con atención y sigue visualmente el texto leído por el docente.
- Expresa ideas, opiniones y sentimientos acerca de los temas tratados y cuentos leídos.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La Ciudad de la Alegría” y la tabla del juego principal de la unidad I (anexos).



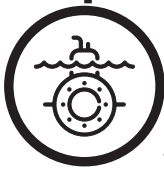
INICIO



Activación de conocimiento previo: Antes de la lectura, es importante que los estudiantes puedan aportar sus ideas y conocimientos acerca del tema para así participar más e interesarse por la lectura que harán y comprender mejor el texto.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Aquí se les podría comentar a los estudiantes que iniciarán el aprendizaje de la lectura y escritura con una Estrategia nueva llamada Leo, Pienso y Aprendo, que se caracteriza por ser divertida y que todos juntos van a leer y escribir en este año.

Lo que vamos a aprender: “Leeremos un cuento, seguidamente escribiremos y, finalmente, vamos a compartir entre todos lo que aprendimos en la clase N° 1”.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**



Área de reencuentro: Es un espacio dentro de la sala de clases en donde los estudiantes se sientan en el suelo para que se puedan escuchar mejor y el docente se puede sentar cerca de los estudiantes, de modo que pueda tener un mejor manejo del grupo.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Teniendo en cuenta el texto que se presentará, aquí se les puede hacer preguntas a los estudiantes, como: “¿Qué es una ciudad? ¿Qué es estar alegres?”.
- Comentamos a los estudiantes que al culminar la lectura jugaremos: ¡El trencito de los nombres! (dicho juego está conectado al cuento: La Ciudad de la Alegría).

Formulación de hipótesis: Anotamos las hipótesis en el pizarrón donde todos los estudiantes puedan verlas. Leemos el título y preguntamos: “¿De qué se tratará el cuento? ¿Dónde está el título del cuento?”. Explicamos lo que es un título. “¿Por qué creen que el cuento se llama ‘La Ciudad de la Alegría’? ¿Quién será el personaje principal?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Predecir. El docente puede utilizar la palabra predecir y exponer lo que significa, que es adivinar con base en lo que observan. El docente puede decir: “Los lectores geniales siempre tratan de predecir, que quiere decir: ‘Adivinar’ lo que va a pasar en el cuento”. Lo ideal es establecer en este momento el área de reencuentro.

Ejemplo gráfico:



*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: El docente puede ir apuntando con el dedo o con una regla cada palabra leída, de modo que los estudiantes se acostumbren a leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Utilizaremos la estrategia: Predecir. Invitamos a los estudiantes a predecir (adivinar) lo que el texto busca transmitir y/o presentar.
- Para “predecir”: Paramos en cada párrafo y preguntamos a los estudiantes: “¿Qué creen que pasará en el siguiente párrafo? ¿Cómo continuará?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: En un primer momento, invitamos a los estudiantes a recordar las predicciones que hicieron al observar las imágenes del cuento al inicio y, seguidamente, a que comparen con las informaciones que proporciona el cuento. El docente puede hacer preguntas como: “¿El cuento se trataba sobre lo que pensamos? ¿Sí? ¿No? ¿En qué sí y en qué no? ¿Terminó como predijeron? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Cómo se llamaba la ciudad?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan. “¿Qué pasaría si no recordaras tu nombre? ¿Qué opinan de la bruja?”.



Jugar a leer: El estudiante que aún no lee las letras pero “lee” imágenes o conoce de memoria, puede participar con ayuda del docente, preguntándole: ¿De qué trató esta parte del cuento? (con ayuda de imágenes).



ACTIVACIÓN LÚDICA
Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:


Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.
Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: ¡El trencito de los nombres!

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “¡El trencito de los nombres!”.
2	El docente se convierte en el chofer del tren, comienza saludando a todos los estudiantes y les dice: “¡CHUUU CHUUU, este es el tren de los nombres, yo seré su chofer y voy a buscarlos para ir a la Ciudad de la Alegría!”. (La Ciudad de la Alegría es el nombre del cuento que leerán en esta clase).
3	El docente se acerca a cada estudiante y le dice: “Hola, soy <nombre>”, y el estudiante le contesta: “Hola, soy <nombre>, ¡vamos a la Ciudad de la Alegría!”, y le agarra de la cintura siguiendo su paso.
4	El próximo estudiante que “se sube”, le agarra al último estudiante que está en la fila del tren y le saluda de la misma forma.
5	[CREACIÓN DE EQUIPOS] Luego de que todos los estudiantes subieron al tren, el docente dice: “¡Hemos llegado a la Ciudad de la Alegría! Ahora vamos a formar dos equipos”. El docente separa la primera mitad del tren, ese será el Equipo 1, y la otra mitad será el Equipo 2.  ESTOS EQUIPOS SE MANTENDRÁN A LO LARGO DE TODA LA UNIDAD. Salvo consideración distinta del docente. Al culminar el juego el docente puede decir: “Ahora vamos a pasar a la siguiente actividad y escribiremos una carta a la bruja del cuento”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: Ejercicio verbal: Podemos estimular a los estudiantes para hablar y reforzar su participación en la respuesta a las siguientes preguntas, para luego plasmarlas en una carta: “¿Qué le dirían a la bruja? ¿Qué consejo le darían?”.

Escritura (Grafomotricidad):

Invitamos a los estudiantes a escribir una carta a la bruja. Repasemos cómo se escribe una carta: fecha, encabezamiento, contenido, despedida, firma. Los que no escriben letras pueden hacer dibujos de la bruja del cuento y seguidamente de forma oral comentan qué le dirían a la bruja.

Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Podemos solicitar a tres estudiantes que comenten todo lo que aprendieron en la clase de hoy. Leámos el cuento: “La Ciudad de la Alegría”, conocimos la estrategia de lectura comprensiva Predecir y escribimos una carta a la bruja.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Pregunta a tu familia: ¿Hay otros familiares con tu mismo nombre?

CUENTO: “La Ciudad de la Alegría”

Fuente: Autora Daniela Rojas.
Adaptación.



Había una vez una ciudad, que se llamaba Ciudad de la Alegría. Todos allí eran muy sonrientes y se saludaban amablemente. Eran tan respetuosos que: todos sabían el nombre de cada persona de la ciudad. Pero un día algo extraño pasó en la Ciudad de la Alegría, a todos algo se les olvidó. Habían olvidado los nombres de sus amigos, vecinos y compañeros.



Desde ese día estaban muy tristes, porque no recordaban el nombre de sus seres queridos. Un día los niños de primer grado vieron a la brujita bromista cerca del bosque muy contenta riéndose y ocultando un cajoncito. Se les ocurrió investigar de qué se trataba. La bruja Brujelia se reía y se reía. La muy graciosa había escondido en el cajoncito los nombres de todos los habitantes del pueblo.



Cuando la bruja Brujelia se puso a descansar, los niños, muy contentos, sacaron los nombres del cajoncito. Lila, Pipe y Nano le entregaron los nombres a cada persona y la Ciudad de la Alegría volvió a ser un lugar feliz para todos sus habitantes. ¿Y qué pasó con la brujita bromista?

CLASE 2



¿Cómo elaboro mis materiales?

“La pared de palabras” es una colección de palabras de uso frecuente organizadas en un gran panel que tiene todas las letras pegadas en orden alfabético. Bajo cada letra hay espacio como para poder pegar 10 o más. Por ejemplo:

Aa	Bb	Cc
Ay	Bien	Con
Ahí	Bonito	Como
Abuela	Bueno	Casa
Dd	Ee	Ff
De	En	Fui
Después	Entonces	Frío
Doy	Entre	Fue

¡REFORZAMOS LA LECTURA DE LA CIUDAD DE LA ALEGRÍA!

CAPACIDADES

- Participa activa y ordenadamente en conversaciones espontáneas y guiadas por el docente.
- Participa activamente en sesiones de lecturas compartidas.
- Reproduce trazos mixtos de corta extensión respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Expresa ideas, opiniones y sentimientos acerca de los temas tratados y cuentos leídos.
- Escucha con atención y sigue visualmente el texto leído por el docente.
- Comenta los textos escuchados y visualizados, formula preguntas sobre el contenido, usando estructuras oracionales completas.
- Escribe su nombre y el de otros con apoyo o sin él.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La Ciudad de la Alegría”, tarjetas con nombres.



INICIO

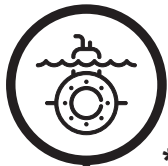


Ludolecto te recuerda que el juego promueve el desarrollo de:

- El lenguaje.
- La capacidad de resolver problemas.
- El pensamiento.
- Las emociones.
- El movimiento.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes al área de reencuentro para recordar lo que hicieron durante la clase anterior y generemos un espacio propicio para que conversen sobre la tarea, ¿encontraron nombres iguales en la familia? (Conexión personal).

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que leeremos nuevamente el cuento “La Ciudad de la Alegría” y aprenderemos a utilizar la pared de palabras.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Nos servirá de ayuda hacer una lluvia de ideas acerca de: “¿Para qué sirven las letras del abecedario? ¿En qué nos ayudan? ¿Para qué son útiles?”.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Utilizaremos la estrategia: Predecir. “Los lectores geniales siempre tratan de predecir, que quiere decir: Adivinar lo que va a pasar en el cuento”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Invitamos a los estudiantes a leer en coro el cuento por segunda vez. (Lectura en coro significa que el docente lee una oración y luego los estudiantes repiten todos juntos lo leído). Use una velocidad moderada y buena entonación, de modo que la lectura tome vida.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto:

- Aclaramos todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.
- Conocer el significado de las palabras ayudará al desarrollo de la lectoescritura.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Para el cuento “La Ciudad de la Alegría” ya hemos aplicado en la clase anterior la Estrategia de Lectura Comprensiva: Predecir. En esta clase reforzaremos dicha estrategia.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra “ahí mismo” en el mismo texto: “¿Cómo se llamaban los niños?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan: “¿Qué hubieran hecho ustedes si fueran uno de los niños del cuento?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

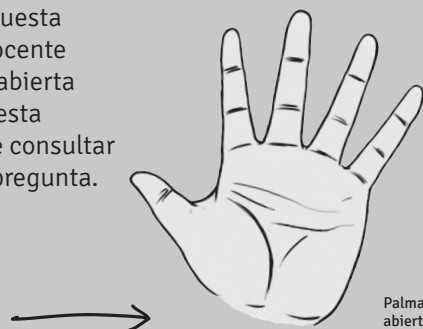
JUEGO: “¡Preguntas del cuento!”

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invitaremos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**Preguntas del cuento**”. Separamos a los estudiantes en Equipos 1 y Equipo 2, según lo establecido en la clase anterior.
- 2 El docente presenta las preguntas sobre partes del cuento. El docente deberá elegir a un estudiante de cada equipo, es decir, uno del Equipo 1 y uno del Equipo 2 por cada pregunta, de esa manera permitimos que el mayor número de estudiantes participe.
- 3 El estudiante que sabe la respuesta camina (sin correr) hasta el docente y le toca la palma de la mano abierta (el docente deberá mantener esta posición). El estudiante puede consultar con su equipo y responder la pregunta.


Ejemplo gráfico:



Palma de la mano abierta.

Por ejemplo, si la pregunta es: La bruja del cuento ¿robaba apellidos o nombres? (la respuesta correcta es nombres) / ¿El nombre de la bruja empezaba con bri o bru? (la respuesta correcta es bru, ya que se llamaba Brujelia) / ¿Los niños encontraron los nombres tirados en el piso o dentro de un cajoncito? (la respuesta correcta es dentro de un cajoncito) / En un cuento, ¿el título se encuentra al inicio o al final? (la respuesta correcta es: El título siempre se encuentra al inicio).

4 Otorgamos 4 puntos al equipo con más respuestas correctas y 2 puntos al otro equipo.

5  Acabadas las preguntas, agradecemos a todos por participar y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo, actualizamos la tabla y comentamos que la siguiente actividad de clase será pegar los nombres en la pared de palabras.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Presentación de la pared de palabras:

- Contamos a los estudiantes que hoy van a pegar sus nombres en la pared de palabras. Repartimos los nombres de los estudiantes en tarjeta o una hoja. Invitamos a identificar la letra inicial, pronunciarla y buscarla en la pared de palabras.

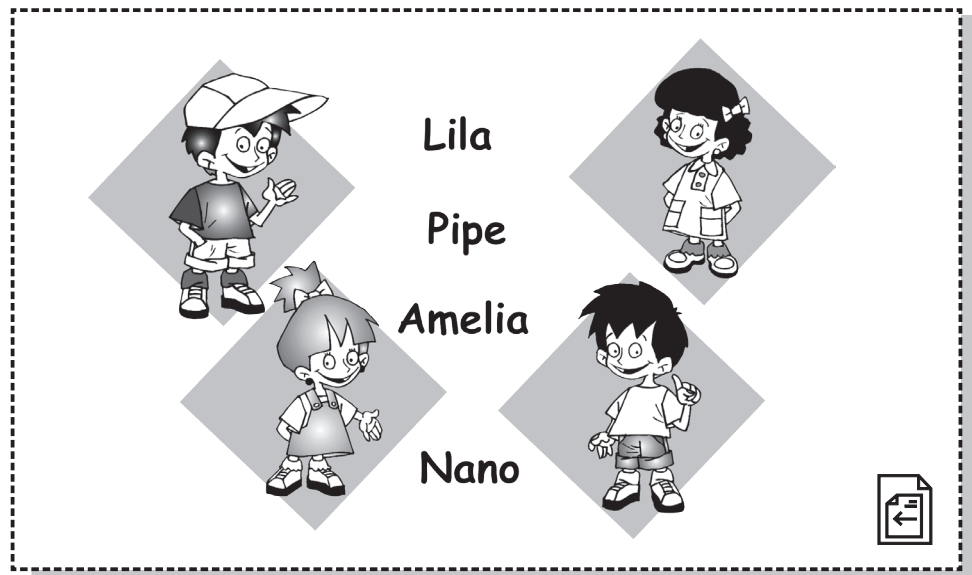
No importa si los estudiantes no pueden identificarlas. Explicamos que la mayúscula es grande y la minúscula es pequeña. Decimos que ahora no se preocupen por las letras, pero que poco a poco las irán aprendiendo.

- Hacemos pasar uno a uno a los estudiantes a pegar su nombre en la pared de palabras.
- Les solicitamos que lean en voz alta sus nombres y les indicamos dónde los pegarán.
- Hacemos que los estudiantes modulen el sonido de la letra inicial.
- Pegamos los nombres en la pared de palabras.
- Recalamos que cada vez que no sepan cómo escribir sus nombres, pueden ir a la pared de palabras para guiarse.

Escritura (Grafomotricidad):

- Pedimos a los estudiantes que escriban los nombres de los personajes del cuento con ayuda del docente.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.
- Los estudiantes en sus cuadernos y el docente en el pizarrón, guiando la escritura y nombrando en voz alta los nombres de los personajes.
- Al finalizar, pueden dibujar a cada personaje debajo de sus nombres.
- Como apoyo podemos pegar el cuento en el pizarrón y mostrar los dibujos de los personajes.





Este soy yo. Explicamos a los estudiantes que cada persona tiene una forma de ser y que todos tenemos ciertas características físicas y maneras de ser.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Alentamos a los estudiantes a que expresen qué fue lo que aprendieron el día de hoy, qué fue lo que más les gustó de la clase de hoy. Hoy utilizamos la pared de palabras, reforzamos la lectura de la clase N° 1 teniendo en cuenta los nombres de los personajes principales (Lila, Nano y Pipe).

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Comparte con tu familia lo que aprendiste e hiciste el día de hoy.

CLASE 3

APRENDIENDO LAS VOCALES A-E-I-O-U

CAPACIDADES

- Escucha, recita y canta formas literarias simples.
- Reproduce las vocales en estudio.

INDICADORES

- Recita “La canción de las vocales”.
- Recita una poesía en forma de coro hablado.
- Identifica y reproduce las vocales respetando su punto inicial, desarrollo y final.

MATERIALES

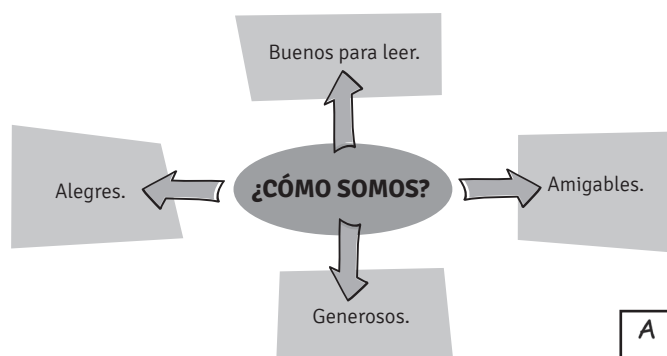
“Canción de las vocales”. Pinceles o marcadores y papeles sulfito.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

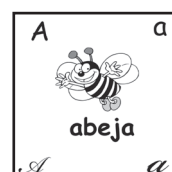
Nos encargamos de preparar un organizador gráfico, escribiendo en el título ¿Cómo somos? Seguidamente copiamos en el pizarrón “La canción de las vocales”. (Se encuentra al final de la clase).

Ejemplo de organizador gráfico:



Luego presentamos la palabra clave de hoy como se le indica a continuación. (Podemos dibujarla en una hoja blanca).

La palabra clave:

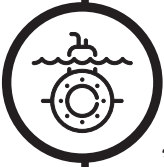




INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir lo aprendido de la clase anterior, como la pared de palabras o las preguntas del cuento.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leeremos “La canción de las vocales”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Indagamos: “¿Cuáles eran las vocales?”.

Formulación de hipótesis:

- Alentamos a los estudiantes a formular la hipótesis o predecir de qué se va a tratar el texto.
- Usamos preguntas como: “¿Qué saben sobre las vocales? ¿De qué creen que tratará el texto llamado ‘La canción de las vocales?’”.

*DURANTE LA LECTURA.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: En esta clase utilizaremos la estrategia: Predecir.

Lee el texto con fluidez y entonación:

- La lectura en coro significa que el docente lee y luego los estudiantes repiten todos juntos lo leído.
- Usamos una velocidad moderada y buena entonación, de modo que la lectura tome vida.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Explicamos que después de la lectura hablarán sobre por qué son tan geniales las vocales. Es muy importante aclarar todos los términos desconocidos para lograr una mayor comprensión del texto.

Revisamos el siguiente vocabulario: De forma oral se puede ir explicando el significado de cada palabra e incluso escribir en el pizarrón, leyéndolas mientras se escribe.

Acicala: Embellecerse, ponerse bonita.

Construir: Crear.

Equipaje: Maletas y mochilas que se llevan durante un viaje.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de

la lectura: Predecir. Paramos en cada párrafo de la lectura y preguntamos a los estudiantes: ¿Qué creen que pasará en el siguiente párrafo? ¿Cómo continuará?

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: “¿Ocurrió lo que imaginaban que sucedería en el texto? ¿Por qué?”.

Invite a todos los estudiantes a levantar la mano para participar, puede establecer esto con códigos:

Mano abierta en el aire: Pueden conversar.

Mano cerrada en el aire: Mantenemos silencio.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra “ahí mismo” en el mismo texto. “¿Cuántas son las vocales? ¿Qué le gusta hacer a la ‘e’? ¿Qué le gusta hacer a la ‘a’?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan. “¿Cómo crees que es la ‘a’? ¿Qué cualidad tiene la ‘e’?”.

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.


Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

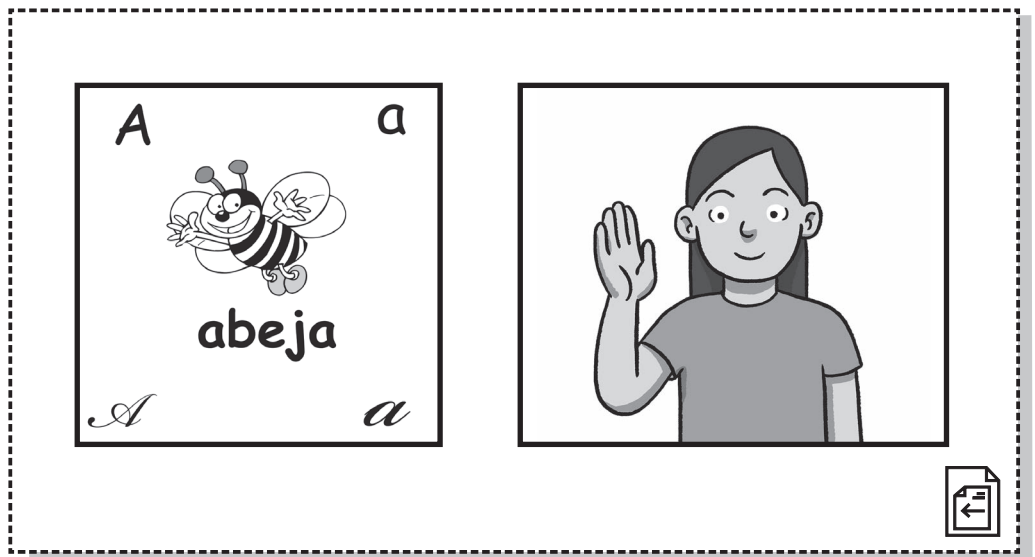
JUEGO: “¡Las vocales!”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invitaremos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “¡Las vocales!”. Los estudiantes se separan en Equipo 1 y Equipo 2.
2	Leemos una parte de la canción de la clase del día de hoy para reforzar la letra “a” y solamente les pedimos a los estudiantes que cada vez que escuchen el sonido de la “a” aplaudan y levanten la mano.
3	 Una vez que culmina el juego, se aplaude a todo el grado y se les felicita. El docente anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla, otorgando 10 puntos a cada equipo.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Invitamos a los estudiantes a realizar en el aire movimientos que les faciliten la escritura de la “A” y mientras lo hacen deben decir: “Subo, bajo y una rayita en el medio”.
- Seguidamente, demostramos en el pizarrón cómo escribir sin levantar el lápiz.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “a”.
 1. Imprenta mayúscula
 2. Imprenta minúscula
 3. Cursiva mayúscula
 4. Cursiva minúscula.
- Explicamos lo que es mayúscula y minúscula. Enseñe el gesto de la letra a.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Conversamos con los estudiantes acerca de las distintas cosas que aprendieron durante esta clase: Lo geniales que son cada uno de los integrantes del grado, leyeron una canción sobre las vocales, aprendieron la letra “a” (mayúscula y minúscula) y el gesto que acompaña a la letra “a”.

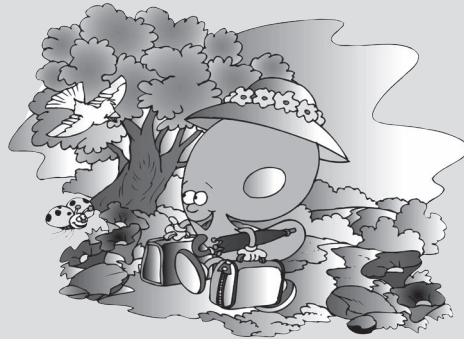
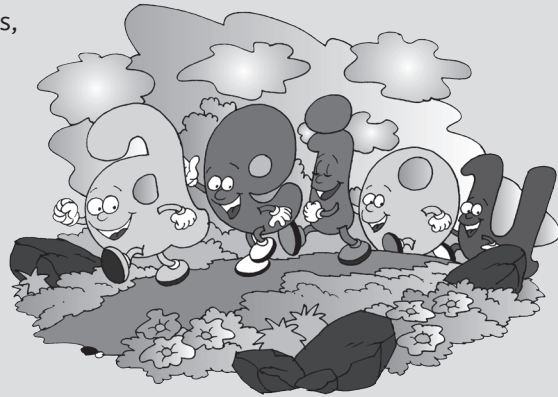
Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Con ayuda de tu familia, recorta y pega tres palabras que empiezan con “a” (pueden ser de diarios y revistas viejas). Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

TEXTO: “Canción de las vocales”

Fuente: Autora Gabriela Sieveking.
Adaptación.

Esta es la canción de las vocales.
Aquí vienen nuestras amigas,
¡Tan especiales! a, e, i, o, u,
¡Ahora las conocerás tú!

Salió la A, salió la a,
al mercado ya se va.
Se arregla y acicala
para comprar una pala.
Se la lleva a papá
para que construya
una nueva sala.



Salió la E, salió la e,
muy bonita ella se ve.
Lleva un gran equipaje
para su largo viaje.
Visitará a Teté a la que ayuda
a cosechar el té.

CLASE 4

¡RECORDAMOS LOS NIVELES DE ESCRITURA!

CAPACIDADES



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

- Participa activa y ordenadamente en conversaciones espontáneas y guiadas por el docente.
- Reconoce la estructura de diferentes textos.

INDICADORES

- Formula preguntas, hace comentarios y expresa conocimientos pertinentes al tema tratado.
- Expresa ideas, opiniones y sentimientos acerca de los temas tratados y cuentos leídos.
- Identifica el propósito de los textos tales como: Informarse o aprender (cuentos, poemas, avisos, noticias, carta) a hacer algo (instrucciones simples).

MATERIALES

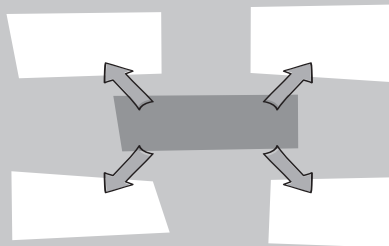
Laminas: Texto “Las abejas”, papel sulfito y pinceles o marcadores.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

Dibujamos en el pizarrón (o sulfito) un organizador gráfico con un círculo en el centro y varios más a su alrededor. Seguidamente dibujamos un cuadro de doble entrada.

Organizador gráfico: Metodología que consiste en elegir una palabra clave (en el medio del gráfico) que tenga relación con el texto que van a leer los estudiantes y en los demás círculos colocar características de dicha palabra. Luego presentamos la palabra clave de hoy como se le indica a continuación. (Podemos dibujarla en una hoja blanca).



LO QUE SABEMOS ACERCA DE LAS ABEJAS	LO QUE APRENDIMOS SOBRE LAS ABEJAS

Cuadro de doble entrada:

1. Este cuadro sirve para escribir las hipótesis y después de leer el texto, comparar la información.
2. También podemos utilizar ordenando la información que anotamos en el organizador gráfico (Lo que sabemos acerca de las abejas) para luego colocar la información del texto en: Lo que aprendimos sobre las abejas.

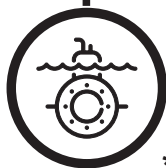


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Pedimos a los estudiantes que presenten las palabras con la letra “a” que ellos recortaron de revistas y diarios viejos en sus casas.
- Les pedimos que peguen en sus cuadernos o en algún lugar visible de la clase.
- Luego leemos en voz alta las palabras con los estudiantes.

Lo que vamos a aprender: El docente puede explicar: “En esta clase N° 4 leeremos un texto informativo, luego vamos a dibujar y escribir”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Presentamos el organizador gráfico en el pizarrón (o sulfito) e invitamos a los estudiantes a decir lo que saben sobre las abejas. Comentamos acerca de la importancia de las abejas en la polinización de las plantas. **Polinización:** Transporte del polen desde los estambres de una flor hacia el estigma de la flor femenina de una misma especie, con el fin de fecundarlas. Si la fecundación no sucediera, no tendríamos frutas para comer.

Formulación de hipótesis:

- Conversamos sobre la hipótesis formulada antes de la lectura del texto. (Información obtenida en el pizarrón o sulfito, así como también en el cuadro de doble entrada).
- El docente puede preguntar: “¿De qué creen que tratará el texto?”.



¡Animémoslos a utilizar palabras nuevas y complejas con nuestros estudiantes! Hacerles conocer a los estudiantes nuevas palabras es abrirles puertas a nuevos aprendizajes.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Predecir. “Los lectores geniales siempre tratan de predecir, que quiere decir: Adivinar lo que va a pasar en el texto informativo”. Lo ideal es establecer en este momento el área de reencuentro.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto informativo con fluidez y entonación. Al leer, apuntamos las palabras y luego comentamos el significado de las palabras que son desconocidas para ellos.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- El docente puede explicar que el texto que acaban de leer es informativo porque nos provee informaciones o conocimientos acerca de algo, en este caso se trata sobre las abejas, y al inicio utilizaron la estrategia predecir.
- Para “predecir”: Paramos en cada párrafo de la lectura y preguntamos a los estudiantes: ¿Qué creen que pasará en el siguiente párrafo? ¿Cómo continuará?

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis:

- Verificamos en nuestro organizador gráfico o cuadro de doble entrada todo lo que los estudiantes dijeron al inicio sobre las abejas, actividad previa a la lectura.
- Después de la lectura, en el segundo recuadro, van a anotar todo lo que aprendieron sobre las abejas.

LO QUE SABEMOS ACERCA DE LAS ABEJAS	LO QUE APRENDIMOS SOBRE LAS ABEJAS

Interrogación de análisis:

- Expresamos preguntas explícitas: “¿Qué hacen con sus antenas? ¿Cómo se defienden cuando están en peligro? ¿Cómo se llama la casa de las abejas? ¿Qué tipos de abejas hay y cuál es su trabajo?”.
- Formulamos preguntas valóricas: “¿Qué otros insectos conoces? ¿En qué son tan geniales las abejas?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:


Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.
Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “El panal de las vocales”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ El panal de las vocales ”. Se separan los dos equipos 1 y 2.
2	El docente dirá: “Necesito cuatro (4) palabras que tengan la vocal ‘a’”, y el equipo que primero tenga las cuatro palabras en mente, deberá levantar la mano y decirlas. Se le otorgan 4 puntos al equipo que responda primero, y 2 puntos al otro equipo.
3	 Al finalizar se aplaude a todos los estudiantes y se les felicita por su participación. El docente anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Incentivamos a los estudiantes a escribir sobre alguna experiencia que hayan tenido con una abeja o acerca de lo que aprendieron sobre las abejas y luego realizar un dibujo. Sería bueno realizarlo en hojas blancas.
- Esta actividad servirá para evaluar el nivel de desarrollo de escritura de los estudiantes.
- Identificamos los niveles de escritura: Adjuntamos aquí los niveles de escritura LPA.





¡Recordamos los niveles de escritura!

**NIVEL 1
(NIVEL PRESILÁBICO)**

- Escribe garabatos. / Dibuja.
- Escribe seudoletas. / Escribe números al azar.

**NIVEL 2
(NIVEL PRESILÁBICO)**

- Escribe su nombre. / Copia palabras de la sala textualizada.
- Dibuja y rotula sus dibujos. / Escribe palabras que solo tienen una letra correcta.
- Escribe números correctamente.

**NIVEL 3
(NIVEL SILÁBICO)**

- Escribe oraciones incompletas, no relacionadas entre sí.
- Usa espacios entre las palabras.
- Comienza a relacionar sonidos de sílabas con una letra. / Las letras poseen valor silábico.

**NIVEL 4
(NIVEL SILÁBICO-ALFABÉTICO)**

- Escribe oraciones relacionadas entre sí. / Usa un vocabulario más variado.
- Corresponde más de una letra por sílaba, pero su uso es inconsistente.
- No usa puntuación. Usa mayúsculas en forma inconsistente.

**NIVEL 5
(NIVEL ALFABÉTICO)**

- Escribe oraciones relacionadas entre sí.
- Escribe y desarrolla un tema a lo largo del texto.
- Logra correspondencia entre el sonido del habla y su correspondiente grafema. Usa un vocabulario variado.
- Trata de usar signos de puntuación: puntos seguidos y puntos aparte.
- Todavía comete algunos errores en el uso de mayúsculas.

**NIVEL 6
(NIVEL ALFABÉTICO AVANZADO)**

- Escribe una historia o desarrolla un tema que incluye un comienzo, un desarrollo y un final.
- Usa vocabulario muy variado.
- Usa mayúsculas y signos de puntuación en forma consistente.
- Aún debe aprender la ortografía convencional de letras que tienen un mismo sonido: s, c, z; v, b, etc.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Solicitamos a tres estudiantes que comenten lo que aprendieron en la clase de hoy.
- Leímos un texto informativo sobre las abejas, reforzamos todos juntos la vocal “a” y finalmente jugamos un juego muy divertido, llamado: “El panal de las vocales”.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Con ayuda de la familia, dibuja un animal o cosa cuyo nombre comience con “e”. (Podemos dar ejemplos como: estrella, espada, escuela).

TEXTO INFORMATIVO: “Las abejas”

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.



Las abejas son insectos. Tienen 6 patas, un par de antenas y dos pares de alas. Las antenas les sirven para oír, oler y sentir lo que hay a su alrededor. Tienen unos ojos muy grandes y ven en colores. Poseen un aguijón con el que pican cuando se sienten en peligro. Al perder el aguijón mueren, pues ya no tienen con qué defenderse.



Las abejas recogen el néctar y el polen de las flores, con esos hacen la miel. Al llevar el polen de una flor a otra la polinizan. Esto ayuda a que en las flores crezcan los frutos que a nosotros nos gusta comer. La casa de las abejas se llama colmena. Ahí viven miles de abejas. Cada abeja tiene un trabajo. La abeja reina es la abeja más grande y la que pone huevos para que nazcan otras abejas.



La abeja reina puede llegar a poner 2.000 huevos al día. También hay abejas nodrizas, que son las que cuidan y alimentan a las crías o bebés. Hay abejas recolectoras, que son las que recogen el polen y el néctar de las flores, con los que se hace la miel. Por último, hay abejas guardianas, que son las que defienden la colmena. Ellas con sus antenas revisan a todas las abejas que entran a la colmena.

CLASE 5



En esta clase N°5 se recuerdan los puntajes de ambos equipos para el gran juego “Navegando hacia la Isla Arcoíris”.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?
Escribimos en el pizarrón palabras que comienzan con “e”. Usamos letras de un tamaño grande para que los estudiantes vean bien a cierta distancia. Preparamos una tarjeta para la palabra clave de la letra “e”.



ENFATIZANDO LA E

CAPACIDADES

- Reproduce las vocales en estudio.
- Participa activamente en sesiones de lecturas compartidas.

INDICADORES

- Identifica y reproduce las vocales, respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Activa sus conocimientos previos y formula hipótesis sobre su contenido a partir del título y observación de las ilustraciones.
- Durante la lectura, descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir de claves contextuales: comparación, contraste, sinónimos y definiciones.

MATERIALES

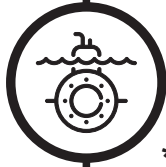
Láminas: Texto “Jugando en el espejo”, papel sulfito y pincel o marcador.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a mostrar lo que dibujaron en sus casas, animales o cosas cuyo nombre comience con la letra “e”.

Lo que vamos a aprender: El docente puede decir: “En esta clase N° 5 aprenderemos la letra ‘e’, además de leer un texto”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- La activación se puede realizar haciendo las siguientes preguntas: “¿Cuáles eran las vocales? ¿Cuáles ya aprendimos?”.
- Es muy importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a predecir de qué se tratará el texto basándose en la observación del dibujo o del nombre del texto “Jugando con el espejo”.
- Anotamos las predicciones en el pizarrón o un papel sulfiteo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: Predecir.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en forma de coro con los estudiantes. Apuntamos con el dedo cada palabra a medida que leemos.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto:

- Al terminar de leer, explicamos para qué sirven los signos de exclamación y de interrogación. Demostramos cómo cambia nuestra voz al leerlos.
- Durante la lectura explicamos el vocabulario dentro del contexto de la lectura.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Emocionada: Emociones intensas.

Coqueta: Detalles en la vestimenta, vestimenta combinada, arreglada.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Predecir. El docente puede utilizar la palabra predecir y exponer lo que significa, que implica hacer deducciones con base en lo que observan.
- Para “predecir”: Paramos en cada párrafo de la lectura y preguntamos a los estudiantes: ¿Qué creen que pasará en el siguiente párrafo? ¿Cómo continuará?

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Conversamos sobre la hipótesis formulada con base en la lectura del texto. Formulamos preguntas como: ¿Sucedio lo que nosotros pensábamos que iba a pasar en este texto? ¿Por qué?



Querido docente, si sabes de algún caso de maltrato infantil puedes denunciar gratuitamente y desde todo el país a la línea telefónica 147, del servicio de Fonoayuda de la Secretaría de la Niñez y Adolescencia; también se puede realizar la denuncia en la Codeni de tu comunidad.

Interrogación de análisis:

- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero debo pensar y buscar para encontrar una respuesta. ¿Por qué creen que Lila algunas veces se siente feliz y otras veces no?
- Esté atento a las emociones y sentimientos de los estudiantes; recalque que todos somos diferentes y que debemos aceptarnos como somos.



ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “El espejo”

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“El espejo”**. Se dividen los estudiantes en Equipos 1 y 2.
- 2 El docente elige un estudiante que represente a su equipo. El docente les dirá al oído a los dos estudiantes elegidos de cada equipo una emoción que deben expresar a través de gestos. Cada equipo deberá adivinar los gestos realizados por sus representantes. Ejemplo: Tristeza, enojo, frío, alegría, sueño, dolor, aburrimiento, calor. Pueden participar al menos 3 por equipo.
- 3 Los demás estudiantes del equipo tendrán treinta segundos para adivinar esta emoción. Se les otorgarán 3 puntos a los equipos por cada emoción que adivinen. Ejemplo gráfico:

EQUIPO 1	EQUIPO 2	EMOCIONES	PUNTOS

4



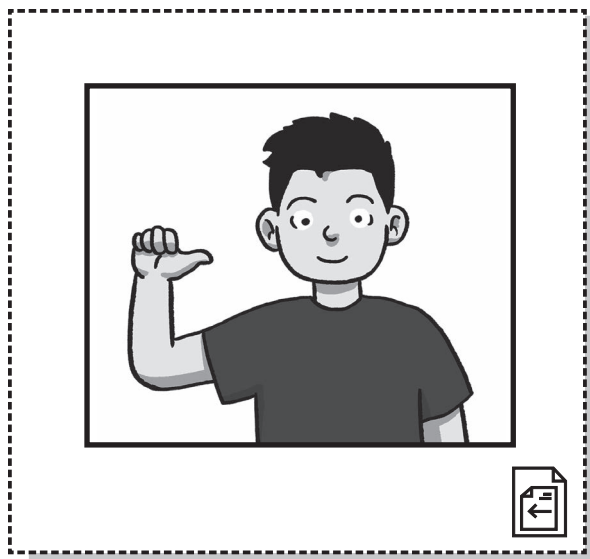
Al finalizar, el docente escribe en el pizarrón todas las emociones que se dijeron y agradece a todos por participar. Luego anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla de “Navegando hacia la Isla Arcoíris”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

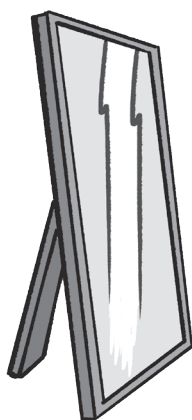


Escritura (Grafomotricidad):

- Presentamos la tarjeta de la palabra clave: “espejo”. Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “e” imprenta mayúscula y minúscula, y cursiva mayúscula y minúscula.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.
- Enseñamos el gesto de la letra “e”.



Asociación fonema/grafema. Se puede dibujar en el pizarrón y pedir a los estudiantes que pasen por turno a unir. Unir con línea el dibujo de un espejo con los dibujos de palabras que comienzan con “e”.





CIERRE

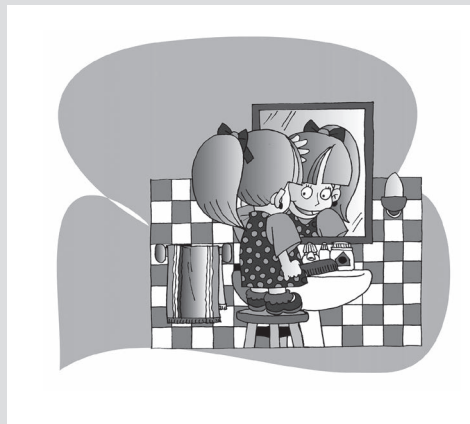
Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Luego de aprender la forma y el sonido de la vocal “e”, reforzamos el gesto y el sonido de la misma.

Actividad que conecta la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Con ayuda de la familia, recorta palabras que comienzan con “e” de revistas y diarios viejos. Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

CUENTO: “Jugando con el espejo”

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.



Todas las mañanas Lila se mira al espejo del baño. Le encanta arreglarse el pelo y hacerse peinados. A veces juega a poner caras. Pone cara alegre, emocionada, triste, cansada, enojada, coqueta, curiosa. ¡Cómo se divierte! Hay días en que se mira en el espejo y se encuentra muy bonita. Otros días todo le parece mal, por eso se queda a descansar.

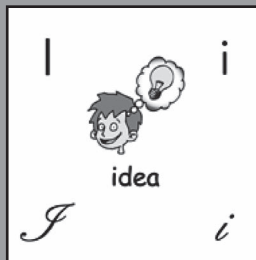
CLASE 6



Vamos a continuar con “La canción de las vocales”, enfatizando la “i”.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?
Primeramente, el docente puede preparar “La canción de las vocales” en el pizarrón. Preparamos en una tarjeta la palabra clave “idea”.



LEEMOS EL CUENTO "UNA GRAN IDEA" DE PIPE, LILA Y NANO

CAPACIDADES

- Escucha, recita y canta formas literarias simples.
- Reproduce las vocales en estudio.

INDICADORES

- Recita la canción de las vocales.
- Identifica y reproduce las vocales respetando su punto inicial, desarrollo y final.

MATERIALES

Láminas: Texto: “Una gran idea”, papel sulfito y pincel o marcador.



INICIO



Palabra clave: Sirve de apoyo al estudiante para establecer la relación fonema/grafema (sonido/forma).

Ejemplo:

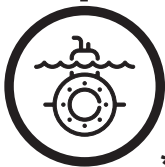
Abeja para la a.
Bote para la b.
Cama para la c.
Dedo para la d.

Las palabras claves deben siempre ir acompañadas de su ilustración y estar permanentemente a la vista.

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- El docente invita a los estudiantes a la presentación de las palabras que comienzan con “e” que ellos recortaron de revistas y diarios viejos. Los felicitamos por la tarea realizada, esto los motivará para mejorar día a día, sabiendo que sus logros son reconocidos.
- Lo ideal es que el docente lea cada palabra (que trajeron los estudiantes) y pegue algunas de ellas en el pizarrón.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy leerán la segunda parte de la poesía “La canción de las vocales”, aprenderán la letra “i” y van a identificar palabras que comienzan con esa letra.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Activando nuestros conocimientos previos: Leemos la canción de la vocal “i”.

Formulación de hipótesis: El docente puede preguntar: “¿De qué creen que se trata esta estrofa? ¿Por qué? ¿De qué tipo de texto se trata? ¿Es un cuento, una poesía, una canción o un texto informativo? ¿Cómo lo saben?”.

En esta parte continúe la lectura completa de la canción en el pizarrón.

Salió la I, salió la i, En la esquina yo la vi, Caminando por la calle comiendo maní.	Salió la U, salió la u, Saltando con una cuerda, Va diciendo: ¿Cuántos años tienes tú? ¿Cuánto me amas tú?
Va comiendo mucho maní ¿Habrán maní para mí?	¡a, e, i, o, u! ¿Ahora las conoces tú?
Salió la O, salió la o, Se la vio y rodó, rodó, En la bajada aceleró, La muy veloz primerita llegó.	

Formulando hipótesis: Pegamos el texto “Una gran idea” en el pizarrón e invitamos a que los estudiantes cuenten sus experiencias y predicciones sobre lo que tratará el texto basándose en el título y en los dibujos del texto. Registre las predicciones.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Es un plan desarrollado para comprender mejor un texto. En esta clase usamos la estrategia predecir.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en coro el texto y apuntamos cada palabra de modo que los estudiantes aprendan que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes e identificamos su significado a partir del contexto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- La estrategia predecir la utilizaremos en los diferentes momentos de la clase, siempre incentivando la participación de todos los estudiantes.
- Para “predecir”: Paramos en cada párrafo de la lectura y preguntamos a los estudiantes: ¿Qué creen que pasará en el siguiente párrafo? ¿Cómo continuará?

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Preguntamos a los estudiantes si en el cuento sucedió lo que pensábamos que iba a suceder. Revisamos si sus predicciones fueron acertadas o no.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta: “¿Cuál era el problema que tenían los estudiantes?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: En este momento de la clase hacemos un pequeño juego conectado al reconocimiento de la letra “i”.



JUEGO: "Palabras con la letra i"

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

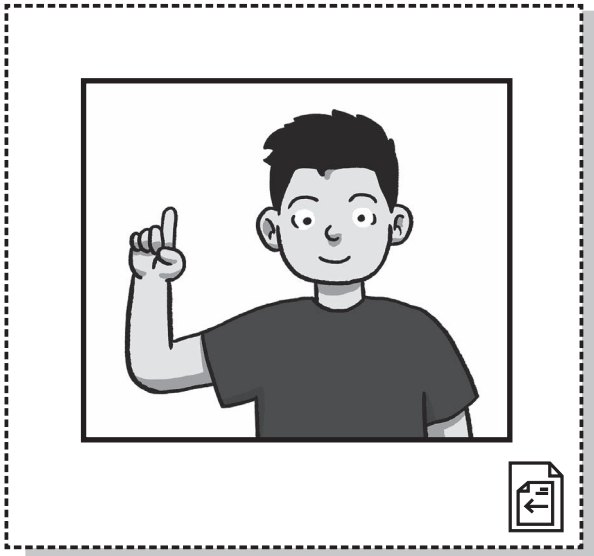
Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: "Palabras con la letra i" .
2	El docente dice: "Cuando yo me acerque a la mesa o silla del estudiante, deberá decir una palabra que se inicie con la letra i, por ejemplo: isla, idea, imitar, insecto".
3	El juego se puede repetir hasta 4 veces y luego culmina.
4	Se vuelve a jugar con dos vocales más (a - e).
5	Al finalizar, el docente felicita a todo el grado y pide un aplauso grupal por la participación.



Escritura

(Grafomotricidad):

- Antes del término de esta clase, sería bueno practicar brevemente el gesto de la letra "i".
- Enseñamos el gesto de la letra "i" y pida a todos los estudiantes que lo hagan.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Comentamos que el día de hoy terminaron de leer la canción de las vocales y además enfatizaron la letra "i", luego leyeron el cuento "Una gran idea".
- Seguidamente invitamos a los estudiantes a practicar el gesto de la "i" y su sonido, ¡todos juntos!

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Conversa con tu familia sobre los juegos que jugaban de pequeños y en cuáles juegos eran más talentosos. El docente puede decir: "Prepárense para compartirlo con sus compañeros en la siguiente clase N° 7".

CUENTO: “Una gran idea”

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo,
Guía del Docente. Primer Grado.
Adaptación.



Lila, Pipe y Nano estaban impacientes. No sabían a qué jugar durante el recreo.

–¡Ya sé! –dijo Pipe, podemos jugar a imitar animales, el que adivina gana y tendrá el turno para imitar.

–¡Buena idea! –dijeron los niños.

De inmediato se pusieron a jugar. Nano imitó a una iguana. Pipe a un insecto. ¡Cómo se reían! Después de un rato Lila interrumpió el juego porque se le ocurrió otra idea.

–¿Por qué no hacemos imitaciones sobre cosas que sabemos hacer muy bien? Miren, yo soy buena para... ¡Adivinen!

–¡Para andar en bicicleta! –gritó Pipe.

CLASE 7



Hoy vamos a desarrollar las últimas dos estrofas de “La canción de las vocales”.

PALABRA CLAVE: OSO

CAPACIDADES

- Escucha, recita y canta formas literarias simples.
- Participa activamente en sesiones de lecturas compartidas.

INDICADORES

- Recita la canción de las vocales.
- Activa sus conocimientos previos y formula hipótesis sobre el contenido a partir del título y observación de las ilustraciones.
- Predice eventos a desarrollarse antes, durante y después de la lectura del texto.
- Escucha con atención y sigue visualmente el texto leído por el docente.
- Después de la lectura confirma o rechaza las hipótesis formuladas.

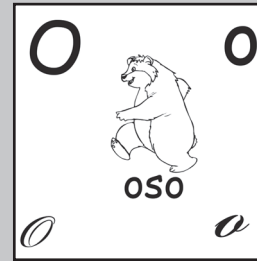
MATERIALES

Láminas: Cuento “Ricitos de Oro y los tres osos”, papeles sulfito y pinceles o marcadores.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

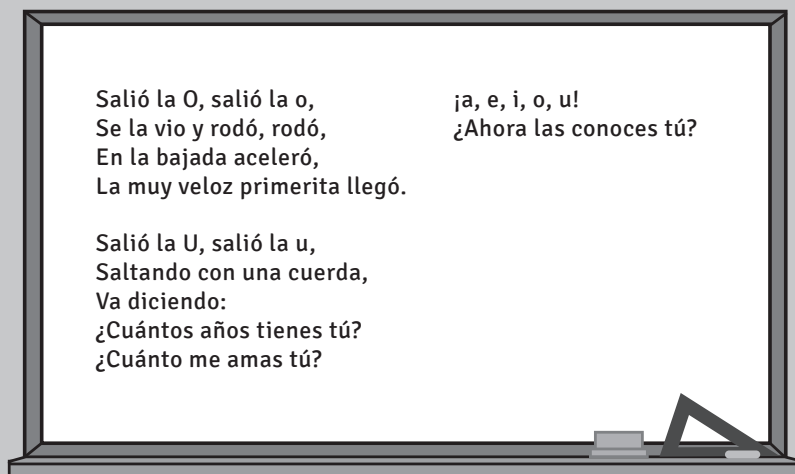
Primeramente, el docente puede pegar el cuento “Ricitos de Oro y los tres osos” en el pizarrón para que todos los estudiantes puedan ver. En esta clase la palabra clave será “oso”.



LO QUE SABEMOS ACERCA DE LOS OSOS	LO QUE APRENDIMOS SOBRE LOS OSOS

Preparamos en un papel sulfito un cuadro de doble entrada para anotar las predicciones:

Seguidamente, preparamos la canción de las vocales:



INICIO

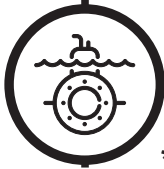
En el inicio de la clase, puede desarrollar “La canción de las vocales” con la dinámica de lectura recomendada.



Dinámica de lectura:
En esta clase, sería bueno leer la canción completa nuevamente.
Primero lee el docente apuntando las palabras a medida que va leyendo. Luego el docente con los estudiantes juntos.
Para culminar este ejercicio, podrían repetir las vocales, todos juntos, dos veces.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir lo conversado con sus familias. Pedimos que comenten qué juegos jugaban de pequeños y para qué juegos eran talentosos.

Lo que vamos a aprender: Compartimos con los estudiantes que hoy van a leer el cuento llamado “Ricitos de Oro y los tres osos”, aprenderán el gesto de la vocal “o” e identificarán palabras que tengan la vocal “o”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Preguntamos a los estudiantes: “¿Conocen o escucharon alguna vez el cuento de Ricitos de Oro y los tres osos? ¿Qué serán los ricitos?”.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a observar los dibujos del cuento.
- Jugamos a leer el título, y los estimulamos a hacer predicciones sobre el contenido del cuento.
- Anotamos las predicciones en el cuadro de doble entrada, en el mismo cuadro confronte la hipótesis después de la lectura.

HIPÓTESIS ANTES DE LA LECTURA	CONFRONTACIÓN DE LA HIPÓTESIS DESPUÉS DE LA LECTURA

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: Predecir.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Lo ideal es que el docente lea el cuento con fluidez y entonación, apuntando las letras del cuento a medida que lee.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que lee el texto es importante que converse con los estudiantes acerca del significado de las palabras desconocidas del cuento. Ayudamos a los estudiantes a deducir el significado de las palabras a partir del contexto del cuento.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Sendero: Camino por donde iba la niña.

Organizar: Clasificar elementos, ordenar.

Sorpresa: Momento inesperado.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Para “predecir”: Paramos en cada párrafo de la lectura y preguntamos a los estudiantes: ¿Qué creen que pasará en el siguiente párrafo? ¿Cómo continuará?

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Leemos de nuevo las predicciones que hicieron antes de la lectura del texto. Podemos hacer preguntas como: “¿El cuento se trataba sobre lo que pensamos? ¿Sí? ¿No? ¿En qué sí y en qué no? ¿Terminó como predijeron? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué? ¿Qué cosas les ayudaron a predecir el cuento?”.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra “ahí mismo” en el texto. “¿Quiénes vivían en la casita del bosque? ¿Cómo estaba la casa de los osos cuando llegó Ricitos de Oro?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten: “¿Cómo se sentirían si fuesen uno de los osos?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

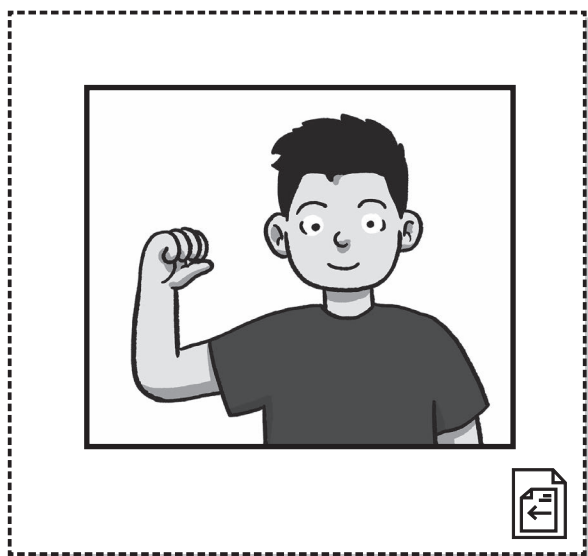


Conciencia fonológica: Enseñamos el gesto correspondiente a la letra “o”.

Escritura (Grafomotricidad):

Aquí el docente puede mostrar cómo hacer la letra “o” sin levantar el lápiz y cada estudiante puede hacerlo en su cuaderno para practicar.

Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



JUEGO: “Encontrando la vocal”

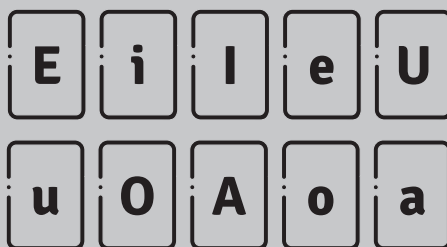
ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

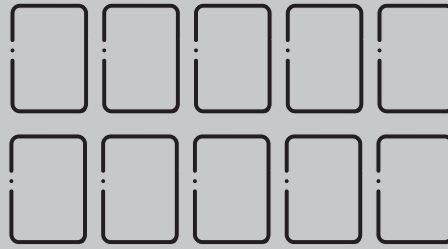
PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**Encontrando la vocal**”.
- 2 El docente prepara tarjetas con las vocales (A-E-I-O-U) y (a-e-i-o-u).

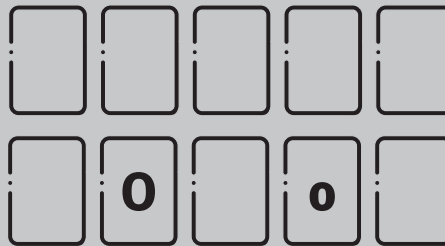


y las pegas de forma desordenada en el pizarrón. Una vez que los estudiantes vieron el orden de las vocales, el docente las dará vuelta de forma que no las vean (es decir, boca abajo).






Luego el docente explica a los estudiantes que el juego consiste en que tendrán que encontrar la vocal (O-o) escondida boca abajo solo señalando con el dedo. Solamente el docente indicará si es correcto o no girando las tarjetas mostrando que no coinciden.



El primer equipo que logre encontrar la vocal: (O) mayúscula y la (o) minúscula, será el equipo ganador. Los estudiantes se agrupan por equipos, irán pasando de a uno y deberán escoger solo dos tarjetas pegadas en el pizarrón. El juego culmina cuando un estudiante encuentra las vocales que la docente presentó.

3 Otorgamos 8 puntos al equipo que encuentre primero.

4 Se vuelve a jugar con dos vocales más (a - e).

5  Al finalizar, el docente felicita a todo el grado y pide un aplauso grupal por la participación.



CIERRE



Hoy estás aportando a construir un mejor país, no olvides nunca el gran valor que tiene tu labor docente.

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Recordamos a los estudiantes las vocales (A-E-I-O-U), seguidamente les preguntamos si les gustó la clase, luego recordamos que aprendimos la vocal “o” y leímos un cuento nuevo: “Ricitos de Oro y los tres osos”.
- Recordamos los personajes principales del cuento y reforzamos el gesto de la vocal “o”.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Comparte con tu familia el cuento “Ricitos de Oro y los tres osos”.

CUENTO: “Ricitos de Oro y los tres osos”

Fuente: Autor William W. Denslow.



Hace mucho tiempo, en una cabaña a la orilla de un gran bosque, vivía una niña llamada Ricitos de Oro. Ella vivía con su abuela, quien la quería profundamente.

Ricitos de Oro un día encontró una cabaña gris con un letrero de madera, el cual mostraba quién vivía allí. Decía: “Papá Oso, Mamá Osa y el Pequeño Osito”. “¡De manera que aquí es donde viven los osos graciosos!”, dijo Ricitos de Oro mientras tocaba la puerta.



Entró y vio que era una casa muy desorganizada pero un fuego brillante ardía en el fogón y sobre este colgaba una olla grande y negra de sopa hirviendo, mientras que en la mesa cercana había tres tazones amarillos de diferentes tamaños. “Un tazón grande para Papá Oso, un tazón mediano para Mamá Osa y un tazón pequeño para el Pequeño Osito”, dijo Ricitos de Oro.



“Esa sopa huele bien”, dijo ella, “pero, ¡oh!, ¡qué casa tan desorganizada! La pondré en orden mientras espero que los osos regresen”. De manera que se puso a organizar todos los elementos de Papá Oso, Mamá Osa y el Pequeño Osito que estaban en la casa.

Cuando entraron los tres osos graciosos se quedaron con los ojos abiertos y sorprendidos, mirando a Ricitos de Oro, luego le dieron la bienvenida a su casa, así como también las gracias de corazón.



A la tarde, la niña dijo que tenía que irse a casa porque su abuela estaría preocupada por ella. Los tres osos no la dejaron marchar sola, así que todos fueron juntos por un sendero del bosque formando un grupo feliz.

CLASE 8

¡LEEMOS UNA FÁBULA!

CAPACIDADES

- Reproduce las vocales en estudio.
- Escucha activa y comprensivamente textos literarios y no literarios.
- Participa activamente en sesiones de lecturas compartidas.

INDICADORES

- Identifica y reproduce las vocales respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Demuestra comprensión de cuentos, poesías, fábulas, adivinanzas y otros textos escuchados recordando: hechos relevantes, personajes principales y sus características físicas y psicológicas más destacadas.
- Escucha con atención y sigue visualmente el texto leído por el docente.

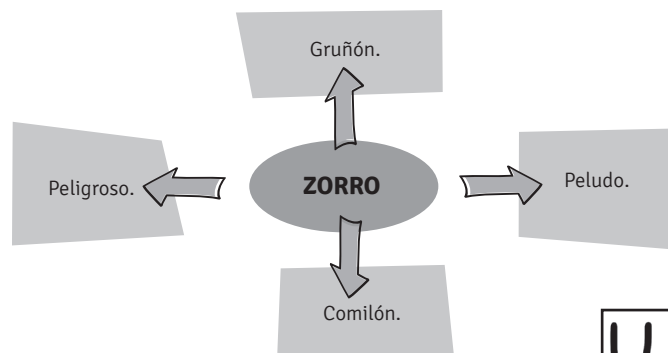
MATERIALES

Láminas: Fábula “El zorro y las uvas”.

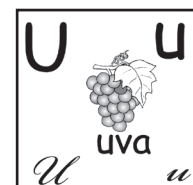


¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

Primeramente, el docente preparará un organizador gráfico. Metodología que consiste en elegir una palabra (en el medio del gráfico) que tenga relación con el texto que van a leer los estudiantes.



Preparamos en una tarjeta la palabra clave del día: “uva”.





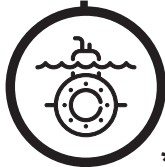
INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Solicitamos a los estudiantes que cuenten sobre las experiencias en sus casas: “¿Contaron a sus familias el cuento ‘Ricitos de Oro y los tres osos’? ¿Qué les pareció?”



Ludolecto te recuerda que todos los estudiantes desean contar sus experiencias, es importante permitir la participación de todos sin olvidarse de establecer que levanten la mano para pedir el turno y así todos los estudiantes pueden participar de forma ordenada.

Lo que vamos a aprender: Les contamos que hoy van a leer una fábula de un zorro que quiere comer unas uvas. Explicamos que la fábula es un relato que deja una moraleja o enseñanza y que ellos deberán identificarla, además aprenderán la letra “u” y a continuar con la estrategia de lectura llamada “predecir”.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Activando nuestros conocimientos previos: Reforzamos el aprendizaje de las vocales con los estudiantes, los mismos dirán palabras que comiencen con diferentes vocales. Las anotamos en el pizarrón de la siguiente forma, dos palabras por letra.

A	E	I	O	U
Amigo. Árbol.	Enano. Elefante.	Iglesia. Indio.	Oso. Ojo.	Uva. Uno.

Formulación de hipótesis: Permitimos que los estudiantes observen las imágenes de la fábula, lean el título y luego hagan hipótesis sobre el contenido. Anotamos en el pizarrón para confrontarlas después de la lectura.



A medida que lee el texto es importante que converse con los estudiantes acerca del significado de las palabras desconocidas del cuento, sin dejar de lado el hábito de levantar la mano y esperar el turno para intervenir en la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: En esta clase presentamos la estrategia de lectura predecir, la cual también se utiliza en el momento de formular hipótesis. Para esta estrategia puede preguntar: ¿Qué crees que va a suceder después? ¿Cuál crees que va a ser el problema del cuento?

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos la fábula “El zorro y las uvas” con expresión y fluidez. Mientras leemos, apuntamos cada palabra del texto de modo que los estudiantes aprendan que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Ayudamos a los estudiantes a deducir el significado de las palabras a partir del contexto de la fábula.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Hambriento: Con mucha hambre.

Tentador: Irresistible, atrayente deseable, apetecible.

Elevada: Alta.

Parral: Planta de la uva.

Piruetas: Saltos, brincos, giros, contorsiones en el aire.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

Predecir. El docente puede decir: “Los lectores geniales siempre tratan de predecir, que quiere decir: Adivinar lo que va a pasar en el cuento”.

Para “predecir”: Paramos en cada párrafo de la lectura y preguntamos a los estudiantes: “¿Qué creen que pasará en el siguiente párrafo? ¿Cómo continuará?”.

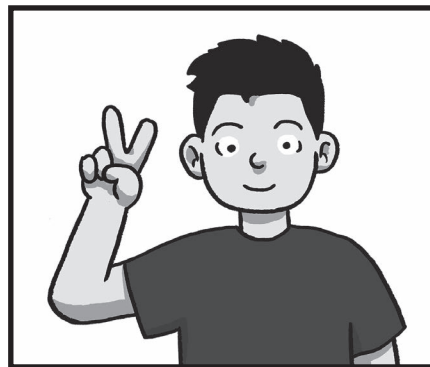
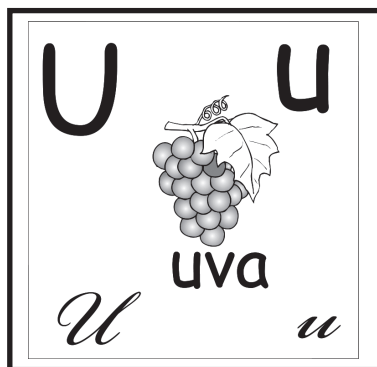
*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Comprobamos con los estudiantes si las hipótesis formuladas fueron acertadas o no. Usamos preguntas como: “¿La fábula se trataba sobre lo que pensamos? ¿Terminó como pensábamos? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, donde primero debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Qué quiso decir el zorro cuando dijo: ‘se me hace agua la boca’? ¿Por qué el zorro dijo que las uvas estaban verdes y que no valían la pena?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: Enseñamos el gesto de la letra “u”. Permitimos que los estudiantes lean su mano cuando gestualizan las diferentes vocales: a, e, i, o, u.





Palabra clave: Sirve de apoyo al estudiante para establecer la relación fonema/grafema (sonido/forma).

Ejemplo:
Abeja para la a.
Bote para la b.
Cama para la c.
Dedo para la d.
Las palabras claves deben siempre ir acompañadas de su ilustración y estar permanentemente a la vista.




ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “El zapateo de la letra u”

Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“El zapateo de la letra u”**. Divida a los Equipos 1 y 2.
- 2 Explique a los estudiantes que comenzará a decir varias palabras y cuando diga una palabra con la letra “u” deberán zapatear.
- 3 Comenzamos primeramente con el Equipo 1. Mencionamos que deben estar atentos para que cuando digamos las palabras con la letra “u” zapateen. El docente dice varias palabras con “u” pero también otras sin “u”, usándolas como distracción. Repetimos los pasos con el Equipo 2.
- 4 Palabras: Avión, perro, uva, micro, auto, único, genial, uno. (Debemos ir mezclando palabras con “u” y palabras sin “u”). Diremos al menos cinco palabras con “u” por cada equipo: Uniforme, útiles, unión, universo, urgente, urbano, usted, usar, uva, uno, único, unicornio, etc. El equipo con menos equivocaciones en el zapateo lleva 6 puntos y el otro equipo 4 puntos.
- 5  Al finalizar, el docente agradece a todos por la participación con un aplauso grupal. Luego anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla de “Navegando hacia la Isla Arcoíris”.

Escritura (Grafomotricidad):

Pedimos a los estudiantes que dibujen en su cuaderno y rotulen:

1. UVAS.
2. El número UNO.

Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos. Si los estudiantes necesitan ayuda, sería bueno que el docente se acerque y guíe el momento.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): El docente puede comentar a los estudiantes lo que aprendieron el día de hoy: “Iniciamos aprendiendo la letra ‘U’, luego desarrollamos las vocales, seguidamente leímos la fábula, buscamos los significados de las palabras y culminamos todos juntos haciendo el gesto de la letra ‘u’”.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

El docente puede explicar que en la próxima clase N° 9 culminarán la Unidad I y la primera parte del juego.

FÁBULA: “El zorro y las uvas”

Fuente: Autor Esopo. “Fábula de Esopo”
Adaptación.



Un zorro hambriento descubrió cierto día unos tentadores racimos de uvas que colgaban de una elevada parra.

–¡Mmmm, qué ricas se ven las uvas! –dijo el zorro.

–¡Se me hace agua la boca! – replicó el zorro.

Le dieron tantas ganas de comer las uvas que empezó a saltar lo más alto posible para alcanzarlas.



Estiraba las uñas para agarrar las uvas una a una, pero estaban ubicadas muy arriba en el parral. Empezó a hacer todo tipo de piruetas en el aire, pero nada le funcionaba. Cansado después de tantos intentos, decidió retirarse del lugar y dijo:

–¡Ay, no valen la pena esas uvas, total, están verdes todavía! –y se fue moviendo su cola.

CLASE 9



Hoy vamos a desarrollar la canción “La mar estaba serena”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios y no literarios.
- Participa activa y ordenadamente en conversaciones espontáneas y guiadas por el docente.
- Identifica las vocales a, e, i, o, u.

INDICADORES

- Demuestra comprensión de cuentos, poesías, fábulas, adivinanzas y otros textos escuchados, recordando:
 - La secuencia de hechos durante los distintos momentos del cuento.
 - Datos extraídos de textos informativos.
- Formula preguntas, hace comentarios y expresa conocimientos pertinentes al tema tratado.
- Expresa ideas, opiniones y sentimientos acerca de los temas tratados y cuentos leídos.
- Reconoce las vocales a, e, i, o, u: fonema, gesto y grafema.
- Responde Falso o Verdadero, según lo leído en el cuento.
- Ordena secuencialmente los hechos ocurridos en el cuento.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Un nombre genial”.

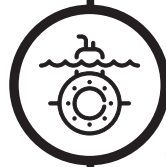


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Recordamos lo aprendido en la clase anterior, recordando la vocal “u” y seguidamente todas las demás vocales.



Lo que vamos a aprender: Comentamos que hoy se realizarán diferentes actividades para ver todo lo que han aprendido en la Unidad 1, “Soy único y genial” del Primer Grado y además leerán un cuento llamado “Un nombre genial”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Preguntamos a los estudiantes: “¿Conocen o escucharon alguna vez el cuento de ‘Un nombre genial?’”.

Formulación de hipótesis: Hacemos preguntas como: “¿De qué se tratará el cuento? ¿Será una historia real? ¿Quiénes serán los personajes principales?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Es un plan desarrollado para comprender mejor un texto. En esta clase usamos la estrategia predecir.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Lo ideal es que el docente lea el cuento con fluidez y entonación, apuntando las letras del cuento a medida que lee.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que lee el texto es importante que conversemos con los estudiantes acerca del significado de las palabras desconocidas del cuento.



Hoy estamos formando a los estudiantes y brindándoles mayores oportunidades para la vida. ¡Gracias por tu compromiso, querido docente!

Aplicación de la Estrategia de la Lectura Comprensiva:

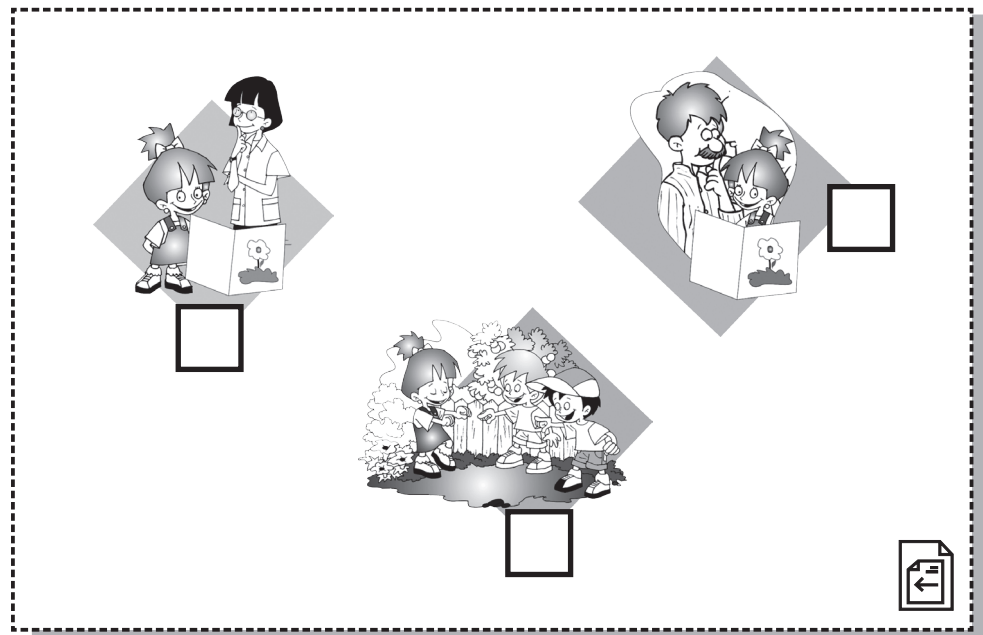
- Para “predecir”: Paramos en cada párrafo de la lectura y preguntamos a los estudiantes: “¿Qué creen que pasará en el siguiente párrafo? ¿Cómo continuará?”.
- Una vez culminada la lectura y análisis del cuento, pasamos a la evaluación de la Unidad 1.

Después de la lectura es la Evaluación.











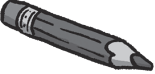

















EVALUACIÓN FINAL

A. Escucha el cuento que te leerá el docente. Luego responde las proposiciones. Escribe un “V” si la respuesta es verdadera o una “F” si la respuesta es falsa.





1. Lila es el nombre de una flor.
 2. El abuelo Aurelio le contó a Lila la historia de su nombre.
 3. Lila estaba triste porque se le había perdido la pelota.
 4. Los compañeros de grado se burlaban de Lila.
 5. El docente no ayudó a Lila.
 6. Los estudiantes aprendieron que todos los nombres son geniales.
- B.** Observa los dibujos del cuento. Recuerda el orden en que sucedieron los hechos. Escribe el número “1” al dibujo que sucedió primero, “2” al que sucedió después, “3” a lo que paso más tarde.



C. Pinta los dibujos cuya palabra comience con la vocal que aparece al inicio de la línea.

a						
e						
i						
o						
u						

D. Escribe dentro del recuadro la vocal con que comienza el dibujo.

8				
---	---	---	--	---



CIERRE

- Al término de la evaluación felicite a los estudiantes por sus producciones.
- Para finalizar la clase: Juegue a cantar la canción “La mar estaba serena” cambiando el sonido de las vocales por una de las vocales en estudio. Pregunte si alguien conoce el mar y que lo describa. A medida que cantan pueden hacer el gesto de la vocal que estaban usando.

CANCIÓN: “La mar estaba serena”

La mar estaba serena
Serena estaba la mar,
La mar estaba serena,
Serena estaba la mar.



Con “e”

Le mer estebe serene,
Serene estebe le mer,
Le mer estebe serene,
Serene estebe le mer.

Con “o”

Lo mor ostobo sorono,
Sorono ostobo lo mor,
Lo mor ostobo sorono,
Sorono ostobo lo mor.

Con “i”

Li mir istibi sirini,
Sirini istibi li mir,
Li mir istibi sirini,
Sirini istibi li mir.

Con “u”

Lu mur ustubu surunu,
Surunu ustubu lu mur,
Lu mur ustubu surunu,
Surunu ustubu lu mur.

CUENTO: “Un nombre genial”

Fuente: Adaptación. Autoras Arcenia Medina y Gabriela Sieveking.

Un día durante el recreo Lila y sus amigos estaban jugando al Tuti-fruti. Cada uno tenía que decir nombres de personas que comenzara con “L”.

–¡Lucía, Lorena, Luciano, Luis! –gritaban los niños. De pronto alguien gritó:
–¡Lila, la morada! ¡Lila, la morada! ¡Tu nombre es un color! ¡Tu nombre es un color!

Todos comenzaron a reírse de Lila. Ella salió corriendo con lágrimas en los ojos.

Ese día al volver a su casa no quiso hablar con nadie. Fue y se sentó debajo del hermoso mango de su patio. El abuelo Aurelio le vio su carita muy triste. Se acercó y le preguntó lo que le sucedía. Ella le contó que unos compañeritos de la escuela se reían de su nombre. Todos le gritaban:
–¡Lila es morada, Lila es morada!

Lila le dijo que se quería cambiar de nombre. El abuelo se sentó a su lado, le acarició la cabeza suavemente y le dijo: –Espérame un rato. Ya te contaré la bella historia de tu nombre.

El abuelo Aurelio entró a la casa y luego salió con un gran libro en sus manos. Abrió el libro y le mostró una hermosa foto de una flor. Le contó que esa flor se llamaba Lila y que sus padres le habían puesto ese nombre porque era la flor preferida de su mamá. Ella se sintió feliz al saber la bella historia de su nombre al ver la hermosa flor.

Al día siguiente Lila llevó el libro a la escuela y le contó a la maestra lo que había sucedido. Ella le propuso que compartiera con sus compañeros la historia de su nombre. La maestra también compartió que su segundo nombre era Margarita, el nombre de una flor. Así todos se dieron cuenta de que todos los nombres son geniales.

ESCALA DE EVALUACIÓN

El docente puntuará cada ejercicio según considere. Presentamos una escala con el nivel de exigencia del 70% como referencia para la puntuación de la evaluación final.

- Puntaje mínimo ideal: 16 puntos (70% es igual a 2 en una escala del 1 al 5).
- Puntaje máximo ideal: 23 puntos. (100% es igual a 5 en una escala del 1 al 5).
- Una manera rápida de distribuir el puntaje es:
 1. Dividir el total de puntos máximos esperados (23) con la cantidad de ejercicios disponibles en la evaluación.
 2. Atribuir más puntos a los ejercicios con más indicadores presentados.

NIVEL DE EXIGENCIA 70%

Puntaje	23	22	21	20	19
Puntaje de logro	100%	96%	91%	87%	83%

Puntaje	18	17	16	15	14
Puntaje de logro	78%	74%	70%	65%	61%

Puntaje	13	12	11	10	9
Puntaje de logro	57%	52%	48%	43%	39%

Puntaje	8	7	6	5	4
Puntaje de logro	%	%	%	%	%

Puntaje	3	2	1
Puntaje de logro	%	%	4%



**MATERIAL
DE APOYO**

ELABORANDO MI DADO

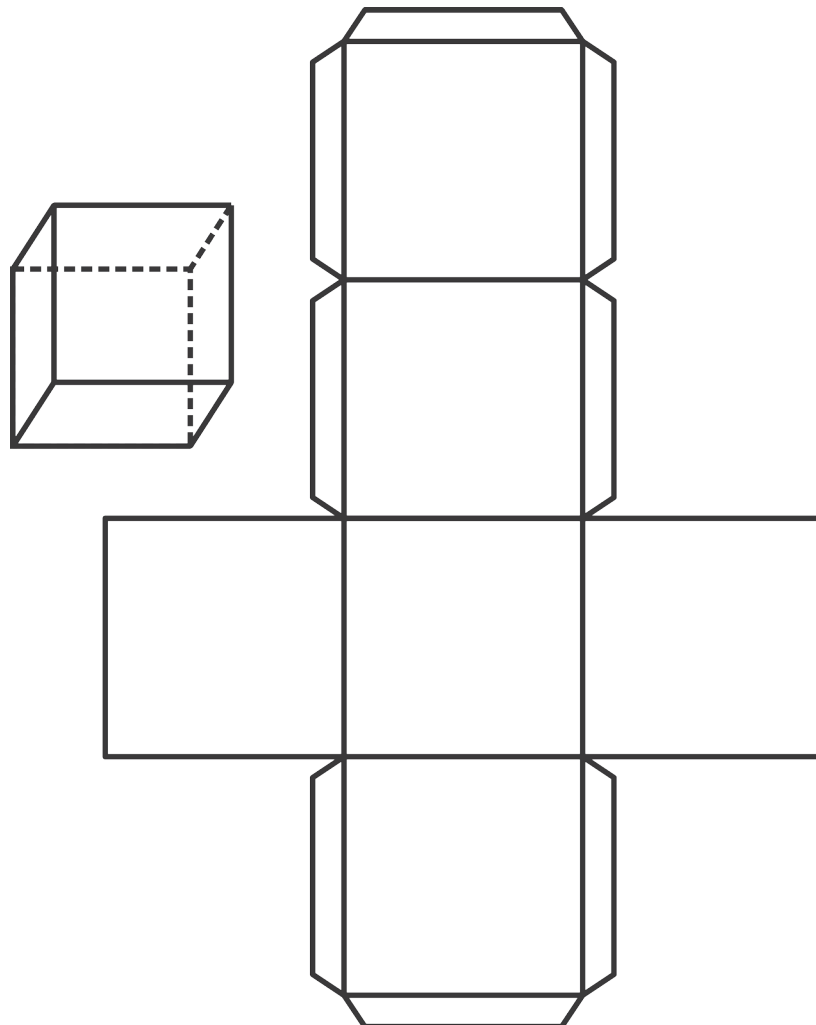


Dado - Guía de elaboración: El dado es una herramienta divertida, capaz de adaptarse a muchos juegos y servir para enseñar una amplia variedad de temas.

La elaboración es sencilla:


- Primero, elegimos el material del que vamos a hacer, se sugiere utilizar cartón duro si es posible, o cartón común.
- Se dibuja como el ejemplo gráfico que presentamos más abajo, los cuadrados pueden ser de 15 x 15 cm para que sean bien grandes y todos vean.
- Antes de cortar ya se puede escribir lo que queremos que diga en las caras: Números, colores, nombre o animales.
- Cortamos todo alrededor del dado (ningún corte en el medio) y doblamos todas las caras y las pestañas.
- Los dos cuadrados a los costados serán las bases, enrollamos la parte más larga hasta la otra punta para que sean el cuerpo.
- Colocamos plasticola o algún pegamento en las pestañas y vamos pegándolas en la parte interna del dado hasta cerrarlo por completo. Presionar en las pestañas para pegarlas mejor, la última que cierre el cubo será la única que no podremos presionar.

¡Ya está listo el dado!





NOTAS



A series of horizontal dotted lines for writing notes.



UNIDAD 2

COCINANDO CON
MIS COMPAÑEROS

CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifica las vocales a, e, i, o, u y la letra m.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y propósito del texto con base en las ilustraciones, con los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas, y predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber al respecto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído.
- Reconoce las vocales a, e, i, o, u y la letra m: fonema, gesto y grafema.

MATERIALES

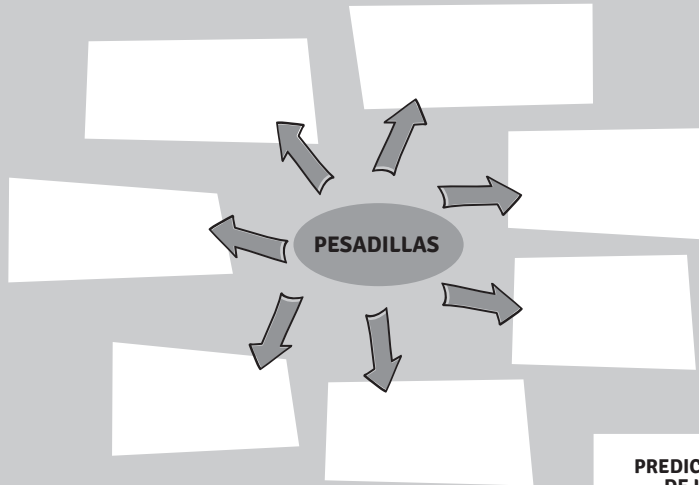
Láminas: Cuento “El miedo de Lila”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Escribimos en el pizarrón o sulfito el título “Palabras con m”.
- Pegamos el cuento “El miedo de Lila” en un lugar visible de la clase.

Organizador gráfico:

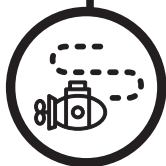


- La lectura de este texto la vamos a realizar durante varias clases, de modo que los estudiantes puedan familiarizarse con el cuento. Cada día trabajaremos un aspecto diferente de modo que resulte novedoso y variado para el estudiante.
- Dibujamos en el pizarrón un organizador gráfico, con un círculo en el centro y varios círculos alrededor.
- Nos servirá para ir anotando lo que los estudiantes asocien con la palabra “pesadillas”.

- Preparamos un cuadro de doble entrada para la formulación de hipótesis.

Cuadro de doble entrada:

PREDICCIONES ANTES DE LA LECTURA	PREDICCIONES DESPUÉS DE LA LECTURA



INICIO



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “Todos somos superhéroes”

N°	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Todos somos superhéroes” .
2	El docente copia la tabla de: “¿Cuál es tu nombre de superhéroe?” en el pizarrón o en un sulfito.
3	El docente explicará que deben buscar sus nombres de superhéroes en la tabla, utilizando la inicial de su primer nombre y su primer apellido. Seguidamente el docente escribe en el pizarrón el nombre del superhéroe de cada estudiante. Luego cada estudiante dibuja a su superhéroe y se lo pegan en el pecho, para que todos los demás estudiantes lo vean. Atención, si son más de 30 estudiantes, escribir los primeros 10 nombres de superhéroes y los demás nombres decir de forma oral.
4	Seguidamente el docente solicita que se junten de a dos, pero deberán hacerlo con: <ul style="list-style-type: none">• un integrante del Equipo 1 de la unidad pasada y• un integrante del Equipo 2 de la unidad pasada.
5	Cuando todos estén agrupados de a dos, el docente separa a la mitad de los dúos de un lado y a la otra mitad del otro, aquí se formarán los nuevos equipos de la unidad 2. Salvo consideración distinta del docente.
6	Recuerda, es muy importante que los integrantes de los equipos no sean los mismos de la primera unidad. Mezclar los integrantes ayudará a la integración del grupo. (En este juego utilizamos la estrategia de LPA: Visualizar).

¿CUÁL ES TU NOMBRE DE SUPERHÉROE?

A	Rayo	Maravilloso
B	Caballero	Rojo
C	Soldado	Misterioso
D	Maestro	Invisible
E	Fantasma	Veloz
F	Mano	Valiente
G	Sombra	Risueño
H	Cometa	Brillante
I	Estrella	Silencioso
J	Empanada	Antiguo
K	Flecha	Gracioso
L	Cohete	Poderoso
M	Robot	Verde
N	Capitán	Justiciero
O	Doctor	Luz
P	Joven	Genial
Q	Súper	Radical
R	León	Espacial
S	Espía	De Fuego
T	Pantera	De Hierro
U	Mago	Mágico
V	Hombre/Mujer	Líder
W	Serpiente	Voladoro
X	Xilófono	Con un xilófono
Y	Leyenda	Legendario
Z	Guardián	Del Bien



Conexión Personal:

Explicamos que una conexión es una unión entre dos cosas o dos ideas que debemos unirlos como dos cordones.

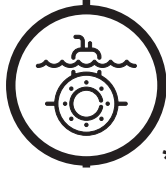
Expresamos que uno de los cordones representa el cuento que están leyendo y el otro representa su mente donde van pensando sobre algunas experiencias parecidas a la del cuento que ellos u otras personas conocidas hayan vivido.

Estas experiencias o conocimientos ayudarán a comprender mejor el texto. Recordamos que, a medida que los estudiantes lean, vayan haciendo sus conexiones personales.

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Reunimos a los estudiantes en el área de reencuentro, con el fin de que ellos puedan interactuar y expresar ideas mirándose unos a otros.
- Invitamos a los estudiantes a compartir acerca de algo que les fue difícil en la unidad 1.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán un cuento donde trabajarán con estrategias de lectura comprensiva: Conexión personal y el texto, luego van a dibujar una experiencia personal en relación al texto y aprenderán la letra “m”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.



Activación de conocimiento previo: Antes de la lectura es importante que los estudiantes puedan aportar sus ideas y conocimientos acerca del tema para así participar más e interesarse por la lectura que harán y comprender mejor el texto.

Activando nuestros conocimientos previos: Solicitamos a los estudiantes a que digan palabras relacionadas con “pesadillas”, y las anotamos en el organizador gráfico.

Activación de conocimiento previo: Antes de la lectura es importante que los estudiantes puedan aportar sus ideas y conocimientos acerca del tema, para así participar más e interesarse por la lectura que harán y comprender mejor el texto.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a expresar sus ideas respecto a lo que sucederá en el cuento, basándose en las imágenes del texto y la lectura del título: “El miedo de Lila”.
- Alentamos a que expresen diferentes predicciones sobre el texto, las anotamos en el cuadro de doble entrada. Recordamos nuevamente lo que es un título. Leemos el título del cuento. “¿De qué creen que tratará el cuento?”.



Es recomendable, a medida que vamos leyendo el texto, que también indiquemos con el dedo o regla las partes del escrito que estamos sonorizando, de esta forma los estudiantes conocen y relacionan el sonido (fonema) con las letras (grafema).

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

Explicamos a los estudiantes que en esta unidad aprenderán a usar una segunda estrategia de lectura que les ayudará a comprender mejor los textos que leerán. La estrategia que aprenderán es: Conexión personal.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “El miedo de Lila” con fluidez y entonación. Al leer, apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y permitimos que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Horrible: Que causa horror, muy malo, pésimo.

Mágico: Maravilloso, que tiene magia.

Perseguir: Ir detrás de algo o alguien con alguna intención.

Celebrar: Festejar.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos las estrategias de lectura: Predecir y las conexiones personales.
- Leemos la primera oración del cuento e invitamos a predecir. “¿Por qué creen que Lila se despertó gritando?”.
- Para hacer “conexiones personales” comentamos a los estudiantes nuestra conexión personal con el cuento. Ejemplo: “Recuerdo que una noche desperté muy asustado porque había soñado que me perseguían unos perros muy bravos”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Alentamos a los estudiantes a que recuerden las predicciones que hicieron al leer el título y al observar las imágenes del cuento. Solicitamos que expresen si las hipótesis fueron acertadas o no. Formulamos preguntas como: “¿Sucedió lo que nosotros pensábamos que iba a pasar en este cuento? ¿Por qué?”. Los felicitamos por su participación.

Análisis de interrogación:

- Exponemos preguntas explícitas, en donde la información se encuentra en el texto. “¿Cómo se llama la niña del cuento? ¿Quiénes conformaban la familia?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Cómo te sentirías si tuvieras ese tipo de sueños? ¿Por qué?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:



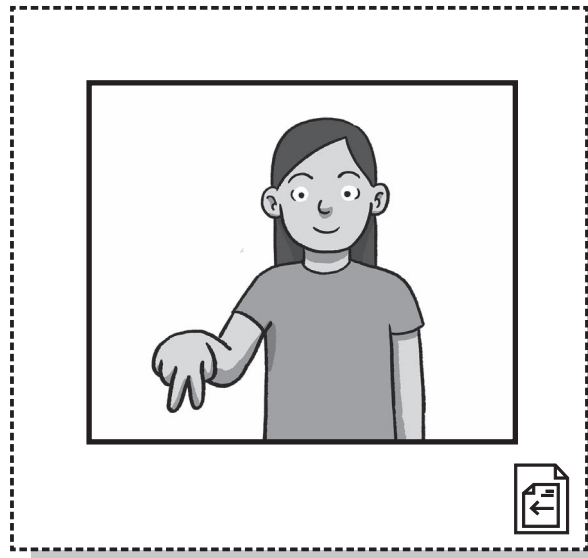
Conciencia fonológica:

- Presentamos la letra en estudio “M”, escribimos algunas palabras que empiecen con esa letra. Ejemplos: Mamá, mesa, marrón, mirar, morder. Leemos sin segmentar las letras y pedimos a los estudiantes que identifiquen y pronuncien cuál es la letra que se presenta en cada palabra.
- Podemos acompañar con el gesto de la letra “M”.

Ejemplo gráfico:



Recuerda que, aunque los estudiantes no lean ni escriban, vamos a introducirlos al mundo de las letras.
¡Motivemos a los estudiantes para que mejoren día a día!



Escritura (Grafomotricidad): Animamos a los estudiantes a pensar y luego dibujar sobre alguna pesadilla que han tenido. Pedimos que nos expliquen verbalmente lo que buscaron representar.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

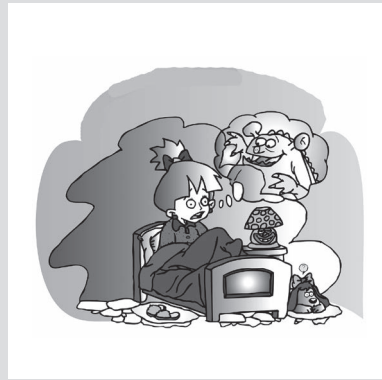
- Reunimos a los estudiantes e invitamos a compartir sus dibujos.
- Recogemos las producciones para situarlas en los paneles de la clase.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Con ayuda de la familia pregunta alguna pesadilla que hayan tenido, por ejemplo: “¿Alguna vez alguien de tu familia tuvo pesadillas o sueños?”.
- En la próxima clase comparte las experiencias.

CUENTO: “El miedo de Lila”

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.



Despertó asustada gritando: “¡Mamá! ¡Papá!”. Sus papás corrieron a ayudarla. Había tenido un horrible sueño. Sentía mucho miedo. Un gran monstruo le perseguía en sus sueños todas las noches.



Sus padres y hermanos le tranquilizaban trayéndole su muñeca y a sus mascotas Lulú, la tortuga, y la perrita Loli. Pero nada funcionaba.



La abuela Meche se enteró del asunto y se le ocurrió una manera de ayudarla. Prepararía la chipa mágica, la que tiene el poder de borrar los malos sueños. La abuela Meche le pidió a Lila que dibujara al monstruo de sus sueños. Juntas miraron al monstruo dibujado y lo fueron borrando poco a poco. El miedo de Lila iba desapareciendo lentamente.



Finalmente celebraron comiendo la rica chipa mágica y entonces el miedo desapareció para siempre. La abuela Meche espantó los malos sueños como un verdadero mago.

CLASE 2

APRENDEMOS A ESCRIBIR LA "M" Y LA "m" (MAYÚSCULA Y MINÚSCULA)

CAPACIDADES

- Identifica las vocales a, e, i, o, u y la letra m.
- Reproduce las vocales y la consonante en estudio.

INDICADORES

- Identifica las sílabas iniciales en palabras ma, me, mi, mo, mu.
- Lee palabras con las sílabas directas.
- Identifica palabras que comienzan como palabras claves del cuento.
- Identifica y escribe la letra "m" respetando su punto inicial, desarrollo y final.

MATERIALES

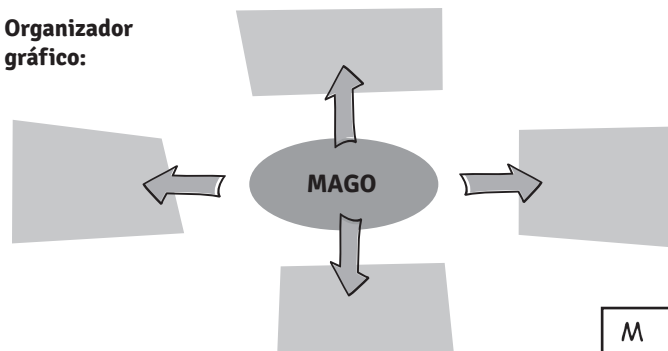
Láminas: Cuento "El miedo de Lila" (láminas), papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



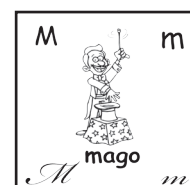
¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Escribimos en el pizarrón o sulfito el título "Palabras con 'm'".
- Pegamos el cuento "El miedo de Lila" en un lugar visible de la clase.
- Preparamos un organizador gráfico con la palabra "mago".

Organizador gráfico:



Palabra clave:





INICIO



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.
Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.


Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “Presentación de los superhéroes”

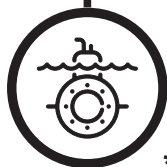
Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | | |
|---|---|
| 1 | Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Presentación de los superhéroes” . Recuerde que los Equipos 1 y 2 fueron establecidos en la primera clase. |
| 2 | En este juego los estudiantes presentarán a su personaje. La cual consistirá en: Decir su superpoder con una pose o un movimiento especial. <ul style="list-style-type: none"> • Un ejemplo: “¡Hola, soy ‘x’ y mi poder es hacer reír a todo el mundo!”. • Tratemos de estimular la participación y la creatividad de los estudiantes. |
| 3 | Seguidamente por turno van pasando de a dos integrantes (del mismo equipo) y el docente les pregunta cómo solucionarían con sus poderes y trabajando en equipo las siguientes situaciones: <ol style="list-style-type: none"> 1. En la clase anterior leímos el cuento “El miedo de Lila”. ¿Cómo ustedes les ayudarían a Lila con sus malos sueños? 2. ¿Cómo ayudarían en sus casas con sus superpoderes? 3. ¿Les gustaría ayudar a la escuela con su superpoder? <ul style="list-style-type: none"> • Las preguntas se pueden repetir. • Si el docente tiene ideas para más preguntas, puede incluirlas. <p>Aquí es importante permitir que pasen a presentar sus respuestas todos los estudiantes; si algún estudiante no se anima a hacerlo, podemos motivarlo diciéndole que lo podrá hacer con su compañero de equipo.</p> |
| 4 | El docente otorgará entre 2 y 5 puntos por la calidad de la respuesta. |
| 5 |  <p>Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (En este juego utilizamos la estrategia de LPA: Visualizar y recordamos el cuento de la clase anterior).</p> |

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Reunimos al grado para que comenten la tarea realizada con ayuda de la familia: Sobre experiencias personales con las pesadillas. Los felicitamos por su participación.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán de nuevo el cuento: “El miedo de Lila”. Aprenderán a identificar la letra “m” y su correspondiente sonido y gesto.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Invitamos a los estudiantes a recordar el inicio, desarrollo y final del cuento: “El miedo de Lila”.
- Conversamos con los estudiantes acerca de la magia de la abuela Meche y luego con el organizador gráfico preguntamos a los estudiantes: “¿Qué saben o asocian a la palabra mago?”. Anotamos en el organizador gráfico las respuestas.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Explicamos a los estudiantes que en esta clase nuevamente aplicarán la estrategia de lectura: Conexión personal y el texto, donde se busca la conexión del texto con la historia personal.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en voz alta el cuento “El miedo de Lila” y apuntamos cada palabra con la regla o con el dedo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Reforzamos los significados de las palabras desconocidas dentro del cuento.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras leemos el cuento fomentamos a los estudiantes que expresen lo que van pensando y a relacionar el texto con sus historias personales, el objetivo final es que expresen sus ideas a partir de lo leído.
- Utilizamos preguntas como las siguientes: “¿Se recuerdan de los sueños que tienen? ¿Qué tipo de sueños tienen?” (conexión personal).

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Análisis de interrogación:

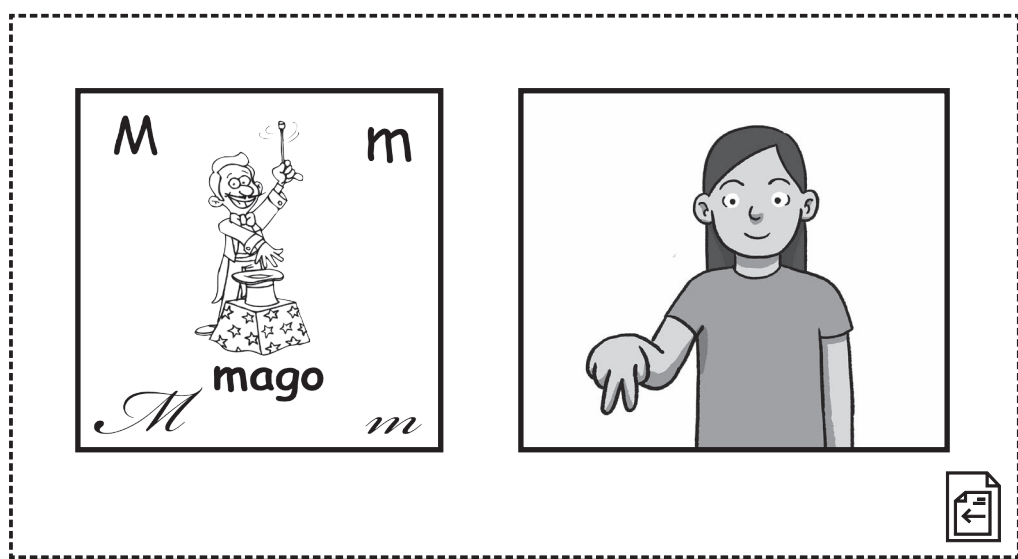
- Exponemos preguntas explícitas, donde la información se encuentra en el texto. “¿Por qué Lila despertó asustada? ¿Qué preparó la abuela Meche?”.

- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Creen en la magia de la chipa para sacar los sueños malos? ¿Por qué?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Palabra clave:

- Presentamos la palabra clave “mago” en una tarjeta.
- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, enfatizando el sonido /m/.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “m”, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Recalcamos nuevamente el uso de la mayúscula y minúscula.
- Enseñamos el gesto de la letra “m”.



- Mostramos con las manos los gestos correspondientes a la sílaba “ma”. Pronunciamos la sílaba sin segmentar las letras, de modo que los estudiantes aprendan a leer de la misma forma en que se habla.
- Invitamos a los estudiantes a leer sus manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: ma, me, mi, mo, mu.
- Con los gestos de las letras estudiadas, pedimos a los estudiantes que lean nuestros gestos y lo expresen verbalmente: mano, mamá, Memo, mima, ama, Ema, mío.
- Los felicitamos por los buenos lectores que son.

Escritura (Grafomotricidad):

- Modelamos en el pizarrón la forma en que se escribe la “m”.
- Seguidamente pasan por turno y en el pizarrón unen los puntos de la letra en estudio: “Mm”. Lo ideal es que pasen un máximo de 3 estudiantes.



Ejemplo gráfico:



Pedimos a los estudiantes que escriban la letra “m” individualmente en sus cuadernos, hasta completar la línea.

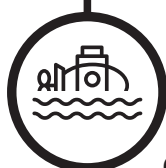
.....

.....

.....

.....

Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas:
Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que compartan sus trabajos realizados en el cuaderno y recuerden el sonido y gesto de la letra “M”.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):
Con ayuda de la familia, dibuja una chipa en el cuaderno.

CLASE 3



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).



Los Textos Auténticos

son los textos que rodean a los estudiantes en su ambiente y le dan información práctica. Ej.: Afiches, letreros, boletas de compras, recetas, volantes, diarios y revistas que traen noticias, avisos económicos, avisos publicitarios, etc.

LEEMOS SOBRE LA HISTORIA DE LA CHIPA

CAPACIDADES

- Reconoce diferentes tipos de textos.
- Identifica la estructura de diferentes tipos de textos.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Identifica características de los diferentes tipos de textos.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo: Texto auténtico.

MATERIALES

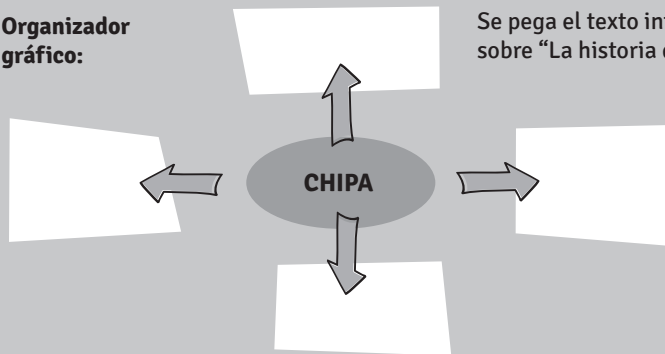
Láminas: Texto informativo “La historia de la chipa”, papeles sulfito y pinceles o marcadores.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

En el pizarrón o en un papel sulfito dibujamos un organizador gráfico para anotar los conocimientos previos de los estudiantes acerca de la chipa.

Organizador gráfico:



El organizador gráfico permite recoger conocimientos del estudiante acerca de un tema. Para ello se elige una palabra clave relacionada al tema. Los estudiantes van expresando lo que saben, el docente lo anota y así va formando una constelación de palabras. **Ejemplo Chipa:** Comida que se hace de almidón, se cocina en tatakua, se vende en las calles de la ciudad, tiene distintas formas y sabores, etc.



JUEGO: “Supernombre”


ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.

Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | | |
|---|--|
| 1 | Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Supernombre” . Los Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se separan. |
| 2 | Se reúnen en cada equipo y deben crear el nombre de su equipo de superhéroes, como “la liga de la justicia” o “el grupo fantástico”, también puede ser en guaraní, y luego compartirán con la clase el nombre que eligieron y los pegamos con todos los dibujos de cada uno de los superhéroes que dibujaron en la clase anterior o bien las volvemos a dibujar en esta clase. El docente deberá otorgar 3 puntos al nombre más creativo, e intentar dar 3 puntos al otro equipo por alguna razón (el equipo más atento o más gracioso). |
| 3 |  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (En este juego utilizamos la estrategia de LPA: Visualizar). |

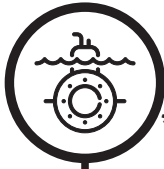


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Alentamos a que los estudiantes muestren los dibujos de la chipa realizados. Los felicitamos por sus logros.
- Invitamos a los estudiantes a recordar el cuento que leyeron la clase anterior y comentamos sobre lo que la abuela Meche había preparado.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán un texto informativo acerca del origen de la chipa. También aprenderán a leer sílabas y a identificarlas con su correspondiente sonido y gesto.

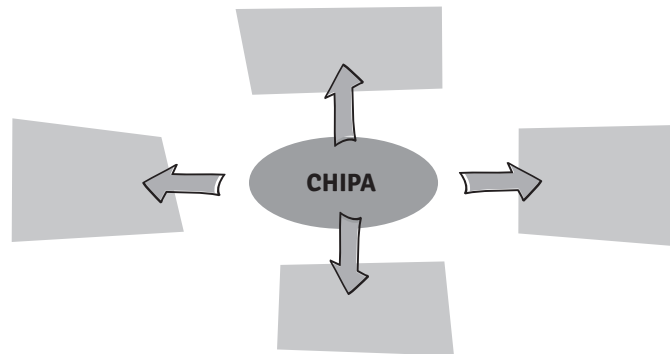


DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a expresar diferentes ideas relacionadas a la chipa, por ejemplo: chipa argolla, chipa so'o, chipa almidón, etc.

Organizador gráfico:



- Leemos del organizador gráfico las ideas que los estudiantes expresaron. Al finalizar, los invitamos a darse un gran aplauso.

Formulación de hipótesis:

- Comentamos que leerán un texto informativo sobre el origen de la chipa.
- Preguntamos lo que saben acerca del origen de la chipa.
- Leemos el título y preguntamos: “¿Qué información creen que nos dará el texto sobre la chipa?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexiones personales”, que les ayudará a comprender mejor el texto que leerán. Recordamos lo que es una conexión personal: La conexión del texto con la experiencia personal de los estudiantes.
- Alentamos a los estudiantes a que en diferentes puntos de la lectura hagan conexiones personales.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto informativo “La historia de la chipa” con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto, conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.



Recuerde a los estudiantes que un texto informativo es un texto que nos enseña acerca de un tema.



Cuando los **estudiantes tienen suficientes oportunidades** para expresarse de forma oral, en situaciones espontáneas o planificadas por el docente, desarrollan sus capacidades de reflexión y análisis, sus habilidades sociales y una autoestima positiva. Es importante que en las lecturas y conversaciones acerca del tema tengan múltiples oportunidades para expresar ideas, opiniones y conocimientos.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Origen: Inicio, comienzo.

Típico: Propio, personal.

Consume: Se come.

Tradición: Costumbre, hábito.

Elaborar: Fabricar, preparar.

Hornearla: Cocerla, tostarla.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos la estrategia de lectura comprensiva: Conexiones personales.
- Para hacer conexiones personales, les contamos a los estudiantes nuestra conexión personal con el texto. Por ejemplo: “Recuerdo cuando era niña que íbamos a la casa de la abuela en Semana Santa y toda la familia amasábamos la masa preparada por mi abuela. Con ella hacíamos palomitas, argollas y bollitos. Luego las metíamos al tatakuá. Cuando sentíamos el rico aroma las sacábamos y saboreábamos con un rico cocido”.
- Solicitamos a los estudiantes a que hagan sus conexiones personales con el texto que van leyendo. Alentamos a los estudiantes a relatar algunas de sus experiencias con la chipa.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Pedimos que recuerden las predicciones que hicieron al leer el título. Solicitamos que expresen si las hipótesis fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿El texto informativo se trató sobre lo que pensábamos? ¿Por qué?”.

Análisis de interrogación:

- Exponemos preguntas explícitas, en las cuales la información se encuentra en el texto. “¿Cuál es el origen de la chipa?”.
- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué la elaboración de la chipa se convierte en un gran acontecimiento familiar?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Invitamos a los estudiantes a escuchar nuevamente el texto con detención. Les pedimos que digan “ahí” cada vez que lean una palabra que comience con el sonido de la letra /m/. Ejemplo: Mandioca, masa, moldeadas, mano, mucho y madrugan.
- Demostramos con las manos los gestos correspondientes a la sílaba “ma”. Pronunciamos la sílaba sin segmentar las letras, de modo que los estudiantes lean nuestras manos y vayan diciendo palabras que comiencen con la sílaba leída. Ej.: Mostramos con las manos la sílaba “mo” y los estudiantes dicen palabras como: Moto, molino, monstruo, etc. Repetimos lo mismo con todas las sílabas.

Escritura (Grafomotricidad):

- Invitamos a los estudiantes a escribir en el cuaderno las siguientes sílabas: ma, me, mi, mo, mu.
- Seguidamente, observamos los dibujos y solicitamos que elijan uno, luego lo dibujarán y escribirán la sílaba identificada. Ejemplo: Mo (dibujo de una moto), Me (dibujo de una mesa), Ma (dibujo de una manzana), Mi (dibujo de un micro), Mu (dibujo de un murciélago).




- Presentamos directamente el dibujo desde la guía.

Ejemplo gráfico:



Ejercicios:

- Decimos y gesticulamos la siguiente oración: Ema ama la chipa.
- Los estudiantes leen la mano (gestos) del docente y escriben las palabras sobre la línea. Ejemplo:

..... la 

- Se puede dibujar la chipa en el pizarrón para completar la oración.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Escribimos en el pizarrón la siguiente autoevaluación sobre la clase que se desarrolló en el día y los estudiantes escribirán en sus cuadernos los siguientes símbolos: ✓ X
- Para este ejercicio sería bueno que el docente presente un ejemplo de cómo hacerlo de manera sencilla en el cuaderno:
- Enumeramos las oraciones y al lado se coloca uno de los dos símbolos: ✓ X

- | | | |
|--------|--------|--------|
| 1. ✓ X | 3. ✓ X | 5. ✓ X |
| 2. ✓ X | 4. ✓ X | 6. ✓ X |

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Conversa con tu familia acerca de cómo se hace la chipa. Pide que anoten los ingredientes necesarios y la forma de preparación en tu cuaderno.

LO QUE APRENDÍ	SÍ	NO
1. Conversamos sobre lo que sabía acerca de la chipa.		
2. Leímos un texto informativo sobre la historia de la chipa.		
3. Conversamos sobre el texto informativo.		
4. En el texto identificamos palabras que comienzan con “m”.		
5. Escribimos las sílabas iniciales de cada dibujo.		
6. Escribimos una oración.		

TEXTO: “Historia de la chipa”

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.



El origen de la chipa es desconocido, no se sabe dónde ni cuándo nació. Lo que sí sabemos es que es un plato típico del Paraguay, ya que sus ingredientes básicos, el almidón o la harina de mandioca y el queso Paraguayo, son propios de nuestra tierra. Chipa es un nombre de origen guaraní que significa “torta”.



La chipa se consume todo el año, pero durante la Semana Santa es tradición elaborarla para compartir en familia. La preparación de la chipa es un gran acontecimiento donde todos los integrantes de la familia trabajan haciendo su masa, dándole formas de argollas, trenzas o de palomitas, y hornearlas en el tatakua.



Es costumbre que los estudiantes regalen una argolla grande de chipa con las palomitas moldeadas a mano a sus padrinos como regalo de Pascuas. En las ciudades de Paraguay hay mucha gente que se dedica a la venta de chipa. Todos los días madrugan para hacer la chipa, hornearla y luego salir a venderla por las calles de la ciudad.

CLASE 4



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).



¡Hoy iniciamos nuestro proyecto de elaboración de chipa!

CONOCIENDO LA RECETA TRADICIONAL DE LA CHIPA

CAPACIDADES

- Reconoce diferentes tipos de textos.
- Identifica la estructura de diferentes tipos de textos.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Conversa con sus compañeros en situaciones espontáneas o guiadas sobre experiencias personales.

INDICADORES

- Identifica el tipo de texto: Receta.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Comenta experiencias personales, opiniones, ideas en conversaciones espontáneas o guiadas.

MATERIALES

Láminas: Texto “La receta de la chipa tradicional” (Chipa almidón), papeles sulfito, pinceles, cartulina amarilla, un palo para simular una varita mágica y cinta adhesiva.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto de la receta de la chipa tradicional en el pizarrón.
- Elaboramos un cuadro de lluvia de ideas, como el siguiente:



Ejemplo gráfico
Varita mágica:



- Preparamos una varita mágica, que servirá de motivación para que los estudiantes respondan las consignas del docente: Seleccionamos un palo, dibujamos una estrella de cartulina amarilla y la pegamos en el extremo del palo.

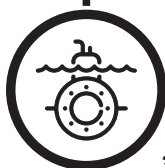


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Solicitamos a los estudiantes que compartan la tarea.
- Pedimos que formen grupos de 4 integrantes para comentar sobre los ingredientes y la forma de preparación de la chipa. Los felicitamos por sus aportes.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase aprenderán a leer una receta, jugarán el juego de la varita mágica, aprenderán a escribir palabras con la letra “m” y conversarán sobre lo que desean conocer acerca de la chipa.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Activando nuestros conocimientos previos:

- Dibujamos en el pizarrón o en un papel sulfito un cuadro de lluvia de ideas, como el siguiente, para anotar las ideas del cómo se escribe una receta.
- Estimulamos la participación de los estudiantes. Anotamos sus ideas en el cuadro.



Lluvia de ideas sobre cómo se escribe una receta.



Aquí podemos explicar a los estudiantes que la receta es un tipo de texto donde se encuentra información que sirve para saber cómo preparar una comida. En la receta se nombran los ingredientes necesarios y la forma de preparación.

Formulación de hipótesis:

- Alentamos a los estudiantes para que observen el texto sobre la receta de la chipa. Leemos el título del texto y preguntamos: “¿De qué crees que tratará el texto? ¿Por qué? ¿Qué tipo de texto será?”.
- Una vez que los estudiantes analicen la estructura del texto y su propósito, conversamos acerca de lo que es una receta.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

Explicamos a los estudiantes que en esta clase utilizaremos la estrategia de lectura: Conexión personal. Recordamos lo que es una conexión personal y que en diferentes puntos de la lectura iremos aplicando la estrategia.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “La receta de la chipa tradicional”. Al leer, apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Grasa: Manteca o sebo de un animal.

Gramos: Medida de peso correspondiente a los ingredientes.

Mezclar: Juntar, unir, incorporar algo con otra cosa.

Disuelta: Mezclar.

Incorporar: Agregar, unir algo a otra cosa que haga formar un todo homogéneo.

Integrar: Incorporar, agregar.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos la estrategia de lectura: Conexión personal.
- Motivamos a los estudiantes a hacer conexiones personales relacionadas con momentos en que hayan cocinado o alguna experiencia en relación a la elaboración de las chipas y de la utilización de recetas para cocinar. Para ello, formulamos preguntas tales como: “Cuenten ¿alguna vez cocinaron o ayudaron a cocinar?”. “¿Han preparado chipas alguna vez? ¿Cómo lo hicieron?”. “¿Suelen ver cuando alguien de tu familia utilizan recetas para preparar alimentos? ¿Cómo lo hacen?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis:

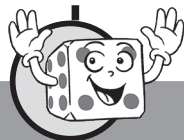
- Verificamos con los estudiantes las predicciones que realizaron antes de la lectura.
- Formulamos preguntas como: “¿Trató el texto de lo que imaginaron?”.

Análisis de interrogación:

- Exponemos preguntas explícitas sobre el texto, donde la información se encuentra ahí mismo. “¿Qué ingredientes son necesarios para elaborar una chipa?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que piensan y sienten. “¿Te gustaría elaborar una chipa con los compañeros? ¿Por qué?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:


Conciencia fonológica: Pedimos a los estudiantes que pasen a señalar en el texto de la receta tradicional las palabras que llevan la letra en estudio “m” y las anotamos en el pizarrón: Mezclar, amasar, armar, masa muy mojada, minutos, tamaño, forma.



JUEGO: “La varita mágica”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ La varita mágica ”. Los Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan.
2	Para este juego se necesita un palo con una estrella de cartulina pegada en su extremo que cumplirá la función de una varita mágica.
3	Invitamos a los estudiantes a formar un círculo por cada equipo. Iniciamos el juego pronunciando las palabras mágicas “Abracadabra, conviértanse en ” y apuntando a los estudiantes con la varita mágica decimos una sílaba: “mo, mu, me, mi, ma”.
4	Los estudiantes deben completar la sílaba, formando una palabra, por ejemplo: Mono, mosca, mosquito, murciélago, mariposa.
5	 Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (En este juego utilizamos: Conciencia fonológica y reforzamos las sílabas “ma, me, mi, mo, mu”).

Escritura (Grafomotricidad): Invitamos a los estudiantes a escribir en sus cuadernos y a observar los dibujos que les mostraremos. Escribiremos en el pizarrón las palabras sin completar, para que ellos completen en sus cuadernos con la sílaba que falta observando los dibujos.



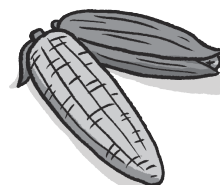
al..... dón



..... ndioca



..... sa



..... íz

Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas:
Letras sueltas o garabatos.



Iniciando el proyecto: Elaboración de la chipa.

- Proponemos a los estudiantes la idea de elaborar chipas con sus compañeros en la escuela.
- Invitamos a los estudiantes a formar grupos de 4 a 5 integrantes para conversar acerca de lo que desean conocer sobre la chipa. Aquí pueden aparecer preguntas como: “¿De dónde se saca el almidón? ¿Por qué se hace la chipa en Semana Santa? ¿Por qué se le da diferentes formas a la chipa en Semana Santa? ¿Por qué es tradición cocinar la chipa en el tatakua? ¿Cómo se elabora el tatakua? ¿Cuáles son los diferentes tipos de chipas que se elaboran?”.
- Después de unos minutos los alentamos a que expresen sus ideas y las anotamos en el pizarrón o en un papel sulfito. Propiciamos un ambiente de intercambio de opiniones donde se respeten las ideas de cada estudiante y el turno para hablar.
- Distribuimos 2 a 3 preguntas por grupos para que averigüen sus respuestas con la ayuda de sus familiares. Pedimos que se preparen para compartir lo aprendido al día siguiente.



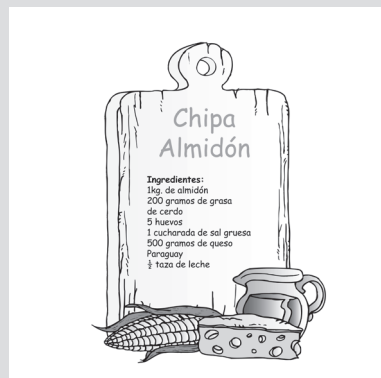
CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Invitamos a los estudiantes a expresar lo que aprendieron en la clase de hoy. Alentamos a que manifiesten qué fue lo que más les gustó y por qué.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Con ayuda de la familia, responde las preguntas que recibiste en tu grupo.

Fuente: Adaptado de <https://www.ala.com.ar/ensuciarse-hace-bien/recetas/receta-de-cocina-para-ninos-bolitas-de-chipa.html>

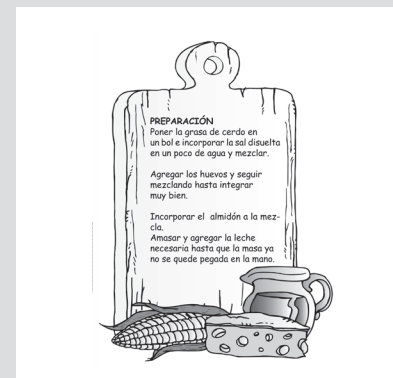
TEXTO: “Chipa almidón”



Ingredientes

- 1 kg de almidón.
- 200 gramos de grasa de cerdo.
- 5 huevos.
- 1 cucharada de sal gruesa.
- 500 gramos de queso Paraguay.
- 1 taza de leche.

Preparación: Poner la grasa de cerdo en un bol e incorporar la sal disuelta en un poco de agua



y mezclar. Agregar los huevos y seguir mezclando hasta integrar muy bien. Incorporar el almidón a la mezcla. Amasar y agregar la leche necesaria hasta que la masa ya no se quede pegada en la mano. Precalentar el horno a 250°C. Hornear durante 15-20 minutos en una bandeja.
¡A disfrutar de las ricas chipas!

CLASE 5

¡INVITAMOS A LAS FAMILIAS AL PROYECTO DE ELABORACIÓN DE LA CHIPA!

CAPACIDADES

- Identifica las vocales a, e, i, o, u y la letra m.
- Escribe textos auténticos simples: Carta.
- Escucha y canta canciones.



En esta clase recordamos los momentos más emocionantes vividos en el juego y lo que aprendimos, enfatizando que los puntajes solo están para aumentar la emoción de la aventura: “Navegando hacia la Isla Arcoíris”.

INDICADORES

- Reconoce las vocales a, e, i, o, u y la letra m: Fonema, gesto y grafema.
- Identifica las sílabas iniciales en palabras ma, me, mi, mo, mu.
- Lee palabras con las sílabas directas.
- Identifica la estructura de los textos auténticos.
- Se mantiene atento mientras escucha la lectura de texto perteneciente a su cultura oral.

MATERIALES

Láminas: Canción “Chiperita”, papel sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la canción “Chiperita” en un lugar visible de la sala de clase.
- Fotocopiamos o copiamos la carta de invitación a la familia.
- Preparamos en el pizarrón o sulfito un cuadro de una entrada, como el siguiente.

LO QUE APRENDIMOS SOBRE LA CHIPA

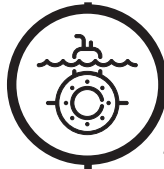
Preparamos un sulfito en el que irán los materiales necesarios para el proyecto de elaboración de chipas y los responsables. (En el desarrollo de la clase se encuentra el ejemplo).



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Animamos a los estudiantes a que compartan lo investigado con sus familias sobre las preguntas que formulamos en la clase anterior.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase van a leer, cantar y también van a organizar y distribuir las tareas necesarias para el proyecto de las chipas. Finalmente, van a completar la carta de invitación a los padres.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Realizaremos la activación de conocimientos previos con el cuadro de una entrada, recordando todo lo que aprendieron acerca de la chipa.
- Es muy importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a observar la ilustración de la canción y a leer el título.
 - Realizamos algunas preguntas para ayudar a desarrollar la capacidad de formular hipótesis y de anticipar el contenido del texto que leerán. “¿De qué se tratará la canción? ¿Por qué piensan eso?”.



Ludolecto te recuerda que aquí sería el momento ideal para explicar que una canción está compuesta por estrofas (va desde el inicio del texto hasta un punto y aparte) y que cada estrofa tiene versos (todas las líneas escritas por individual = verso). A medida que vamos explicando mostramos las estrofas y los versos de la canción.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada

antes de la lectura: En esta clase desarrollaremos la estrategia: Conexiones personales, la cual consiste en conectar el texto con las experiencias personales de los estudiantes.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos la canción “Chiperita”. Señalamos las palabras a medida que leemos con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes e identificamos sus significados a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Quiebra: Dobra.

Tostadita: Dorar, darle color dorado.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Motivamos a los estudiantes para hacer “conexiones personales”. Compartimos sobre alguna experiencia con la chipa, ya sea desde su elaboración o consumo.



¡Animémonos a utilizar palabras nuevas y complejas con nuestros estudiantes! Hacerles conocer a los estudiantes nuevas palabras es abrirles puertas a nuevos aprendizajes.

- Por ejemplo, nosotros decimos: “Siempre me siento a descansar en la vereda de mi casa y veo pasar a una chiperita ofreciendo sus chipas. Ella va diciendo: ‘¡Chiiipa, chiiipa, riiica chiiipa!’; a veces le compro una”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis:

- Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones que hicieron al observar las ilustraciones de la canción presentada y que expresen si fueron acertadas o no.
- Formulamos preguntas como: “¿Se trató el texto de lo que pensábamos? ¿Por qué?”.

Análisis de interrogación:

- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué la chiperita dice que le da vida la elaboración de la chipa?”. ¿Por qué creen que las chiperas colocan los canastos encima de la cabeza?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: Cantamos todos juntos la canción “Chiperita”.

Escritura (Grafomotricidad):

- Reforzamos la escritura, escribiendo en el cuaderno las sílabas: ma, me, mi, mo, mu. Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



JUEGO: “Carrera de recetas”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ Carrera de recetas ”. Los Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan. Seguidamente el docente reparte hojas blancas a cada equipo y luego explica las indicaciones del juego.
2	El docente explica: “Cada equipo deberá dibujar los ingredientes necesarios para cocinar una rica chipa y decir cada ingrediente en voz alta”. El primer equipo que dibuje todos los ingredientes llevará 15 puntos.
3	Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. Por último, el docente indica: “Seguidamente continuaremos organizando nuestro proyecto de elaboración de chipas”. (En este juego reforzamos: Memoria, vocabulario y la información obtenida del texto Chipa Almidón).



- Organizando el proyecto de elaboración de chipas: Nos tomamos el tiempo necesario para la organización del proyecto.
- **Conversamos con los estudiantes sobre los pasos necesarios para llevar a cabo el proyecto de elaboración de la chipa.**
- Alentamos a los estudiantes a proponer ideas con el fin de identificar las acciones necesarias del proyecto de elaboración de chipas y las anotamos en el pizarrón.
- Algunas de las ideas a tener en cuenta son:
 - a. Pedir a la familia los ingredientes a utilizar para la preparación de la chipa.
 - b. Averiguar quién cuenta con horno para la cocción de la chipa o realizar en la escuela.
 - c. Hacer un listado de utensilios a utilizar y distribuirlos a cada integrante del grupo.
 - d. Elaborar un listado de materiales de limpieza necesarios.
 - e. Enviar una invitación a un miembro de la familia de cada estudiante para la participación en la elaboración de la chipa.
 - f. Elegir dos representantes del grado para invitar a la directora y a algunos docentes a participar en el proyecto de elaboración de la chipa.
 - g. Fijar la fecha del día de la elaboración de la chipa.
- Lea las ideas surgidas. Ayude a los estudiantes a desglosar las actividades propuestas y a decidir con cuáles de estas tareas se van a comprometer. Para ello podría usar un sulfito con un cuadro como el siguiente (sugerencias):

INGREDIENTES - ELEMENTOS	RESPONSABLE
<p>Ingredientes: Almidón. Huevos. Leche. Grasa. Sal. Queso Paraguay. Hojas de banana. Utensilios de cocina. Bol. Asaderas. Cuchillo. Mantelitos para tapar las chipas. Canasto para poner las chipas cocidas. Materiales de limpieza. Detergente. Esponja. Repasador de cocina. Jabón para las manos. Toallitas para las manos.</p> <p>Otros: Invitación a los padres. Averiguar quién puede prestar el horno.</p>	



La participación de la familia es un factor muy importante para la motivación del estudiante en su proceso de aprendizaje. ¡Fomentemos la participación de todos!

- Copiamos o fotocopiamos individualmente la carta de invitación para las familias de todos los estudiantes.

Fecha / /

Querida familia:

Decidimos elaborar chipas en la sala de clases el día
De a las horas.
Yo me comprometí a traer
.....
.....
.....

Necesitamos que algunos familiares nos acompañen durante la elaboración de la chipa.

Esperamos contar con tu presencia. Si nos acompañarás chequea el siguiente cuadro y anota tu nombre sobre la línea.

.....

Si cuentas con un horno para cocinar la chipa marca el siguiente cuadro y ponte en contacto con la docente.

Sí, cuento con un horno para cocer la chipa.

Muchas gracias por tu colaboración.

.....

Firma del familiar responsable

Los estudiantes del 1er grado



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Permita que los estudiantes expresen lo que más le gustó de la canción “Chiperita”.



Solicitamos a los estudiantes que elijan 2 compañeros, los que invitarán a la directora y a algunos docentes a participar en el proyecto de elaboración de la chipa.

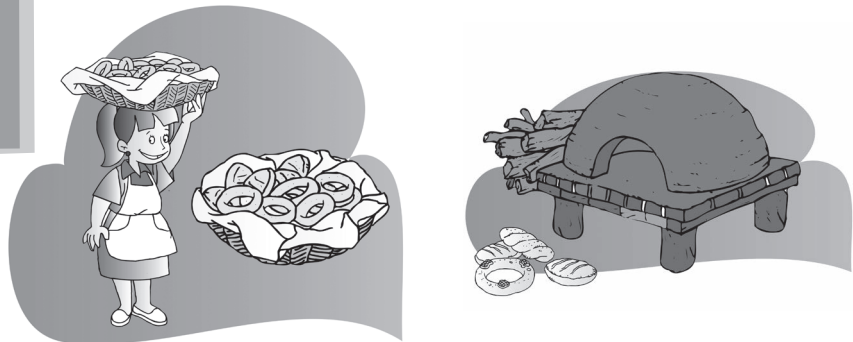
Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Entrega la carta de invitación al evento de elaboración de la chipa y lee con ayuda de la familia.



Es recomendable la participación del equipo directivo en las actividades de proyecto para tener mayor apoyo institucional, además de generar una motivación extra en los estudiantes, al visualizar la presencia de las autoridades de la escuela.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CANCIÓN: “Chiperita”



Cuando llevo en la cabeza mi canasta de chipa.
Es mi cuerpo una palmera que se quiebra al caminar,
si me dicen: adiós, reina, les contesto yo al pasar.
Sí soy reina, es mi corona mi canasta de chipa (bis).

CORO

Chipa so’o, chipa calí, Aramirõ ha manduvi.
Chipa piru, chipa apu’a, chipa guasu,
chipa kyra, che añongatu ndéve guarã.

Chipa nueva yo le traigo, ¿no me quiere usted comprar?
Bien caliente y tostadita, no se vaya usted a quemar.
Con la luz del nuevo día, yo caliento el tatakua
que cocina y me da vida. De cariño es mi chipá (bis).

CORO

CLASE 6



Los estudiantes deben autoevaluar su desempeño dentro del equipo con una pauta que incluya aspectos formativos como: Escuchar a los compañeros, respetar las opiniones de los demás, proponer ideas, contribuir a la solución de problemas, comenzar y terminar los trabajos asumidos.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la canción “Chiperita” en el pizarrón.
- Pegamos en el sulfito las tareas y los responsables de ellas, elaboradas en la clase anterior.
- Pegamos o escribimos la estructura de una carta. En ella redactaran una carta recordatoria para la familia.

HOY REALIZAMOS LAS CARTAS RECORDATORIAS PARA LAS FAMILIAS

CAPACIDADES

- Participa de la realización de las actividades preparatorias para un tema de la unidad.
- Escribe textos auténticos simples: Carta.

INDICADORES

- Investiga con apoyo de la familia y/o docente acerca del tema seleccionado.
- Pregunta con espontaneidad acerca del tema investigado.
- Comenta experiencias personales o grupales acerca de la elaboración de la chipa.
- Identifica la estructura de los textos auténticos.

MATERIALES

Láminas: Canción “Chiperita”, papeles sulfito, pinceles o marcadores, pizarra y tiza, hojas blancas.

Carta recordatoria:

Fecha: / /

..... (Saludo)
.....
.....
.....
..... (Despedida)

.....
(Firma)

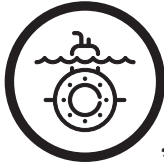


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Solicitamos a los estudiantes que nos entreguen las cartas de invitación, firmadas por los familiares responsables.
- Elegimos a dos representantes del grado que se encargarán de invitar al director y otros docentes para ser parte de la elaboración de la chipa.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán, formularán preguntas, cantarán y dramatizarán la canción “Chiperita”, seguirán organizando el proyecto de la chipa y escribirán una carta de recordatorio a las familias.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a recordar y parafrasear la canción “Chiperita”.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la Estrategia de Lectura Comprensiva que van a utilizar durante la lectura del texto: Conexión personal.

Recordamos que “parafrasear” consiste en explicar todo el contenido del texto con nuestras propias palabras.



*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos la canción “Chiperita” de la clase anterior con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Decimos a los estudiantes que expresen lo que sintieron al entregar las cartas de invitación a la familia. “¿Cómo se sintieron? ¿A quién invitaron?” (Conexión personal).

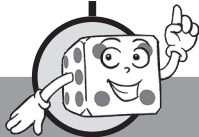
*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Análisis de interrogación:

- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué la chiperita se siente la reina?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:



Ludolecto te recuerda que aquí sería ideal explicar las partes de una carta: Fecha, saludo, mensaje o contenido de la carta, despedida y firma del que envía.

Conciencia fonológica: Recordamos que vamos a presentar la dramatización el día de la elaboración de la chipa con la familia. Designamos a los personajes.




JUEGO: “Canción de la Chiperita”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | | |
|---|---|
| 1 | Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ Canción de la Chiperita ”. Los Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan. |
| 2 | Comenta a los estudiantes que en esta clase cantaremos y bailaremos la canción Chiperita. |
| 3 | Invite a los estudiantes a dramatizar el contenido de la canción. Por ejemplo: Al cantar la primera estrofa pueden hacer gestos con los brazos, como si tuvieran un canasto sobre su cabeza. También pueden mover el cuerpo para representar la idea de la palmera en movimiento. |
| 4 | El equipo que pase a dramatizar lleva 8 puntos.
Observación: Jugará primero el Equipo 1 y luego el Equipo 2. El juego no se podrá extender en tiempo. |
| 5 |  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. |

Escritura (Grafomotricidad):

- En este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.
- Proponemos a los estudiantes que redacten una carta recordatoria a las familias, para el día de la elaboración de la chipa.
- Pegamos o escribimos la estructura de la carta.
- Invitamos a los estudiantes a redactar la carta recordatoria para la elaboración de la chipa.
- Leemos la carta redactada en voz alta y felicitamos a los estudiantes por su producción.



Organizando nuestros grupos de trabajo:

- Conversamos con los estudiantes acerca de la importancia de organizarse para que el proyecto sea agradable para todos.
- Pedimos que digan ideas de cómo organizarse. Anotamos las ideas.

Algunas ideas posibles podrían ser:

Ejemplo gráfico:

TAREA	RESPONSABLE
1. Repartir los ingredientes, utensilios y materiales de limpieza a utilizar por el grupo durante la elaboración.	
2. Nombramos a un familiar que colaborará con los grupos de trabajo.	
3. Limpiar el lugar donde van a amasar y lavarse las manos.	
4. Preparar la masa, amasar y darles forma a las chipas.	
5. Ponerlas sobre una asadera y esperar la cocción.	
6. Limpiar todos los utensilios.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Leemos el papel sulfito donde aparecen los ingredientes-elementos y los responsables de todo lo establecido, de modo que recuerden lo que deben traer.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Animamos a los estudiantes a expresar qué fue lo que más les gustó de la clase de hoy.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Recordamos a los estudiantes que la próxima clase llevaremos a cabo todo lo planificado para nuestro proyecto de la elaboración de la chipa.

CLASE 7



¡Hoy es nuestro gran día de preparación de chipa!

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo hará que los estudiantes puedan desenvolverse mejor ante situaciones importantes de la vida.



¿Cómo elaboro mis materiales?

- Pegamos la canción “Chiperita” (presentada en clases anteriores) en la pizarra o en algún lugar visible.
- Preparamos el sulfito presentado en las clases anteriores referente al cuadro de tareas y responsabilidades.
- Pegamos a la vista de todos los estudiantes el texto auténtico de la receta de la chipa tradicional presentada en clases anteriores.
- Tendremos una mesa preparada donde iremos colocando los ingredientes, los utensilios y materiales de limpieza traídos por el docente, los estudiantes y familiares.

LLEGÓ EL DÍA DE ELABORACIÓN DE LA CHIPA

CAPACIDADES

- Participa de la realización de las actividades preparatorias para un tema de la unidad.

INDICADORES

- Investiga con apoyo de la familia y/o docente acerca del tema seleccionado.
- Pregunta con espontaneidad acerca del tema investigado.
- Verbaliza lo aprendido.

MATERIALES

Láminas: Canción “Chiperita”, papeles sulfito y pinceles o marcadores.



Es importante que la familia le dé al estudiante múltiples espacios para decir y expresar lo que hace y aprende en la escuela.



Se interese en lo que cuentan y preguntan los estudiantes sobre distintos temas, que fomenten sus ganas de investigar, ayudándolos a buscar información y así incentivar la curiosidad para aprender cada día.

Para que esto se lleve a cabo sería bueno que el docente instale un diálogo constante con la familia, a través de tareas y actividades de investigación, logrando la profundización de ideas.

Querido docente, siempre debemos tener en cuenta la realidad y el contexto familiar.



INICIO

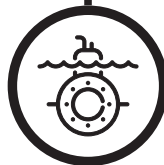


Hoy tendremos una estructura de clases distinta, debido a que estaremos realizando nuestro proyecto de elaboración de la chipa.

Recordando lo aprendido en la clase anterior:



- Reunimos a los estudiantes y hacemos una lectura en coro de la canción “Chiperita”.
- Invitamos a los estudiantes a cantar y dramatizar la canción de la “Chiperita” para los invitados.
- Los felicitamos por la participación y el entusiasmo puestos en la canción entonada.



DESARROLLO

Elaboración de la chipa:

- Luego de leer en coro la canción “Chiperita” pasamos a leer todos juntos la receta de la chipa trabajada en clases anteriores.
- Cada estudiante puede ir diciendo paso a paso la forma de preparación.
- Seguimos las indicaciones presentadas en nuestra lista de actividades y responsables.

Después de la elaboración de la chipa:

- Invitamos nuevamente a los estudiantes y a los familiares a dejar limpia la sala de clase.
- Devolvemos los utensilios e ingredientes que sobraron.
- Invitamos a los estudiantes a agradecer la presencia y ayuda de los familiares.



JUEGO: “Baile de la canción de la Chiperita”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

N°

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO


1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**Baile de la canción de la Chiperita**”. Los Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan.

2 El docente comenta a los estudiantes: “¡Este día tuvimos éxito en una misión más! ¡Por eso ahora debemos celebrar con un baile!”. Se separan en los equipos y por ronda eligen un representante. El representante de un equipo irá frente al otro y hará un baile, los del otro equipo deberán copiarlo lo mejor posible.

3 El baile debe durar al menos unos 10 a 15 segundos. Finalizado el baile de un equipo, el docente otorga un puntaje de 2 a 5 puntos según qué tan bien el equipo imitó el baile del contrincante.

4 Importante motivación: Se necesita que haya algún incentivo musical, lo ideal es escuchar la música de “Chiperita”; en el caso de que no sea posible poner música de un teléfono o radio, y si no se puede hacer, el equipo que no está bailando repite en coro: “Superbaile, superbaile” durante la actividad.

5 Se repite lo mismo para el otro equipo, hasta que cada equipo haya bailado al menos 2 veces. El docente puede hablar como comentarista al final de cada baile, por ejemplo: “¡Excelente desempeño del Equipo 2! ¡Mucha habilidad en sus movimientos, desafío superado, llevando 5 puntos a su equipo!”.

6  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Los animamos a compartir lo que más les gustó de la elaboración de la chipa.

Autoevaluación:

- Escribimos en el pizarrón la siguiente autoevaluación sobre la clase que se desarrolló en el día y los estudiantes escribirán en sus cuadernos los siguientes símbolos: ✓ X
- Para este ejercicio sería bueno que el docente presente un ejemplo de cómo hacerlo de manera sencilla en el cuaderno:
- Enumeramos las oraciones y al lado se coloca uno de los dos símbolos

1. ✓ X

2. ✓ X

3. ✓ X

4. ✓ X

5. ✓ X

LO QUE HICIMOS HOY	SÍ	NO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Canté y dramaticé la canción "Chiperita". 2. Me organicé con mis compañeros para elaborar la chipa. 3. Participé en la elaboración de la chipa. 4. Colaboré con mi equipo de trabajo. 5. Colaboré en la limpieza de la sala de clase y los elementos utilizados durante la elaboración de la chipa. 		

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Con la familia, conversa todo lo realizado para la elaboración de la chipa.

CLASE 8



Hoy tendremos una estructura de clases distinta, pues estaremos escribiendo y dibujando nuestro libro que tratará del proyecto de elaboración de la chipa.

ESCRIBIMOS UN LIBRO

CAPACIDADES

- Participa de la realización de las actividades preparatorias para un tema de la unidad.
- Elabora en forma colectiva un libro con las experiencias de vida grupal acerca de la elaboración de la chipa.

INDICADORES

- Investiga con apoyo de la familia y/o docente acerca del tema seleccionado.
- Pregunta con espontaneidad acerca del tema investigado.
- Verbaliza lo aprendido.
- Comenta experiencias personales o grupales acerca de la elaboración de la chipa.
- Escribe sobre los hechos identificados.

MATERIALES

Papeles sulfito, pinceles, hojas blancas, lápices, lápices de colores o crayolas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Anotar los pasos que se realizaron durante todo el proyecto de elaboración de la chipa. Esto nos permitirá tener la secuencia de los hechos sucedidos durante la elaboración del proyecto y así poder organizar el libro que vamos a producir.

Ejemplo gráfico:

Inicio del proyecto:

- Leímos el cuento “El miedo de Lila” donde la abuela Meche hacía la chipa mágica.
- Leímos y conversamos sobre la historia de la chipa.
- Leímos una receta de la chipa tradicional.

Desarrollo del proyecto:

- Canción de “Chiperita”.
- Elaboración de la chipa.
- Dramatización de la canción “Chiperita”.

Cierre del proyecto: Finalizamos con la elaboración del libro.

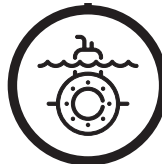
- Preparamos hojas blancas para la elaboración del libro.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Iniciamos el día recordando la actividad anterior, en la cual hicimos una merienda compartida con las chipas horneadas. Alentamos a los estudiantes a que comenten anécdotas sucedidas durante la elaboración de las chipas.

Lo que vamos a aprender: Contamos a los estudiantes que en esta clase evaluarán lo aprendido del “Proyecto de elaboración de la chipa”, recordarán los pasos del proyecto, dibujarán y escribirán un libro.



DESARROLLO

Escritura (Grafomotricidad):

- Animamos a los estudiantes a recordar todo el proceso del proyecto de elaboración de la chipa.
- Alentamos a que ellos expresen los pasos del proyecto teniendo en cuenta la secuencia de acciones.






JUEGO: “Adivina y transmite”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | | |
|---|--|
| 1 | Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Adivina y transmite” . Los Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan. Para el juego utilizaremos: Dibujos en una hoja simple de: Mandioca, monstruo, masa, mirar, mesa. |
| 2 | Comenta a los estudiantes que en este juego deben intentar adivinar un dibujo oculto que no podrán ver, pero deben adivinar de igual forma, si es un objeto, animal o cosa. |
| 3 | Pedimos a un estudiante del Equipo 1 pasar al lado del docente, el docente mostrará un dibujo, de modo que solamente él lo vea y no el resto del grado. Seguidamente el estudiante deberá lograr que sus compañeros de equipo adivinen de qué dibujo se trata, dando pistas o rasgos del animal o cosa, mas no decir el nombre. Si el estudiante no sabe cómo hacerlo, lo ayudamos dando consejos. |
| 4 | El equipo lleva solo hasta 8 puntos por adivinar.
Observación: Jugará primero el Equipo 1 y luego el Equipo 2. El juego no se podrá extender en tiempo. |
| 5 |  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (En este juego utilizamos la estrategia de LPA: “Visualizar” y repasamos las sílabas en estudio). |



Cuando aún los estudiantes no escriben...

Cada estudiante será capaz de transmitir (“escribir”) según su nivel y eso debemos respetar.

- Algunos dibujarán el mensaje y rotularán sus dibujos.
 - Algunos escribirán líneas curvas.
 - Algunos escribirán seudoletras (garabatos de letras).
 - Algunos escribirán grafemas que se asocian a algunos fonemas de las palabras. En vez de escribir correctamente chipa, podrían escribir pîpa.
 - Otros escribirán las palabras correctamente.
- ¡Incentivemos la preescritura!

Algunas ideas podrían ser:

- Cuándo se dio la idea, cuándo leyeron sobre la historia de la chipa, cuándo leyeron la receta de la chipa tradicional, cuándo se organizaron para elaborar las chipas, cómo se dividieron las tareas y responsabilidades, cómo formaron los grupos de trabajo, cómo invitaron a colaborar a los familiares a través de una carta, cuándo cantaron y dramatizaron la canción “Chiperita”, cuándo limpiaron el lugar de trabajo, etc. Anotamos cada paso de lo recordado por los estudiantes.
- A partir de las ideas, invitamos a los estudiantes a hacer un libro sobre el proyecto de elaboración de la chipa.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.
- Destacamos que el libro podrá llevarse a la casa de cada estudiante para ser leído por la familia.
- Pedimos a los estudiantes que elijan uno de los pasos nombrados, para que lo dibujen y escriban. Anotamos el nombre de los estudiantes en sus producciones.



Cada niño se merece un campeón, un adulto que nunca renuncie a ellos, que entienda el poder de la conexión e insista en que se pueden convertir en lo mejor que pueden ser.

Fuente: Rita Pierson, educadora estadounidense.

- Iniciamos esta actividad demostrando la escritura de una experiencia. Por ejemplo: “Dibujamos la parte que elegimos con bastante detalle. Escribimos una o dos oraciones acerca de lo que dibujamos”.
- Repartimos hojas blancas, lápices de colores o crayolas para que los estudiantes escriban su parte del libro.



CIERRE

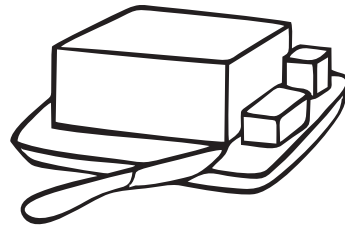
Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Animamos a que los estudiantes expresen por equipo el proceso de organización para la elaboración de la chipa.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Cuenta a tu familia que pronto llevarán a casa el libro sobre el proyecto de elaboración de la chipa. Así todos podrán disfrutar del texto.
- Dibuja una figura que comience con una de las siguientes sílabas: Mo, mu, me, mi, ma.
- Luego escribe la sílaba debajo de la figura. El docente puede realizar un ejemplo gráfico en el pizarrón, para que los estudiantes tengan de referencia.

Ejemplo gráfico:

ma.....



CLASE 9



Ludolecto te recuerda que nos encontramos en ¡la última clase de la unidad 2! Aquí encontraremos la evaluación de la unidad y sería bueno comentar acerca del final de la tabla de puntajes del juego: “Viajando hacia la Isla Arcoíris”.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?
Copiamos el cuento “El guiso de la gallina del lobo” en el pizarrón o en un papel sulfito y lo pegamos en un lugar visible del aula.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Reproduce las vocales y la consonante en estudio.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Identifica las vocales y la letra “m” respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, en los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas, y predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber al respecto.

MATERIALES

Cuento “El guiso de la gallina del lobo”, papeles sulfito, pinceles o marcadores.



INICIO

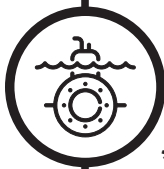


Recordemos siempre involucrar a la familia en el proceso de aprendizaje, ya que proporcionará una mayor seguridad ante cada desafío pedagógico de los niños.

Podemos solicitar:
“¡Compartan en casa lo que aprendieron el día de hoy!”.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a que compartan los dibujos de las palabras que comienzan con las sílabas ma, mo, mu, mi, me.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que hoy realizarán diferentes actividades para ver todo lo que han aprendido durante la unidad 2.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Preguntamos a los estudiantes lo que saben acerca de las gallinas y de los lobos.

Formulación de hipótesis: Pegamos en el pizarrón el cuento “El guiso de gallina del lobo”. Leemos el título del cuento y alentamos a que hagan predicciones acerca del contenido de este. Use preguntas como: “¿De qué creen que tratará el cuento? ¿Cómo se comportará el lobo en este cuento? ¿Por qué?”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “El guiso de gallina del lobo” con expresión y fluidez. Mientras leemos apuntamos con el dedo o una regla cada palabra del texto. Alentamos a que hagan predicciones a medida que van leyendo el cuento.

Evaluando lo aprendido:

- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 2.
- Comentamos que van a realizar actividades de comprensión del cuento leído y otras actividades para demostrar lo que aprendieron durante esta unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad de la hoja de trabajo.
- Destinamos el tiempo necesario para que los niños completen cada actividad.

EVALUACIÓN FINAL

A. Recuerda el cuento que te leyó el docente y realiza las siguientes actividades:

1. Marca los personajes que aparecen en el cuento.



2. Dibuja tres escenas del cuento.



3. Dibuja tu conexión personal con el texto.



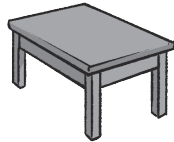
B. Escucha cada oración que te leerá el docente. Piensa y responde SÍ si la oración es verdadera o NO si la oración es falsa.

- (....) El lobo comió su rico guiso de gallina.
- (....) El lobo pensó engordar a la gallina para tener más guiso para comer.
- (....) La gallina le tuvo miedo al lobo.
- (....) Los pollitos agradecidos abrazaron y besaron al lobo.

C. Nombra los dibujos y pinta las sílabas que tienen, mo, mi, mu ma y me.



D. Completa con la sílaba que falta.



.....sa



.....to



.....jer

E. Dibuja y escribe lo que pensaste del lobo al final del cuento.

.....

.....

.....

.....

.....




.....

.....



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Leemos a los estudiantes cada ítem mencionado en esta tabla y les pedimos que se identifiquen con una de las tres caras que expresan emociones siguiendo lo que ellos piensan al respecto.

LO QUE APRENDÍ EN ESTA UNIDAD			
<ul style="list-style-type: none">• Leí y comprendí el cuento “El miedo de Lila”.• Aprendí a conectar mis experiencias con las ocurridas en el texto.• Dibujé sobre una pesadilla que tuve y expliqué de forma oral.• Aprendí la letra “m” y la reconocí en palabras de los cuentos leídos.• Identifiqué las sílabas iniciales de palabras con “m”.• Conversé sobre lo que sabía acerca de la chipa.• Leí y aprendí sobre la historia de la chipa y cómo se hace.• Conversé sobre los distintos textos leídos.• Aprendí y dramaticé la canción “Chiperita”.• Con mis compañeros me organicé para elaborar chipas.• Con la docente escribí una carta de invitación.• Hice las chipas siguiendo una receta.			

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo,
Guía del Docente. Primer Grado.
Adaptación.

CUENTO: “El guiso de la gallina del lobo”



Había una vez un lobo que adoraba comer por sobre todas las cosas. Todo el día camina por el bosque buscando una deliciosa gallina para comer. Hasta que finalmente vio una y dijo:
–¡Ahh!, esa gallina es perfecta para mi guiso.
–Come mucho, mi querida gallinita, engorda para mi rico guiso.



La noche siguiente cocinó cien mbeju. Bien tarde en la noche los fue a dejar en la puerta de la gallina y dijo con voz suave:
–Come mucho, mi querida gallinita, engorda para mi rico guiso.




La siguiente noche le llevó una torta de veinte kilos. Bien tarde en la noche la fue a dejar en la puerta de la gallina y dijo con voz suave:
–Come mucho, mi querida gallinita, engorda para mi rico guiso.
Cuando llegó a la casa de la gallina, la puerta se abrió de repente y la gallina gritó: –¡Ahh!, eras tú, el señor lobo. ¡Hijitos! ¡Hijitos! ¡Miren, el mbeju y la torta no eran de Papá Noel, eran regalos del tío lobo!



Los cientos de pollitos lo abrazaron y le dieron miles de besos.
–¡Gracias, tío lobo, eres el mejor cocinero del mundo!
Desde esa noche el tío lobo no quiso comer más guiso de gallina.
- El lobo volvió a su casa pensando...
¡Mañana les cocinaré cien ricas galletitas a mis sobrinos pollitos!



NOTAS



A series of horizontal dotted lines for writing notes.



UNIDAD 3



VIVIMOS
EN COMUNIDAD



CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Escucha y comprende textos literarios y no literarios, identificando la idea principal.
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos, y sus variaciones.

INDICADORES

- Anticipa y predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Relaciona sus predicciones con el contenido del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Identifica letras, palabras y oraciones con la combinación de letras aprendidas: Vocales, m, p, s.

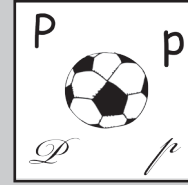
MATERIALES

Láminas: Cuento “Un paseo a la plaza”, papeles sulfito, pinceles, lápices.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto en un lugar visible de la clase: “Un paseo a la plaza”.
- Preparamos la palabra clave “pelota”.



- Elaboramos un cuadro de doble entrada, para describir aspectos del cuento.

Ejemplo gráfico:

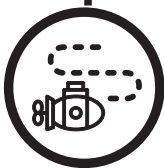
¿QUÉ ELEMENTOS HAY EN LA PLAZA?	¿QUÉ HACEN CUANDO VAN A UNA PLAZA?

Conexión texto a texto (CTT):
Tema común
“Las abuelas siempre están dispuestas a ayudar a sus nietos”.

TEXTO: “EL MIEDO DE LILA”	CONEXIÓN “UN PASEO A LA PLAZA”
La abuela Meche ayudó a la nieta a superar el miedo a las pesadillas.	La abuela lleva a los niños a la placita para que se diviertan. Les prepara un rico jugo de pomelo y pedazos de sandías para que se refresquen.

Estrategia de lectura: Conexión texto a texto (CTT): Es una estrategia de lectura comprensiva que permite identificar en qué se parece el texto que están leyendo con otro texto que ya han leído. Los estudiantes pueden encontrar características similares en uno y otro texto, por ejemplo:

- Comparar dos personajes que comparten un problema semejante, que realizan acciones similares o comparten características de personalidad parecidas.
- Comparar eventos de las historias o diálogos que se repiten.
- Comparar temas comunes o mensajes similares.
- Comparar el tratamiento de un mismo tema por diferentes autores.
- Comparar diferentes versiones de cuentos conocidos.



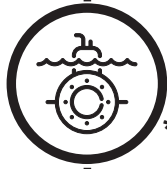
INICIO



Reunimos al grado en el área de reencuentro y permitimos que los estudiantes se saluden con un fuerte apretón de manos o un abrazo al compañero de su derecha. Esto ayudará a fortalecer el compañerismo y el trabajo en equipo.

Recordando lo aprendido: Solicitamos a los estudiantes que expresen todo lo aprendido en la unidad anterior y que comenten sobre qué les resultó difícil. Los felicitamos por sus aportes.

Lo que vamos a aprender: Explicamos a los estudiantes que hoy van a leer un cuento llamado “Un paseo a la plaza” donde seguirán utilizando las estrategias aprendidas en unidades anteriores, más una nueva, llamada “Conexión entre texto y texto (CTT)”, aprenderán la letra “p”, leerán palabras y escribirán la letra “p”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.



Área de reencuentro: Es un espacio dentro de la sala en donde los estudiantes se sientan en el suelo para que se puedan escuchar mejor y el docente se puede sentar cerca de los estudiantes, de modo que pueda tener un mejor manejo del grupo.

Activando nuestros conocimientos previos: Solicitamos a los estudiantes que expresen lo que saben acerca de los elementos que hay en una plaza y lo que ellos hacen cuando van a una plaza. Utilizamos el cuadro de doble entrada.

Formulación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes que observen el texto y las ilustraciones para que predigan el contenido del mismo. Utilizamos preguntas como: “¿De qué tratará el texto? ¿Quiénes serán los personajes? ¿Qué tipo de historia será?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Explicamos a los estudiantes que hoy utilizarán la Estrategia de Lectura Comprensiva llamada “Conexión texto a texto”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto con entonación adecuada como lo hacemos habitualmente. Apuntamos con el dedo o una regla a medida que vamos leyendo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Nos detenemos en distintos puntos de la lectura para que los estudiantes conversen sobre las palabras desconocidas y así los ayudamos a deducir su significado dentro del contexto de la lectura.

Aplicación de la Estrategia de la Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Los estudiantes pueden hacer una Conexión texto a texto, entre el cuento “El miedo de Lila” y este cuento.
- En el primer cuento, la abuela Meche le ayuda a Lila a superar el miedo a sus pesadillas y en el segundo cuento la abuela también ayuda a los estudiantes a disfrutar de un momento agradable en la placita.
- El tema común de ambos cuentos es que las abuelas están siempre dispuestas a ayudar a sus nietos.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis:

- Conversamos con los estudiantes sobre la hipótesis formulada antes de la lectura del texto.
- Preguntamos si el texto se trató de lo que pensaban que trataría. “¿Por qué y qué datos lo ayudaron a aproximarse en sus predicciones?”.

Interrogación de análisis:

- Estimulamos a los estudiantes a responder preguntas explícitas cuya información está dentro del texto. “¿A dónde fueron Lila y Pipe de paseo? ¿Qué hicieron antes de regresar a su casa?”.
- Formulamos preguntas valóricas cuyas respuestas están en uno mismo, es el aporte personal que lo ayudará a conectarse con los hechos ocurridos. “¿Qué opinan acerca de la abuela Meche? Si la abuela Meche fuera tu abuela, ¿qué le dirías? ¿Qué opinan de lo que hicieron los niños antes de irse a la casa?”.



Aquí podemos hablar sobre el valor de la limpieza, la cual se realiza a través de acciones diarias de aseo y orden. El estudiante practica el valor de la limpieza cuando ayuda a la familia a limpiar la casa, poner la basura en su lugar y ordena sus cosas.

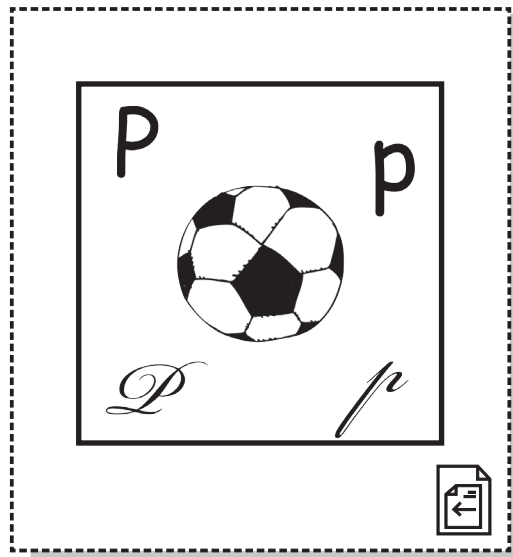
Cuidando la comunidad:

- Comentamos a los estudiantes acerca de la importancia de los lugares para la vida familiar y comunitaria. Explicamos que la comunidad paga impuestos para que esos lugares públicos sean aseados y mantenidos, de modo que todos lo puedan disfrutar.
- Invitamos a los estudiantes a pensar sobre las diferentes maneras de cuidar los lugares públicos. Por ejemplo: Tirar la basura en el basurero, no pisar las plantas, no arrancar las flores, etc.

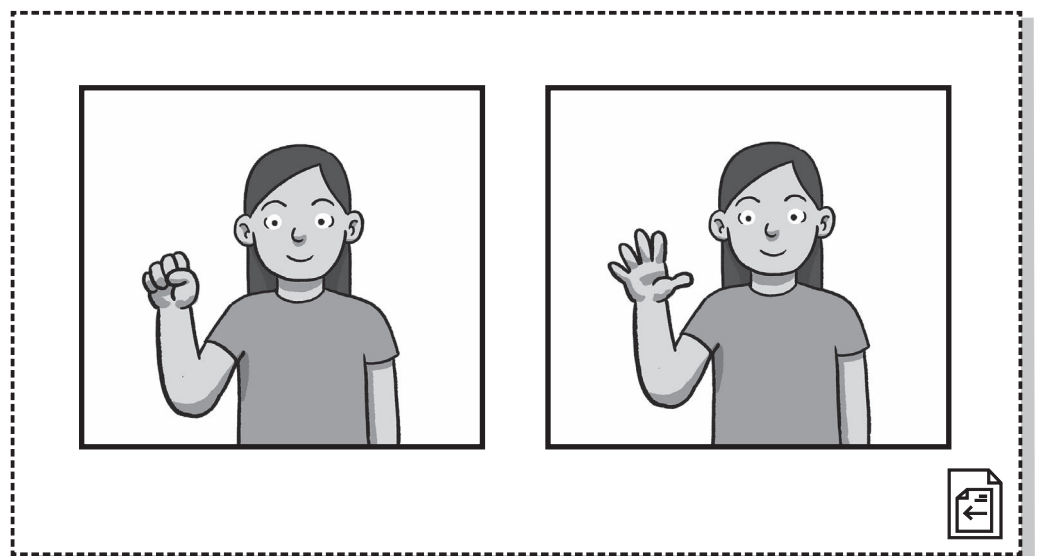
ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Presentamos la letra “p” utilizando la palabra clave “pelota”.
- Enseñamos a escribir la letra “p” mayúscula y minúscula script y cursiva.



- Enseñamos el gesto de la letra “P”.





ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “El tatetí de la ‘P’”

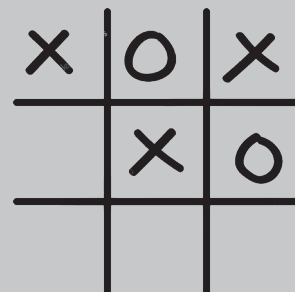
Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO


1 Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**El tatetí de la ‘P’**”.

2 Pida a los estudiantes formar sus equipos de la unidad anterior y que se formen en fila. Luego comenzamos por uno de los dos equipos y lo separamos, la mitad a la derecha y la otra mitad a la izquierda. Lo mismo para el otro equipo. Juntamos a todos los estudiantes que fueron a la derecha, mencionamos que ellos conforman el equipo 1 y los de la izquierda el equipo 2.

3 Pida a los nuevos equipos sentarse en sus asientos, para comenzar a jugar, “El tatetí de la ‘P’”. Para este juego utilice los gestos de las siguientes palabras: papá, Pipe, Pepe, mapa, papi, Pepa, pipa, Pame. Pero antes escribimos las palabras en la pizarra y las leemos. Luego las borramos y se hacen los gestos correspondientes.

4 Comente a los estudiantes que harán el gesto de las palabras que escribimos y leímos antes. Diga que tendrán que identificar la palabra diciendo lo que logran leer con nuestros gestos. Si aciertan ganan un lugar en la tabla de tatetí de la letra “p”. Podemos repetir varias veces las mismas palabras. El juego termina cuando el docente crea necesario o hasta que un equipo gane o complete el juego.



5  (En este juego reforzamos la palabra en estudio). De nuestro primer juego saldrá la formación de los 2 equipos que participarán en el gran juego Navegando hacia la Isla Arcoíris, salvo consideración del docente. Se recuerda que estos dos equipos estarán conformados por los mismos estudiantes hasta el término de la unidad 3.

Escritura (Grafomotricidad): Explicamos la actividad de grafomotricidad. Modelamos la escritura de la letra “p” en el pizarrón. A medida que escribimos decimos en voz alta; bajo, subo y cierro el círculo.

- Comenzamos escribiendo la letra “p” dentro de los renglones.

p

.....

.....

.....

.....

- Escribimos la palabra “papá” dentro de un renglón como el anterior para que los estudiantes copien la palabra.

papá

.....

.....

.....

.....

- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

Autoevaluación

- Escribimos en el pizarrón la siguiente autoevaluación sobre la clase que se desarrolló en el día y los estudiantes escribirán en sus cuadernos los siguientes símbolos: ✓ ✗
- Para este ejercicio sería bueno que el docente presente un ejemplo de cómo hacerlo de manera sencilla en el cuaderno:
- Enumeramos las oraciones y al lado se coloca uno de los dos símbolos. ✓ ✗

1. ✓ ✗ 3. ✓ ✗ 5. ✓ ✗
2. ✓ ✗ 4. ✓ ✗ 6. ✓ ✗ 7. ✓ ✗

LO QUE APRENDÍ	SÍ	NO
1. Observé los dibujos de palabras que comienzan con “m” y leí sus silabas iniciales.		
2. Aprendí la estrategia de lectura “Haciendo conexiones entre texto y texto” (CTT).		
3. Realicé hipótesis.		
4. Leí e inferí sobre el cuento con la ayuda del docente.		
5. Conversé sobre el cuento.		
6. Aprendí el sonido y el gesto de la letra “p”.		
7. Escribí la letra “p”.		

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Recorta de diarios o revistas palabras que contengan la letra “p”. Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

CUENTO: “Un paseo por la plaza”

Fuente: Autoras Arsenia Medina, Gabriela Sieveking. Adaptación.



Lila invitó a Pipe a pasar una tarde en la casa de la abuela Meche. Al llegar la abuela les dijo:

–¡Les tengo una sorpresa! ¡Vamos a ir a la plaza de paseo!

Los niños saltaron y gritaron: –¡Eeeeh! La abuela había preparado un rico jugo de pomelo y unos pedazos de sandía para refrescarse. En la plaza se encontraron con los amigos y jugaron a la pelota.

El juego y el intenso sol les dieron mucho calor. Agradecieron que la abuela preparara el jugo de pomelo y los pedazos de sandía. Luego jugaron en el tobogán, en el sube y baja y en las hamacas.

Cuando el sol se escondía escucharon a lo lejos:

–Pororó, pororooooó, hay rico pororó.

–¡Abuela, abuela, compranos pororó! –dijeron.

La abuela juntó las últimas moneditas y compró un paquete grande para que compartieran.

Cuando terminaron de comer la abuela Meche les pidió que ayudaran a limpiar la plaza donde tanto les gustaba jugar. Recogieron muchos papeles, cáscaras de frutas, envases vacíos, bolsas y los metieron en el basurero. Luego recogieron sus cosas y regresaron cansados a la casa.

CLASE 2

ENFATIZANDO LA LETRA "P"

CAPACIDADES

- Escucha y comprende textos literarios y no literarios identificando la idea principal.
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos, y sus variaciones.

INDICADORES

- Anticipa y predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Describe detalles importantes que soportan la idea principal.
- Infiere y comenta la idea principal del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Identifica letras, palabras y oraciones con la combinación de letras aprendidas: Vocales, m, p, s.

MATERIALES

Láminas: Canción “Vamos a cuidar”, papeles sulfito, pinceles o marcadores, cajas y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Escribimos en el pizarrón el título “Palabras con p”.
- Pegamos el afiche con la canción “Vamos a cuidar” en un lugar visible.
- Preparamos un cuadro de doble entrada:

LA HISTORIA TRATA DE...	MI CONEXIÓN TEXTO A TEXTO Y CONEXIÓN PERSONAL
	CTT:
	CP:

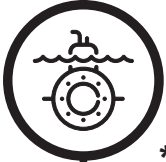


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Reunimos a los estudiantes y pedimos que traigan las palabras que comienzan con la letra “p” que han recortado de diarios o revistas viejas.
- Sorteamos seis palabras traídas por los estudiantes, leemos en voz alta y pegamos en un lugar visible de la clase.

Lo que vamos a aprender: Explicamos que aprenderán el rap llamado “Vamos a cuidar”. Seguirán estudiando la letra “p”, aprenderán la palabra de uso frecuente “y”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.



Conexión personal:

Explicamos que una conexión es una unión entre dos cosas o dos ideas que debemos unir las como dos cordones. Expresamos que uno de los cordones representa el cuento que están leyendo y el otro representa su mente donde van pensando sobre algunas experiencias parecidas a la del cuento que ellos u otras personas conocidas hayan vivido. Estas experiencias o conocimientos ayudarán a comprender mejor el texto. Recordamos que a medida que los estudiantes lean, vayan haciendo sus conexiones personales.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a recordar el texto leído en la clase anterior. “¿De qué se trataba el texto? ¿Qué sucedió al comienzo y al final?”.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a observar las ilustraciones.
- Formulamos algunas preguntas para ayudar a desarrollar la capacidad de formular hipótesis y anticipar el contenido del texto que leerán. “¿De qué creen que se trate el texto? ¿Qué tipo de texto será? ¿Para qué crees que nos servirá la lectura de este tipo de texto?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- Volvemos a utilizar la estrategia de lectura “Conexión personal y Conexión texto a texto”.
- Hacer una Conexión personal: Consiste en establecer un enlace entre el texto que van leyendo y alguna experiencia personal parecida que hayan vivido.
- Hacer una Conexión entre un texto y otro texto: Consiste en identificar temas comunes, eventos similares, actitudes parecidas de los personajes entre dos textos.

*DURANTE LA LECTURA.



Estas estrategias ayudan a activar los conocimientos previos de los estudiantes a establecer un propósito para leer, a fomentar la comprensión de los textos y el gusto por la lectura.

Lee el texto con fluidez y entonación:

- Lea la canción en voz alta y con buena pronunciación.
- Luego invitamos a los estudiantes a que lean rápido (como el ritmo de rap) y canten.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que vamos leyendo estimulamos a los estudiantes a buscar el significado de las palabras desconocidas dentro del contexto de la lectura.



Recuerda la importancia de ubicar a los estudiantes cerca de la lámina, esto facilita la lectura.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Lugar público: Espacio de uso comunitario (la plaza, la cancha, las calles y veredas, escuela, etc.).

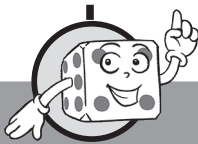
Ocasión: Momento.

Brincar: Saltar.

Aplicación de la Estrategia de la Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- A medida que leemos el texto, hacemos “Conexiones entre texto y texto” y “Conexiones personales”. Por ejemplo, relacione cómo el niño de la canción invita a los amigos a cuidar los espacios públicos en que se divierten, y luego relaciónelo con el cuento “Un paseo a la plaza”, donde los estudiantes también limpian la plaza a la que fueron de paseo (CTT).
- Anotamos las conexiones el cuadro de doble entrada:

LA HISTORIA TRATA DE...	MI CONEXIÓN TEXTO A TEXTO Y CONEXIÓN PERSONAL
Pipe pide a sus amigos que todos tienen la obligación de cuidar los lugares públicos.	CTT. En el cuento “Un paseo a la plaza” la abuela Meche les pide a los estudiantes que limpien la plaza antes de irse. Cuidan la plaza para que todos los vecinos puedan disfrutar del lugar.
	CP. Yo también una vez con mi papá fui a limpiar la plaza y a veces con los vecinos salíamos a barrer, recoger papeles, cortar el pasto, podar los árboles.



Ludolecto te recuerda que CTT y CP son las siglas de “Conexión texto a texto” y “Conexión personal”.

- Cantamos la canción (con ritmo de rap).
- Puede pedirles a las estudiantes (mujeres) que lean una estrofa y que los estudiantes (varones) lean la siguiente estrofa.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Verificamos con los estudiantes la hipótesis formulada antes de la lectura. Preguntamos si el texto se trató de lo que pensaban o no, ¿por qué? ¿Qué datos los ayudaron a aproximarse en sus predicciones?

Interrogación de análisis: Exponemos preguntas implícitas en el texto cuya respuesta debe deducir, inferir y elaborar a partir del texto. “¿Qué pasaría si no se cuidan y limpian los lugares públicos? ¿Por qué es importante tener lugares públicos en la comunidad?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.


Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “Busco, busco palabras”

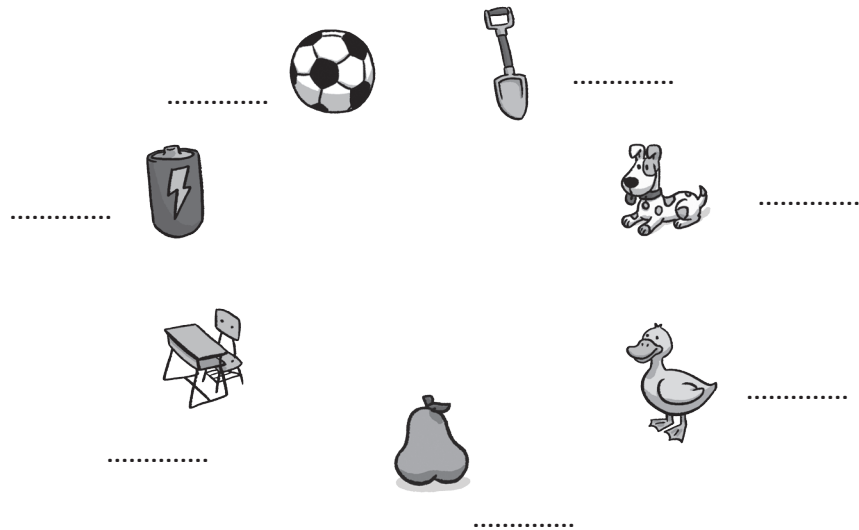
Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Busco, busco palabras” . El Equipos 1 y Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para empezar el juego.
2	La docente inicia diciendo: “Vamos a empezar el juego turno a turno, primero el Equipo 1 y luego el Equipo 2”. Docente: “Busco, busco”. Estudiantes: “¿Qué buscas?”. Docente: “Una palabra con la sílaba ma”. Estudiantes: “¡Buscan por algún lugar de la clase la palabra con ‘ma’, podría ser manzana u otra!”. Observación: Los estudiantes han desarrollado el contenido de las vocales y la letra “m”, así como también las combinaciones de las letras: m, s y la p. Puedes utilizar estas letras para reforzar el aprendizaje y la incorporación de las mismas. Lo ideal sería jugar 3 veces por equipo, para esto es necesario tener seis palabras escritas con las vocales a, e, i, o u y las palabras pegadas o escondidas m, s y p, en diferentes partes de la clase.
3	El docente otorgará entre 2 y 5 puntos por la calidad de la respuesta.
4	 Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (En este juego desarrollamos la conciencia fonológica).

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Elaboramos un dibujo en el pizarrón, explicando que dentro de los círculos van a encontrar dibujos de palabras que comienzan con la letra “p”.
- Pedimos a los estudiantes que observen y nombren los dibujos.
- Invitamos a que identifiquen la sílaba inicial de cada dibujo para que luego el docente las escriba en el pizarrón y los estudiantes en sus cuadernos.

Ejemplo gráfico:



(pelota, pala, perro, pato, pera, pupitre, pila).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que comenten qué fue lo que más les gustó de la clase de hoy y por qué.

Ejemplo gráfico para escribir en el pizarrón:

¿QUÉ?	¿POR QUÉ?

Estudiante es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la incorporación, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Los estudiantes que obtienen buenos resultados son aquellos que han experimentado la motivación, dentro del contexto educativo.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Conversa con un familiar acerca de cómo la familia puede mantener limpia la vereda de tu casa. Prepárate para compartir lo hablado con tus compañeros.

CANCIÓN: “Vamos a cuidar”

Fuente: Autoras Arsenia Medina, Gabriela Sieveking. Adaptación.



(Ritmo de rap)

A todos los niños
En toda ocasión
Y en cualquier lugar
En la placita nos gusta
Jugar

¡Por eso les pido
Como buen amigo
¡Debemos cuidar!

En la canchita
Queremos brincar
Con la pelota
¡Vamos a jugar!

¡Por eso les pido
Como buen amigo
Los lugares públicos
¡Debemos cuidar!

El patio de la escuela
Vamos a cuidar
¡No tirar basura
En cualquier lugar!

¡Por eso les pido
Como buen amigo
Los lugares públicos
Debemos cuidar!



CLASE 3

ELABORAMOS UN AFICHE

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias antes, durante y después de la lectura.
- Reconoce la estructura del texto.
- Escribe textos auténticos simples acorde al propósito, afiche.
- Describe lugares de las narraciones, caracteriza personajes e identifica secuencias de acciones.

INDICADORES

- Recuenta historias y eventos identificando el inicio, el desarrollo y el final.
- Identifica la diferencia en la estructura de un texto: Cuento, poesía, afiche, historieta.
- Crea afiches con un mensaje simple.
- Identifica personajes y lugares más importantes de un relato.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Un paseo a la plaza”, papeles sulfito, hojas blancas, pinceles o marcadores y afiche publicitario.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento presentado en la clase N° 1 “Un paseo a la plaza” en un lugar visible de la clase.
- Preparamos en un sulfito un cuadro para resumir los eventos más importantes del cuento “Un paseo a la plaza”.

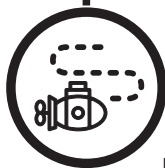
Ejemplo:

“Un paseo a la plaza”

AL INICIO	EN EL MEDIO (DESARROLLO)	AL FINAL

- Conseguimos un afiche publicitario para enseñar las características que deben ser tomadas en cuenta al elaborar un afiche. Imagen disponible en Material de apoyo.

Ejemplo gráfico:



INICIO

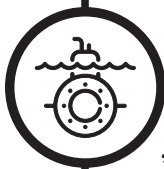
Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Invitamos a los estudiantes a compartir lo que conversaron con sus familias acerca de cómo podrían mantener limpia la vereda de su casa.
 - Escuchamos los aportes y estimulamos la participación de todos. Anotamos en el pizarrón las ideas más importantes sugeridas por los estudiantes. Los felicitamos.



Aquí podemos explicar que un afiche es un texto que sirve para difundir un mensaje breve y significativo. Tiene letras grandes, color e imágenes que atraigan la atención del que lo lee. Se ponen en lugares públicos para que sean vistos por muchas personas.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy recordarán el cuento leído en la clase anterior, leerán el cuento “Un paseo a la plaza”, conversarán cómo pueden colaborar en la limpieza de la escuela, elaborarán afiches y los publicarán en la escuela.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos el texto “Un paseo a la plaza” en el pizarrón.
- Invitamos a los estudiantes a recordar de qué se trató el cuento. “¿Qué sucedió al comienzo o inicio, en el medio y al final del cuento?”.
- Anotamos las ideas dentro del cuadro:

“Un paseo a la plaza”

AL INICIO	EN EL MEDIO (DESARROLLO)	AL FINAL



Secuencia de hechos: Es importante que después de la lectura los estudiantes desarrollen la capacidad para identificar los hechos más relevantes de un texto. Aquellos más significativos del inicio, del medio y de final del texto leído. Con esto, estamos desarrollando la capacidad para resumir y secuenciar hechos con sus propias palabras.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

En la clase anterior ya fueron aplicadas las estrategias de lectura: Conexión texto-texto (CTT) y Conexión personal (CP) para los dos textos leídos: “Un paseo en la plaza” y el rap “Vamos a cuidar”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Pegamos el cuento de la clase anterior “Un paseo a la plaza” en el pizarrón. A medida que leemos apuntamos cada palabra con el dedo o con una regla. Leemos el texto con entonación y fluidez.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de la Lectura Comprensiva:

En la clase anterior ya fueron aplicadas las estrategias de lectura Conexión texto-texto (CTT) y Conexión personal (CP) para los dos textos leídos: “Un paseo en la plaza” y “Vamos a cuidar”.



Leer no solo significa sonorizar las letras, sino también adentrarnos en un texto nuevo a través de la búsqueda y comprensión del significado de todas sus palabras.

*DESPUÉS DE LA LECTURA

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

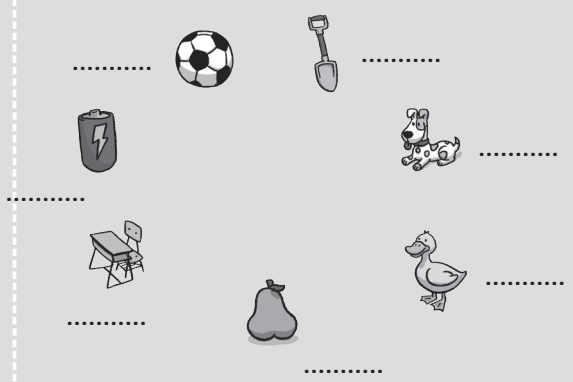
Interrogación de análisis:

- Estimulamos a los estudiantes a responder preguntas explícitas cuya información está dentro del texto. “¿A qué jugaron los niños en la plaza?” “¿Para qué juntó las últimas monedas la abuela Meche?”.
- Formulamos preguntas valóricas cuyas respuestas están en uno mismo, es el aporte personal que lo ayudará a conectarse con los hechos ocurridos. “¿Qué harías tú para mejorar la limpieza de tu comunidad?” “¿A quiénes y cómo les pedirías que te ayuden a mantener limpia tu comunidad?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: En la clase anterior realizamos el ejercicio de conciencia fonológica para la letra “p”, es recomendable repetir el ejercicio a través del juego para reforzar el proceso verbal de enseñanza-aprendizaje.

JUEGO: “Escribo y conecto”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Escribo y conecto” .
2	Comentamos a los estudiantes que en este juego utilizaremos la letra en estudio, la “p” y el conector “y”. Mencionamos que utilizaremos la misma imagen o dibujo de conciencia fonológica de la clase pasada para reforzar el proceso verbal de enseñanza-aprendizaje. 
3	Mencionamos a los estudiantes que deberán, primeramente, completar los dibujos con la palabra que corresponda y luego utilizar el conector “y” uniendo a una acción. Ejemplo: -El pato y los gansos son muy parecidos. Cualquier frase que esté con la utilización del conector “y” dependerá de la consideración del docente, para otorgar el puntaje.
4	Otorgamos 5 puntos a cada equipo. Primero juega el Equipo 1, luego lo mismo con el Equipo 2.
5	Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. (En este juego repasamos conciencia fonológica de la clase anterior)



Escritura (Grafomotricidad):

- Animamos a los estudiantes a pensar sobre qué aspectos deberían mejorar en la escuela, por ejemplo: Mantenimiento de los baños, limpieza del patio, cuidado de las plantas, limpieza de la sala de clases, uso del bebedero o canteros.
- Tal vez los estudiantes propongan hacer afiches para pegarlos en diferentes lugares de la escuela.
- Mostramos las características de un afiche: Un dibujo grande y simple que refleje el mensaje del afiche, una oración breve que invite a pensar y realizar una acción concreta, la oración debe ser escrita con letra negra y grande para que pueda ser vista y leída desde lejos, se usa color para llamar la atención del que lee. Ayudamos a escribir en el pizarrón los mensajes de los afiches enunciados por los estudiantes. Por ejemplo: Tira los papeles en el basurero, riega las plantas, tira la cadena del baño, cuida las plantas, recoge la basura, evita escribir en las paredes, etc.
- Los invitamos a elegir un mensaje. Cada estudiante escribe y dibuja el mensaje elegido.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.

Por ejemplo: Cierra la canilla después de tomar agua.



- En grupos de 4 integrantes escribirán afiches, es recomendable que lo hagan en hojas blancas.
- Alentamos a que compartan los afiches realizados.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Conversamos con el grado acerca de cómo presentar los afiches realizados a los demás estudiantes de la escuela. Es importante que el grado involucre a todos los demás grados en la campaña de cuidado del ambiente de la escuela.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Conversa con tu familia acerca de cómo puedes colaborar en el cuidado de tu casa.

El director podría convocar a una reunión general de todos los grados para que los estudiantes del primer grado muestren sus trabajos y expliquen el motivo de lo realizado.

CLASE 4



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

LAS PROFESIONES

CAPACIDADES

- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos, y sus variaciones.
- Describe lugares de las narraciones, caracteriza personajes e identifica secuencias de acciones.
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.

INDICADORES

- Identifica letras, palabras y oraciones con la combinación de letras aprendidas: vocales, m, p, s.
- Formula inferencias para emitir juicios y sacar conclusiones sobre lo leído. Opina sobre los textos leídos.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.

MATERIALES

Láminas: Texto “Todos los adultos queremos trabajar”, papeles sulfito, pinceles o marcadores, tarjetas con profesiones escritas o dibujadas y tarjetas con dibujos de herramientas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

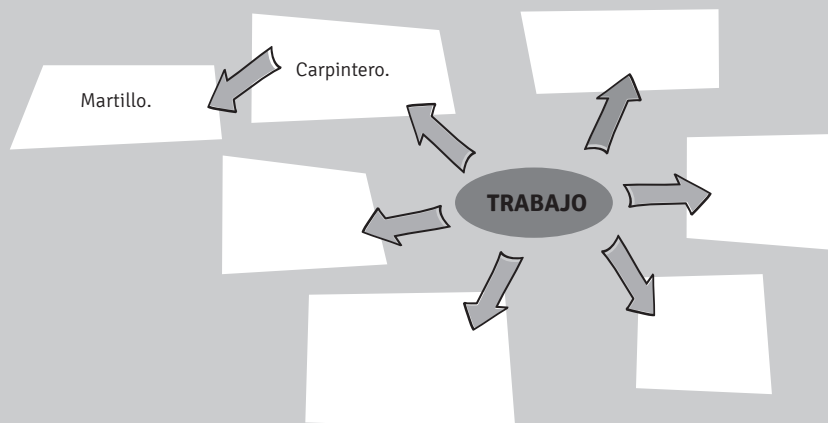
- Preparamos unas tarjetas con dibujos (policía, doctor, modista, barrendero, carpintero). Imágenes disponibles en Material de apoyo.



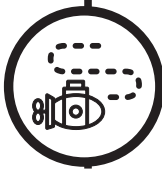
- Preparamos unas tarjetas con dibujos de herramientas necesarias para hacer diferentes tipos de trabajos y profesiones. Estas las utilizaremos durante la actividad de conciencia fonológica. Ejemplo: Serrucho para el carpintero, aguja para el sastre o la modista, jeringa para la enfermera, esposas para el policía, palita para el limpiador, etc.



- Preparamos un papel sulfito para anotar las ideas de los estudiantes:



- Anotamos en el pizarrón las predicciones realizadas por los estudiantes para luego refutar o rechazar la hipótesis planteada.

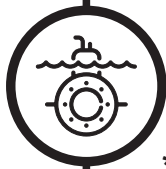


INICIO

Recordando lo aprendido:

- Pedimos a los estudiantes que comenten sobre las ideas que conversaron con su familia sobre cómo ayudar a mantener limpia la casa.
- Enfatizamos que, al comprometerse a realizar una tarea, esta se debe cumplir.

Lo que vamos a aprender: Explicamos que hoy van a conversar acerca de los diferentes trabajos que sus familiares realizan, con mímicas van a dramatizar y adivinar los diferentes trabajos que van a leer en el cuento “Todos los adultos queremos trabajar”, también van a aprender la letra “s” y van a escribir sobre las tareas que se realizan para que sus casas funcionen mejor.

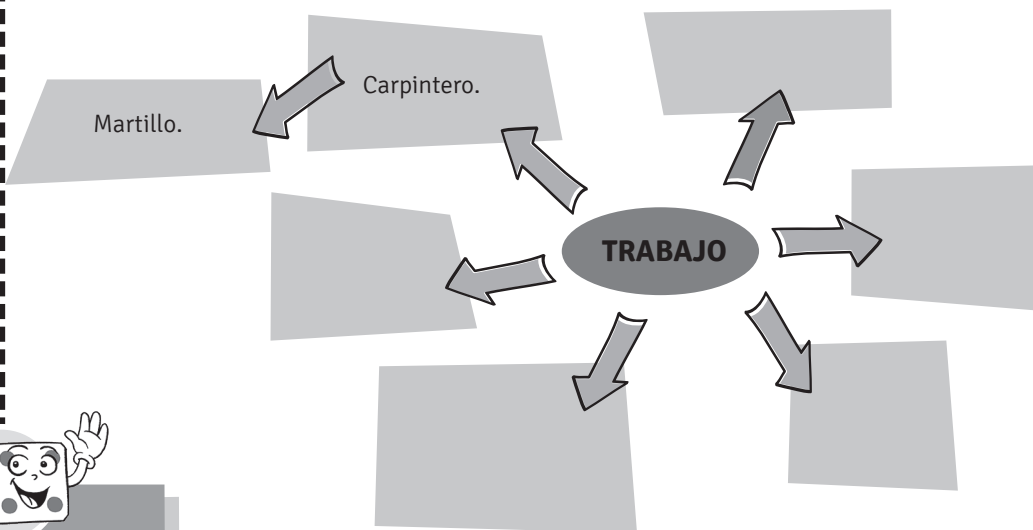


DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Les pedimos a los estudiantes que comenten por turno sobre el trabajo que realizan sus familiares: Qué hacen, qué herramientas usan, dónde realizan el trabajo (en la casa o fuera de ella).
- Incorporamos las diferentes ideas y expresiones a nuestro organizador gráfico, en el pizarrón o en un papel sulfite.



La dramatización o representación de roles permite a los estudiantes demostrar lúdicamente sus conocimientos y sus experiencias. Esto fomenta el desarrollo de la expresión oral y refuerza la autoestima de los estudiantes.

Formulación de hipótesis:

- Pegamos el texto en el pizarrón y alentamos a los estudiantes a observar los dibujos, las letras, las características del texto para que puedan realizar hipótesis del texto a leer.
- Utilizamos preguntas tales como: “¿Qué dirá el título del texto? ¿Quiénes serán los personajes? ¿De qué se tratará el texto? ¿Qué detalles les ayuda a predecir el contenido del texto?”.
- Anotamos en el pizarrón los aportes de los estudiantes para verificar la hipótesis después de leer el texto.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- Recordamos que hoy van a usar la estrategia de lectura “Conexión personal”.
- Pedimos a los estudiantes que expresen lo que es hacer conexiones personales.
- Los invitamos a hacer Conexiones personales a medida que leen el texto.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto con expresión y velocidad moderada para que los estudiantes gocen con la lectura y puedan comprender sin mayor dificultad. A medida que leemos señalamos las palabras con el dedo o con una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Alentamos a los estudiantes a que deduzcan el significado de las palabras desconocidas atendiendo el contexto de la lectura.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Apoyar: Ayudar, colaborar.

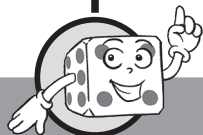
Sustento: Subsistencia, manutención de la casa.

Socorrer: Ayudar, auxiliar.

Necesidades: Cosas que se requieren para vivir.

Aplicación de la Estrategia de la Lectura Comprensiva, presentada antes

de la lectura: Nos detenemos en diferentes puntos de la lectura para que los estudiantes hagan Conexiones personales. Preguntamos si alguna vez ayudaron a la comunidad a limpiar.



Este cuento nos da la oportunidad de hablar sobre el valor de laboriosidad, que es hacer con cuidado y esmero las tareas, labores y deberes que nos corresponden y a la vez ayudar a quienes nos rodean.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Leemos las predicciones realizadas por los estudiantes de la lectura. “¿La lectura se trató de lo que pensábamos?” “¿Por qué?”.


Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero debemos pensar y buscar para encontrar una respuesta. “¿Por qué todos deben apoyarse en la familia? ¿De qué manera todos los vecinos ayudan con sus trabajos a resolver las necesidades de la comunidad?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “Limpieza 1, 2, 3”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Limpieza 1, 2, 3” .
2	Los estudiantes se colocan en ronda, con los ojos cerrados y las manos abiertas hacia atrás. El docente recorre la ronda, colocando papeles reciclados arrugados en forma de pelotita (que simularán ser basuras) en las manos, pero no en todos ellos, sino solamente en algunos (solo un papel reciclado en cada mano).
3	Los estudiantes cierran los puños y abren los ojos, colocando sus puños al frente de modo que todos puedan ver sus puños, pero no los papeles reciclados. El docente elige un estudiante al azar, con él comenzará el juego, por ejemplo: “Mauricio, Limpieza 1, 2, 3” el estudiante abre ambas manos y dejándolo caer, así revela si tiene o no el papel.
4	El próximo estudiante, que está a la derecha, debe reaccionar rápido: <ul style="list-style-type: none"> a. Si tiene los papeles reciclados arrugados (que simularán ser basuras), debe agacharse, diciendo: “Recojo la basura”. b. Si no tiene los papeles (que simulan ser basuras), debe saltar diciendo: “Todo limpio y sin basura”. El juego continúa hasta que se recorra todo el círculo. Cada equipo llevará 12 puntos.
5	 Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla.

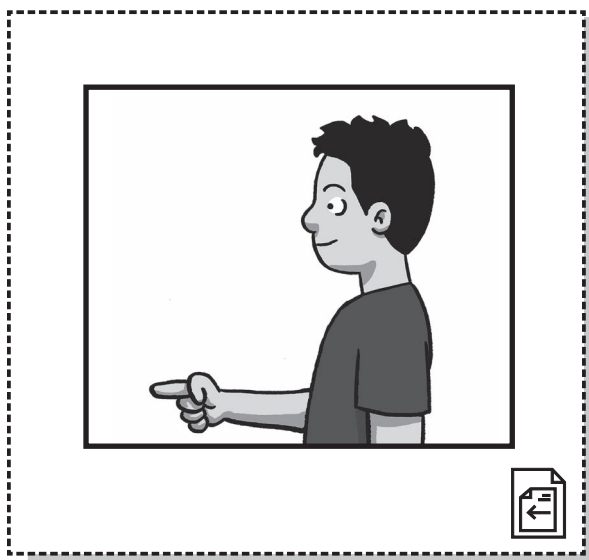
ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: Palabra clave.

- Presentamos la palabra clave “serrucho”.



- Presentamos la escritura de la letra “s” mayúscula y minúscula script y cursiva.
- Enseñamos el gesto de la letra “s”.



- Permitimos que los estudiantes lean en nuestras de manos los gestos correspondientes a las demás sílabas: se, si, so, su.
- Con gestos de las letras siguientes palabras sin emitir los sonidos: Suma, mesa, sopa, misa, pesa, pasa.



Recordamos que cada estudiante escribirá de acuerdo a su nivel de escritura. Y durante ese proceso de escritura los ayudamos a expresar sus vivencias para que puedan escribir sobre ellas con detalles. Al escribir los ayudamos a sonorizar las palabras.

Escritura (Grafomotricidad):

- Conversamos acerca de lo que nosotros hacemos en nuestra casa para que esta funcione mejor.
- Pedimos a los estudiantes que piensen en dos cosas que ellos hacen en sus casas para que luego lo dibujen y escriban.
- Los estudiantes pueden dibujar, rotular sus dibujos, escribir una o varias oraciones.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos que compartan sus producciones con el estudiante que está sentado a su derecha.
- Seguidamente el docente selecciona al azar a tres estudiantes, los cuales deberán comentar al resto del grado el mensaje compartido con su compañero.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Pedimos a los estudiantes que en el camino a su casa observen y jueguen a leer los textos escritos como, por ejemplo: Letreros, afiches, pasacalles. Recordamos que van a compartirlo en la clase siguiente.

CUENTO: “Todos los adultos queremos trabajar”



Lila tiene una familia muy unida, entre todos se apoyan y trabajan para el sustento de la casa.

Su papá es carpintero. Con su serrucho y martillo hace hermosas mesas y sillas. La mamá tiene un puesto de venta de sandías donde todos los vecinos van a comprar. La abuela Meche se queda en la casa, cocina, limpia, lava y cuida a sus nietos.

Lila y sus hermanos tienen la tarea de barrer el patio, arreglar su dormitorio y de lavar los cubiertos después del almuerzo.



Lila cuenta que los padres de sus amigos también trabajan.

El papá de Pipe es sastre y su mamá es maestra. El papá de Nano, que es policía, socorre a la gente y su mamá tiene un copetín donde vende ricas sopas y empanadas.

Todos los vecinos ayudan con sus trabajos a resolver las necesidades de la comunidad. ¿Qué otros trabajos son muy necesarios para que una comunidad pueda funcionar?

Fuente: Autoras Arsenia Medina, Gabriela Sieveking. Adaptación.

CLASE 5



En esta clase recordamos los momentos más emocionantes vividos en el juego y lo que aprendimos, enfatizando que los puntajes solo están para aumentar la emoción de la aventura: “Navegando hacia la Isla Arcoíris”.

LEEMOS UNA HISTORIETA

CAPACIDADES

- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre dos textos distintos que comparten una característica.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura de vocabulario.
- Relee lo escrito y dibujado. Revisa lo escrito con un compañero y con el docente.

MATERIALES

Láminas: Texto “Todos los adultos queremos trabajar”, pinceles o marcadores, papeles sulfito y hojas blancas.

¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Escribimos en el pizarrón o en un papel sulfito un cuadro de doble entrada para anotar las instituciones de la comunidad.
- Pegamos el texto “Todos los adultos queremos trabajar” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos un papel sulfito para anotar los materiales, tareas y responsables para la construcción del plano. **Ejemplo gráfico:**

TRABAJOS QUE SE REALIZAN EN LA COMUNIDAD	LOS SERVICIOS PÚBLICOS DE LA COMUNIDAD
Carpintero. Albañil. Jardinero. Modista.	Policía. Bomberos voluntarios. Recolección de basura. Escuela.

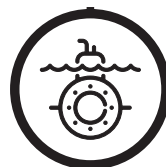


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Invitamos a los estudiantes a compartir qué afiches o carteles pudieron observar en el barrio y/o comunidad.
- Recordamos la importancia de escuchar las ideas de los compañeros y esperar el turno para hablar.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que leerán nuevamente el texto: “Todos los adultos queremos trabajar”, leerán palabras con las letras aprendidas e iniciarán a construir el plano de la comunidad en donde viven.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Invitamos a los estudiantes a recordar el cuento “Todos los adultos queremos trabajar” y preguntamos: “¿Qué sucedió? ¿Quiénes son los personajes?”.
- Pegamos el organizador gráfico y pedimos a los estudiantes que nombren algunos servicios presentes en la comunidad. Registramos las respuestas en el organizador.
- Es importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- Utilizaremos la estrategia de: “Conexión texto a texto”.
- Pedimos a los estudiantes que expresen lo que es hacer Conexiones texto a texto.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en voz alta el texto “Todos los adultos queremos trabajar” y apuntamos cada palabra con el dedo o la regla, como lo hacemos habitualmente.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Es recomendable que apoyemos la lectura oral de cada estudiante, ayudándolo a sonorar las palabras. Además, una relectura aumentará la comprensión del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- A medida que leemos, los estudiantes aplican la estrategia de lectura “Conexión texto a texto”.
- Comentamos a los estudiantes que al hacer “Conexiones texto a texto”, pueden encontrar características comunes entre dos textos que ya hayan leído.

Ejemplo gráfico:

TEXTO “EL PASEO A LA PLAZA”	CONEXIÓN “TODOS LOS ADULTOS QUEREMOS TRABAJAR”
La abuela Meche pide a los niños que ayuden a dejar limpio el lugar de juego. Recogieron muchos papeles, cáscaras de frutas, envases vacíos, bolsas y los metieron en el basurero.	Los niños ayudan a la abuela Meche a lavar los cubiertos, barrer la casa, arreglar la cama, etc.

- Comentamos con los estudiantes que en ambos textos los personajes ayudan a mantener limpio el ambiente que les rodea.
- Escribimos las conexiones de los estudiantes en el pizarrón.

Ejemplo:

- Lila ayuda en su casa a la abuela Meche y en la plaza.
- Lila con sus amigos limpian el lugar para que otros también lo puedan disfrutar.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

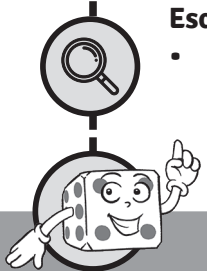
Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra “ahí mismo” en el texto. “¿En qué trabaja la mamá de Lila? ¿Qué hace el policía?”.
- Formulamos preguntas valóricas o de carácter personal, cuyas respuestas están en ellos mismos, en los que ellos piensan. “¿Qué opinan de que algunos familiares viajan a otros países en busca de trabajo?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Alentamos a los estudiantes a leer con gestos las siguientes palabras: Suma, sapo, misa, pisa, peso, masa, y luego las escriban en sus cuadernos.
 - Iniciando la construcción del plano de la Comunidad.
 - En esta actividad creamos un plano de nuestra comunidad.



Ludolecto te recuerda que un “plano” es un dibujo que representa un lugar, como si lo miráramos desde arriba. Esta representación es de forma plana, por eso su nombre. Usando un plano podemos representar lugares como: Nuestra pieza, la casa, el colegio o el barrio, etc.




JUEGO: “¿Cuántas ‘S’ hay?”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

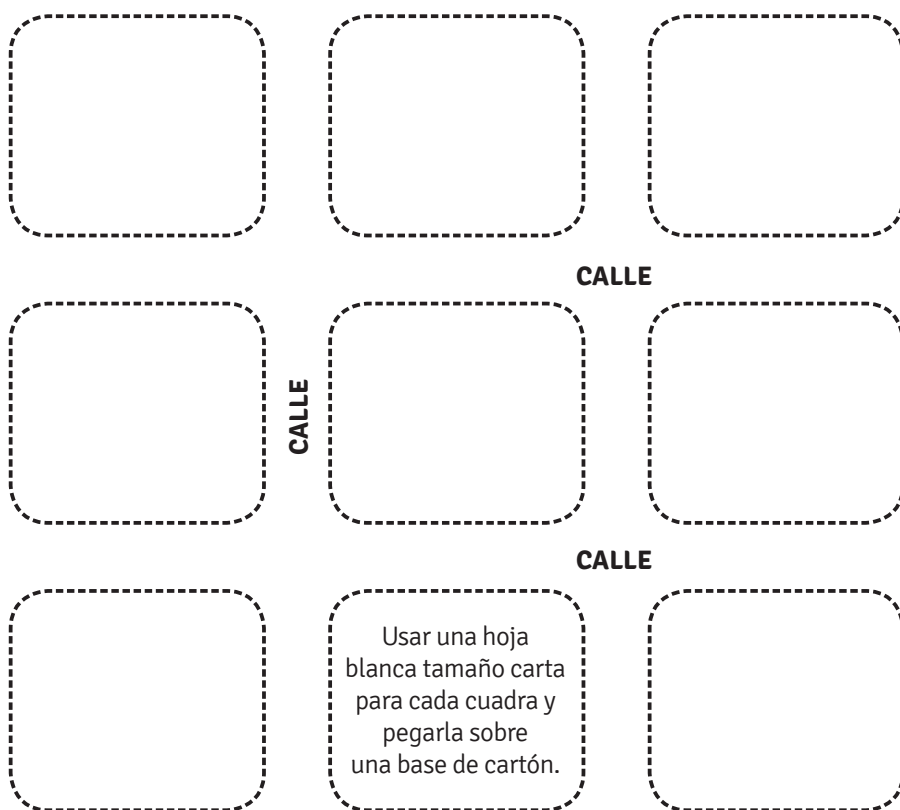
PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**Cuántas ‘S’ hay**”.
- 2 Pedimos a cada equipo, Equipos 1 y 2, que se levanten de sus asientos y se dividan en la mitad, para poder jugar este juego.
- 3 Mencionamos a los estudiantes que leeremos palabras y seguidamente deberemos identificar cuántas “s” tiene.
Presentamos al Equipo 1 las siguientes palabras: Sapos, serrucho, sandías.
Presentamos al Equipo 2 las siguientes palabras: Siembras, sol, sopas.
Se jugará por turnos, y cuando el equipo descubre cuántas “s” tiene la palabra, deberán levantar la mano y decir la cantidad de “s”.
- 4 Por cada respuesta correcta otorgamos 10 puntos.
- 5  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla (En este juego repasamos y enfatizamos la palabra en estudio).

Ejemplo gráfico:



- Dibujamos una representación en miniatura de nuestra escuela.
- Dibujamos una matriz de la comunidad sobre un papel sulfite. Como ejemplo:



- Solicitamos a los estudiantes que nombren los lugares de la comunidad que debieran estar en el plano. Por ejemplo: Calles, plaza, despensa, casas, policía, bomberos, hospital, escuela, iglesia, cancha, etc. Anotamos las ideas de los estudiantes en un sulfito.
- Lo ideal sería realizarlos en grupos, para eso elegimos a un coordinador (estudiante) por grupo que repartirá los materiales necesarios y ayudará a que el grupo se organice.
- Solicitamos a los grupos que elijan un lugar a representar en el plano de la comunidad (plaza, escuela, hospital, cancha, etc.). Explique que cada grupo dibujará una cuadra de la comunidad sobre un papel blanco.

RESPONSABLES / GRUPO	LUGAR DE LA COMUNIDAD A REPRESENTAR
Grupo 1	
Grupo 2	
Grupo 3	

- Pedimos a los estudiantes que nombren los materiales que utilizarán y lo realizamos cuando estén listos todos los materiales.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Mencionamos verbalmente a los estudiantes sobre la importancia de contar con servicios de la comunidad para resolver las necesidades de las familias.
- Decimos que cada servicio cumple una función importante para una vida mejor dentro de la comunidad. Por ejemplo: La escuela da educación a todos.
- La policía protege a las familias y hace cumplir las leyes.
- El hospital donde vacunan a la población para que no se enferme la gente.
- Los recolectores de basura que recogen para así mantenernos sanos.
- Los bomberos que siempre están dispuestos a ayudar en caso de incendio y accidentes.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

De regreso a casa fijate en las despensas, negocios, talleres, canchitas, casas que hay en tu comunidad. Recuerda los nombres de los negocios o despensas y de las calles para que después los ubiquen en el plano.

CLASE 6



¡Hoy comenzamos a hacer el plano de la comunidad!

HACEMOS UN PLANO

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Describe lugares de las narraciones, caracteriza personajes e identifica secuencias de acciones.
- Reconoce la estructura del texto.

INDICADORES

- Recuenta historias y eventos identificando el inicio, el desarrollo y el final.
- Formula inferencias para emitir juicios y sacar conclusiones sobre lo leído. Opina sobre los textos leídos.
- Identifica la diferencia en la estructura de un texto: Cuento, poesía, afiche, historieta.

MATERIALES

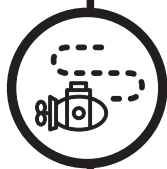
Láminas: Historieta, pinceles o marcadores, papeles sulfito y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la historieta en algún lugar visible de la clase.
- Pegamos el papel sulfito con el cuadro de responsabilidades elaborado en la clase anterior.

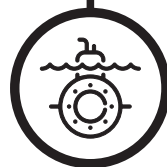
RESPONSABLES / GRUPO	LUGAR DE LA COMUNIDAD A REPRESENTAR
Grupo 1	
Grupo 2	
Grupo 3	



INICIO

Recordando lo aprendido: Reunimos a los estudiantes. Pegamos el organizador gráfico con el listado de lugares de la comunidad. Alentamos a los estudiantes a que comenten acerca de los diferentes negocios, despensas, copetines, canchas, etc., que observaron camino a su casa en la clase anterior.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy leerán una historieta y que comenzarán la elaboración del plano de la comunidad.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Anotamos los nombres de los negocios, despensa, talleres mecánicos, plazas, calles etc., que los estudiantes observaron e incluimos en el listado los nuevos aportes de los estudiantes.

Formulación de hipótesis:

- Al hacer predicciones están anticipando lo que va a suceder en el texto, lo que permite poner los conocimientos previos de los estudiantes al servicio de la lectura.
- Presentamos la historieta y alentamos a que formulen una hipótesis sobre la historieta. Estimulamos con las siguientes preguntas: “¿Qué tipo de texto será? ¿Es un cuento, una receta, un texto informativo o una historieta? ¿Cómo lo sabes? ¿De qué tratará la historieta?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la Estrategia de Lectura Comprensiva que van a utilizar durante la lectura del texto: “Predecir”. Explicamos de qué se trata la misma.

*DURANTE LA LECTURA.



Ludolecto te recuerda que “los signos de admiración” indican que la oración se expresa en tono de: sorpresa, asombro, alegría, mandato, deseo, etc. También marca el principio y fin de una exclamación.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos la historieta con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con una regla o el dedo. Al término de la lectura invitamos a los estudiantes a leer la historieta en coro, dando énfasis a los signos de admiración.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Al leer invitamos a los estudiantes a identificar el significado de palabras de acuerdo al contexto de la lectura.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Servicio público: Se compone de instituciones que se dedican a prestar ayuda a las familias de una comunidad para que puedan resolver sus necesidades de salud, educación, protección, higiene, alimentación y recreación.

Socorrer: Ayudar, auxiliar.

Vacunar: Prevenir de enfermedades, inmunizar.

Proteger: Cuidar, resguardar.



Un docente es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza. La palabra deriva del término latino docens, que a su vez procede de docere (traducido al español como “enseñar”). El docente, en definitiva, reconoce que la enseñanza es su dedicación y profesión fundamental. Por lo tanto, sus habilidades consisten en enseñar de la mejor forma posible al estudiante.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Estimulamos a los estudiantes a hacer predicciones sobre el texto, como lo han hecho en las clases anteriores. A medida que vamos leyendo, vamos haciendo pausas y preguntamos a los estudiantes sobre lo que piensan que sucederá a continuación, cómo podría terminar, etc.

***DESPUÉS DE LA LECTURA:**

Verificación de hipótesis: Revisamos con los estudiantes si lo que sucedió en la historieta es lo que pensaban.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra “ahí mismo” en el texto. “¿Qué instituciones de la comunidad serán representadas en el plano? ¿Cuál es la función de la policía?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que los estudiantes piensan. “¿Qué opinan del trabajo de los bomberos y de la policía? ¿Qué creen que pasaría si no tuviéramos hospital en la comunidad?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:



Conciencia fonológica: Recordamos el sonido y gesto de la letra “s”.

Escritura (Grafomotricidad):

- Organizando la elaboración del plano de la comunidad.
- Recordamos que hoy van a comenzar a hacer el plano de la comunidad.
- Repartimos los materiales a cada grupo.
- Recordamos a los grupos la parte de la comunidad que decidieron representar (leemos el papel sulfite del día anterior).
- Dialogamos sobre la importancia de trabajar en equipo y distribución de tareas, ya que dibujarán todos sobre una misma hoja de papel. Esto significa que deben ponerse de acuerdo quién dibujará en qué lado de la hoja.
- Informamos a los estudiantes que al día siguiente van a armar el plano sobre un cartón o cartulina para que luego puedan rotular las calles, las despensas, los negocios y las instituciones de la comunidad.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Invitamos a los estudiantes a jugar.



JUEGO: “Fuego, fuego, bombero”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

N°

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO


1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“Fuego, fuego, bombero”**. El Equipos 1 y Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para empezar el juego.

2 **Observación:** Este juego es recomendable jugarlo en el patio.
Introducción: La docente dirá: “En la comunidad es muy importante contar con los bomberos, porque ellos cumplen una labor muy importante, que es: Apagar los incendios y ayudar a la gente”. Seguidamente los estudiantes formarán un círculo, estando todos sentados.



3 La docente elige un estudiante al azar, el cual dirá: “Fuego, fuego, fuego, fuego, fuego” tocando la cabeza de los compañeros, hasta que al llegar a un estudiante, le dirá: “¡Bombero!”. El objetivo del estudiante al cual dijeron “bombero” es atrapar al estudiante que lo eligió antes de que este pueda sentarse y ocupar su lugar. Si el estudiante que eligió al “bombero” logra correr alrededor de todo el círculo, regresa y ocupa el lugar del “bombero” sin que lo atrape, el estudiante que quedó parado se convierte en el estudiante que dirá desde el inicio: “Fuego, fuego, fuego, fuego, fuego”. Si el “bombero” atrapa al estudiante que lo eligió, este regresa a sentarse en su lugar.

4 **Observación:** Jugará primero el Equipo 1 y el estudiante que elegirá al “bombero” debe ser del Equipo 2. Cada vez que el estudiante logre sentarse otorgaremos 15 puntos.

5  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):
Comentamos a la familia todo lo realizado en el día de hoy en la clase.



¡Nos organizamos!



¡Yo traje muchos lápices de colores!



¡Nosotros haremos a los bomberos!
¡Ellos nos socorren en los incendios y accidentes!



¡Ellos nos socorren en los incendios y accidentes!
¡A nosotros nos tocó la policía!
¡Ellos se encargan de la seguridad!
¡Y de protegernos!



¡Qué bueno! ¡Tenemos el hospital!
 ¡Los doctores nos sanan cuando estamos enfermos!
 ¡Ahí nos vamos a curar!



¡Aquí está la escuela!
 ¡Aquí aprendemos a leer, escribir y sumar!
 ¡No olviden poner todos los servicios públicos de la comunidad!
 ¡Qué bonito está quedando nuestro plano!

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 7

ENFATIZAMOS LA LETRA "S"

CAPACIDADES

- Reconoce la estructura del texto.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos, y sus variaciones.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Identifica la diferencia en la estructura de un texto: Cuento, poesía, afiche, historieta.
- Identifica letras, palabras y oraciones con la combinación de letras aprendidas: Vocales, m, p, s.
- Verbaliza los hechos de la experiencia de vida o las ideas del tema a relatar.
- Rotula elementos de su dibujo como pueda escribirlo.

MATERIALES

Láminas: Historieta, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.

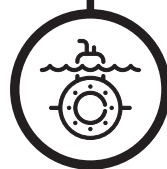


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Conversamos con los estudiantes en qué etapa del proyecto se encuentran y los estimulamos a expresar lo que falta por hacer del plano.
- Conversamos sobre la importancia del trabajo colaborativo.

Lo que vamos a aprender: Contamos que hoy volverán a leer la historieta, concluirán la construcción del plano de la comunidad, rotularán las calles, negocios, despensas e instituciones. También reforzarán el aprendizaje de la letra “s”.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos la historieta en el pizarrón.
- Invitamos a los estudiantes a recordar la historieta: “¿De qué trataba? ¿Quiénes son sus personajes? ¿Dónde sucedió?”.



Puedes enseñarle a un estudiante una lección por un día, pero si puedes enseñarle a aprender creando curiosidad, continuará el proceso de aprendizaje mientras viva.

Fuente: Clay P. Bedford.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: En la clase anterior ya fue aplicada la estrategia de lectura predecir para este texto.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Invitamos a los estudiantes a leer la historieta, apuntando con el dedo las palabras sin segmentar las sílabas.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes que mencionen el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: En la clase anterior ya fue aplicada la estrategia de lectura predecir para este texto.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero debo pensar y buscar para encontrar una respuesta. “¿De qué trata la historieta? ¿Por qué es importante organizarse en la comunidad?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:


- Solicitamos a los estudiantes que busquen en la historieta palabras que comiencen con “s”.
- Por ejemplo: Servicios, socorren, seguridad, sumar. Las anotamos en el pizarrón.



ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “Dilo, pero con la ‘S’”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Dilo, pero con la ‘S’” . El Equipos 1 y Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para empezar el juego.
2	Los dos equipos se sientan en ronda todos juntos, el Equipo 1 a un lado y el Equipo 2 al otro, o bien desde sus asientos, pero agrupados según equipos. El docente comenta que entregará la mitad del relato de la historieta de la clase pasada, a cada equipo.
3	Seguidamente, menciona que la historieta debe ir pasando de mano en mano hasta que ambos equipos escuchen que el docente dice “YA”.
4	Los estudiantes que tengan para entonces la historieta deberán buscar una palabra que contenga la letra “s”, primero preguntamos al Equipo 1 y luego al Equipo 2.
5	 Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (En este juego reforzamos la palabra en estudio de la conciencia fonológica).

Escritura (Grafomotricidad):

- Pedimos a los estudiantes que formen nuevamente los grupos de la clase anterior.
- Alentamos a los estudiantes a que comenten lo que han dibujado en el plano de su comunidad.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.
- Invitamos a los estudiantes a escribir cada rótulo (nombre de cada dibujo) en un pedazo de cartulina pequeño, luego pegarán en el lugar correspondiente del plano, por ejemplo: Despensa Anita, Escuela San Salvador, Plaza de las Américas, Hospital Materno Infantil, Calle Mariscal López, etc. Alentamos a los estudiantes a que comenten lo que han dibujado en el plano de su comunidad.
- Leerán lo escrito y revisarán con apoyo de sus compañeros y el docente, al revisar ayudamos a pronunciar la palabra lentamente para que los estudiantes puedan identificar los sonidos de la palabra.



- Los felicitamos por todo lo realizado.
- Les recordamos que deben ordenar el lugar donde realizaron sus producciones.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

AUTOEVALUACIÓN.

- Escribimos en el pizarrón la siguiente autoevaluación sobre la clase que se desarrolló en el día y los estudiantes escribirán en sus cuadernos los siguientes símbolos: ✓ ✗
- Para este ejercicio sería bueno que el docente presente un ejemplo de cómo hacerlo de manera sencilla en el cuaderno:
- Enumeramos las oraciones y al lado se coloca uno de los dos símbolos. ✓ ✗

1. ✓ ✗
2. ✓ ✗

3. ✓ ✗
4. ✓ ✗

5. ✓ ✗
6. ✓ ✗

Se incorpora la autoevaluación con el objetivo de que los estudiantes puedan pensar sobre los procesos que han ido realizando durante la clase e identifiquen los diferentes aprendizajes logrados. Esto favorece el pensamiento metacognitivo, es decir, pensar sobre lo que han vivido y aprendido.

LO QUE APRENDÍ

SÍ

NO

1. Leí una historieta.
2. Me organicé con mis compañeros/as para elaborar el plano.
3. Propuse ideas para hacer el trabajo.
4. Escribí rótulos para ubicar los lugares de la comunidad.
5. Escuché las ideas de los demás.
6. Ayudé a dejar limpio nuestro lugar de trabajo.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Entrevista a un miembro de tu familia sobre por qué es importante tener una escuela, un centro de salud u hospital, recolectores de basura, bomberos y policías en la comunidad. Prepárate para compartir con tus compañeros.

CLASE 8

LEEMOS UNA POESÍA

CAPACIDADES

- Describe lugares de las narraciones, caracteriza personajes e identifica secuencias de acciones.
- Reconoce que deben utilizar diferentes estrategias antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Identifica personajes y lugares más importantes de un relato.
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, los acontecimientos previos del tema, las palabras destacadas, y predice lo que va a suceder o lo que les gustaría saber al respecto.
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.

MATERIALES

Láminas: Poesía ¿Quién soy? papeles sulfito, pinceles o marcadores, hojas blancas y cartones o cartulinas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la poesía ¿Quién soy? para la lectura.
- Preparamos un cuadro de doble entrada en el pizarrón.

HIPÓTESIS
ANTES DE LA LECTURA

CONFRONTACIÓN DE LA HIPÓTESIS
DESPUÉS DE LA LECTURA

- Pegamos la matriz del plano de la comunidad sobre un cartón o cartulina.

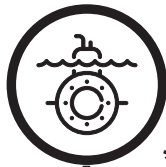


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Invitamos a los estudiantes a compartir lo que conversaron con sus familias acerca de la importancia de tener una escuela, un hospital o centro de salud, recolectores de basura, bomberos y policías en la comunidad.
- Al término de la tarea grupal, hacemos una síntesis de los aportes de los estudiantes destacando la forma de organización de la comunidad para resolver las necesidades de sus habitantes. Por ejemplo, qué hacen con sus basuras: Las reciclamos, enterramos, pasa el recolector de basura, o hacemos otras cosas. Buscamos que los estudiantes comprendan qué significa y qué implica cada manejo utilizado con la basura.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que hoy los estudiantes van a leer una poesía titulada “¿Quién soy?”. Conversarán sobre la poesía, dibujarán unas oraciones y presentarán la parte del plano de la comunidad que elaboraron.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Activando nuestros conocimientos previos: Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué saben acerca de la poesía?

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a observar los dibujos de la poesía y jugamos a leer el título del texto. Estimulamos a hacer predicciones acerca del contenido del texto.
- Anotamos las predicciones en el cuadro de doble entrada.
- Animamos a que expresen sus opiniones y valoramos sus aportes.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Comente que durante la lectura van a hacer Conexiones texto a texto (CTT), es decir, van a recordar otros textos que han leído anteriormente y que traten del mismo tema.



¡Animémonos a utilizar palabras nuevas y complejas con nuestros estudiantes! Hacerles conocer a los estudiantes nuevas palabras es abrirles puertas a nuevos aprendizajes.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación:

- Recuerda la importancia de ubicar a los estudiantes cerca de la lámina, esto facilita la lectura.
- Leemos la poesía con entusiasmo y expresión corporal. Apuntamos cada palabra mientras leemos.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes. Alentamos a que identifiquen el significado del contexto de la lectura.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Hoguera: Fuego, fogata.

Desperdicio: Desecho, basura.

Examinar: Revisar el cuerpo humano, auscultar.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de

la lectura: Mientras leemos alentamos a los estudiantes a hacer predicciones y conexiones texto a texto. Por ejemplo: “¿Recuerdan el texto ‘Todos los adultos queremos trabajar’? ¿Allí también había diferentes profesiones? ¿Hay otro texto donde se nombra a gente que enseña a escribir? ¿En la historieta también nombraban a los bomberos?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Invitamos a los estudiantes a recordar las predicciones que hicieron antes de la lectura y que expresen si fueron acertadas o no. Formulamos preguntas tales como: “¿Se trató el texto de lo que pensaron? ¿Qué tipo de texto es? ¿Qué te ayudó a reconocer el tipo de texto que leíste?”.

Interrogación de análisis:


- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Con qué apagan los bomberos los fuegos y las hogueras?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué profesión les interesa más: Bombero, recolector de basura, jardinero, carpintero, o doctor? ¿Por qué?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “¿Qué profesión será?”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ ¿Qué profesión será? ”. El Equipos 1 y Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para empezar el juego.
2	El docente comenta que dirá una profesión a un estudiante de cada equipo. Los compañeros de cada equipo deben adivinar de qué profesión se trata, ya que el estudiante solo podrá transmitir su profesión a través de gestos, sin decir ninguna palabra. Ejemplo: Profesión “Jardinero” hace gestos de cortar el pasto.
3	Indicamos que tendrán un minuto para adivinar la profesión del estudiante. Primero damos una profesión a un estudiante del Equipo 1 y luego al Equipo 2.
4	Mencione que cualquiera de los dos equipos puede adivinar la profesión. Jugamos dos veces con cada equipo, es decir, dos profesiones de cada equipo. Otorgamos un puntaje de 10 puntos por cada profesión que adivinen.
5	 Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Animamos a los estudiantes a pensar sobre la profesión que les gustaría ejercer de adultos.
- Los invitamos a dibujar su profesión favorita en el cuaderno.

Presentando el plano de la comunidad.

- Reunimos a los estudiantes y alentamos a formar los mismos grupos de las clases anteriores. Luego les pedimos que conversen por qué son importantes los lugares que incluyeron en su plano de la comunidad.
- Pedimos que se preparen para hablar sobre ello al resto del grado. Por ejemplo: “Nosotros incluimos la despensa de Ña Anita porque ahí van los vecinos a comprar las cosas que les hacen falta en sus casas, la plaza porque es un lugar donde los estudiantes pueden jugar en los juegos y los adultos se encuentran y conversar, etc.”.
- Pedimos a los estudiantes que formen un círculo. En el centro del círculo ubicamos la matriz del plano (elaborado en la clase N° 5) de la comunidad ya pegada sobre una base de cartón.
- Pedimos que cada grupo que presente y explique lo que hicieron. Luego invitamos al coordinador del grupo que ubique y pegamos la producción sobre la matriz del plano de la comunidad.



Para el desarrollo de la expresión oral se debe dar la oportunidad a los estudiantes de comunicar espontáneamente vivencias, experiencias y conocimientos acerca de los temas tratados. Procurando un ambiente de confianza donde el estudiante se exprese con libertad y seguridad. De esta manera es posible que el estudiante aprenda a comunicar ideas en público, a expresar ideas en forma coherente y comprensible.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): El docente selecciona al azar a tres estudiantes, para que expresen de forma oral la profesión que dibujaron durante la clase y que les gustaría ejercer de adultos.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Conversa con la familia acerca de las hamacas, ¿cómo son?, ¿de qué colores?, ¿cómo se usan?



Con una manguera,
Casco y escalera
Apago los fuegos
Y las hogueras.

¿Quién soy?

Todos los días del año
Me levanto muy temprano
A quitar los desperdicios
Y basuras de tu barrio

¿Quién soy?

Con maderas que consigo
De cualquier lugar
Construyo los muebles
Para tu hogar.

¿Quién soy?

Preparo el terreno
Y la semilla siembro
Siempre esperando
Que el sol y la lluvia
Lleguen a tiempo.

¿Quién soy?

Con mi blanco guardapolvo
Examino a los niños
Para que estén sanos,
Sano que sano
El cuerpo humano.

¿Quién soy?

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 9



Ludolecto te recuerda que nos encontramos en ¡la última clase de la unidad 3! Aquí encontraremos la evaluación de la unidad y sería bueno comentar acerca del final de la tabla de puntajes del juego: “Viajando hacia la Isla Arcoíris”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Escucha y comprende textos literarios y no literarios identificando la idea principal.
- Produce un texto incorporando la secuencia de los hechos escuchados.

INDICADORES

- Anticipa y predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Relaciona sus predicciones con el contenido del texto.
- Infiere y comenta la idea principal de texto.
- Describe detalles importantes que soporta la idea principal.
- Describe las secuencias de los hechos.
- Comenta el mensaje de los textos.
- Dibuja y escribe como pueda la secuencia de hechos del inicio, desarrollo y final del texto escuchado.

MATERIALES

Láminas: Lectura “Un lugar para compartir”.

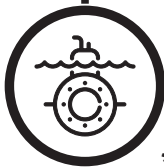


INICIO

Recordando lo aprendido: Invitamos a los estudiantes a recordar las diferentes lecturas realizadas durante la unidad y a identificar los temas de cada lectura. Ejemplo:

LECTURAS	TEMA
Un paseo a la plaza.	Los estudiantes juegan en la plaza de su comunidad y colaboran en la limpieza del lugar.
Todos los adultos queremos trabajar.	Las personas de la comunidad tienen un trabajo que ayuda a resolver las necesidades de su familia y su comunidad.
¡Vamos a cuidar!	Una canción que nos recuerda la importancia de cuidar los lugares en que vivimos para que estos sean saludables y agradables.
¿Quién soy?	Una poesía que nos recuerda que todos los trabajos son importantes pues ayudan a resolver las necesidades de las personas de una comunidad.

Lo que vamos a aprender: Compartimos con los estudiantes que realizarán diferentes actividades, para ver cuánto han aprendido durante la unidad.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: “¿Qué sabemos sobre las hamacas? ¿Qué información recabamos sobre ellas?”.

Formulación de hipótesis: Pegamos el cuento “Un lugar para compartir”. Leemos el título del cuento y permitimos que hagan predicciones acerca del contenido del mismo. “¿De qué crees que tratará el cuento? ¿Por qué crees tú que el texto se llama ‘Un lugar para compartir?’”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “Un lugar para compartir” con expresión y fluidez.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Alentamos a los estudiantes a que identifiquen el significado de las palabras desconocidas dentro del contexto de la lectura.



Hoy es el día de evaluación de nuestros estudiantes. Por este motivo tendremos una estructura de clases distinta.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Baldío: Terreno sin casa ubicado en un barrio.

Convertirlo: Cambiarlo, transformarlo.

Evaluando lo aprendido:

- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 3.
- Comentamos que van a hacer algunas actividades de comprensión del cuento que recién leyeron y otras actividades para ver lo que aprendieron durante la unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad de evaluación. Destinamos el tiempo necesario para que los estudiantes completen las actividades.

EVALUACIÓN FINAL

A. Responde las siguientes preguntas con Sí o No de acuerdo a lo que escuchaste en el cuento:

PREGUNTAS	SÍ	NO
<ol style="list-style-type: none">1. Los vecinos tiraban desperdicios en un terreno baldío del barrio.2. Lila, Pipe y Nano decidieron convertir el terreno en un lugar para jugar y compartir.3. El dueño del terreno no quiso ayudar a los niños.4. Los vecinos aprendieron que juntos pueden mejorar el lugar en que viven.5. Solo algunos vecinos ayudaron a los niños.6. Los vecinos cortaron los yuyos, sacaron las basuras y plantaron plantas en el terreno.		

B. Dibuja lo que sucedió al inicio, en el medio y al final del cuento.

Inicio

Medio

Final

D. Lee y une con una línea la oración con el dibujo que corresponde.

Pipe usa su mapa.



Lila pasea a su sapo.



Papá puso la mesa.



Escritura

Cuéntanos acerca del lugar más lindo de tu comunidad. Dibuja y escribe.

.....

.....

.....

.....

.....



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Los felicitamos por todo lo realizado y alentamos a que expresen qué fue lo que más les gustó y lo que más les costó de la evaluación.

CUENTO: “Un lugar para compartir”

Fuente: Autoras Arsenia Medina, Gabriela Sieveking. Adaptación.



Todos los días Lila, Pipe y Nano caminan juntos a la escuela. Por el camino siempre ven un terreno baldío. ¡Cuánta basura había en ese lugar!

De pronto Lila vio una flor creciendo en medio del basural.

–¡Mira, qué hermosa flor! ¿Por qué no limpiamos el lugar para que pueda crecer bien? –dijo Lila.

–¡Tengo una idea! –dijo Pipe–. Podríamos convertirlo en un lugar para jugar y compartir en familia.

–Sí, pero debemos pedirle permiso a don José. Él es el dueño del terreno –dijo Nano.

Los tres amigos se fueron a hablar con don José. A él le pareció una linda idea y les dio todo su apoyo. Al día siguiente los niños/as fueron a hablar con todos los vecinos para que los ayudaran a sacar la basura y a cortar los yuyos.

Todo el día trabajaron cortando los yuyos y sacando la basura. La abuela Meche le hizo un cantero a la hermosa flor que Lila había encontrado. Una vecina trajo otras flores y también las plantó y regó.

Al caer la tarde todos se sentaron a observar lo lindo que había quedado el lugar. Lila aplaudió muy fuerte para llamar la atención de los vecinos:

–Gracias a ustedes ahora tenemos un vecindario más hermoso. Todos aplaudieron a los niños por su gran idea.



**MATERIAL
DE APOYO**





UNIDAD 4



**NUESTROS DEBERES
Y DERECHOS**



CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Los derechos de los niños y las niñas” en un lugar visible de la clase.
- Preparamos un cuadro de una entrada, con el título “Los derechos”, para la activación del conocimiento previo de los niños con respecto al tema.

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce diferentes tipos de textos identificando su estructura.

INDICADORES

- Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Texto informativo: Lectura informativa sobre los derechos de los niños y de las niñas.

MATERIALES

Cuento: “Los derechos de los niños y las niñas”, papel sulfite, pinceles o marcadores y hojas blancas.

LOS DERECHOS



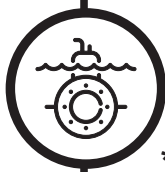
INICIO



Expresamos las preguntas y rellenamos el cuadro de una entrada con las respuestas de los estudiantes. (El cuadro presentado al inicio de la clase).

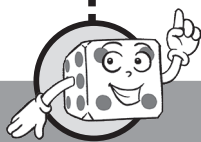
Recordando lo aprendido en la clase anterior: Conversamos con los estudiantes sobre lo que aprendieron en la Unidad 3: “Vivimos en comunidad”. Recordamos los pasos que hicimos para construir el plano de nuestra comunidad.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy van a leer un texto sobre los derechos de los niños y las niñas, también van a conversar, analizar y escribir sobre los mismos.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**



Ludolecto te recuerda: Es importante que escribas en el pizarrón todas las hipótesis que los estudiantes van diciendo y a la vez vayas leyendo en voz alta las palabras, estirando los sonidos.

Activando nuestros conocimientos previos: Utilizamos el cuadro de una entrada y preguntamos a los estudiantes si saben: “¿Qué significan los derechos y para qué sirven?”.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del texto informativo “Los derechos de los niños y de las niñas”. Estimulamos a los estudiantes a que predigan lo que sucederá en el texto basándose en las imágenes y el título del texto. “¿De qué tratará el texto?”.
- Alentamos a que los estudiantes identifiquen qué tipo de texto van a leer; si se trata de un cuento, poesía, texto informativo, receta, una carta o una canción. “¿Cómo lo saben?”.



Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Explicamos a los estudiantes que en esta unidad aprenderán a utilizar una estrategia de lectura llamada: “Conexión texto a texto”, “Conexión texto mundo”, “Conexión personal” y también “predecir”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Los derechos de los niños y las niñas”, apuntando las palabras con el dedo o una regla de izquierda a derecha.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Mientras leemos, podemos aclarar todos los significados desconocidos por los estudiantes.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Derecho: Garantía otorgada a alguien, la que por ley debe ser cumplida.

Proteger: Resguardar, velar.

Representante: Delegado, persona elegida por alguien para realizar algo en nombre de un grupo de personas.

Declaración: Explicación sobre algo que otros desconocen.

Nacionalidad: Estado propio de la persona nacida en una determinada nación o país.

Vivienda: Casa.

Gratis: Gratis, sin pagar.

Aplicación de la Estrategia de la Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo, aplicamos las estrategias de lectura: “Conexión texto-texto, Conexión texto-mundo, Conexión personal y predecir”.
- Por ejemplo, Conexión texto-texto: “¿Alguna vez leyeron un texto que hable de los derechos de los niños y las niñas?”.
- Conexión texto-mundo: Leemos el primer párrafo del texto y preguntamos: “¿Sabes de algún niño o niña que trabaja, o que vive en condiciones difíciles?”.
- Conexión personal: “¿Piensan que los derechos son importantes? ¿Por qué?”.
- Predecir: “La aplicación de la estrategia predecir nos ayudó en la elaboración de nuestra hipótesis, con la siguiente pregunta: ¿De qué tratará el texto?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

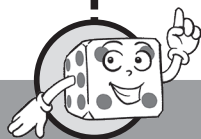
Verificación de hipótesis:

- Conversamos con los estudiantes sobre las hipótesis formuladas antes de la lectura del texto.
- Preguntamos si el texto ¿se trató de lo que pensaban que trataría? ¿Por qué?

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Cuándo se proclamaron los derechos del niño y de la niña?”. Nombramos dos derechos de los niños y de las niñas.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué opinan del trabajo realizado por los representantes de los países del mundo? ¿Qué derecho te llamó más la atención y por qué?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:



Querido docente, recuerda comentar a los estudiantes lo siguiente: “No debes burlarte ni insultar a las niñas, maltratarlas o decirles que son débiles o que no pueden hacer cosas; debes respetarlas e incluirlas en tus juegos, no se te olvide que ¡niñas y niños tienen los mismos derechos humanos!”.

Fuente: Niñas y niños Promueven sus derechos. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (México).
Página web: www.cndh.org.mx

Escritura (Grafomotricidad): Evaluando lo aprendido.

- Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones hechas antes de leer el texto. “¿Se trató de lo que pensaban que trataría? ¿Por qué?”.
- Repartimos hojas blancas e invitamos a los estudiantes a elegir uno de los derechos para que lo dibujen.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.
- Animamos a los estudiantes a escribir sobre el derecho elegido.
- Elegimos un lugar visible del aula para pegar un sulfito, que sería como un diario mural, con las producciones de los estudiantes pegadas.
- Con el título “Derechos de los niños y de las niñas”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “Derechos SÍ”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Derechos SÍ”.
2	Los estudiantes se juntan de a dos, un estudiante del Equipo 1 de la unidad anterior y otro estudiante del Equipo 2 de la unidad anterior.
3	Luego, el docente junta a cada dúo en un grupo grande y los divide en dos: Equipo 1 y Equipo 2, para la nueva unidad 4, salvo consideración distinta del docente.
4	Seguidamente el docente dice: “Si yo digo un Derecho, ustedes deben levantar los brazos, de esta forma, iniciamos el juego fantástico: Derechos SÍ!”
5	Derecho a escuchar música: Derecho a un nombre: LEVANTAR BRAZOS. Derecho a hacer hamburguesas: Derecho a una Nacionalidad: LEVANTAR BRAZOS. Derecho a tomar agua con hielo: Derecho a la educación: LEVANTAR BRAZOS.
6	Derecho al juego: LEVANTAR BRAZOS. Derecho a recibir salud: LEVANTAR BRAZOS.
7	Agradecemos la participación de todos y comentamos que en la próxima clase ya estarán ganando puntos para la Isla Arcoíris. (En este juego reforzamos el contenido del texto leído).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Invitamos a los estudiantes a que expresen al menos cinco derechos leídos en el texto del día de hoy.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Comparte con tu familia lo aprendido en la clase del día de hoy, acerca de los derechos de los niños y las niñas.

TEXTO: “Los derechos de los niños y de las niñas”

Hace muchos años un grupo de personas de todos los países del mundo se reunieron y conversaron acerca de las condiciones difíciles en que algunos niños y niñas vivían. En todas partes del mundo había niños y niñas que debían ser protegidas por los adultos.

En esa reunión los representantes de cada país se pusieron de acuerdo en darles una protección especial a todos los niños y niñas del mundo.

Es así como crearon una declaración de los derechos del niño y de la niña. La declaración tiene artículos que son como reglas que deben ser respetadas y cumplidas por todos los países del mundo.

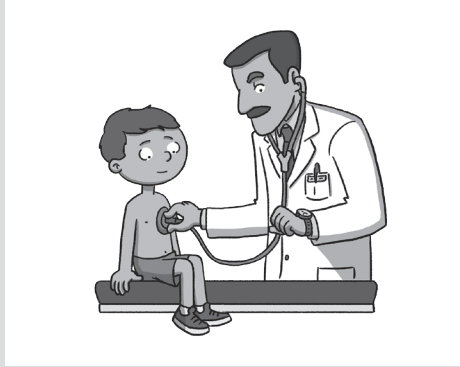
El día 20 de noviembre del año 1959, en la sede de las Naciones Unidas, anunciaron los siguientes derechos de los niños y niñas:



- Los derechos del niño y de la niña serán reconocidos sin excepción o discriminación alguna por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole.

- Todo niño o niña tiene derecho a un nombre y una nacionalidad.





- Los niños y niñas tendrán derecho a disfrutar de alimentación, vivienda, recreo y servicios médicos adecuados.

- El niño o niña que sufra de algún problema físico o mental debe recibir el tratamiento, la educación y el cuidado especial que requiere su caso particular.
- Para que el niño y la niña desarrollen plenamente su personalidad, necesitan amor y comprensión. Los niños y niñas deben crecer bajo la protección de sus padres.



- Los niños y niñas tienen derecho a recibir educación gratuita y obligatoria.

- Todo niño o niña tiene derecho al juego y la recreación.





- El niño y la niña deben, en todas las circunstancias, figurar entre los primeros que reciban protección y socorro.

- Ningún niño y ninguna niña deben trabajar.
- Los niños y niñas deben ser protegidos de toda discriminación racial, religiosa o de cualquier otra índole.



Fuente: Autoras Arsenia Medina, Gabriela Sieveking. Adaptación.

CLASE 2

APRENDIENDO LA "L"

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber al respecto.
- Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente a contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce la letra "l": Fonema, gestos y grafemas.

MATERIALES

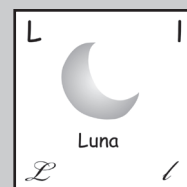
Láminas: Cuento "La niña sin nombre", papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Escribimos un cuadro de doble entrada en el pizarrón, para anotar las predicciones y poder realizar nuestras hipótesis.
- Preparamos un cuadro de una entrada en un sulfito o en el pizarrón para la activación de conocimientos previos.

- Pegamos la lámina del cuento “La niña sin nombre” en un lugar visible de la clase.
- Preparamos una tarjeta con la palabra clave “Luna”.



PREDICCIONES ANTES DE LA LECTURA	VERIFICANDO O RECHAZANDO LAS PREDICCIONES

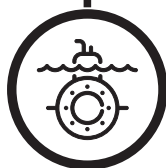
LO QUE SABEMOS SOBRE LA LUNA



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Solicitamos a los estudiantes que comenten la tarea realizada con sus familias acerca de los derechos de los niños y las niñas.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que en esta clase los estudiantes leerán un cuento llamado “La niña sin nombre”. Conversarán sobre el cuento, aprenderán a identificar la letra “L”, su correspondiente sonido y gesto.

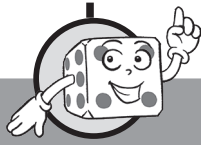


DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Estimulamos a los estudiantes a que recuerden el siguiente derecho: “Todo niño y niña tiene derecho a un nombre y una nacionalidad”.
- Permitimos que ellos expliquen en qué consiste el derecho y por qué es importante.



Querido docente, recuerda comentar a los estudiantes lo siguiente: “En el mundo hay muchos nombres diferentes y todos son bonitos. Por eso todas las niñas y niños tienen derecho a que les llamemos por su nombre y no con apodosos ni que nos burlemos de ellos”.

Fuente: Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (México). Página web: www.cndh.org.mx
Niñas y niños Promueven sus derechos.



Recuerda que aquí podemos utilizar el cuadro de una entrada, para activar los conocimientos previos de los estudiantes guiándolos a través del siguiente ejercicio.



Aquí es el momento ideal para que expliquemos a los estudiantes que al nacer los padres deben inscribir al niño nacido en el **Registro Civil**, allí recibe un nombre, un apellido y la nacionalidad del país en que nació.

Formulación de hipótesis:

- Alentamos a los estudiantes a predecir lo que sucederá en el cuento, basándose en las imágenes del texto y de la lectura del título.
- Anotamos en el cuadro de doble entrada a la vista de todos. Preguntamos: “¿De qué crees que tratará el cuento? ¿Qué le pasará a la niña que no tiene nombre? ¿Cómo crees que se sentirá la niña?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- Invitamos a los estudiantes a recordar la estrategia de lectura aplicada en la clase anterior. “Conexión personal y Conexión texto-mundo”.
- Reforzamos la idea de que hacer conexiones entre el texto y el mundo nos permite “identificar situaciones en el texto similares a las que suceden en el mundo, para hacer luego una generalización”. (Recordamos que una generalización es hacer una afirmación que es válida para todos en el mundo. Por ejemplo: Todos los niños y niñas en el mundo tienen un nombre y una nacionalidad).

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “La niña sin nombre”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla de izquierda a derecha para que los estudiantes aprendan la forma de lectura.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Mientras leemos es bueno que aclaremos todos los significados desconocidos por los estudiantes, según el contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Nacionalidad: Procedencia (país de nacimiento).

Alumbrar: Iluminar.

Averiguar: Investigar, buscar.

Lista: Astuta, inteligente.

Mensajero: Persona que lleva mensaje o recados a otras personas, emisario.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras leemos el cuento, fomentamos la participación de los estudiantes a partir de preguntas como: “¿Conocen a algún niño que no tenga nombre? ¿Conocen a alguna persona de otra nacionalidad?” (Conexión personal).
 - Conexión entre el texto y el mundo: leemos el primer párrafo del texto y preguntamos: “¿Escucharon de alguien que se haya perdido? ¿Cómo creen que se siente una persona que se ha perdido?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: “¿Se trató el cuento de lo que creíamos que trataría?”.

Análisis de interrogación:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿En qué viajaba la niña por el río? ¿Quién llevó a la niña ante el rey?”.



Palabra clave: Sirve de apoyo al estudiante para establecer la relación fonema/grafema (sonido/forma).

Ejemplo:

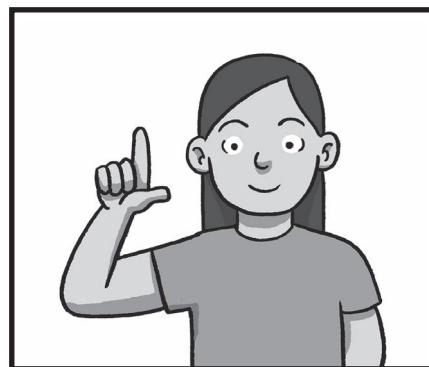
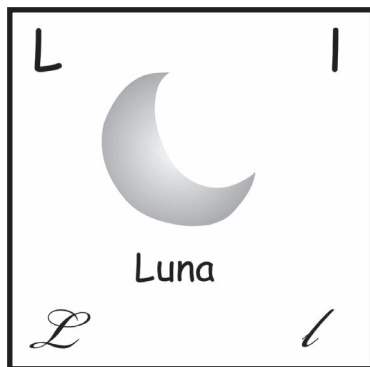
Abeja para la a.
Bote para la b.
Cama para la c.
Dedo para la d.
Luna, para la l.
Las palabras claves deben siempre ir acompañadas de su ilustración y estar permanentemente a la vista.

- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Cómo se sentirían si no tuviesen nombre ni nacionalidad? ¿Qué hubieran hecho en el lugar de la niña?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Palabra clave en una tarjeta: “luna”
- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, enfatizando en el sonido de la “L”.
- Gesto de la “L”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:


Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles. *Observación:* Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “Las manitos de la letra ‘L’”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Las manitos de la letra ‘L’” . El Equipos 1 y Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para empezar el juego.
2	Pedimos a los estudiantes que identifiquen el sonido inicial de la palabra “Luna”. Seguidamente demostramos con nuestras manos el gesto correspondiente a la sílaba “la”, seguidamente con las demás sílabas le-li-lo-lu. Pronunciamos la sílaba sin segmentar (separar) las letras, de modo que los estudiantes aprendan a leer de la misma forma en que se habla.
3	Para finalizar preguntamos al Equipo 1 el gesto de: LA - LE - LI. Luego al Equipo 2 el gesto de: LO - LU - LA. Al equipo que logra realizar los gestos correctos con las manos, el docente le otorga 20 puntos. Al equipo que no logre realizar correctamente, restamos 5 puntos.
4	 Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (Este juego refuerza el aprendizaje de la letra “L”).

- Pedimos a los estudiantes que identifiquen el sonido inicial de la palabra “Luna”. Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, enfatizando el sonido “L”.
- Demostramos con nuestras manos el gesto correspondiente a la sílaba “la”, seguidamente con las demás sílabas le-li-lo-lu.
- Pronunciamos la sílaba sin segmentar las letras, de modo que los estudiantes aprendan a leer de la misma forma en que se habla.

Escritura (Grafomotricidad):

- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “L”:
Mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Seguidamente escribe la letra “L” hasta completar la línea.

L

.....

.....

.....

.....

- Escribe la letra “l” hasta completar la línea.

l

.....

.....

.....

.....



- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Solicitamos a los estudiantes que relaten de forma sintética (resumida) el cuento: “La niña sin nombre”.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Dibujar la parte del cuento “La niña sin nombre” que más les gustó.

CUENTO: “La niña sin nombre”



Había una vez una niña que viajaba por el río en un bote. La niña estaba sola, se había perdido. De pronto se encontró con unos pescadores que le preguntaron cómo se llamaba, pero la niña no entendía el idioma de los pescadores. Finalmente decidieron llevarla junto al rey.



–Vivirá en mi palacio y será tratada como todas las niñas –dijo el rey. Pero era difícil tratarla como a todas las niñas, porque en aquel país todos los niños tenían nombre menos ella y todos sabían cuál era su nacionalidad menos ella. Y, aunque todos la querían mucho y eran muy buenos con ella, nadie consiguió que dejara de estar triste.



A los pocos días, el hijo del rey se puso muy enfermo. Los médicos no sabían cómo bajarle la fiebre. A la niña sin nombre nadie la llamó pero, como era muy lista, comprendió enseguida lo que pasaba.



Era ya de noche y, bajo la luz de la luna, se le ocurrió ir en busca de la planta que su madre siempre usaba para bajarle la fiebre cuando ella se enfermaba. Buscó y buscó, y al fin encontró la planta.



Preparó un té. Se lo llevó al rey y con gestos le indicó que se lo diera de beber al príncipe. Es así como el príncipe se mejoró y el rey en agradecimiento decidió que buscarán a la familia de la niña sin nombre.



Finalmente la niña pudo reunirse con toda su familia y allí supieron que se llamaba Tomasa y que era una princesa del país de Lunisol. Tomasa volvió a sonreír y le agradeció al rey.

Fuente: Autor J. L. Sánchez, M. A. Pacheco. Adaptación.

CLASE 3

REFORZAMOS LA LECTURA DE "LA NIÑA SIN NOMBRE"

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Relaciona sus experiencias previas con el texto que va leyendo para elaborar conclusiones e identifican el sentido del texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real.
- Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Escribe sobre el tema dibujado.

MATERIALES

Láminas: Cuento "La niña sin nombre", papeles sulfito y pinceles o marcadores.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura "La niña sin nombre" en un lugar visible de la clase.
- Preparamos un cuadro para identificar el inicio, el problema y la solución del problema del cuento "La niña sin nombre".

INICIO	PROBLEMA	SOLUCIÓN DEL PROBLEMA



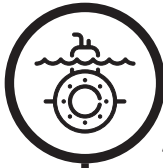
INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Los invitamos a formar grupos para compartir los dibujos sobre la parte que más les gustó del cuento “La niña sin nombre”.
- Escribimos el título del cuento en la pizarra y pedimos a los estudiantes que lo copien sobre su dibujo.

Lo que vamos a aprender:

- Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán nuevamente el cuento llamado “La niña sin nombre”.
- Aprenderán a identificar las sílabas la, le, li, lo, lu, su correspondiente sonido y gesto.
- Leerán y escribirán palabras y oraciones con la letra en estudio.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Pegamos el cuento “La niña sin nombre” en un lugar visible de la clase. Invitamos a los estudiantes a recordar el inicio del cuento, el problema de la niña sin nombre y cómo este se solucionó. Anotamos las ideas de los estudiantes en el cuadro.

INICIO	PROBLEMA	SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar durante la lectura del cuento: “Conexiones texto-mundo y Conexiones personales”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “La niña sin nombre”, de la clase anterior. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es recomendable que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.



El cuento “La niña sin nombre” nos permite poder hablar a los estudiantes acerca de valores. El valor de la sinceridad, cuando realmente queremos ayudar a alguien, y sinceramente le ofrecemos nuestra ayuda, sin esperar recibir nada a cambio, como la niña que quiso ayudar al hijo del rey. El valor de la gratitud, dando las gracias cuando hacen algo para ayudarnos.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada

antes de la lectura: Mientras leemos el cuento fomentamos la expresión de ideas surgidas a partir de lo que leemos. Utilizamos preguntas como: “¿Se han perdido alguna vez? ¿Qué sintieron? ¿Qué harían si encuentran a un niño o una niña perdida?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué creen que el país de Tomasa se llamaba Lunisol? ¿Por qué el rey estaba tan agradecido con la niña?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “Construyendo la ‘L’”

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**Construyendo la ‘L’**”.
- 2 Seguidamente el docente explica en qué consiste el juego: Los estudiantes se agrupan por Equipos 1 y 2. El docente menciona a los estudiantes que dibujaremos en el pizarrón la letra “L” dentro de un cuadro. Decimos que tendrán que escribir cuatro palabras con “L” y el primer equipo que consiga las cuatro palabras gana el juego. Palabras con “L” para ambos equipos: Una fruta, una verdura, una cosa y animal. (Limón, locote, lavarropa, loro).
Ejemplo:

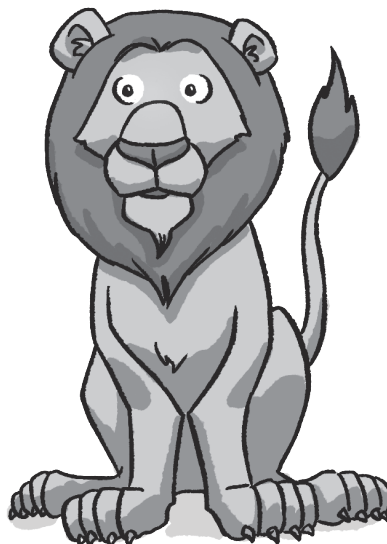
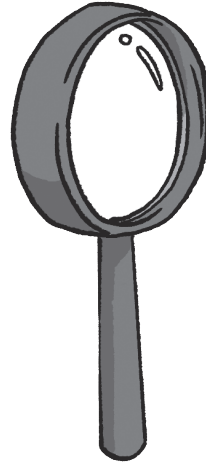
		Fruta		
		Limón		
Animal	Loro	L	Locote	Verdura
		Lavarropa		
		Cosa		

		Animal		
Verdura		L		Fruta
		Cosa		
- 3 Agradecemos la participación de todos y otorgamos 15 puntos al equipo que complete primero el cuadro y 10 puntos al otro equipo por su esfuerzo. (En este juego seguimos reforzamos la letra “L”).

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas:
Letras sueltas o garabatos.
- Invitamos a los estudiantes a escribir la sílaba inicial de cada dibujo en sus cuadernos.



¡Vamos a leer!

- Escribimos las oraciones en el pizarrón e invitamos a los estudiantes a leer, escribir y dibujarlas.

1. La Luna se asoma.

.....
.....
.....
.....

2. Lila lee sola.

.....
.....
.....
.....

3. Mila pisa el palo.

.....
.....
.....
.....



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Invitamos a los estudiantes a decir la mayor cantidad de palabras con la letra “L”.



Querido docente,
en la próxima clase
prepararemos nuestro
dado, el cual nos
servirá para varios
juegos. ¡Aprenderemos
divirtiéndonos!

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Conversa con tu familia: “¿Qué hacer en caso de perdernos?”, así como pasó con Tomasa en el cuento. Escuchar un consejo.

CLASE 4



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

CONOCIENDO UNA HISTORIETA

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce diferentes tipos de texto identificando su estructura.

INDICADORES

- Relaciona sus experiencias previas con el texto que va leyendo para elaborar conclusiones e identifica el sentido del texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real.
- Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Identifica características de los diferentes tipos de textos a partir de las portadas, contratapa, ilustraciones, títulos, la tipografía, las palabras conocidas y el formato: Texto literario: Cuento, historieta.

MATERIALES

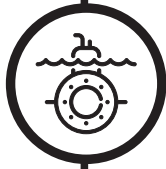
Láminas: Historieta “La amiga de Lila”, papel sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos a los estudiantes que formen dúos para que compartan lo escrito y conversen sobre los aspectos importantes que deben conocer en caso de que los mismos se pierdan. Los felicitamos por sus logros.

Lo que vamos a aprender: Decimos a los estudiantes: “Hoy vamos a leer la historieta: ‘La amiga de Lila’, vamos a separar las palabras en sílabas y escribir un texto en forma de historieta”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Conversamos sobre el derecho que tienen los niños y las niñas.
- Seguidamente dialogamos sobre las diferentes discapacidades que existen: Sordera, ceguera, etc.
- Destacamos que las personas con discapacidad o sin discapacidad tienen derechos, capacidades y talentos.

Formulación de hipótesis: Invitamos al grado a observar las imágenes de la historieta “La amiga de Lila”, que pegamos en el pizarrón. Los estimulamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en las imágenes del texto y de la lectura del título.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

Recordamos la estrategia de lectura que vamos a utilizar: “Conexión texto-mundo”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos la historieta “La amiga de Lila”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto aclaramos todas las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

No vidente: Persona que no puede ver.

Bastón: Vara o palo que sirve para apoyarse al andar.

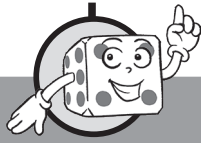
Sistema Braille: Tipo de escritura en relieve para personas no videntes.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: A medida que vamos leyendo aplicamos la estrategia de lectura: Conexiones entre el texto y el mundo. Por ejemplo: “¿Conocen personas con alguna discapacidad física?”.



Cuando llega a la escuela una niña o un niño que usa silla de ruedas o que no puede ver, hablar o escuchar, algunas compañeras y compañeros piensan que tienen una enfermedad y que son raras o raros, se burlan y no juegan con ellas o ellos. Eso no se debe hacer, porque todas las niñas y niños tienen sentimientos y los mismos derechos, incluyendo el de ser respetados, recibir amor y jugar.

Fuente: Niñas y niños Promueven sus derechos. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (México).
Página web: www.cndh.org.mx



La historieta “La amiga de Lila” nos permite poder hablar a los estudiantes de valores como la empatía: Aprender a ponerse en el lugar del otro. La amistad: una relación de afecto y respeto entre dos personas, que disfrutan pasando tiempo juntas y se aceptan mutuamente con opiniones parecidas o distintas, con sus virtudes y defectos.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: “¿Sucedió en la historia lo que pensábamos que sucedería?”.


Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Qué derecho enfatiza esta historieta?”.



JUEGO: “Armando dados”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2, y se invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Armando dados” . El Equipos 1 y Equipo 2, según lo establecido, se preparan para empezar el juego.
2	Decimos a los estudiantes: “¿Quiénes jugaron alguna vez con dados? ¡Hoy construiremos un par y los usaremos para jugar!”. Buscamos las instrucciones en el material de apoyo, dibujamos de manera sencilla en el pizarrón y cada equipo se encarga de armar un dado con la ayuda del docente. Un dado tendrá escrito en cada cara A, E, I, O, U, ☆ y el otro dado L, M, R, D, T, C. (Cada dado tiene en total 6 caras). La cara de estrella en el dado de VOCALES será un Comodín, o sea, los estudiantes la usarán como la vocal que deseen. Les contamos que sin los dados este juego y muchos otros no serían posibles, así que entre todos los estudiantes debemos cuidarlos.
3	El docente entonces tirará ambos y se formará una sílaba, por ejemplo: M-A o combinaciones por el estilo. Los equipos deberán decir una palabra que empiece con esa sílaba. Jugamos hasta 5 veces. Al equipo que logra decir una palabra con la sílaba se le otorgarán 3 puntos. Las palabras no se deben repetir.
4	Sugerimos al docente escribir las palabras en el pizarrón a medida que se van diciendo.
5	 Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla.



Aquí podemos explicar que una historieta es un relato dibujado que va acompañado de un pequeño texto escrito. Hay historietas para hacer reír e historietas para enseñar o para transmitir un mensaje.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):



- Invitamos a los estudiantes a escribir y a dibujar una historieta.
- Mencionamos que pueden hacerlo en forma de historieta si lo desean. Para ello volvemos a mostrar la historieta que recién leyeron.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE



En este momento podemos comentar de nuevo acerca de la necesidad de que todos los estudiantes sean aceptados y respetados como son: Altos, bajos, flacos, gordos, rápidos, lentos, conversadores, callados, color de la piel. Nadie tiene derecho a discriminar al otro. Conversamos sobre el significado de la palabra discriminación: Excluir, aislamiento, separación por algún motivo.

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): El docente elige a tres estudiantes para que los mismos presenten sus historietas, enfatizando su estructura correspondiente.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Recorta de diarios o revistas viejas 3 palabras que comiencen con la letra “L”.
- Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CUENTO: “La amiga de Lila”



Esta es Mila, la amiga de Lila que es no vidente. Mila usa un bastón largo que le ayuda a caminar sola de un lugar a otro.



El bastón le ayuda a ubicar los objetos que están a su alrededor.



Cuando va a la escuela Lila la ayuda a cruzar la calle. En la escuela aprende a escribir y leer en el sistema Braille.



Todos los niños la quieren y juegan con ella.

CLASE 5



En esta clase recordamos los momentos más emocionantes vividos en el juego y lo que aprendimos, enfatizando que los puntajes solo están para aumentar la emoción de la aventura: “Navegando hacia la Isla Arcoíris”.

PALABRA CLAVE: TESORO

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Relaciona sus experiencias previas con el texto que va leyendo para elaborar conclusiones e identifican el sentido del texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real.
- Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que van leyendo.
- Reconoce la letra T: Fonema, gesto y grafema.

MATERIALES

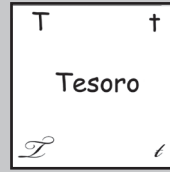
Láminas: Cuento “Todo lo que faltaba”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



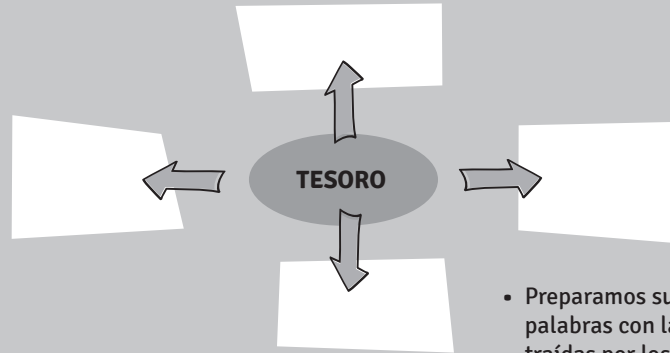
¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Todo lo que faltaba” en el pizarrón.

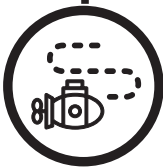
- Tarjeta con la palabra clave: “tesoro”.



- Preparamos un organizador gráfico: “Tesoro”.



- Preparamos sulfito para pegar palabras con la letra “L”, traídas por los estudiantes.

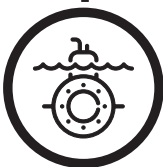


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Reunimos a los estudiantes a fin de que puedan compartir la tarea.
- Juntamos las palabras que comienzan con “L” traídas por los estudiantes.
- Alentamos a que los estudiantes las peguen en el papel sulfito que preparamos. Invitamos a encerrar con un círculo la sílaba inicial de cada una de las palabras elegidas.

Lo que vamos aprender: Expresamos a los estudiantes que leerán el cuento “Todo lo que faltaba”. Identificarán la letra “t” con su correspondiente sonido y gesto. Leerán y escribirán palabras con la letra en estudio.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Conversamos con los estudiantes acerca de la palabra “tesoro”. Utilizamos el organizador gráfico y anotamos en los círculos lo expresado por los estudiantes.
- Es importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del cuento “Todo lo que faltaba”.
- Alentamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en las imágenes del texto y de la lectura del título. “¿De qué creen que tratará el cuento? ¿Por qué? ¿Qué creen que sucederá con el tesoro que aparece en el cuento?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexión texto mundo”.

***DURANTE LA LECTURA.**



Con la Lectura Individual proveemos, a nuestros estudiantes espacios para desarrollar su máxima capacidad de comprensión lectora.

Las investigaciones demuestran que a medida que los estudiantes leen, aumentan su vocabulario, mejoran su memoria y les otorgan temas nuevos de conversación.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Todo lo que faltaba” apuntando las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto, aclaramos las palabras desconocidas por los estudiantes y permitimos que identifique su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Extraño: Raro, especial.

Baúl: Caja, cofre.

Vidriera: Ventanal.

Resplandeciente: Radiante, luminoso.

Mimos: Ser mimoso, cariñoso.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: A medida que van leyendo estimulamos a los estudiantes a aplicar la estrategia de lectura: Haciendo “Conexiones entre el texto y el mundo”: Por ejemplo: ¿Conocen a alguien que haya dado amor y comprensión a otras personas que no son familiares? Comenta acerca de esa persona.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis:

- Pedimos que recuerden las predicciones que hicieron al leer el título y observar las imágenes.
- Solicitamos que expresen si las predicciones fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿El cuento se trató sobre lo que pensaron que trataría? ¿Por qué?”.

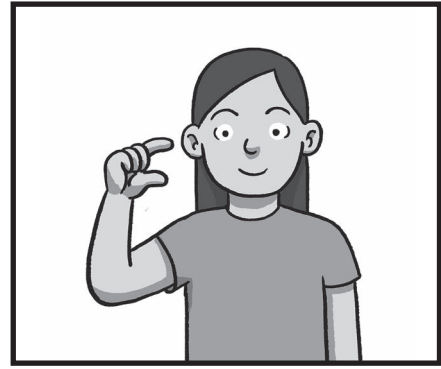
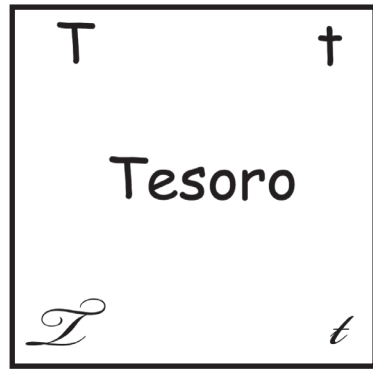
Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Cómo es la dueña de la tienda? ¿Por qué creen que Tito tuvo que ir a la tienda a buscar cariño, besos y comprensión?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Pedimos a los estudiantes que identifiquen el sonido inicial de la palabra “tesoro” (palabra clave). Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, enfatizando el sonido de la “t”.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “t”: Mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Enseñamos el gesto de la letra “t”.






ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “El dado de la letra ‘T’”

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | | |
|---|--|
| 1 | Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “El dado de la letra ‘T’” , y menciona que usaremos el dado con las vocales. |
| 2 | Los estudiantes se sientan en dos rondas, Equipo 1 y Equipo 2. Luego el docente dirá: “Quiero palabras con la vocal que salga en el dado y la letra ‘t’, con ta - te - ti - to tu”, por ejemplo: (tambor, tejido, tijera, tortuga, tumba). |
| 3 | Cada equipo tira el dado en el medio de su propia ronda, jugando turno a turno, hasta 3 veces cada equipo. |
| 4 |  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Otorgamos 5 puntos por cada palabra correcta, jugamos hasta que uno de los equipos llegue al total de 20 puntos acumulados. (En este juego estamos reforzando el aprendizaje de la letra “t”). |

Escritura (Grafomotricidad):

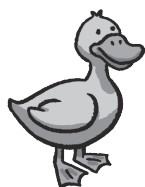
- Modelamos en el pizarrón la forma en que se escribe la “t”.
- Pedimos a los estudiantes que en sus mesitas escriban con el dedo índice la letra “t”.
- Demuestren cómo hacerlo sin levantar el dedo de la mesa.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas:
Letras sueltas o garabatos.
- Escribe la letra “T” hasta completar la línea.

T

- Escribe la letra “t” hasta completar la línea.

t

- Para escribir en el pizarrón (pato, tomate, pelota, lata):



.....



.....



.....



.....



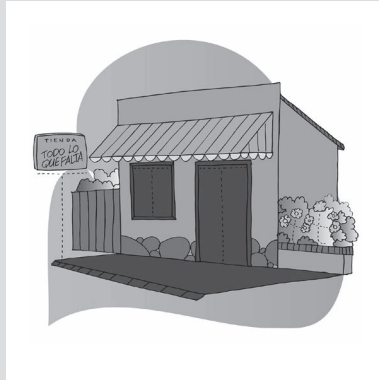
CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que comenten lo que más les gustó de la clase. Luego los felicitamos por las producciones realizadas y recordamos una vez más, todos juntos, el fonema, el gesto y el grafema de la letra “t” mencionando palabras de ejemplos.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Conversa con tu familia acerca de la nueva letra aprendida el día de hoy y con su ayuda escribe palabras con la letra “T”.

Fuente: Autora Gabriela Keselman.
Adaptación.

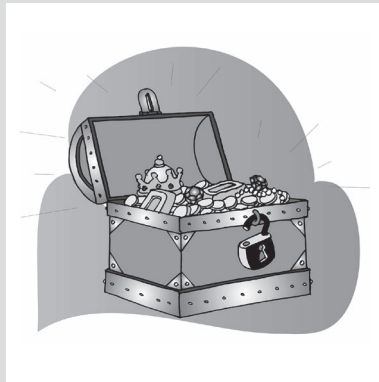
CUENTO: “Todo lo que faltaba”



En el barrio había una tienda de ropas y una despensa. Pero un buen día llegó una señora y abrió una extraña tienda, la cual se llamaba: “Todo lo que faltaba”.



El primer cliente fue un niño al que le faltaba la media del pie derecho. La señora sacó una media igualita a la del niño y se la dio. Entró otro niño al que le faltaba la última figurita para completar su álbum y ella se la dio.



Los vecinos hicieron fila para entrar a la tienda, pues a todos les faltaba algo.

Una tarde llegó Tito y dijo: –Me faltan amor, cariño y comprensión –le dijo muy tristemente a la señora de la tienda. La dueña se puso a buscar por todas partes. Abrió frascos, latas, baúles, miró debajo de la alfombra y en la vidriera, pero no encontraba nada.



Luego se acordó del baúl en que guardaba los tesoros más preciosos de la tienda. Lo abrió y salió de él una luz resplandeciente que iluminaba toda la tienda. Allí estaban guardados el amor, el cariño, los mimos, los besos y la comprensión que todos los niños y niñas merecen.

Tito se fue feliz con el compromiso de compartir el gran tesoro.

CLASE 6

UTILIZAMOS LAS SÍLABAS MÓVILES

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber al respecto.
- Relaciona sus experiencias previas con el texto que va leyendo para elaborar conclusiones e identifica el sentido del texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real.
- Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: vocales, m, p, s, l, t.

MATERIALES

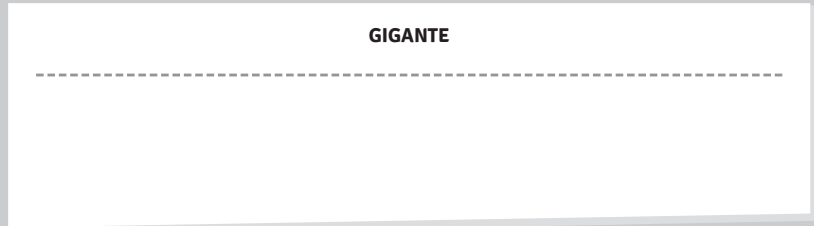
Láminas: Cuento “El niño gigante”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “El niño gigante” en un lugar visible de la clase.
- Preparamos los 5 sets de letras móviles y los colocamos en un sobre para entregar a los estudiantes durante la actividad de conciencia fonológica. Ver ejemplo en el Material de apoyo.

- Preparamos un cuadro de una entrada con la palabra “Gigante” en el pizarrón.
- Preparamos un sulfito para anotar los derechos de los niños y las niñas.

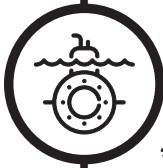


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Alentamos a los estudiantes a que compartan las palabras con la letra “t” que escribieron con ayuda de la familia.

Lo que vamos a aprender:

- Expresamos a los estudiantes que en esta clase leerán un cuento “El niño gigante”, conversarán sobre el derecho: “Ningún niño o niña debe trabajar”.
- Formarán palabras con sílabas móviles y se organizarán para una dramatización.



DESARROLLO

*Antes de la lectura.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Permitimos que los estudiantes observen el cuento “El niño gigante”.
- Preparamos el cuadro de una entrada, solicitamos a los estudiantes que digan palabras relacionadas con la palabra “Gigante” y las anotamos.

Formulación de hipótesis:

- Estimulamos a los estudiantes a predecir lo que sucederá en el cuento, basándose en las imágenes del texto y de la lectura del título.
- Recordemos que los buenos lectores siempre predicen lo que sucederá en el cuento con base en lo que observan y leen. “¿De qué creen que tratará el cuento? ¿Por qué? ¿Qué creen que sucederá con el gigante que aparece en el cuento?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- En esta clase nuevamente desarrollará la estrategia de lectura “Conexiones entre el texto y el mundo”.
- Recordamos lo que es una conexión entre el texto y el mundo.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación:

- Comentamos a los estudiantes que van a leer el cuento: “El niño gigante”.
- Mientras leemos el cuento debemos señalar las palabras con el dedo o con una regla.

- Trabaja el vocabulario dentro del contexto.
- A medida que leemos el texto, aclaramos las palabras desconocidas para los estudiantes y permitimos que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Gigante: Grande, corpulento, personaje de enorme estatura que aparece en cuentos, fábulas y leyendas.

Obediente: Disciplinado, dócil, que hace caso, que acostumbra a obedecer.

Preocupados: Inquieto, impaciente, ansioso.

Agotada: Cansada.

Aplicación de la Estrategia la Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Motivamos a los estudiantes a hacer conexiones entre el texto y el mundo, para ello utilizamos preguntas como: “¿Conocen niños que trabajan? Cuéntenos qué hacen”.
- Comentamos que en el cuento se enfatiza otro derecho de los niños.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Pedimos que recuerden las predicciones que hicieron antes de leer. Solicitamos a los estudiantes que expresen si las predicciones fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿El cuento se trató sobre lo que pensaban? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis:


- Exponemos preguntas explícitas, donde la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Qué tenía que hacer el niño para pagar sus comidas?”.
- Formulamos preguntas valóricas: Cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Cómo creen que se sentía el niño trabajando? ¿Por qué? ¿Qué derechos enfatiza este cuento? (derecho a no trabajar y el derecho a recrearse)”.



JUEGO: “Dibujando palabras”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Dibujando palabras” .
2	Seguidamente el docente explica en qué consiste el juego: Los estudiantes se agrupan por Equipos 1 y 2. El docente escribe en el pizarrón las letras: “m, p, s, l, t”. Seguidamente explica que entregará una hoja o un sulfito a cada equipo, en el cual tendrán que dibujar frutas y verduras con las letras indicadas en el pizarrón. Y comenta que tendrá una duración de 5 minutos. Podemos sugerir que dentro de los dos equipos se pueden dividir por letras, es decir, para así poder conseguir un mayor número de dibujos con todas las letras. El equipo que mayor cantidad de dibujos logre realizar, gana.
3	 Agradecemos la participación de todos y otorgamos 15 puntos al equipo que tenga mayor cantidad de dibujos y 10 puntos al otro equipo. (En este juego seguimos reforzando las letras en estudio).

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:



Ludolecto te recuerda que todos los estudiantes desean contar sus experiencias, es importante permitir la participación de todos sin olvidarse de establecer que levanten la mano para pedir el turno y así todos los estudiantes pueden participar de forma ordenada.



Conciencia fonológica:

- Invitamos a los estudiantes a decir palabras con las letras y sílabas móviles, también oraciones con las combinaciones de letras aprendidas y vocales: m, p, s, l, t. (Sílabas móviles, en Material de apoyo).
- Luego los felicitamos por la actividad realizada.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Invitamos a que los estudiantes expresen lo que más les gustó de la clase de hoy, citando las acciones más importantes del cuento “¡El niño gigante!”.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Con ayuda de la familia, escribe 3 deberes con las que un niño puede ayudar en la casa.

CUENTO: “¡El niño gigante!”

Fuente: Autor J. L. Sánchez, M. A. Pacheco.
Adaptación.



Había una vez un niño gigante que iba camino a casa después de visitar a su abuelo. Por el camino encontró un pueblo que le pareció un poco extraño, toda la gente era muy pequeña.



Como el niño tenía mucha hambre decidió ir a un copetín a comer. Antes de marcharse fue a pagar su comida, pero, vaya sorpresa, el dinero no le alcanzaba. El dueño del copetín le dijo que tendría que trabajar para pagar su comida.



El niño le contestó que él no sabía trabajar porque era un niño. Le dijeron que era demasiado grande para ser niño y que podía trabajar mejor que nadie porque era un gigante.



Él decidió obedecer, se puso a trabajar inmediatamente. Trabajó mucho, así que volvió a sentir hambre. Nuevamente fue a comer, y como estaba tan cansado tuvo que quedarse allí a dormir. Al día siguiente tuvo que trabajar otra vez para poder pagar la comida y el alojamiento.



Cada día trabajaba más, lo que le producía más hambre. Como era un niño, los trabajos que le daban le agotaban mucho. En cambio, los niños del pueblo estaban muy preocupados: el gigante estaba cada vez más débil y triste. Como estaba siempre trabajando no podía jugar, estudiar, ni andar en bicicleta.



Un día, la gente del pueblo vio llegar a los padres del niño gigante, que recorrían los pueblos cercanos en busca de su hijo. Allí ellos comprendieron que estaban equivocados. ¡El gigante era de verdad un niño!



El niño se fue con sus padres. Los mayores de aquel pueblo, muy arrepentidos, fueron a disculparse. Y se prometieron nunca más obligar a trabajar a un niño, aunque fuera un niño gigante.

CLASE 7



“El aprendizaje nunca agota la mente”.

Fuente: Leonardo da Vinci (1452-1519 - Inventor y filósofo humanista).

REFORZAMOS LA LECTURA DEL NIÑO GIGANTE

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Conversa con sus compañeros en situaciones espontáneas o guiadas sobre experiencias personales.

INDICADORES

- Relaciona sus experiencias previas con el texto que va leyendo para elaborar conclusiones e identifica el sentido del texto. Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real. Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Comenta experiencias personales, opiniones e ideas en conversaciones espontáneas o guiadas.

MATERIALES

Láminas: cuento “El niño gigante”, pinceles o marcadores, papeles sulfito y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “El niño gigante” en un lugar visible de la sala de clases.
- Preparamos el sulfito con los derechos de los niños y de las niñas en un lugar visible. (Elaborado en la clase anterior).
- Preparamos un sulfito con un cuadro de doble entrada, donde diga: Tareas y Responsables para la organización de la dramatización.

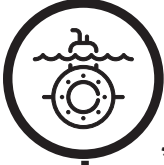
TAREAS	RESPONSABLES



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Alentamos a los estudiantes a compartir la tarea hecha con ayuda de la familia acerca de los deberes con los cuales podemos ayudar en casa.

Lo que vamos a aprender: Mencionamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer el cuento “El niño gigante”, organizarán la dramatización y se prepararán para presentarla.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos el cuento “El niño gigante” en un lugar visible de la clase.
- Invitamos a los estudiantes a recordar el inicio, desarrollo y final del cuento “El niño gigante”.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexión personal”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto de la clase anterior “El niño gigante”. Apuntamos con el dedo una regla mientras vamos leyendo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Alojamiento: Hotel, albergue, lugar donde uno puede reposar.

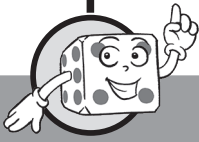
Débiles: Sin fuerza.

Obligar: Exigir a hacer algo, forzar.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Mientras leemos el cuento fomentamos la expresión de ideas surgidas a partir de lo que leen, realizando conexiones personales. A través de preguntas como: “¿Conocen trabajos forzosos/pesados?, ¿cuáles son?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.



Querido docente, recuerda comentar a los estudiantes lo siguiente: “Los derechos humanos nos protegen de cosas que nos pueden hacer daño y hacen que podamos vivir bien y felices. Todas las niñas y niños del mundo tienen los mismos derechos humanos, aunque nos veamos diferentes por fuera. Todas y todos debemos respetar los derechos de los demás”.

Fuente: Niñas y niños Promueven sus derechos. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (México).
Página web: www.cndh.org.mx

Interrogación de análisis:



- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Cómo veían los niños al niño gigante?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué sintieron los padres de aquel pueblo cuando descubrieron que él era un niño de verdad?”.



JUEGO: “Descubriendo palabras”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“Descubriendo palabras”**.

2 El docente escribe en el pizarrón el siguiente ejemplo para ambos equipos:

EQUIPO 1:


T	ocote
M	anzana
S	omate
L	apo

EQUIPO 2:

T	echuga
M	arta
P	omate
L	apa

Hacia un costado para el Equipo 1 y al otro costado para el Equipo 2, luego explica que el juego consiste en unir con flechas las letras que les faltan a las palabras. El docente puede dar un ejemplo antes de iniciar el juego. Ambos equipos juegan al mismo tiempo, los estudiantes van pasando por turno. El equipo que una correctamente todas las palabras será el ganador.

3 Otorgamos 20 puntos al equipo que consiga unir correctamente en menor tiempo y 15 puntos al otro equipo.

4  Agradecemos a todos por la participación, hacemos un aplauso grupal y actualizamos la tabla. (En este juego estamos reforzando el aprendizaje de las palabras).

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad): Recordamos a los estudiantes la idea de dramatizar los derechos, escribiendo el título de la dramatización en el pizarrón.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Alentamos a los estudiantes a que expresen lo que más les gustó de la clase de hoy, leyendo nuevamente los títulos escritos en el pizarrón.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Comenta a tu familia sobre lo trabajado en la clase de hoy.

CLASE 8

1, 2, 3 CÁMARA Y ACCIÓN, LISTOS PARA LA DRAMATIZACIÓN

CAPACIDADES

- Representa vivencias de la vida diaria a situaciones inspiradas en las narraciones (cuentos).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Dramatiza acerca de los textos leídos o escuchados.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Expresa sus necesidades, intereses e ideas.
- Expresa ideas con coherencia y secuencia relacionadas al tema tratado.
- Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).

MATERIALES

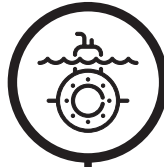
Láminas: Lectura “Los derechos de los niños y de las niñas”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Animamos a los estudiantes a que expresen lo que conversaron con su familia.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer el texto informativo “Los derechos del niño y de la niña”, dramatizarán los derechos elegidos, evaluarán lo realizado y escribirán como puedan sobre los derechos.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos el cuento “El niño gigante” en el pizarrón.
- Invitamos a los estudiantes a recordar el inicio, el medio y final del cuento.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Para el cuento “El niño gigante” ya hemos aplicado en una clase anterior la estrategia de lectura comprensiva: Conexión personal.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación:

- Al leer apuntamos las palabras con ayuda del dedo o una regla.
- Trabaja el vocabulario dentro del contexto:
Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto, también se pueden reforzar los términos aprendidos en las clases anteriores.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Para el cuento “El niño gigante” ya hemos aplicado en una clase anterior la estrategia de lectura comprensiva: Conexiones entre el texto y el mundo.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Todos tenemos derechos?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué opinan de las personas que aun conociendo los derechos del niño y de la niña no respetan? ¿Por qué?”.



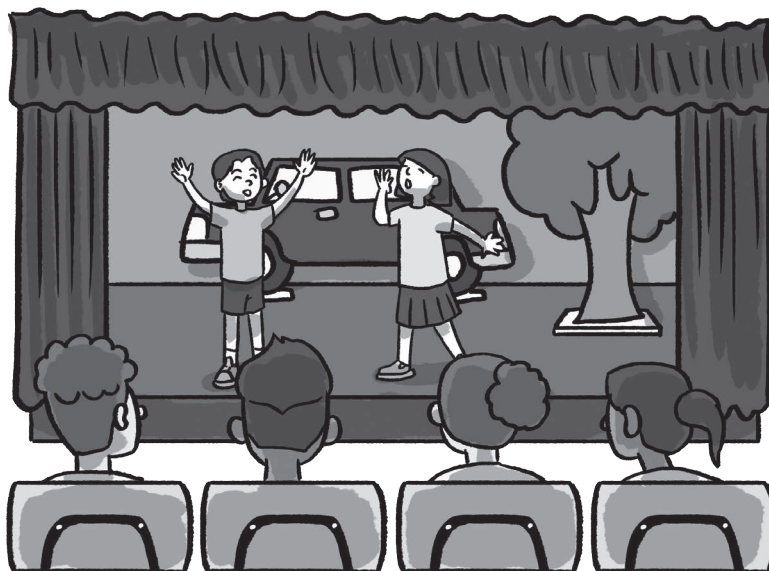
ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:



La dramatización o representación de roles permite a los estudiantes demostrar lúdicamente sus conocimientos y sus experiencias. Esto fomenta el desarrollo de la expresión oral y refuerza la autoestima de los estudiantes.

Presentación de la dramatización:

- Invitamos a los estudiantes a realizar la dramatización.
- Damos el tiempo necesario para que los estudiantes se preparen.
- Los felicitamos por la dramatización representada y resaltamos que son unos excelentes actores.



Escritura (Grafomotricidad):

- Motivamos a los estudiantes a verbalizar los aspectos positivos y los aspectos a mejorar de la dramatización de los derechos.
- Seguidamente dibujamos y rotulamos, lo que más nos gustó de la dramatización.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Animamos a que los estudiantes expresen lo que dibujaron de la dramatización. Los felicitamos por sus logros.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Comenta a tu familia sobre la dramatización realizada.

TEXTO: “Los derechos de los niños y de las niñas”

Hace muchos años un grupo de personas de todos los países del mundo se reunieron y conversaron acerca de las condiciones difíciles en que algunos niños y niñas vivían. En todas partes del mundo había niños y niñas que debían ser protegidas por los adultos.

Algunos no tenían casa ni familia que los cuidara, no asistían a la escuela y trabajaban desde muy pequeños. En esa reunión los representantes de cada país se pusieron de acuerdo en darles una protección especial a todos los niños y niñas del mundo.

Es así como crearon una declaración de los derechos del niño y de la niña. La declaración tiene artículos que son como reglas que deben ser respetadas y cumplidas por todos los países del mundo.

El día 20 de noviembre del año 1959, en la sede de las Naciones Unidas, anunciaron los siguientes derechos de los niños y niñas:

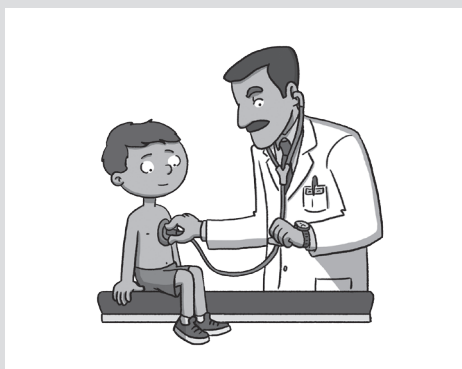


- Los derechos del niño y de la niña serán reconocidos sin excepción o discriminación alguna por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole.

- Todo niño o niña tiene derecho a un nombre y una nacionalidad.



- Los niños y niñas tendrán derecho a disfrutar de alimentación, vivienda, recreo y servicios médicos adecuados.





- Los niños y niñas tienen derecho a recibir educación gratuita y obligatoria.

- El niño o niña que sufra de algún problema físico o mental debe recibir el tratamiento, la educación y el cuidado especial que requiere su caso particular.
- Para que el niño y la niña desarrollen plenamente su personalidad, necesitan amor y comprensión. Los niños y niñas deben crecer bajo la protección de sus padres.



- El niño y la niña deben, en todas las circunstancias, figurar entre los primeros que reciban protección y socorro.

- Todo niño o niña tiene derecho al juego y la recreación.





- Ningún niño y ninguna niña deben trabajar.
- Los niños y niñas deben ser protegidos de toda discriminación racial, religiosa o de cualquier otra índole.

Fuente: Autoras Arsenia Medina, Gabriela Sevenking. Adaptación.

CLASE 9



Ludolecto te recuerda que nos encontramos en ¡la última clase de la unidad 4! Aquí encontraremos la evaluación de la unidad y sería bueno comentar acerca del final de la tabla de puntajes del juego: “Viajando hacia la Isla Arcoíris”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Descubre el significado de palabras o expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Lee palabras con sílabas directas.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: vocales, m, p, s, l, t.

MATERIALES

Cuento “El robot de dos ojos”, pinceles o marcadores, papeles sulfitos y hojas blancas.



INICIO

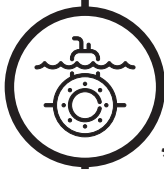


Hoy es el día de evaluación de nuestros estudiantes. Por este motivo tendremos una estructura de clases distinta.

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Comentamos cómo nos sentimos al realizar la dramatización.
- Felicitamos a los estudiantes por su participación.

Lo que vamos aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy realizarán diferentes actividades para ver todo lo que han aprendido durante la unidad.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Formulación de hipótesis: Pegamos el cuento “El robot de dos ojos”. Leemos el título del cuento y alentamos a que hagan predicciones acerca del contenido del mismo con preguntas como: “¿De qué creen que tratará el cuento? ¿Qué le sucedió al robot de dos ojos?”.

***DURANTE LA LECTURA.**

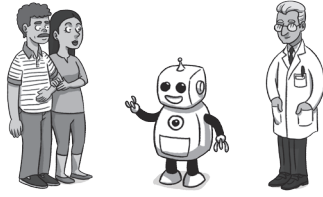
Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “El robot de dos ojos” y apuntamos con el dedo o una regla. Alentamos a que hagan predicciones a medida que van leyendo el cuento.

Evaluando lo aprendido:

- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 4.
- Expresamos que van a realizar actividades de comprensión del cuento leído y otras actividades para demostrar lo que aprendieron durante esta unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad. Damos el tiempo necesario para que los estudiantes completen cada actividad.

EVALUACIÓN FINAL

1. Encierra con un círculo los personajes que aparecen en el cuento.



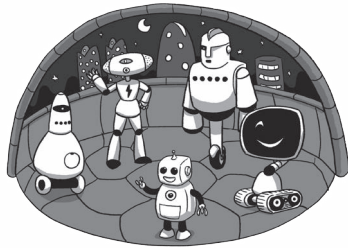
2. Marca según corresponda. ¿Quién ha nacido?

Un extraterrestre.

Un robot.

Un rey.

3. Escribe 1 en la escena que sucedió primero y escribe 2 en la escena que sucedió después.



Robot conversando con los demás, sobre los talentos.



Robot solo, aún no descubrió sus talentos.

4. Escucha cada derecho del niño y de la niña que te leerá el docente. Piensa y responde Sí o No, dependiendo de si conoces o no dichos derechos.

a. Todos los niños/as tienen derecho a un nombre y una nacionalidad.

b. El niño o niña que tiene algún tipo de discapacidad debe recibir el tratamiento, la educación y el cuidado que requiere.

c. Ningún niño o niña debe trabajar.

d. Para que el niño y la niña desarrollen plenamente su personalidad, necesitan amor y comprensión.

5. Escribe un check (✓) dentro del recuadro correspondiente a la conexión texto-mundo que sugiere esta lectura.

a. Todos los niños/as del mundo nacen sanos.

b. En todo el mundo existen niños/as con discapacidad.

c. Conozco un niño/a con discapacidad.

6. Lee y une con una línea la oración con el dibujo correspondiente.

Luisa es mamá de Susi.



Amelia pela el pomelo.



Tito usa la moto.



Papá toma mate.



7. Juega a combinar las sílabas para formar palabras. Luego escribe las palabras dentro del casillero.



.....

.....

.....

.....

8. Dibuja y escribe la parte que más te gustó del cuento.



.....

.....

.....

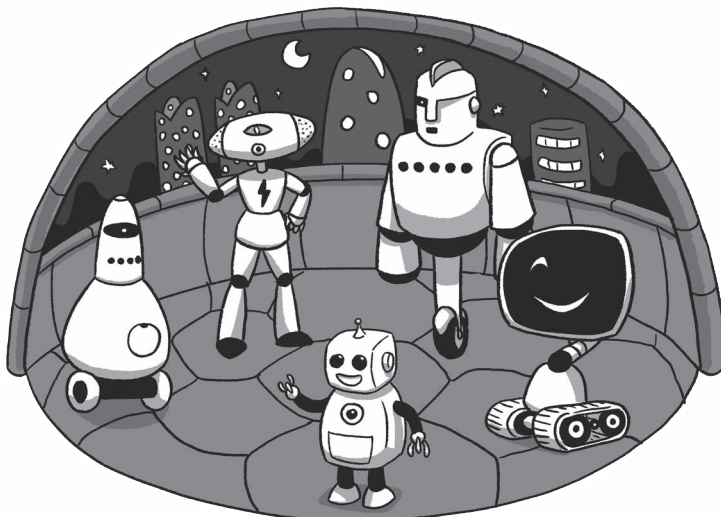


CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Al término de la evaluación, felicitamos a los estudiantes por sus logros.
- Permitimos que se expresen qué fue lo que más les gustó de la unidad y qué cosas aprendieron durante la misma.

CUENTO: “El robot de dos ojos”



En un planeta de robots, sus habitantes robots tenían solamente un ojo y era un ojo maravilloso con el que se podía ver en la oscuridad, a muchísimos kilómetros de distancia y a través de las paredes.

Un día nació un robot con dos ojos, este robot era muy distinto a todos.

El robot de dos ojos se sentía diferente a los demás, especialmente porque él podía ver los colores de las cosas, y los demás robots no veían los colores de las cosas.

El robot de dos ojos, a pesar de que era distinto a los demás, se dio cuenta de que tenía un gran talento: Ver los colores de las cosas, y eso le hizo pensar: “Cuando podemos ver nuestros talentos, somos personas más felices, ¡voy a invitarles a todos los robots a conocer sus talentos!”.

El robot empezó a perder la timidez y a conversar con los demás robots. Luego de un tiempo, para todos los demás robots era emocionante escuchar al robot de dos ojos, ya que él les enseñaba a descubrir sus talentos.

De esta manera, el robot de dos ojos llegó a ser uno de los robots más admirados de todo el universo.

Fuente: Autores J.L. Sánchez y M.A. Pacheco. “El niño que tenía dos ojos”. Adaptación.



MATERIAL
DE APOYO

LETRAS Y SÍLABAS MÓVILES

a

a

a

a

a

e

e

e

e

e

i

i

i

i

i

o

o

o

o

o

u

u

u

u

u	pa	pa	pa
pa	pa	pe	pe
pe	pe	pe	pi
pi	pi	pi	pi
po	po	po	po
po	pu	pu	pu

pu pu sa sa

sa sa sa se

se se se se

si si si si

si so so so

so so su su

su su ma ma

ma ma ma me

me me me me

mi mi mi mi

mi mo mo mo

mo mo mu mu

mu mu mu ta

ta ta ta ta

te te te te

te ti ti ti

ti ti to to

to to to tu

tu tu tu tu

la la la la

la le le le

le le li li

li li li lo

lo lo lo lo

el el el el

el la la la

la la los los

los los los las

las las las las

y y y y



UNIDAD 5

¡VAMOS A JUGAR!

CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, en los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas.
- Predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber con respecto al texto.
- Reconoce las letras “d”, “n”: Fonema, gesto y grafema.

MATERIALES

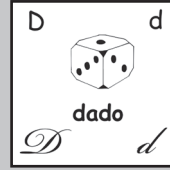
Láminas: Cuento “Un recreo diferente”, pinceles o marcadores, papeles sulfitos y hojas blancas.



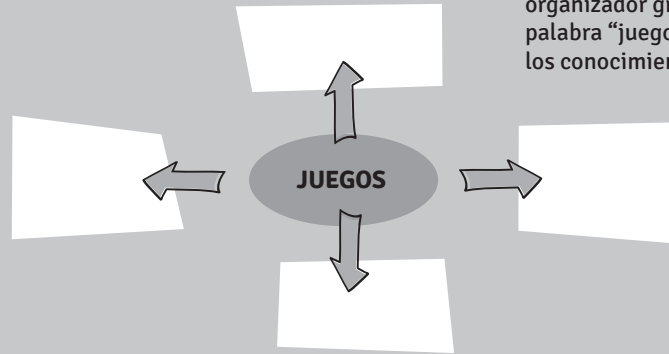
¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “Un recreo diferente” en algún lugar visible de la clase.

- Preparamos una tarjeta con la palabra clave “dado”, para conciencia fonológica.



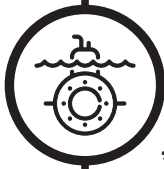
- Dibujamos en el pizarrón un organizador gráfico, con la palabra “juegos”, para activar los conocimientos.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes comentar lo aprendido en la unidad anterior. Pedimos que pasen al frente y expliquen con sus propias palabras todo lo aprendido.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy van a leer un cuento llamado “Un recreo diferente” e identificarán el tema de la lectura. Además van a reconocer la letra “d” y van a escribir diferentes palabras con esa letra.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a conversar sobre sus juegos preferidos. Anotamos en el organizador gráfico de la pizarra los juegos mencionados y animamos a que expliquen en qué consiste cada juego.

Formulación de hipótesis:

- Estimulamos a los estudiantes a predecir lo que sucederá en el cuento, basándose en las imágenes y el título del cuento “Un recreo diferente”, preguntamos: “¿De qué creen tratará el cuento?”.
- Anotamos en el pizarrón las hipótesis formuladas, para confrontarlas al término de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexión personal” e “Inferir”.



Recuerda que la “Conexión personal” permite hacer una unión entre el texto que se está leyendo y las experiencias de vida del estudiante.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Un recreo diferente”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes e invitamos que identifiquen sus significados a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Temprano: Al inicio del día, a primera hora del día.

Cubrir: Tapar, envuelto en.

Proponer: Dar una idea, opinar.

Reglas: Normas para hacer algo, pautas.



Ludolecto te recuerda que que “Inferir” es expresar ideas y opinar acerca del contenido del texto. Podemos deducir cuál podría ser el tema del texto, cuál es la secuencia de los hechos, es decir, el orden de los hechos ocurridos en el texto, o por ejemplo deducir la actitud de un personaje del texto a través de sus expresiones.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo, aplicamos las estrategias de la lectura: “Conexiones personales” e “Inferir”.
- Para Conexiones personales (CP), leemos hasta el tercer párrafo y preguntamos: “¿Qué hacen durante el recreo en un día de lluvia?”.
- Recordamos que después de la lectura los estudiantes van a inferir lo que el autor les quiere enseñar a través del cuento.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones hechas antes de leer el texto. “¿Se trató de lo que pensaban que trataría? ¿Por qué?”. Confrontamos con las predicciones anotadas en el pizarrón.

Interrogación de análisis:

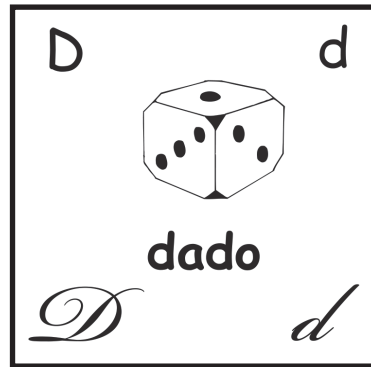
- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿De qué trató el cuento? ¿Qué pasó cuando Lila, Pipe y Nano caminaban hacia la escuela?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Podemos divertirnos en los días lluviosos? ¿Por qué?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Palabra clave. Presentamos la tarjeta con palabra clave “dado”.
- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, enfatizando el sonido “d”.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “d”, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Enseñe el gesto de la letra “d”.





ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

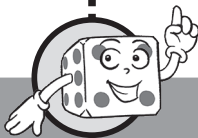
Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.






De nuestro primer juego

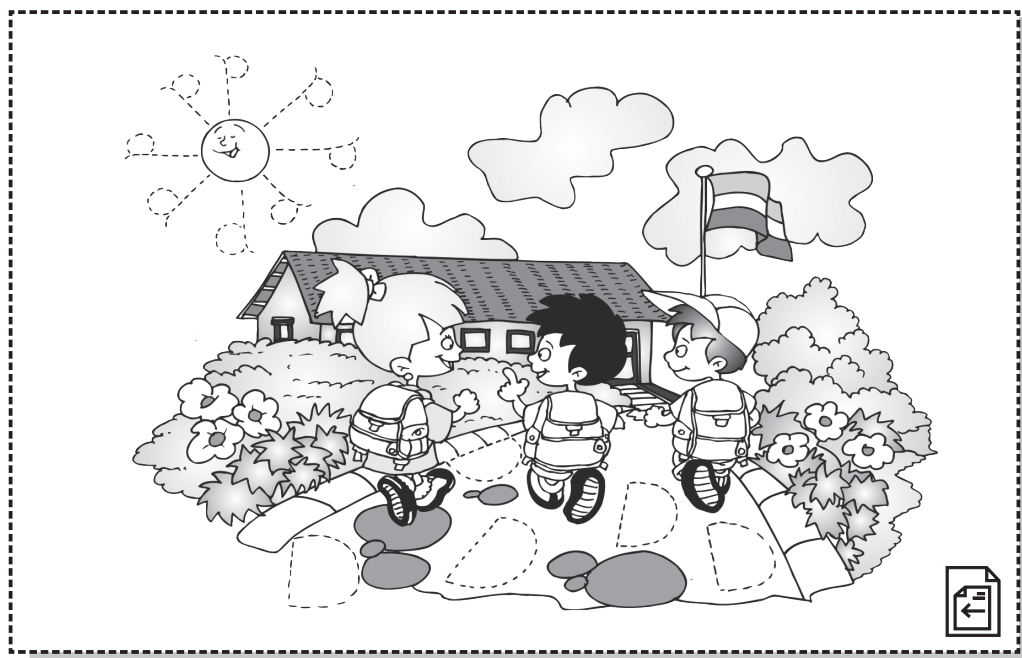
saldrá la formación de los dos equipos que participarán en el gran juego de: Navegando hasta la Isla Arcoíris.

Recuerde que estos dos equipos estarán conformados por los mismos estudiantes (salvo consideración distinta del docente) hasta el término de la unidad 5.

JUEGO: “Las manitos de la letra ‘D’”

N°	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	<p>Antes de iniciar el juego, el docente solicita que se formen dúos, un integrante del Equipo 1 y un integrante del Equipo 2. Seguidamente el docente forma un gran grupo de todos los dúos y lo divide por la mitad. La mitad del grupo será el nuevo Equipo 1 y la otra mitad será el nuevo Equipo 2. Esto fortalecerá la unión del grupo y generará un clima sano de aprendizaje lúdico. La conformación de cada equipo se establecerá según consideración distinta del docente.</p>
2	<p>Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Las manitos de la letra ‘D’”.</p>
3	<p>Pedimos a los estudiantes que identifiquen el sonido inicial de la palabra “dado”. Seguidamente demostramos con nuestras manos el gesto correspondiente a la sílaba “da”, seguidamente con las demás sílabas de-di-do-du.</p> <p>Inicio del desafío: Una vez que los estudiantes lean las siguientes palabras, las anotamos en el pizarrón, en un gráfico, el cual marcará el avance de cada equipo, de esta forma la dinámica se volverá más emocionante.</p> <p>Ejemplo gráfico:</p> <div style="text-align: center;"> <p>Dado</p>  <p>EQUIPO 1:</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Moda</p>  <p>EQUIPO 2:</p> </div> <p>Gesticulamos con las manos las palabras que los estudiantes deberán leer: Equipo 1 deberá leer: Dado, dama, dedo. Equipo 2 deberá leer: Moda, dos, media. Lo ideal es que al leer las palabras pronunciemos las sílabas sin segmentar las letras, de modo que los estudiantes aprendan a leer de la misma forma en que se habla.</p>
4	<p>Al equipo que logra “leer los gestos de las manos” se le otorgan 20 puntos.</p>
5	<p> Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (Este juego refuerza el aprendizaje de la letra “d”).</p>

Escritura (Grafomotricidad):



- Escribe la letra “D” hasta completar la línea.

D

.....

.....

.....

- Escribe la letra “d” hasta completar la línea.

d

.....

.....

.....

- Escribe la letra inicial de cada dibujo y descubre la palabra escondida (duende).

.....



- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas:
Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Invitamos a los estudiantes a expresar el momento de la clase que más les gustó, además recordamos el gesto de la letra “d” y su sonido correspondiente. Los felicitamos por sus aportes.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Con ayuda de la familia, recorta de diarios o revistas viejas tres palabras que contengan la letra “d”. Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

CUENTO: “Un recreo diferente”

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.



Temprano en la mañana, Lila, Pipe y Nano caminaban a la escuela. Las nubes cubrían el cielo y estaba a punto de llover.
–Me parece que hoy no vamos a poder salir a jugar al patio –dijo Nano.
–¡Qué pena! –exclamó Lila.
–¡Ya sé!, en la clase podemos jugar al ludo o con los dados –opinó Pipe.
–¡Sí, buena idea! Vamos a decirle a la profesora –dijo Lila.
A la hora del recreo la profesora les propuso jugar un juego con los dados. Se sentaron en círculo para escuchar las reglas del juego.



Luego la profesora dijo:
–Por turno deben tirar el dado. Cuando el dado indica el número 6 pueden decir una palabra con la cantidad de sílabas que ustedes deseen. El que diga más palabras gana el juego.
Los niños jugaron y se divirtieron tanto que ni se dieron cuenta de que el recreo había terminado.
¡Fue un paseo diferente!

CLASE 2

REFORZAMOS LA LECTURA DE UN RECREO DIFERENTE

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.

INDICADORES

- Relaciona sus experiencias previas con el texto que va leyendo para elaborar conclusiones.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre un texto y otro texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.

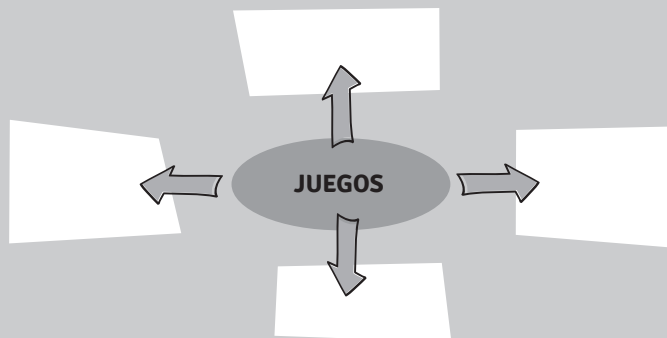
MATERIALES

Láminas: “Un recreo diferente”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



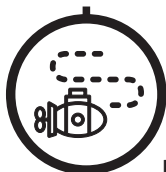
¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “Un recreo diferente” en un lugar visible de la clase.
- Dibujamos una carita triste para explicar la estrategia de lectura.
- Preparamos un organizador gráfico con la palabra “juegos”, para activar los conocimientos.



- Para la estrategia “Inferir”: Presentamos el dibujo de la carita triste; si los estudiantes no identifican a qué sentimientos representa, dejamos que lo deduzcan con ejemplos.
- Preparamos en un sulfito un cuadro de doble entrada, para la aplicación de la estrategia.

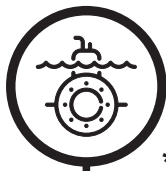
TEXTO	TEMA
Un recreo diferente.	



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir las palabras recortadas con la letra “d”. Pegamos por lo menos seis palabras en un lugar visible de la clase. Guardamos las demás palabras recortadas para pegarlas cuando tengamos tiempo.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer el cuento llamado “Un recreo diferente”, también enfatizarán la letra “d”, escribirán palabras con la letra en estudio y van a inferir el tema del cuento.



DESARROLLO

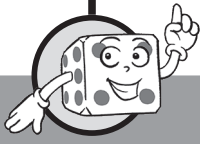
*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Estimulamos a los estudiantes a recordar. Preguntamos: “¿A qué juegan durante el recreo?”. Anotamos en el sulfito los nombres de los juegos que los estudiantes van diciendo.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.



Lo ideal sería guardar el sulfito con el organizador gráfico, para volver a utilizarlo en la clase 5 de esta unidad.



Ludolecto te recuerda que cuando leemos un cuento los personajes hacen o dicen cosas que nos dan una pista para “inferir” acerca de cómo son por dentro. Esta estrategia nos ayuda a conocer mejor a los personajes, sus verdaderos sentimientos y actitudes.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Explicamos a los estudiantes que en esta unidad continuarán aplicando las estrategias de lectura “Conexión personal” e “Inferir”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Un recreo diferente” de la clase anterior. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Reforzamos los significados de las palabras desconocidas dentro del cuento, preguntamos: “¿Hay alguna palabra del cuento que no conocen?”.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos las estrategias de lectura, mientras vamos leyendo: “Inferir” y “Conexión personal”.
- Para la estrategia “Inferir”: Presentamos el dibujo de la carita triste, si los estudiantes no identifican a qué sentimientos representa, dejamos que lo deduzcan con ejemplos. Decimos: Yo me sentí así cuando No quisieron jugar conmigo. -Cuando murió mi perro. -Cuando se rompió mi juguete preferido.
- Comentamos que con las pistas que dimos, los estudiantes sacaron por conclusión cuál era el sentimiento. Explicamos que lo mismo pasa en los cuentos, los personajes hacen o dicen cosas que nos dan pistas de acerca de cómo son. De esa manera el autor nos transmite su enseñanza o moraleja.
- Para Conexión personal: “¿Se divierten en el recreo como los niños del cuento?”.
- Anotamos en el cuadro de doble entrada de las grandes ideas o temas lo que los estudiantes infieran acerca del tema del cuento. Preguntamos: ¿Cuál es la gran idea o el tema del cuento?



TEXTO	TEMA
Un recreo diferente.	En un día de lluvia los niños se organizaron para no aburrirse, tuvieron un recreo diferente, divertido y compartiendo con mucha alegría.



De ahora en adelante denominaremos a este sulfito como el sulfito de los temas de los cuentos, fábulas o poemas. Cada vez que leemos un cuento durante esta y las próximas unidades, anotamos en él los temas identificados por los estudiantes.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué deben escuchar las reglas del juego antes de jugar? ¿Por qué le pareció buena la idea de Pipe a Lila?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.
Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

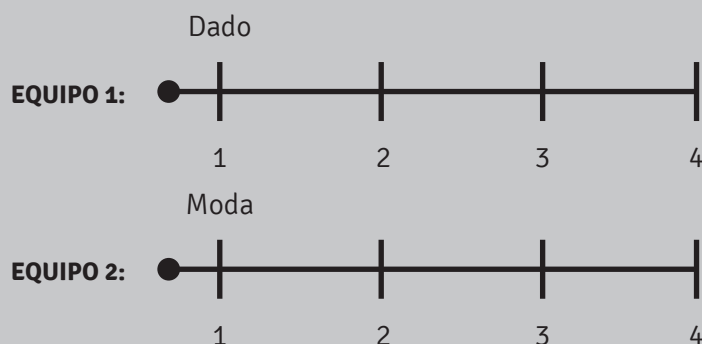
De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.


JUEGO: “DA - DE - DI - DO - DU”

Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**DA - DE - DI - DO - DU**”. Se separan los dos Equipos 1 y 2.
- 2 El docente dirá: Necesito cuatro (4) palabras que tengan una de las sílabas “DA - DE - DI - DO - DU” y el equipo que tenga una de las cuatro palabras en mente, deberá levantar la mano y decirla. Se le otorgan 15 puntos al equipo que responda primero las cuatro palabras.
- 3 A medida que los estudiantes vayan diciendo las palabras, las anotamos en el pizarrón, en un gráfico, el cual marcará el avance de cada equipo, de esta forma la dinámica se volverá más emocionante.

Ejemplo gráfico:



- 4  Al finalizar se aplaude a todos los estudiantes y se les felicita por su participación. El docente anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad): Escribe el nombre debajo de cada dibujo (Dedo, Dos, Dama, Dado).



Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): El día de hoy compartimos las palabras recortadas con la letra “d”, recordamos los juegos que jugamos en el recreo, también volvimos a leer el cuento “Un recreo diferente” y utilizamos las estrategias: “Inferir” y “Conexión personal.”

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Pregunta cuál es el juego favorito de tu familia y luego dibújalo.

CLASE 3



Cada vez que leamos un cuento iremos agregando los temas que los estudiantes identifiquen. Este sulfito debe permanecer en el mismo lugar a lo largo del desarrollo de las diferentes unidades.

EXTRAEMOS LA GRAN IDEA (O TEMA DEL CUENTO)

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre un texto y otro texto.
- Formula inferencias para emitir juicios y sacar conclusiones sobre lo leído.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Reconoce la letra d, n: Forma, gesto y grafema.

MATERIALES

Láminas: Cuento “El gran juego de pelota”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores, hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “El gran juego de pelota” en un lugar visible de la clase.
- Escribimos en el sulfito, elaborado en la clase anterior:

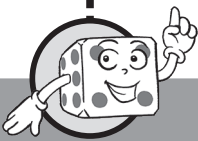
¿Cuál es la gran idea o el tema?

TEXTO	TEMA
Un recreo diferente.	En un día de lluvia los niños se organizaron para no aburrirse, tuvieron un recreo diferente, divertido y compartiendo con mucha alegría.
El gran juego de pelota.	Incluyeron al murciélago al equipo de fútbol, pero al inicio no querían hacerlo, porque era diferente.

Este sulfito se puede completar al finalizar la primera lectura del cuento o al reforzar la segunda lectura del cuento, así como también en diferentes clases y momentos de la misma, según consideración del docente.



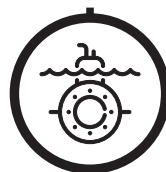
INICIO



Cada vez que leamos un cuento iremos agregando los temas que los estudiantes identifiquen. Este sulfito debe permanecer en el mismo lugar a lo largo del desarrollo de las diferentes unidades. Salvo consideración distinta del docente.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir lo que dibujaron y escribieron. Juntamos los dibujos y los escritos para pegarlos en un lugar visible de la sala. Los felicitamos por la tarea realizada.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán el cuento “El gran juego de pelota”. Leerán y escribirán palabras y oraciones con la letra “d”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Conversamos con los estudiantes acerca de: “¿Cómo se sienten cuando ganan o pierden un juego? ¿Qué hacen cuando ganan? ¿Qué hacen cuando pierden?”.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del cuento “El gran juego de pelota”, que pegamos al inicio de la clase.
- Los animamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en los dibujos y el título del texto. “¿De qué creen que se trata el texto? ¿Quiénes serán los personajes? ¿Qué sucederá?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexiones entre texto y texto” (CTT) e “Inferir”.
- Explicamos en qué consiste la estrategia (CTT): Es hacer conexiones entre dos textos leídos anteriormente, es decir, identificar características comunes.

Ejemplo:

- Comparar los problemas de cada cuento y las formas de resolución.
- Las personalidades similares o acciones parecidas.
- Comparar mensajes o temas similares, etc.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Invitamos a los estudiantes a leer el cuento todos juntos, sin segmentar las palabras en sílabas.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos que deduzcan el significado a partir del contexto.

**Conexión texto a texto:**

Una vez que los estudiantes han aprendido a hacer conexiones personales entre el texto y sus propias experiencias, es posible que comiencen a hacer conexiones entre dos textos leídos. Algunas características comunes que podrían comparar son:

- Dos personajes que tienen un problema parecido o que tienen personalidad similar o realizan acciones parecidas.
- Eventos de las historias o diálogos que se repiten.
- Temas comunes o mensajes similares.
- Cómo el tema es tratado por diferentes autores, etc.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Discusión: Tratar una cuestión presentando consideraciones favorables y contrarias, alegar razones contra el parecer de otro.

Líder: Guía, el que dirige a un grupo, el que ocupa un papel principal.

Equipo: Grupo de personas organizadas para realizar una tarea.

Compadecer: Sentir lástima por alguien, apiadarse.

Atrapar: Agarrar, asir, aprisionar algo o alguien.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Recalamos a los estudiantes que se debe hacer “Conexiones entre texto y texto”.
- Alentamos a identificar las características comunes entre dos textos. Por ejemplo: “¿Recuerdan algunos de los derechos de los niños trabajados en la unidad anterior? ¿En que se relaciona con el cuento de ‘Un recreo diferente’? ¿Qué derecho se cumple en el cuento ‘Un recreo diferente’?”.
- Luego con preguntas como: “¿El murciélago fue aceptado por sus compañeros los animales? ¿Por qué? Y en el texto de ‘La amiga de Lila’ ¿cómo trataban a Mila? ¿Por qué?”.
- Para “Inferir”, preguntamos: “¿Cuál es la gran idea o el tema del cuento?”. Luego las anotamos en el sulfito de las grandes ideas o temas.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Alentamos a los estudiantes a expresar si las hipótesis fueron acertadas o no. Formulamos preguntas como: “¿Sucedió lo que nosotros pensábamos que iba a pasar en este cuento? ¿Por qué?”. Los felicitamos por su participación.

Interrogación de análisis:

- Exponemos una pregunta explícita de la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Qué sucedió con el equipo que metió un gol?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Cómo se sentirían si estuvieses en el lugar del murciélago? ¿Por qué? ¿Qué opinan de la actitud de las aves y de los animales?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: Pedimos a los estudiantes que lean nuestras manos, gesticulamos las siguientes palabras: Dedo, dado, dar. Luego escribimos las palabras en el pizarrón y leemos en coro.



JUEGO: "Letra 'D': ¡SÍ!"

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- Nº 1** Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **"Letra 'D': ¡SÍ!"** y recordamos el gesto de la letra "d".
- Nº 2** El docente iniciará explicando lo siguiente: "Yo voy a decir 10 palabras y solamente 4 tendrán la letra 'd'". El equipo que escuche una palabra con la letra "d" deberá rápidamente levantar la mano y decir: "¡SÍ!".

Opciones de palabras:

1. Gato.
2. Perro.
3. Dama.
4. Mosca.
5. Dedo.
6. Lupa.
7. Dos.
8. Pipe.
9. Dado.
10. Nano.

D: Sí


EQUIPO 1:

EQUIPO 2:

5	
	5
5	

Ejemplo gráfico.
El docente puede escribir la puntuación en el pizarrón de la siguiente forma:

- Nº 3** Primero colocamos el nombre del juego abreviado D: SÍ, como título. Seguidamente en una columna: E1 (se refiere al Equipo 1) y luego otra columna: E2 (se refiere al Equipo 2). Otorgamos 5 puntos por cada equipo que responda ¡SÍ! primero.

- Nº 4**  Agradecemos la participación a todos y actualizamos la tabla de puntuación. (En este juego seguimos reforzando la letra "d").



Escritura (Grafomotricidad):

- Invitamos a los estudiantes a escribir. Lee las palabras de los recuadros. Luego, lee las oraciones y complételas con las palabras que correspondan.

Dado.

Lados.

Dedal.

Duele.

El tiene seis

Lila usa el

A mí me el dedo.

Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas:
Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Solicitamos a tres estudiantes que nos relaten lo más les gustó del cuento.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Escribe las oraciones en el cuaderno. Luego dibuja lo que indica la oración.

Amelia usa dos medias lilas.

.....

.....

.....

.....

.....

A Amadeo le duele el oído.

.....

.....

.....

.....

.....

CUENTO: “El gran juego de pelota”



Hace mucho tiempo las aves y los animales tenían una gran discusión.
–Nosotros los que tenemos alas somos mejores que ustedes –decían las aves.
–Eso no es así –decían los animales–. Nosotros que tenemos dientes somos mejores.
Los dos grupos discutían, hasta que casi se arma una gran pelea. Entonces el cuervo, que era el líder de las aves, y el oso, que era el líder de los animales, tuvieron una idea.



–¿Por qué no jugamos un juego de pelota? El que primero meta un gol va a ganar la discusión –dijo el cuervo. Cuando los equipos se formaron un ser quedó fuera de los dos grupos: el murciélago.
¡Él tenía alas y dientes! Volaba de un grupo u otro y no sabía qué hacer. Primero fue donde los animales.
–Yo tengo dientes. Yo debo estar en su equipo –dijo el murciélago. Pero el oso movió su cabeza.
–No sería justo, tú tienes alas. Tú debes pertenecer al equipo de las aves.
Entonces voló hacia el equipo de las aves.



-¡Aceptame, miren, yo tengo alas!
-dijo el murciélago. Pero las aves
se burlaron de él.

-Tú eres demasiado pequeño para
ayudarnos. No te queremos
-dijeron las aves.

El oso se compadeció del pequeño
murciélago.

Te aceptamos como un animal,
pero debes dejar que los animales
más grandes jueguen primero
-replicó el oso.

El juego comenzó. Todos corrían o
volaban para atrapar la pelota.
Los animales ya se estaban
cansando y cada vez se ponía más
oscuro ya que el sol se estaba
escondiendo.



Casi no podían ver. De pronto
el cuervo agarró la pelota pero
sintió que una pequeña sombra
pasaba por su lado y le quitaba
la pelota.

¡Era el murciélago! Él no
necesitaba luz para ver su camino,
así que voló, de un lado de la
cancha al otro lado. Como nadie
veía muy bien no lo pudieron
atajar y metió el gol. ¡Los animales
habían ganado!

Así fue como el murciélago fue
aceptado para siempre en el grupo
de los animales.

Fuente: Cuento de los indios de EE.UU. relatado por Joseph Bruchac. Traducido y adaptado por Gabriela Sieveking.

CLASE 4



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

ESCRIBIMOS ORACIONES CON LA LETRA "D"

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Relata en forma coherente narraciones, cuentos, rimas y experiencias personales, familiares.

INDICADORES

- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre un texto y otro texto.
- Reconoce la letra d, n: Fonema, gesto y grafema.
- Relata cuentos atendiendo la secuencia de los hechos.

MATERIALES

Láminas: Lectura “El gran juego de pelota”, pinceles o marcadores y hojas blancas.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Invitamos a los estudiantes a compartir los dibujos que realizaron de las siguientes oraciones:
 1. Amelia usa dos medias lilas.
 2. A Amadeo le duele el oído.
- Los felicitamos por sus dibujos.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que volverán a leer el cuento “El gran juego de pelota”, identificarán el tema del cuento y secuenciarán los hechos. Escribirán oraciones con palabras que contengan la letra “d”.



JUEGO: “Pelota preguntona”

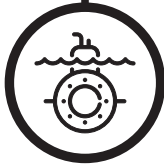
ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“Pelota preguntona”**.
Tener en cuenta: En este juego no se formarán equipos, directamente participarán los estudiantes de forma individual.
- 2 El docente pide a los estudiantes que imaginen que la cartuchera del docente u otro objeto es una pelota.
- 3 Seguidamente, escribimos en el pizarrón el siguiente organizador gráfico, el cual ayudará a organizar mejor las ideas.
Ejemplo gráfico: “Cuento: El gran juego de pelota”.

¿QUÉ PASÓ PRIMERO?	¿QUÉ PASÓ EN EL MEDIO?	¿QUÉ PASÓ AL FINAL?
- 4 Los participantes tendrán que pasarse rápidamente unos a otros la pelota, y que cuando el docente diga “ya” o “luego de contar hasta 10”, el que tenga la pelota en su poder en ese momento, tiene que responder la pregunta. El docente podrá hacer 3 preguntas, aquí presentamos las opciones:
 - a. ¿Qué pasó primero?
 - b. ¿Qué pasó en el medio?
 - c. ¿Qué pasó al final?
 Las respuestas las escribimos en el organizador.
- 5 Al culminar pida un aplauso para todos los que pudieron responder a la “pelota preguntona” (que en realidad es la cartuchera del docente u otro objeto). Este pequeño juego sirve para reforzar el contenido del cuento que leímos en la clase anterior.



DESARROLLO



Querido docente, no olvides que para seleccionar al azar a los estudiantes que participarán en el juego puedes elegir a los estudiantes de una fila según el día de la semana.
Lunes: Fila 1.
Martes: Fila 2.
Miércoles: Fila 3.
Jueves: Fila 4.
Viernes: Fila 5.
De esta manera todos entenderán los acuerdos y aceptarán el turno de cada estudiante.

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pedimos a los estudiantes recordar el inicio, el medio y final del cuento “El gran juego de pelota”.
- Animamos a los estudiantes a parafrasear los acontecimientos más importantes del cuento y las anotamos en el cuadro.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Conexiones personales” y “Conexión texto a texto”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en voz alta el cuento “El gran juego de pelota” de la clase anterior y apuntamos cada palabra con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Reforzamos los significados de las palabras desconocidas dentro del cuento.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras leemos el cuento fomentamos la expresión de ideas surgidas a partir de lo que ellos leen.
- Para hacer Conexión personal (CP), preguntas como: “¿Cómo se sienten cuando discuten con sus compañeros o amigos? ¿Por qué? ¿Sienten que sus compañeros respetan sus opiniones cuando están conversando sobre algún tema o problema?”.
- Para “Conexión texto a texto (CTT). Leemos el cuento hasta: –Tú eres demasiado pequeño para ayudarnos. No te queremos –dijeron las aves.
- Invitamos a los estudiantes a conversar sobre esa actitud. Pedimos que recuerden el texto informativo sobre los derechos de los niños y que identifiquen cuál de los derechos no se está cumpliendo en el cuento. (El texto de los derechos de los niños nos informaba que “todos deben ser respetados”).

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

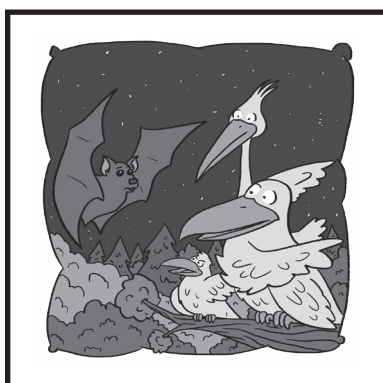
Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Quién no era aceptado en los dos equipos? ¿Por qué discutían los animales?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan sienten. “¿Es justo que los problemas se solucionen a través de un juego o al azar?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Explicamos a los estudiantes que van a observar 4 escenas del cuento leído que no están ordenados según sucedieron los hechos.
- Pedimos que enumeren con el número 1 la escena que sucedió primero, lo que sucedió luego con el número 2, lo que pasó después con el número 3 y lo que ocurrió al final con el número 4.



- Incentivamos a los estudiantes a escribir al dictado oraciones con palabras que contengan la letra “d”.
- Cuando dictamos las oraciones vamos pronunciando los sonidos de las letras, acompañados de los gestos, sin segmentarlos de modo que los estudiantes aprendan a hacer la relación entre el sonido del habla y los grafemas.
 - Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



El dictado se utiliza como evaluación formativa, es una parte del proceso de escritura. Con el dictado el estudiante se hace consciente de la relación fonema-grafema.

Escribimos las oraciones dictadas:

- a. Doni pela dos pomelos.
- b. El oso saluda a todos los animales.
- c. Pipe toma la pelota de Tadeo.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): El día de hoy escribimos palabras con la letra “d”, reforzamos la lectura del cuento: “El gran juego de pelota”, ordenando la secuencia de hechos y poniendo en práctica las siguientes estrategias de lectura comprensiva: Conexiones personales y Conexión texto a texto.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Dibuja y escribe como puedas lo que más te gustó del cuento “El gran juego de pelota” para luego compartirlo con tus compañeros.

CLASE 5



En esta clase recordamos los momentos más emocionantes vividos en el juego y lo que aprendimos, enfatizando que los puntajes solo están para aumentar la emoción de la aventura: “Navegando hacia la Isla arcoíris”.

¡JUEGOS DENTRO DE LA SALA DE CLASE O JUEGOS DE PATIO!

CAPACIDADES

- Escribe respetando las características básicas de la escritura.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Identifica y escribe la letra n: Respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre un texto y otro texto.
- Recuenta la historia identificando el inicio, el desarrollo y el final.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Nuevos juegos en la escuela”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Nuevos juegos en la escuela” en un lugar visible de la clase.
- Escribimos en la pizarra o en un sulfito el siguiente cuadro de doble entrada, para activar los conocimientos.



- Preparamos una tarjeta con la palabra clave “niño”, para conciencia fonológica.

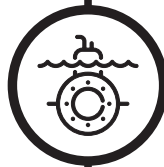
JUEGOS DENTRO DE LA SALA DE CLASES	JUEGOS DE PATIO
Ludo.	La piola.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a comentar lo que dibujaron y escribieron acerca de lo que más les gustó del cuento “El gran juego de pelota”.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que en esta clase los estudiantes leerán el cuento: “Nuevos juegos en la escuela”. Identificarán la letra “n” con su correspondiente sonido y gesto. Leerán y escribirán palabras con la letra en estudio.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Activando nuestros conocimientos previos:

- Retomamos lo conversado con los estudiantes en la clase N° 2 acerca de los juegos que les gusta jugar durante el recreo.
- Es muy importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.
- Leemos los juegos que nombraron los estudiantes.
- En el sulfito clasificamos los juegos en Juegos dentro de la sala de clases y Juegos de patio.

Aquí pegamos el sulfito con el organizador gráfico, con los nombres de los juegos mencionados por los estudiantes en la clase 2, para utilizarlo como referencia.

JUEGOS DENTRO DE LA SALA DE CLASES	JUEGOS DE PATIO



Recordamos que los buenos lectores siempre predicen lo que sucederá en el cuento con base en lo que observan y leen.

- En este momento, según consideración del docente, se puede jugar un juego que los estudiantes hayan citado en la clase N° 2 (juegos que les gustaban jugar en el recreo) y luego jugarlos dentro o fuera de la sala de clases, según indique la clasificación realizada en esta clase (Juegos dentro de la sala de clases o Juegos de patio).

Formulación de hipótesis: Invitamos al grado a observar las imágenes del cuento “Nuevos juegos en la escuela”. Estimulamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en las imágenes del texto y de la lectura del título. ¿De qué creen que tratará? ¿Por qué?

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Conexión personal y Conexión texto a texto”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Nuevos juegos en la escuela”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes e identificamos sus significados a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Organizar: Preparar la realización de algo en forma ordenada.

Activo: Dinámico, trabajador, energético.

Neumático: Cámara, rueda, llanta, cubierta.

Rectángulos: Forma geométrica con dos lados largos y dos lados cortos.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva presentada antes de la lectura:

- A medida que vamos leyendo, aplicamos algunas de las estrategias de lectura.
- Para conexión personal, preguntamos: “¿Se les ocurrió alguna vez hacer algo diferente en el recreo?”. Comenta acerca de esa experiencia.
- Para Conexión texto a texto: Conversamos con los estudiantes acerca de “¿Qué otro texto que hemos leído se parece a este cuento? ¿En qué se parece?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones que hicieron al leer el título y observar las imágenes. Solicitamos que expresen si las predicciones fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿El cuento trató sobre lo que pensábamos? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis:

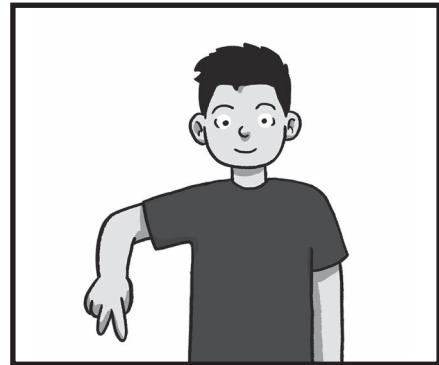
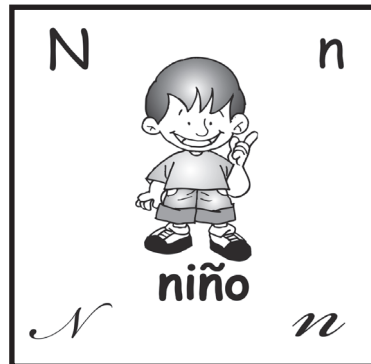
- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Que se les ocurrió preparar a Lila, Pipe y Nano?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Les gustaría que organizaran un recreo diferente en la escuela? ¿Por qué?”.



ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Palabra clave: Presentamos la palabra clave “niño” en una tarjeta.
- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, enfatizando el sonido “n”. Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “n”, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Enseñamos el gesto de la letra n.



- Demostramos con las manos los gestos correspondientes a la sílaba “na”.
- Permitimos que los estudiantes lean nuestras manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: ne, ni, no, nu.
- Gesticulamos con las manos las siguientes palabras para que los estudiantes las lean: Nano, nene, Nino, nudo, nota, un, una, unos, unas.
- Conversamos con los estudiantes sobre qué cosas necesitan para jugar algunos juegos. Ejemplo: Para el juego de saltar la cuerda se necesita una cuerda, para jugar al penal se necesita un arco, para jugar a las damas se necesitan unas fichas.
- A medida que vayan mencionando informaciones, las anotamos en el pizarrón y hacemos resaltar las palabras de uso frecuente, un, unos, una, unas (conocidos como: Artículos Indefinidos). Las copiamos en la pizarra o las escribimos y recortamos, para utilizarlas.
- Pedimos que algún estudiante escoja una de las palabras y que nombre un objeto o animal con su respectiva palabra de uso frecuente. Ej.: Un conejo, una camisa, unos perros, unas sandías.

Escritura (Grafomotricidad):

- Modelamos en el pizarrón la forma en que se escribe la “N”.
- Pedimos a los estudiantes que en sus mesitas escriban con el dedo índice la letra “n”.
- Mientras lo hacen deben repetir: Bajo derecho subo por el caminito, doy media vuelta y hago la patita.
- Cada estudiante realiza las actividades en su cuaderno o en la hoja blanca.

- Escribe la letra “N” hasta completar la línea.

N

.....

.....

.....

- Escribe la letra “n” hasta completar la línea.

n

.....

.....

.....

- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Solitamos al menos a tres estudiantes, que expliquen de qué se tratan las siguientes estrategias: Conexión texto a texto y Conexión Personal.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Recorta dos palabras que comiencen con “n”.
- Dos palabras que terminen con “n”.
- Dos palabras que tengan “n” en el medio de la palabra.
- Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.



Querido docente,
para la siguiente clase
prepararemos un sulfito
con un cuadro para
clasificar las palabras
recortadas por los
estudiantes.

Ejemplo gráfico:

COMIENZAN CON “N”	“N” EN EL MEDIO	FINALIZAN CON “N”
Nido.	Canilla.	Camión.

CUENTO: “Nuevos juegos en la escuela”



Después del recreo diferente Lila, Pipe y Nano con todos los niños del grado quisieron organizar otro recreo especial. Se les ocurrió preparar en el patio diferentes juegos. Organizaron juegos de salón para los niños a los que les gustaban los juegos tranquilos. Pusieron unas mesas con dominó y damas.



Para los niños a los que les gustaban los juegos más activos pusieron unos neumáticos para jugar a las carreras con ellos. Natalia, una de las compañeritas, sugirió colgar un neumático del mango de la escuela para hamacarse.



La profesora les pintó en el piso del patio unos rectángulos de diferentes tamaños para jugar el descanso.



A Nano se le ocurrió hacer jugo de naranja para cuando les diera sed. A todos los niños les gustaron tanto los diferentes juegos que decidieron jugarlos durante toda la semana.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 6

APRENDIENDO A ESCRIBIR LOS PASOS DE UN JUEGO

CAPACIDADES

- Escribe respetando las características básicas de la escritura.
- Presenta una exposición oral sobre las reglas del juego elegido.

INDICADORES

- Identifica y escribe las letras d, n: Respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Narra experiencias personales.
- Expone paso a paso la forma de jugar el juego elegido.
- Expresa claramente sus ideas en oraciones completas.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Nuevos juegos en la escuela”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Nuevos juegos en la escuela” en un lugar visible de la clase.
- Preparamos en un sulfito un cuadro para clasificar las palabras que recortadas.

COMIENZAN CON “N”	“N” EN EL MEDIO	FINALIZAN CON “N”
Nido.	Canilla.	Camión.

- Preparamos en un sulfito un cuadro para modelar cómo describir las reglas de un juego.

¿CÓMO JUGAMOS A LA PIOLA?			
Paso 1. Dibujo.	Paso 2. Dibujo.	Paso 3. Dibujo.	Paso 4. Dibujo.



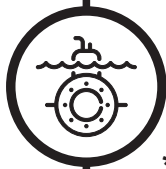
INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior.

- Compartimos la tarea y juntamos 10 palabras al azar. Pedimos al grado decidir si es una palabra que comienza, termina o tiene una “n” en el medio de la palabra.
- Una vez identificado el sonido, el estudiante pega la palabra en el casillero correspondiente del sulfito preparado.
- Pedimos que agreguen la palabra de uso frecuente que le corresponda: Un, unos, una, unas (un nido, una canilla, unos camiones).

COMIENZAN CON “N”	“N” EN EL MEDIO	FINALIZAN CON “N”
Nido.	Canilla.	Camión.

Lo que vamos a aprender: Conversamos con los estudiantes que en esta clase leerán de nuevo el cuento “Nuevos juegos en la escuela”, conversarán sobre la lectura y los temas que se destacan. Hablarán sobre los juegos preferidos y elegirán uno de ellos, además dibujarán sus formas de jugar.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Alentamos a los estudiantes a recordar el inicio, desarrollo y final del cuento de forma verbal “parafraseado”.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Conexión personal”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en voz alta el cuento “Nuevos juegos en la escuela” de la clase anterior y apuntamos cada palabra con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Reforzamos los significados de las palabras desconocidas dentro del cuento.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Mientras leemos el cuento fomentamos la expresión de ideas surgidas a partir de lo que leemos. “¿Qué cosas debes tener en cuenta para jugar un juego? ¿Por qué?”. Por ejemplo: Para jugar debemos tener en cuenta: Número de jugadores, conocer cómo se juega y seguir las indicaciones del cómo se juega. Para “Conexión personal”: ¿Qué juegos juegan en la comunidad? ¿Qué utilizan para jugarlos?

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Cómo creen que se sintieron los niños en el cuento? ¿Por qué?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: Pedimos a los estudiantes recordar las palabras recortadas como tarea del día, escogemos a algunos estudiantes al azar para que gesticulen la letra “N”.





JUEGO: "Las palabras con la letra 'N'"

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.

Expectativa lúdica.

LISTOS.

La ambientación lúdica.

¡YA! La conformación

lúdica.

Nº

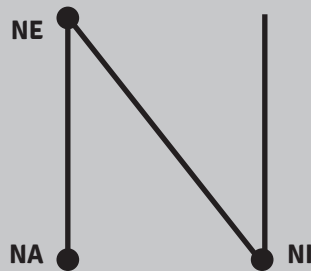
PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: "**Las palabras con la letra 'N'**". Los Equipos 1 y Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar.

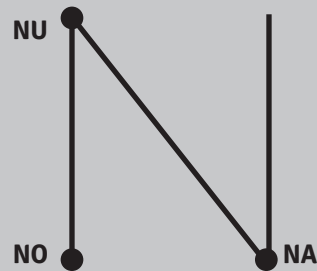
2 Pedimos a los estudiantes que identifiquen el sonido inicial de la palabra "Niño". Seguidamente demostramos con nuestras manos el gesto correspondiente a la sílaba "NA", luego con las demás sílabas NE-NI-NO-NU. **Inicio del desafío:** El juego consiste en que los estudiantes digan palabras con las sílabas mencionadas, las anotamos en el pizarrón, en un gráfico, el cual marcará el avance de cada equipo.

Ejemplo gráfico: En una parte del pizarrón colocamos una "N" gigante con el título de: E1 (se refiere al Equipo 1) y luego otra letra "N" gigante con el título de E2 (se refiere al Equipo 2).

EQUIPO 1:



EQUIPO 2:



3 Los equipos dirán las siguientes sílabas:

Equipo 1: NA - NE - NI.

Equipo 2: NO - NU - NA.

Luego invertimos los equipos:

Equipo 1: NO - NU - NA.

Equipo 2: NA - NE - NI.

De esta forma lograremos que ambos equipos digan palabras con todas las sílabas.

4



Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo, el cual será de 20 puntos, y actualizamos la tabla. (Este juego refuerza el aprendizaje de la letra "N").

Escritura (Grafomotricidad):

- Anotamos el tema del cuento en el sulfito de las grandes ideas o temas de los cuentos.
- Algunos temas son: Cooperación, organización, solidaridad, creatividad.
- Conversamos con los estudiantes sobre lo que se debe tener en cuenta para

el desarrollo del juego de forma organizada y sin inconvenientes.

Anotamos en el pizarrón las ideas de los estudiantes.

Por ejemplo: Ponerse de acuerdo, conocer cómo se juega el juego (reglas), respetar la forma en que se juega el juego, esperar y respetar los turnos, no enojarse cuando uno pierde, darle a todos oportunidad para jugar, etc.

- Conversamos con los estudiantes sobre el juego de la piola. Comentamos sus reglas.

¿CÓMO JUGAMOS A LA PIOLA?			
Paso 1. Dibujo:	Paso 2. Dibujo:	Paso 3. Dibujo:	Paso 4. Dibujo:
Dos estudiantes sostienen la piola en sus extremos.	Los integrantes del juego forman una fila para jugar. Los estudiantes que sostienen la cuerda, le dan vuelta al mismo tiempo.	Por turno los estudiantes saltan al ritmo de la cuerda.	El estudiante que pisa la cuerda pierde su turno.

- A medida que vamos nombrando las reglas para jugar a la piola escribimos las reglas en el sulfito que preparamos y luego dibujamos cada paso. Por ejemplo: Los integrantes de cada grupo elegirán un juego favorito y lo dibujarán en sus cuadernos.
- Se deben determinar 3 o 4 pasos del juego para que luego los puedan dibujar por parte. Por ejemplo: Algunos juegos fáciles podrían ser: La piola, la goma, la ronda, las bolitas, hakembo, etc.
- Pedimos que cada grupo se encargue de explicar y compartir con los demás compañeros.

¿CÓMO JUGAMOS?			
Paso 1.	Paso 2.	Paso 3.	Paso 4.
Dibujo.	Dibujo.	Dibujo.	Dibujo.

- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Conversamos sobre nuestros juegos favoritos, escribimos y dibujamos sus pasos, además por grupos explicamos de qué se trataba cada juego.
- Finalmente se felicita a los estudiantes por los logros obtenidos en la clase de hoy.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Comenta con tu familia la clase desarrollada el día de hoy y aquello que más te gustó.

CLASE 7

REVISAMOS NUESTRO PROCESO DE ESCRITURA

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (Vocabulario).
- Relee y revisa lo escrito.
- Edita el texto escrito.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Un amigo genial”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Un amigo genial” en un lugar visible de la clase.
- Tenemos a mano el sulfito de las grandes ideas o temas.
- Utilizamos el sulfito de las reglas del juego: La piola.

¿CÓMO JUGAMOS A LA PIOLA?

Paso 1.
Dibujo.

Paso 2.
Dibujo.

Paso 3.
Dibujo.

Paso 4.
Dibujo.

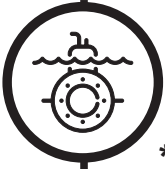


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Compartimos aquello que comentamos con nuestra familia sobre lo que más nos gustó de la clase N° 6.
- Es importante conocer la percepción de todos los estudiantes y que los mismos puedan recordar el contenido desarrollado en la clase anterior.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase van a leer el cuento “Un amigo genial” e identificarán el tema del cuento. También van a completar el dibujo sobre las reglas de su juego de la piola.



DESARROLLO

***Antes de la lectura.**

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a conversar sobre sus experiencias durante los juegos “¿Alguna vez no les dejaron jugar a algún juego? ¿Qué sucedió? ¿Cómo se sintieron y en qué pensaban?”.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a observar las imágenes del cuento “Un amigo genial”. Estimulamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en las imágenes y en la página siguiente del texto. “¿De qué creen que tratará el texto? ¿Dónde y cuándo ocurren los hechos?”.
- Anotamos en el pizarrón para luego confrontar la hipótesis al término de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar durante la lectura: “Conexión personal”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Un amigo genial”. Al leer, apuntamos con el dedo o una regla y lo hacemos en forma fluida, dándole vida al relato del cuento de modo que los estudiantes sigan la lectura con entusiasmo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y permitimos que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Profundo: Hondo, que tiene el fondo muy adentro.

Ritmo: Movimiento, repetición regular del compás.

Corriente: Que sigue su rumbo.

Ondulaban: Moverse, balancearse.

Aplicación de la Estrategia de la Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos la estrategia de lectura “Conexiones personales” (CP). Preguntamos: “¿Cuándo y cómo ayudan a sus amigos? ¿Recuerdan haber jugado a las escondidas con sus amigos hasta que el sol ya no alumbraba?”.
- Estimulamos a los estudiantes a continuar haciendo conexiones personales durante la lectura.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones hechas antes de leer el cuento. “¿El texto trató de lo que habían pensado? ¿Por qué? ¿Qué pistas tomaron en cuenta para predecir lo que anticiparon?”.

Interrogación de análisis:

- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué los pececitos solo podían jugar hasta que el sol ya no alumbre? ¿Qué puso nervioso a Leo? ¿Por qué Emilia le dijo ‘eres raro’ a Leo?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:



Escritura: La producción de textos contempla cinco momentos claramente diferenciados: La planificación, la redacción, y la revisión, la edición y la publicación.

Escritura (Grafomotricidad):

- Escribiendo las reglas del juego.
- Pegamos las reglas del juego de la piola trabajadas en la clase anterior.
- Ayudamos a los estudiantes a agregar detalles para hacer más claro su mensaje, omitir o sustituir palabras, agregar ideas, considerar el orden lógico de lo relatado.
- Con nuestra ayuda editan los textos escritos, es decir, corrigen la ortografía para que los textos sean entendibles para el lector.
- Ayudamos a los estudiantes a sonorizar las palabras para identificar los sonidos de grafemas ausentes. Respetamos la producción de cada estudiante atendiendo al nivel de escritura en que se encuentren.
- Mencionamos a los estudiantes que en la próxima clase continuarán con la edición de nuestro escrito.



Revisión: En este momento del proceso de escritura el estudiante con un compañero y con el docente relea el texto producido y agrega detalles para hacer más claro su mensaje, omite o sustituye palabras, considera el orden de lo relatado. La revisión implica un mejoramiento del texto en cuanto a su mensaje y la profundidad con que este se aborda.

¿CÓMO JUGAMOS A LA PIOLA?

Paso 1.
Dibujo:

Dibujo de dos niños/as sosteniendo la piola.

Paso 2.
Dibujo:

Dibujo de una niña saltando la piola.

Paso 3.
Dibujo:

Dibujo de una niña pisando la cuerda y perdiendo su turno.

Paso 4.
Dibujo:

Dibujo de la fila esperando su turno para jugar.

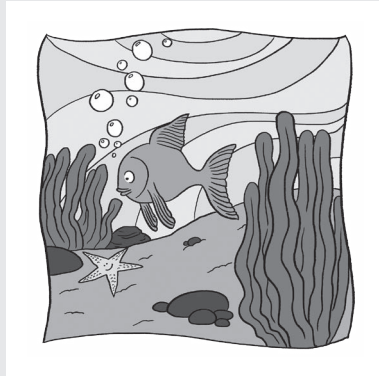


CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que recuerden el cuento leído el día de hoy “Un amigo genial” y de forma oral expresen los nombres de los personajes del cuento.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Narra a tu familia el cuento “Un amigo genial”.

CUENTO: “Un amigo genial”



Había una vez un pececito que vivía en lo más profundo del mar. Al atardecer le gustaba mecerse al ritmo del agua y se dejaba llevar por la corriente. A veces se quedaba enredado en las algas marinas que ondulaban a su paso.

Un día mientras Leo se mecía y se mecía escuchó las risas y las voces de sus amigos peces.
–¡Vamos a jugar! ¡Vamos a jugar! gritaban.



–¿A qué van a jugar?
–preguntó Leo.
–Vamos a jugar a las escondidas hasta que el sol ya no alumbre.
¿Quieres jugar con nosotros?
Leo se apresuró y se unió al grupo. Juntos se fueron a un lugar con muchas rocas y algas marinas. Era el lugar perfecto para esconderse.
–¡Aquí! –dijo Emilia. En esta roca voy a contar hasta 10 y ustedes se esconderán.

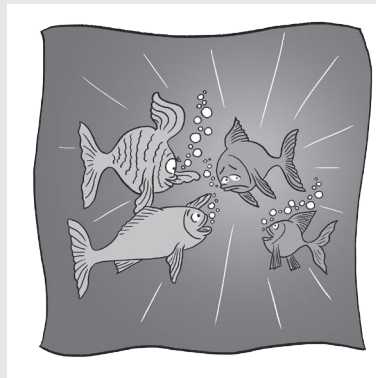


Leo y sus amigos movían sus aletas lo más rápido que podían para llegar al mejor escondite.
-5, 4, 3, 2, 1... ¡Salí! -gritó Emilia.

Leo se puso un poco nervioso. Y de pronto pasó lo inevitable. Sus escamas se pusieron a brillar. Como estaba casi oscuro, Emilia lo divisó.

-¡Acusado! Leo ¡Te pillé! ¡Mira cómo brillas! -dijo Emilia. Todos sus amigos se salvaron y solo a él lo pillaron. Los amigos al ver a Leo comenzaron a burlarse de él.

-¡Te pillaron, te pillaron! Tus escamas brillosas te delataron
-le gritaban sus amigos.
-¡Qué raro eres! -le decía Emilia.

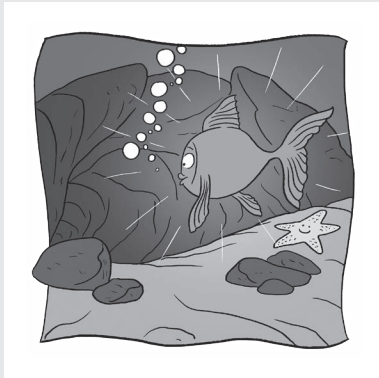


Cabizbajo y apenado nadó lejos de sus amigos. Siempre le sucedía lo mismo. Cuando se ponía nervioso todas sus escamas comenzaban a brillar muy fuerte y todos se reían de él.

Una noche mientras Leo estaba en su casa alguien golpeó la puerta fuertemente y gritaba:
-¡Leo, abre la puerta, te necesitamos!

Abrió la puerta y se encontró con varios de sus amigos.

-¡Leo, tienes que ayudarnos! Emilia se ha perdido y no la podemos encontrar. Está muy oscuro y no podemos ver.



-Sí, yo creo que se metió en la cueva y no sabe cómo salir -dijo una pececita.

Inmediatamente Leo se puso a brillar. Nadó hacia la cueva donde los amigos creían que Emilia se había escondido. Todos gritaban:

-Emilia, Emilia.

-¡Emilia, Emilia! por aquí

-gritaba Leo.

-Ven acá -dijo Leo.

-Sígueme sin detenerte.

Ya saldremos de la cueva.



La luz de sus escamas alumbraba el camino. Al salir de la cueva Emilia abrazó a Leo y le dijo: -¡Gracias, amigo, sin ti no podría haber salido! Yo siempre me burlaba de ti cuando brillabas y mira cómo me has ayudado.

Todos los amigos aplaudieron a Leo. Tenían a un amigo muy especial.

Fuente: Autora Gabriela Sieveking.

CLASE 8

PUBLICACIÓN DE LA ESCRITURA DE LOS PASOS DEL JUEGO

CAPACIDADES

- Presenta una exposición oral sobre las reglas del juego elegido.
- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Expresa claramente sus ideas en oraciones completas.
- Apoya sus exposiciones orales con dibujos.
- Describe la secuencia de los hechos
- Escribe sobre el tema dibujado.
- Relee y revisa lo escrito.
- Edita el texto escrito.
- Exhibe sus producciones para que otros las lean.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Un amigo genial”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

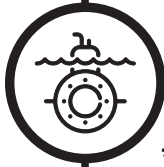
- Pegamos la lectura de “Un amigo genial” en un lugar visible de la clase.
- Pegamos el sulfito con los derechos de los niños y de las niñas en un lugar visible de la clase.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a comentar la experiencia de narrar el cuento “Un amigo genial” a su familia.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer el cuento “Un amigo genial”, ordenarán los hechos del cuento según lo sucedido.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Alentamos a los estudiantes a recordar el inicio, el medio y el final del cuento “Un amigo genial”. Permitimos que los estudiantes expresen los acontecimientos del cuento con sus propias palabras (parafrasear).

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Hoy utilizaremos la estrategia: Conexión texto a texto.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “Un amigo genial” de la clase anterior. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Reforzamos los significados de las palabras desconocidas dentro del cuento.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras leemos el cuento utilizamos la estrategia “Conexión texto a texto”, para eso preguntamos: “¿En qué se parecen los personajes de los cuentos que leímos: el cuento ‘Un amigo genial’ y el murciélago del cuento ‘El gran juego de pelota’? ¿Qué les sucede a ambos personajes? ¿Por qué?”.
- Permitimos que los estudiantes lleguen a una conclusión.
- Destacamos la idea de que “ambos personajes fueron rechazados por sus amigos por ser diferentes”. Aquí sería ideal pegar el sulfito con los derechos de los niños y niñas y recordar que todos tenemos derechos a ser aceptados.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:


- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿A qué juegan Leo y sus amigos? ¿Qué fue lo que le delató a Leo?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y siente. “¿Qué les parece la actitud de los amigos de Leo? ¿Por qué? ¿Qué enseñanza nos deja el cuento?”.



JUEGO: "D de dados"

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	El docente invita a los estudiantes a jugar: "D de dados" y para este juego utilizaremos hojas blancas con las vocales escritas, las cuales pegaremos en cada lado del dado, seguidamente el docente lanzará el dado por turno y por equipo. Dependiendo de la vocal que salga, los estudiantes deberán combinar la vocal con la letra D (ejemplo: da, de, di, do, du) y finalmente decir una palabra con dicha sílaba (ejemplo: dama,dedo, dinosaurio, domingo, duende). Al equipo que logre decir una palabra con dicha sílaba, recibe 5 puntos por cada palabra, se puede jugar al menos 3 veces por equipo o las veces que el docente considere.
2	Sugerimos al docente escribir las palabras en el pizarrón a medida que se van diciendo.
3	 Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- En dúos, editan los textos escritos acerca de las reglas del juego, es decir, corrigen la ortografía para que los textos sean entendibles para el lector. Ayudamos a los estudiantes a sonorizar las palabras para identificar los sonidos de grafemas ausentes.



Publicar: Esta es la parte del proceso de escritura donde el estudiante toma el texto revisado y editado y lo reescribe para ser publicado y leído por otros. Cada texto debe ser acompañado con un dibujo que represente lo escrito.



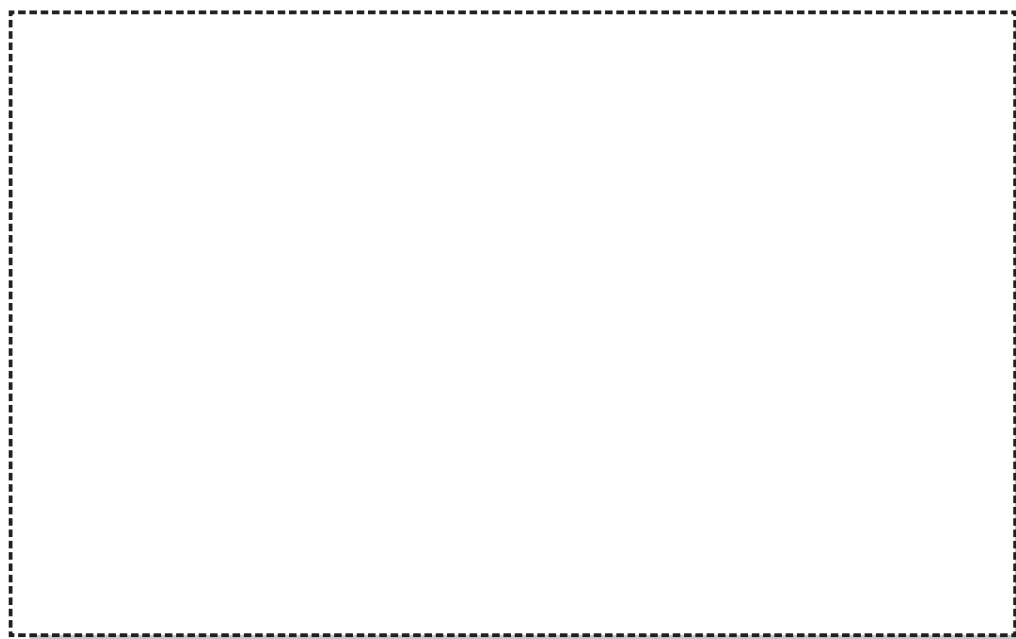
CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Reunimos a los estudiantes para compartir las reglas del juego, que dos integrantes sostengan el sulfito y que los otros dos integrantes expliquen los pasos del juego. Los felicitamos por lo realizado.

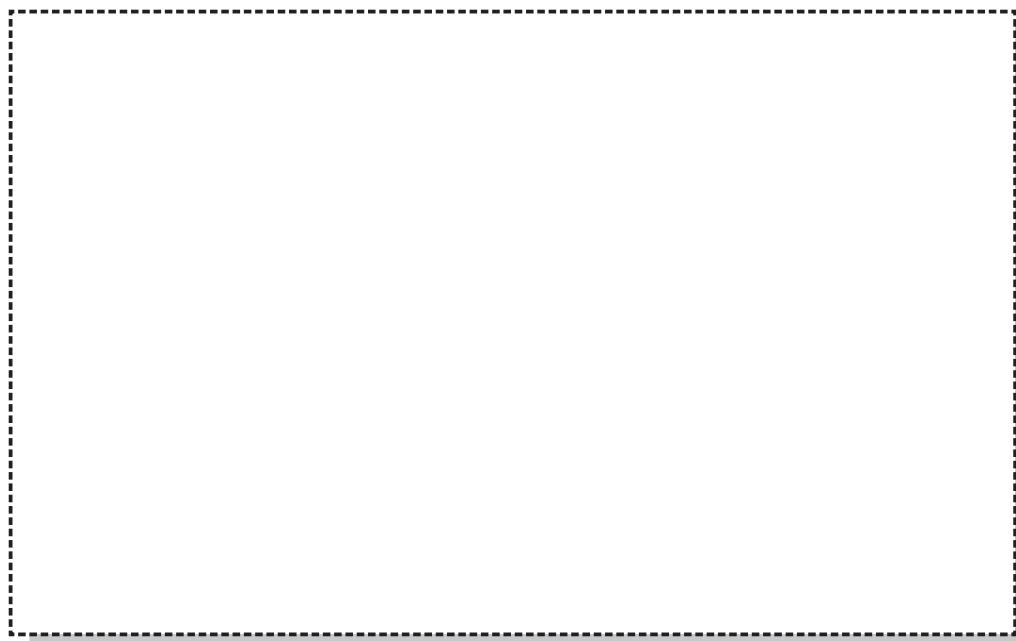
Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Dibuja lo que te indica la oración.

Natalia salta dos neumáticos.

A large rectangular area defined by a dashed black border, intended for a student to draw a scene related to the sentence above. The box is empty and occupies a significant portion of the page.

Nano y Daniela toman la piola.

A second large rectangular area defined by a dashed black border, identical in size and style to the first one, intended for a student to draw a scene related to the sentence above.

CLASE 9



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Un amigo genial” en un lugar visible de la clase.
Observación: este cuento se encuentra en la clase N°7.
- Pegamos la lectura de “Los derechos de los niños y niñas” en un lugar visible de la clase.



Hoy es el día de evaluación de nuestros estudiantes. Por este motivo tendremos una estructura de clases distinta, además volveremos a utilizar el cuento: “Un amigo genial”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Presenta una exposición oral sobre las reglas del juego elegido.

INDICADORES

- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Reconoce la letra d, n: Fonema, gesto y grafema.
- Describe la secuencia de los hechos.
- Expone paso a paso la forma de jugar el juego elegido.
- Elige un juego de su preferencia.

MATERIALES

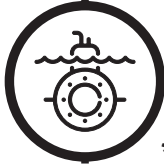
Láminas: Cuento “Un amigo genial”, pinceles o marcadores, hojas blancas.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a leer las oraciones de la tarea y a compartir los dibujos realizados. Los felicitamos por sus producciones.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy realizarán diferentes actividades para ver todo lo que han aprendido durante la unidad.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Recordamos con los estudiantes el cuento “Un amigo genial”.

Formulación de hipótesis: Recordamos con los estudiantes la hipótesis que hicimos respecto a dicho cuento, en la clase anterior.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Predecir”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “Un amigo genial” con expresión y fluidez. Mientras leemos apuntamos con el dedo o una regla cada palabra del texto.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y permitimos que identifiquen su significado a partir del contexto.

Aplicación de la Estrategia de la Lectura Comprensiva: Alentamos a los estudiantes a hacer sus predicciones, para eso paramos en cada párrafo y preguntamos: ¿Recuerdan lo que pasaba en el párrafo siguiente?

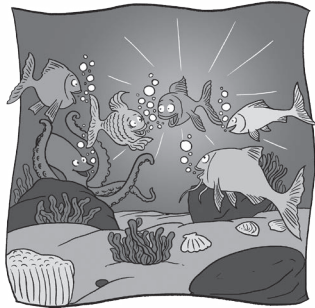
*DESPUÉS DE LA LECTURA.

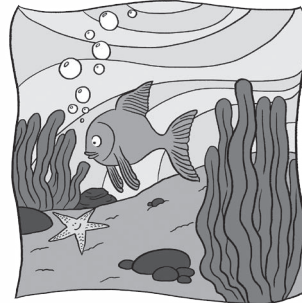
Evaluando lo aprendido:

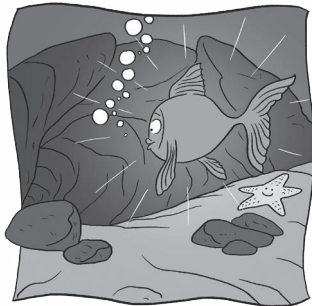
- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 5.
- Expresamos que van a realizar actividades de comprensión del cuento leído y otras actividades para demostrar lo que aprendieron durante la unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad de la unidad. Damos el tiempo necesario para que los estudiantes completen cada ejercicio.

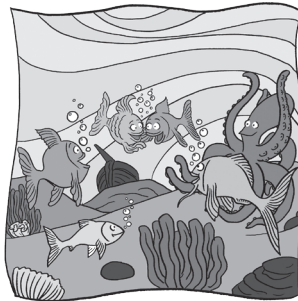
EVALUACIÓN FINAL

- A. Recuerda el cuento que te leyó el docente y realiza las siguientes actividades: Escribe 1 en la escena que sucedió primero, escribe 2 en la escena que sucedió después, escribe 3 en lo que sucedió más tarde y escribe 4 en lo que sucedió al final.









- B. Marca Sí o No de acuerdo a lo que haya sucedido en el cuento.

LO QUE SUCEDIÓ EN EL CUENTO	SÍ	NO
1. El pececito jugaba a la pelota.		
2. Jugaban a las escondidas con sus amigos.		
3. Las escamas del pececito se pusieron a brillar.		
4. El pececito soñaba con ser un cocodrilo.		
5. Todos aplaudieron a Leo.		

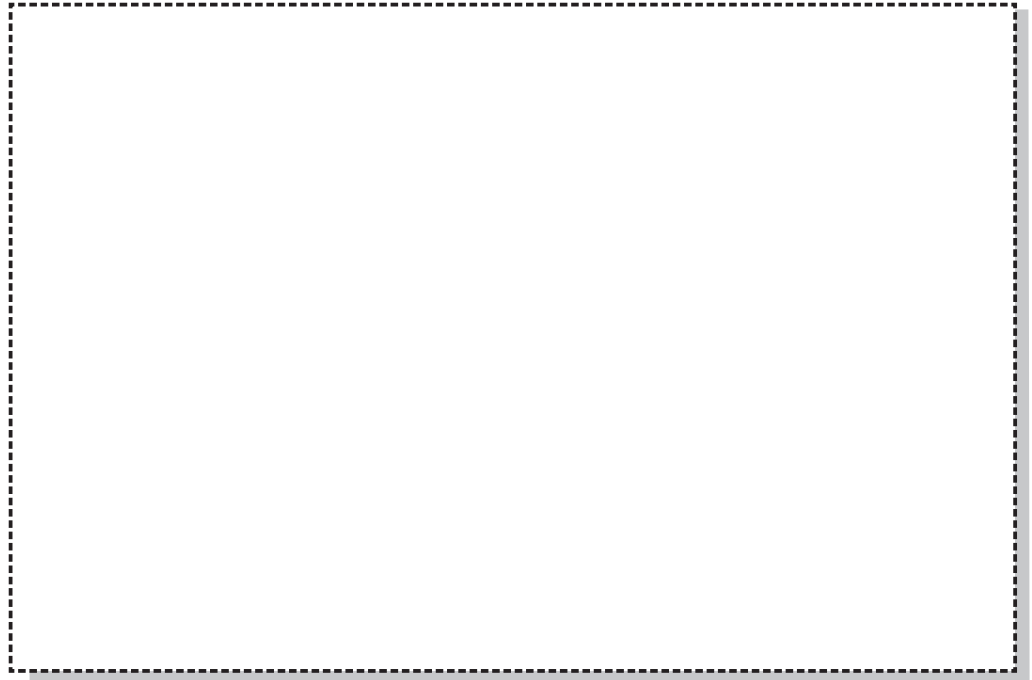
- C. Encierra con un círculo el tema del cuento. ¿Qué te enseñó el cuento “Un amigo genial”?

Valentía Egoísmo

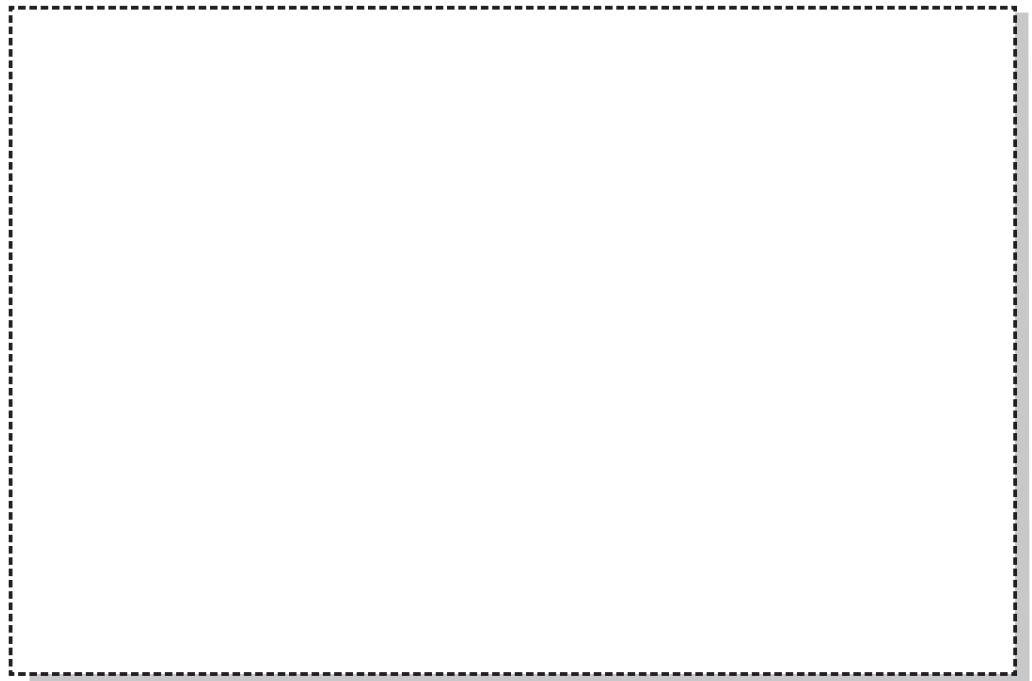
Tolerancia Respeto

D. Lee y dibuja lo que te indica la oración.

Pececito y sus amigos.



Pececito brillando.



E. Observa el dibujo y escribe la palabra que corresponde.



.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....

F. Observa los dibujos. Luego une con una línea el dibujo con su respectiva palabra.



Soldado



Nido

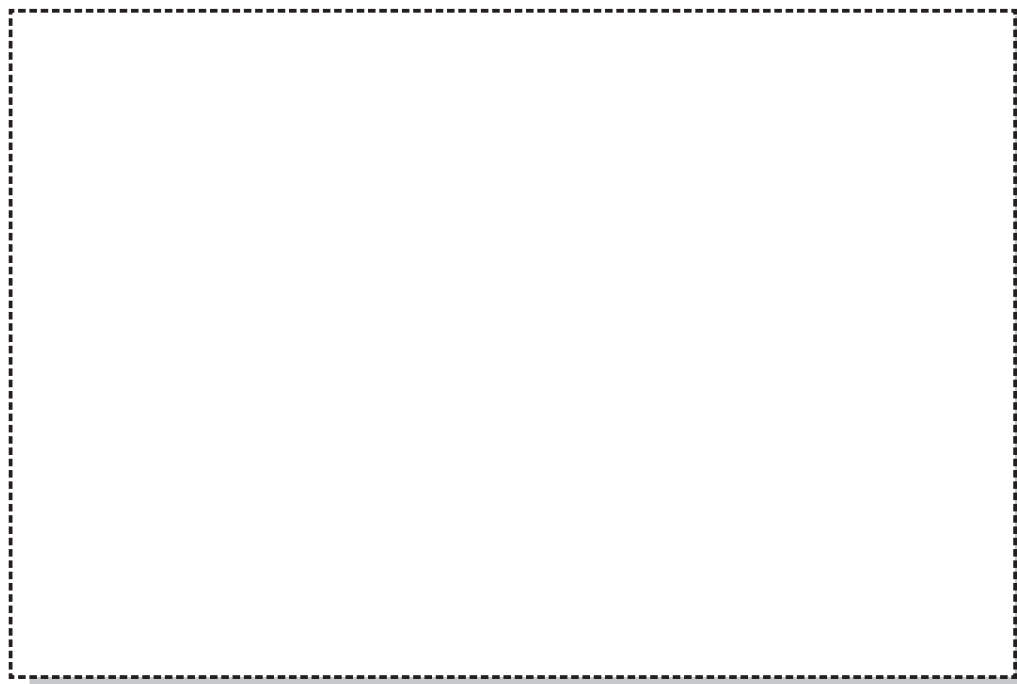


Lana



Dado

G. Dibuja y escribe sobre tu juego preferido. Cuéntanos cómo se juega.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Juntamos las evaluaciones y los felicitamos.
- Alentamos a que los estudiantes expresen qué fue lo que más les gustó de la unidad y qué cosas aprendieron durante la misma.

ESCALA DE EVALUACIÓN

El docente puntuará cada ejercicio según considere. Presentamos una escala con el nivel de exigencia del 70% como referencia para la puntuación de la evaluación final.

- Puntaje mínimo ideal: 16 puntos (70% es igual a 2 en una escala del 1 al 5).
- Puntaje máximo ideal: 23 puntos. (100% es igual a 5 en una escala del 1 al 5).
- Una manera rápida de distribuir el puntaje es:
 1. Dividir el total de puntos máximos esperados (23) con la cantidad de ejercicios disponibles en la evaluación.
 2. Atribuir más puntos a los ejercicios con más indicadores presentados.

NIVEL DE EXIGENCIA 70%

Puntaje	23	22	21	20	19
Puntaje de logro	100%	96%	91%	87%	83%

Puntaje	18	17	16	15	14
Puntaje de logro	78%	74%	70%	65%	61%

Puntaje	13	12	11	10	9
Puntaje de logro	57%	52%	48%	43%	39%

Puntaje	8	7	6	5	4
Puntaje de logro	%	%	%	%	%

Puntaje	3	2	1
Puntaje de logro	%	%	4%



**MATERIAL
DE APOYO**

LETRAS Y SÍLABAS MÓVILES

da da da da

da de de de

de de di di

di di do do

do do do du

du du du du

na na na na

na ne ne ne

ne ne ni ni


ni ni no no

no no no nu

nu nu nu nu



NOTAS



A series of horizontal dotted lines for writing notes.



UNIDAD 6

EL MUNDO
DE LAS HORMIGAS

CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuento, fábula, poema) y no literarios (texto informativo).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Describe detalles importantes que soportan la idea principal.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, en los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas, y predice lo que va a suceder o lo que les gustaría saber al respecto.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Escribe un libro informativo sobre las hormigas.

MATERIALES

Láminas: Texto informativo “Las hormigas”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “Las hormigas” en algún lugar visible de la clase.
- Preparamos un cuadro de doble entrada, para la activación de los conocimientos previos de los estudiantes.

Ejemplo gráfico: cuadro de doble entrada.

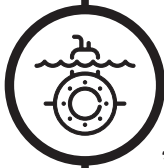
LO QUE SABEMOS SOBRE LAS HORMIGAS	LO QUE APRENDIMOS SOBRE LAS HORMIGAS



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a recordar todo lo aprendido en la unidad anterior.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy van a conversar acerca de lo que saben de las hormigas, leerán un texto informativo sobre ellas, escribirán y dibujarán lo que saben acerca de las hormigas.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**



Los estudiantes pueden aportar sus conocimientos y experiencias acerca del tema para comprender mejor el texto.



Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a conversar acerca de las hormigas, pegamos el cuadro de doble entrada y anotamos las ideas.

Formulación de hipótesis: Presentamos las imágenes del texto informativo “Las hormigas”. Estimulamos a los estudiantes a predecir lo que sucederá en el texto basándose en las imágenes y el título del texto. Preguntamos: “¿De qué tratará el texto? ¿Qué nos enseñará?”.



Recuerda que para la formulación de hipótesis, siempre serán de mucha utilidad las siguientes preguntas: ¿De qué tipo de texto se trata? ¿Es un cuento, una poesía, una receta, un texto informativo, un afiche, una carta o una canción? ¿Cómo lo saben?

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Explicamos a los estudiantes que en esta unidad aprenderán a usar una nueva estrategia, que les ayudará a comprender mejor los textos: “Predecir, Conexión personal y sintetizar: que es recordar en pocas palabras lo más importante que ha sucedido en el texto”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Las hormigas”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla, luego leemos en coro (primero nosotros y luego los estudiantes van repitiendo).

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto, conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Tórax: Pecho, tronco.

Abdomen: Panza, estómago.

Colonia: Comunidad, grupo.

Túnel: Galería, pasillo, bajo tierra.

Cámara: Habitación, pieza.

Excavar: Cavar, hacer un hoyo.

Fecundar: Fertilizar, preñar, embarazar.

Larva: Gusano.

Omnívoro: Animal que come plantas y carne.

Mandíbula: Quijada.

Aguijón: Lanceta.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos algunas de las estrategias de lectura: “Predecir, Conexión personal (CP) y sintetizar”.
Por ejemplo: Para predecir invitamos a los estudiantes que anticipen lo que van a leer “¿Qué pasará en el texto informativo?”.
- Para “Conexión personal”: Animamos a recordar experiencias o conocimiento acerca de las hormigas.
- Alentamos a los estudiantes a sintetizar al final de la lectura “¿De qué se trató el texto informativo?”



“Sintetizar”: Es recordar en pocas palabras lo más importante que ha sucedido en el texto. Esto ayuda a los estudiantes a diferenciar las ideas relevantes de las secundarias.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes que recuerden las hipótesis realizadas antes de leer el texto informativo. “¿Trató de lo que pensaban que trataría? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis:

- Expresamos preguntas explícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué se dice que las hormigas son seres sociales?”.

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.


Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! **Observación:** Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

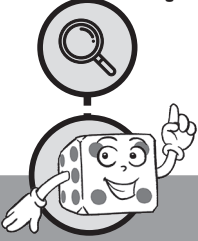
JUEGO: “Relato de las hormiguitas”

N°	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ Relato de las hormiguitas ”.
2	El docente solicita a los dos equipos que formen su propio círculo, estando todos parados. Seguidamente el docente empieza a formar dúos: Un integrante del Equipo 1 y un integrante del Equipo 2. Luego todos los dúos forman un gran círculo y la mitad del círculo, será el nuevo Equipo 1 y la otra mitad del círculo será el nuevo Equipo 2, los cuales se mantendrán durante toda la unidad, salvo consideración distinta del docente.
3	Seguidamente el docente explica: “A partir de este momento, todos vamos a sentarnos en un gran círculo en el suelo y cerraremos los ojos, ya que yo les contaré una historia y ustedes deberán visualizarla”. “Hace un tiempo atrás, estaba en la cocina de mi casa y de repente escuché un ruidito: chic, chic, chic, ¡No sabía qué era! Me levanté y seguí el ruidito. Venía de la sala de la casa, así que fui a la sala y vi una fila de hormigas cargando una frutilla muy dulce. Cuando miré mis frutillas, que estaban en un plato, sobre la mesa, vi que las frutillas estaban invadidas por miles de hormiguitas”. Al finalizar, les pedimos que abran los ojos y por equipo, logren superar los siguientes desafíos.
4	Equipo 1: Un representante del equipo (con ayuda de su equipo), deberá relatar un final distinto de la experiencia relatada por el docente. El docente dice: “Ahora un integrante del Equipo 1, con ayuda de todo su equipo, pasará a contar la misma experiencia que yo conté, pero con un final distinto, en el cual, debe aparecer un ¡grillo loco!”. Equipo 2: Un representante del equipo (con ayuda de su equipo), deberá relatar un final distinto de la experiencia relatada por el docente. El docente explicará: “Ahora un integrante del Equipo 2, con ayuda de todo su equipo, va a pasar a contar la misma experiencia que yo conté, pero con un final distinto, en el cual, aparece un ¡mosquito travieso!” El equipo que desarrolle el final más jocoso-gracioso. Es decir (una mezcla de bromas, diversión y creatividad), recibirá 20 puntos, y el otro equipo 10 puntos.
5	 Agradecemos la participación de todos los estudiantes, actualizamos la tabla y seguidamente comentamos que continuarán escribiendo sobre la experiencia inicial del relato de las hormiguitas. (En este juego utilizamos la estrategia de LPA: Visualizar y enfatizamos el tema del texto leído en clase: Las hormigas).

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Seguidamente escribimos un gran título en un sulfito: “La experiencia de las hormiguitas” y solicitamos a los estudiantes que ayuden a “escribir” la experiencia que nosotros relatamos en el juego, pero a través de dibujos.
 - Repartimos las hojas o cuadernos, para que puedan realizar su producción.
 - Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas o garabatos.



Ludolecto te recuerda esta actividad los estudiantes la realizarán durante varias clases. Explicamos que hoy solo dibujaremos la experiencia con muchos detalles y que en la clase siguiente vamos a escribir sobre la experiencia o conocimiento a cerca de las hormigas.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Invitamos a los estudiantes a compartir y explicar los dibujos realizados.
- Los felicitamos por sus producciones.

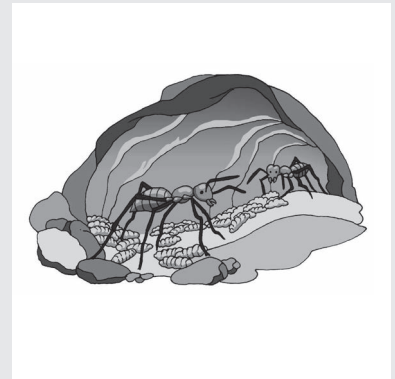
Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Con la ayuda de la familia averigua todo lo que sepan de las hormigas: ¿Qué tipos de hormigas existen alrededor de tu casa? ¿Cómo y dónde viven? ¿De qué se alimentan? ¿Cómo se defienden?
- Es importante recordar a los estudiantes: “Si no encuentran las respuestas de dichas preguntas, no deben preocuparse, ya que, en esta unidad, profundizaremos acerca de las hormigas”.

TEXTO INFORMATIVO: “Las hormigas”



Las hormigas son insectos. Tienen cuerpo dividido en tres partes: –Cabeza, tórax y abdomen. Tienen 6 patas y un par de antenas. Miden desde unos pocos milímetros hasta varios centímetros. Pueden ser de diferentes colores: –Negros, marrón o rojizas. Las hormigas viven en colonias. Algunas construyen hormigueros bajo la tierra que están formados por túneles. En los túneles hay diferentes cámaras donde guardan el alimento y crían a sus bebés.



Otras hormigas excavan la madera para hacer su hormiguero. En un hormiguero viven tres tipos de hormigas: –Una o varias reinas, los machos y un gran número de obreras. Las reinas son las más grandes de la colonia y se dedican a poner huevos. Los machos aparecen en el nido en algunos momentos del año para fecundar a las futuras reinas. Después mueren. Las obreras son la mayoría de las hormigas. Se encargan de todas las tareas del nido. Todas son hembras, pero no pueden poner huevos. Las obreras cuidan a las larvas, las alimentan y las lavan, como también recolectan comida fuera del hormiguero.



Como ven, las hormigas son animales sociales ya que tienen comportamiento parecido al de los seres humanos. Las hormigas son carnívoras. Se alimentan de insectos pequeños, semillas o granos, hojas y néctar de flores. La reina se dedica a poner huevos para que nazcan nuevas hormigas. Las obreras llevan los huevos a unas cámaras donde los limpian y humedecen todo el tiempo con su saliva. Luego salen las larvas que no tienen patas y necesitan comer mucho para desarrollarse. A medida que crecen, las larvas van cambiando la piel hasta transformarse en ninfas. Las ninfas continúan creciendo hasta transformarse en hormiga adulta.



Las hormigas tienen diversas formas para defenderse de sus depredadores o animales que los pueden comer. Algunas muerden a sus enemigos con sus poderosas mandíbulas. Otras especies tienen un aguijón venenoso. Por último, hay ciertas hormigas que no poseen aguijón, pero poseen una bolsa de veneno con la que lanzan pequeños chorros a distancia. Las hormigas se comunican entre sí usando sus antenas para oler y tocar a otras hormigas. Comunican dónde se encuentra la comida y también expiden olores para comunicar que están en peligro. Las diferentes clases de hormigas más conocidas en nuestro país son: -Tahíi pytã, tahíi hû, ysau y akekê.

CLASE 2

APRENDEMOS LA H

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Relaciona sus experiencias previas con el texto que va leyendo para elaborar conclusiones e identifica el sentido del texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y texto.
- Reconoce la letra h: fonema, gesto y grafema.
- Identifica palabras que comienzan como las palabras claves del cuento.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r.
- Identifica una experiencia de vida cotidiana o un propósito sobre el que quisiera escribir (experiencia con las hormigas).

MATERIALES

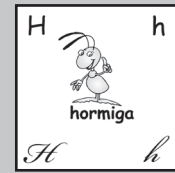
Láminas: Texto informativo “Las hormigas”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “Las hormigas” en algún lugar visible de la clase.

- En el sulfito de la clase anterior: Título “La experiencia de las hormiguitas”, dibujamos una hormiga grande, ya que más adelante, en este mismo sulfito, pegaremos las producciones de los estudiantes.
- Preparamos en una tarjeta la palabra clave “hormiga”.



Ejemplos gráficos
(para dibujar la hormiga y la palabra clave).

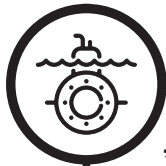


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir las tareas de la clase anterior, sobre las preguntas acerca de las hormigas en la comunidad. Los felicitamos por sus aportes.

Lo que vamos a aprender:

- Comentamos a los estudiantes que, en esta clase, volverán a leer el texto informativo “Las hormigas”. Aprenderán a identificar la letra “h”, su correspondiente sonido, gesto y escritura.
- Por último, van a continuar escribiendo acerca del relato de: La experiencia de las hormiguitas.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Invitamos a los estudiantes a recordar la información leída en la clase anterior. Pegamos el sulfito del dibujo con la hormiga grande con el título: La experiencia de las hormiguitas.
- Alentamos a los estudiantes a que describan las partes físicas de las hormigas. Ejemplo: tamaño, color y forma.
- Esto lo pueden hacer en hojas blancas para luego pegarlas en el sulfito.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura comprensiva que van a utilizar: “Conexión texto a texto”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Las hormigas” de la clase anterior, con fluidez y entonación. Al leer, apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto:

- A medida que leemos el texto, volvemos a conversar sobre las palabras desconocidas.



Categorizar información leída: Es importante que una vez leída una parte del texto los estudiantes sean capaces de categorizar la información, es decir, identificar a qué aspecto pertenece la información leída. Ejemplo: Si leen que las hormigas comen granos, semillas, hojas y pequeños insectos, entonces se puede organizar la información en la categoría de alimentación.

- Alentamos a los estudiantes a explicar el significado de esas palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos la estrategia de lectura: “Conexión texto a texto”.
- Para “Conexión texto a texto” (CTT): Leemos el primer párrafo del texto y preguntamos: “¿Recuerdan haber leído otro texto informativo similar a este? ¿Qué fue lo que les enseñó?”. (Los estudiantes pueden recordar el texto sobre las abejas leído en la primera unidad).

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Cuáles son las formas de defensa de las hormigas?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en los que ellos piensan y sienten. “Si fueran una hormiga, ¿cómo sería tu vida?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.


Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! **Observación:** Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

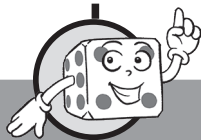
JUEGO: “La hormiga y el dado”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “La hormiga y el dado” . El Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar.
2	El docente solicita a los estudiantes a formar dos círculos por cada Equipo, es decir: Equipo 1 = 2 círculos. Equipo 2 = 2 círculos. Total: cuatro círculos. Mencionamos a los estudiantes que vamos a hacer preguntas con respecto al texto informativo de la clase anterior: Las hormigas.
3	Utilizaremos el dado para nuestro juego. Cada vez que salga un número par (2, 4, 6), nosotros preguntaremos y ellos deberán responder. (El docente puede agregar o quitar a gusto preguntas que crea necesarias). Las preguntas son: a. ¿Cuántos colores de hormigas hay? (tres: negro, marrón, rojo). b. ¿En un hormiguero cuántos tipos de hormigas viven? (reinas, los machos y un gran número de obreras) c. ¿Cuál es la hormiga más grande dentro de un hormiguero? (la reina). d. Menciona dos tipos de hormigas (tahýi pytã, tahýi hû, ysau y akekê).
4	 El equipo que logró responder la mayor cantidad de preguntas lleva 10 puntos y al final del juego el docente actualiza la tabla de puntajes de “Navegando hacia la Isla Arcoíris”, agradeciendo a todos por su participación. (En este juego recordamos el texto de la clase anterior). Al culminar el juego el docente puede decir: “Ahora vamos a pasar a la siguiente actividad y escribiremos una carta a la bruja del cuento”.

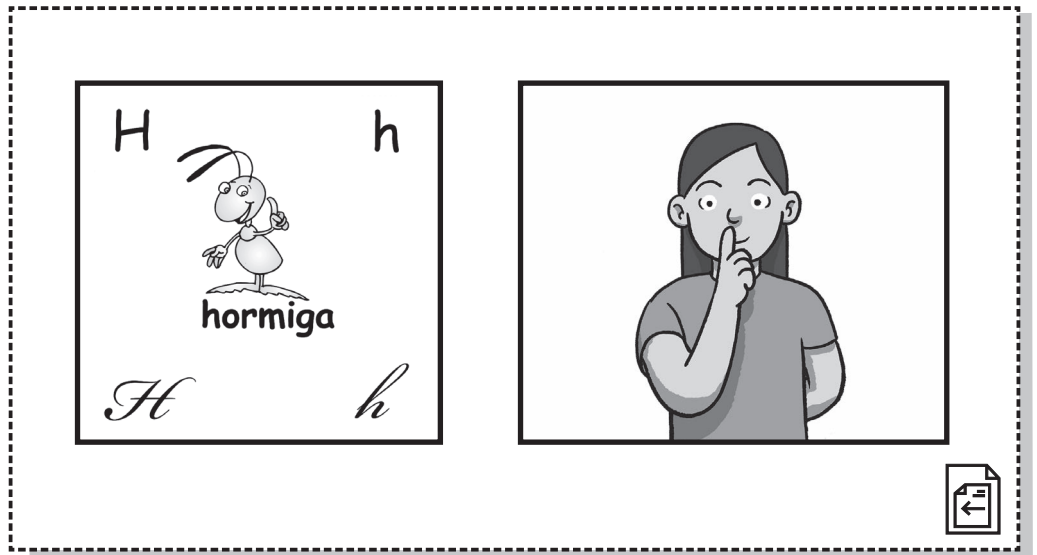
ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Palabra clave. Presentamos la palabra clave “hormiga”.
- Recordamos que la letra “h” no tiene ningún sonido, ya que la misma no suena, “h”.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “h”, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Recalque nuevamente lo que es mayúscula y minúscula.
- Invitamos a los estudiantes a que identifiquen la letra inicial de la palabra clave “hormiga”. Pronunciamos la palabra en estudio, la “h”.



Ludolecto te recuerda que en el castellano actual la “h” no se pronuncia, es el único grafema del español que no representa en la actualidad a ningún fonema.



- Presentamos el gesto de la letra “h”.
- Demostramos con nuestras manos los gestos correspondientes a la sílaba “ha”.
- Alentamos a que los estudiantes lean sus manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: he, hi, ho, hu.
- Con gestos de las letras estudiadas formamos las siguientes palabras y pedimos a los estudiantes que lean sus manos: humo, hilo, hielo, hola, hada.
- Los felicitamos por lo buenos lectores que son.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos, al menos a tres estudiantes, que recuerden el sonido y gesto de la: ha – he – hi – ho – hu.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Busca palabras con la letra “h” en diarios, revistas, envases o etiquetas para compartirlas en clase.
- Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

CLASE 3

APRENDEMOS A CATEGORIZAR

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Sintetiza la historia identificando los acontecimientos más relevantes del inicio, del medio y del final.
- Identifica palabras que comienzan como las palabras claves de cuento.
- Lee palabras con sílabas directas.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r.
- Relee y revisa lo escrito (coherencia y secuencia de ideas).
- Edita el texto escrito (ortografía).

MATERIALES

Láminas: Texto informativo “Las hormigas”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “Las hormigas” en un lugar visible de la clase.
- Escribimos en el pizarrón el título: Palabras con “h”.

- En el sulfito (de la clase N° 1) en el cual escribimos el título: “La experiencia de las hormiguitas” hoy pegaremos las producciones de los estudiantes, elaboradas en las clases anteriores y escribiremos de forma categorizada la información que aprendimos sobre el texto de las hormigas.

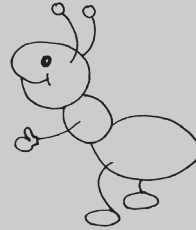
Ejemplo gráfico de una opción que incluye todos los elementos que fuimos agregando en clases anteriores: “La experiencia de las hormiguitas”.

Dibujos de los estudiantes.

Dibujos de los estudiantes.

Dibujos de los estudiantes.

Dibujos de los estudiantes.



Redacciones de los estudiantes.

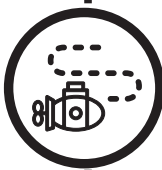
Redacciones de los estudiantes.

Redacciones de los estudiantes.

Redacciones de los estudiantes.

CATEGORÍAS	LO QUE APRENDIMOS
¿Cómo se reproducen?	Ponen huevos. Los bebés hormigas se transforman en larvas. Las larvas se transforman en ninfas y luego en hormigas adultas.
¿Dónde viven?	
Aspecto físico.	
Datos interesantes.	

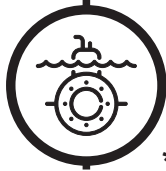
- Luego preparamos las sílabas móviles (ver Material de apoyo) para el momento del juego.



INICIO

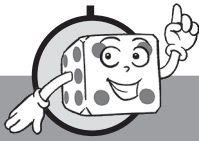
Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir las palabras que comienzan con “h” recortadas de revistas, diarios viejos, envase o etiquetas. Los invitamos a pegar 10 palabras en un lugar visible de la clase.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer el cuento “Las hormigas”. Aprenderán a identificar las sílabas ha, he, hi, ho y hu con su correspondiente sonido y gesto. Leerán y escribirán palabras y oraciones con la letra en estudio. También revisarán las producciones sobre: “La experiencia de las hormiguitas” escritas en la clase anterior.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.



Sintetizar: Es recordar en pocas palabras lo más importante que ha sucedido en el texto. Para eso los estudiantes deben explicar los hechos o la información de una manera que lo pueda entender una persona que no lo haya leído aún.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a recordar todas las informaciones aprendidas sobre las hormigas, ya sea lo que sus familias les enseñaron o lo que leyeron en el texto informativo.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar durante la lectura: "Sintetizar".

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto informativo "Las hormigas" de la clase anterior. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto informativo. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Leemos cada párrafo del texto informativo e incentivamos a los estudiantes a identificar el aspecto sobre el cual se está hablando. Ejemplo: Alimentación, dónde viven, reproducción, sus formas y otros datos interesantes.
- La idea es que los estudiantes aprendan a categorizar la información del texto.
- Pedimos que sintetizen las ideas más importantes de cada párrafo y las anotamos en el sulfito.
- Animamos a los estudiantes a identificar estas categorías.

CATEGORÍAS	LO QUE APRENDIMOS
¿Cómo se reproducen?	Ponen huevos. Los bebés hormigas se transforman en larvas. Las larvas se transforman en ninfas y luego en hormigas adultas.
¿Dónde viven?	
Aspecto físico.	
Datos interesantes.	



Explicamos a los estudiantes que las personas cuando estudian sobre un tema desconocido generalmente leen la información y luego sintetizan lo más importante para recordarlo o utilizarlo en otro momento. Comentamos que esto les servirá para la elaboración de sus libros acerca de las hormigas.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Este paso ya lo hemos realizado para el texto “Las hormigas” en las clases 1 y 2.



JUEGO: “La H y sus palabras”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**La H y sus palabras**”.

2 Invitamos a los estudiantes a dividirse en 4 rondas, 2 por equipo.
Equipo 1: 2 rondas. **Equipo 2:** 2 rondas.



Seguidamente les entregamos un set de sílabas móviles a cada grupo (ver en Material de apoyo) y una hoja blanca a cada ronda de equipo.

Sílabas móviles: ha, he, hi, ho, hu.

Cada ronda deberá elegir al menos 2 sílabas móviles y escribir 2 palabras con la sílaba seleccionada:

Ha – hacer.

Hi – hielo.

He – helado.

Ho – horario.

Observación: Si no pueden escribir, motivémoslos a que respondan la consigna a través de un dibujo grupal o de forma oral.

3



Al finalizar se aplaude a todos los estudiantes y se les felicita por su participación. El docente anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla, el cual es de 20 puntos para la ronda que logre culminar primero y los puntos van para el equipo de dicha ronda y 12 puntos al otro equipo.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Modelamos en el pizarrón la forma en que se escribe la “h”, su direccionalidad, la mayúscula y la minúscula.
- Pedimos a los estudiantes que señalen en la mesa con el dedo índice la letra “h”.
- Pedimos que cada estudiante abra su cuaderno.
- Enseñamos las diversas actividades de grafomotricidad.

- Escribe la letra “H” hasta completar la línea.

H

.....

.....

.....

- Escribe la letra “h” hasta completar la línea.

h

.....

.....

.....

- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas, garabatos y/o dibujos.
- Retomamos lo que escribimos hace dos clases atrás acerca de nuestra experiencia con las hormigas. Releemos lo escrito por nosotros. Agregamos o quitamos ideas para que se texto sea más interesante para el lector.
- Invitamos a los estudiantes a formar dúos para hacer lo mismo con sus textos. Los felicitamos por todo lo realizado.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos al menos a tres estudiantes que expliquen toda la información obtenida sobre las hormigas, que se encuentra presente en nuestro sulfito.
- Los felicitamos por animarse a explicar.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Con ayuda de la familia, dibuja lo que dice la siguiente oración: Las hormigas salen del nido

CLASE 4



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡PALABRAS DE USO FRECUENTE!

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuento, fábula, poema) y no literarios (texto informativo).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, en los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber al respecto.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Identifica una experiencia de vida cotidiana o un propósito sobre el que quisiera escribir (experiencia con las hormigas).

MATERIALES

Láminas: Poema “Hormiguitas a trabajar”, pinceles o marcadores, papeles sulfitos y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el poema “Hormiguitas a trabajar” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos dos tarjetas con las palabras de uso frecuente para la clase del día: “hoy, hay”.

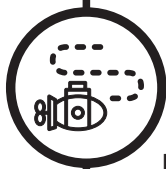
HOY

HAY

- Preparamos un sulfito para anotar las grandes ideas o temas del poema del día de hoy.

TEXTO

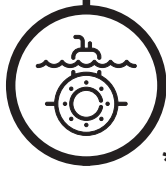
TEMA



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir su tarea con el compañero que está sentado a su derecha. Los felicitamos por sus logros.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que en esta clase los estudiantes leerán el poema “Hormiguitas a trabajar”. Formularán una hipótesis antes de leer y después de la lectura van a conversar sobre el poema. Luego, jugarán a leer las manos y a escribir las palabras gestualizadas. Por último, van a aprender dos palabras de uso frecuente que podrán identificar y leer con rapidez.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Conversamos con los estudiantes sobre las hormigas que hay en sus casas. Preguntamos: ¿Dónde las ven? ¿Qué hacen? ¿Cómo las combaten?

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a observar las imágenes del poema “Hormiguitas a trabajar”. Estimulamos a predecir lo que sucederá en el poema basándose en las imágenes del texto y la lectura del título. Preguntamos: ¿De qué creen que tratará? ¿Por qué?



Recordamos que los buenos lectores siempre predicen lo que sucederá en el texto.

- Animamos a los estudiantes a que expresen diferentes hipótesis sobre el texto. Las anotamos en el pizarrón para aceptarlas o rechazarlas después de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Conexión personal” y “Conexión texto a texto”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el poema “Hormiguitas a trabajar”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto, conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Provisiones: Abastecimiento, comida, alimento.

Obreras: Trabajadores/as.

Larva: Gusano.

Hallar: Encontrar.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- A medida que vamos leyendo aplicamos algunas de las estrategias de lectura: “Conexión personal” y “Conexión texto a texto”.
- Para “Conexión texto a texto” (CTT), preguntamos: “¿Qué otro texto que hayan leído se parece a este poema sobre las hormigas? ¿En qué se parecen?”.
- Para “Conexión personal” (CP), preguntamos: “¿Han visto hormigas en la cocina?”, cuenten cómo fue.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Solicitamos a los estudiantes que expresen si las hipótesis fueron acertadas o no. Formulamos preguntas como: “¿Sucedió lo que nosotros pensábamos que iba a pasar en este cuento? ¿Por qué?”. Los felicitamos por su participación.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Cómo saben las hormigas dónde encontrar comida?”.



Dictado y coevaluación:

Desde unidades anteriores estamos realizando el dictado de palabras. En esta clase, primero el docente gestualiza la palabra para que luego los estudiantes las escriban.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: Conversamos y luego anotamos: Temas identificados (en el sulfito de las grandes ideas o temas de los cuentos, comenzados en la unidad anterior). En este caso el tema del poema podría ser la importancia del trabajo, la perseverancia, el trabajo en equipo.

TEXTO	TEMA
Hormiguitas a trabajar.	<i>Perseverancia, trabajo en equipo.</i>

Escritura (Grafomotricidad):

- Palabras de uso frecuente.
- Invitamos a los estudiantes a conocer dos palabras de uso frecuente.
- Mostramos la primera tarjeta con la palabra “hoy” e invitamos a un estudiante a leer la palabra. Si no la puede leer, presentamos la palabra y la leemos todos juntos. Luego presentamos la tarjeta con la palabra “hay” y repetimos el mismo proceso.
- Aclaremos que “hay” de haber (existencia) se escribe con la letra silenciosa “h” y que “ay” de dolor no lleva “h”.
- Escribimos las siguientes oraciones en el pizarrón para que los estudiantes las completen con las palabras de uso frecuente recién estudiadas.
- Completamos las oraciones con las palabras de uso frecuente “hoy” o “hay”.

..... una reina en el túnel.

A la hormiga le duele la pata.

..... pisé una hormiga.

En la sala no hormigas.

- Colgamos las palabras de uso frecuente en la pared de palabras.





JUEGO: “Hoy o hay”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1** Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“Hoy o hay”**.
Opciones de juego:
- Todos los estudiantes estarán parados frente a sus sillas.
 - Por cada pregunta, jugar con un estudiante de cada equipo.
 - Usar el hakembo (piedra, papel o tijera), con dos estudiantes del equipo 1 y 2, pero la pregunta responde otro estudiante y así intercalar con todas las preguntas.

- 2** El docente inicia el juego diciendo: “Voy a decir oraciones y cada vez que le falte la palabra “hoy o hay” ustedes deben sentarse rápidamente y decir la oración, pero de forma correcta”. Primera prueba del juego, el docente no debe decir la palabra que esta entre paréntesis:
Oración: Tengo tanta sed y no (hay) agua. (falta la palabra de uso frecuente hay).
Una vez que los estudiantes comprendan la dinámica del juego, se puede iniciar:
- Oración número 1: Ayer fue un día muy bonito, pero (hoy) es un día resplandeciente.
 - Oración número 2: Me gustaría jugar al fútbol, pero no (hay) pelota.
 - Oración número 3: El lunes se comerá caldo, pero hoy carne con arroz.
 - Oración número 4: Tengo muchas picaduras en el brazo, porque hay muchos mosquitos.
- (El docente puede agregar o quitar a gusto oraciones según crea necesario).
El estudiante que logre sentarse rápidamente para decir la oración de forma correcta, otorgará 15 puntos a su respectivo equipo.

3



Al finalizar se aplaude a todos los estudiantes y se les felicita por su participación. Actualizamos la tabla de puntuación. (En este juego reforzamos lo aprendido en la clase del día).



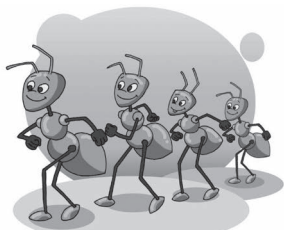
CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Alentamos al menos a tres estudiantes a que expresen oraciones en voz alta que tengan las palabras de uso frecuente “hoy” o “hay”.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

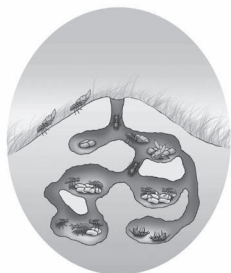
- Con ayuda de tu familia, escribe oraciones con las palabras: Hormiga, hada, hilo, hielo.
- Si puedes, sería muy positivo recalcar a las familias que este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas, garabatos y/o dibujos.

POEMA: "Hormiguitas a trabajar"



Van las hormiguitas
nunca solitas,
siempre juntitas,
buscando comiditas.

Muy trabajadoras
siempre están
pues cuando llegue el invierno
provisiones no pueden faltar.



La hormiga reina
pone huevos.

Las hormigas obreras
cuidan las larvas,
que crecen y crecen
y se ponen largas.

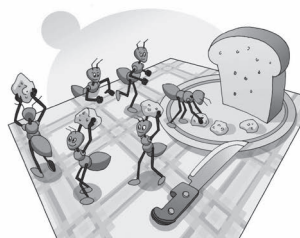
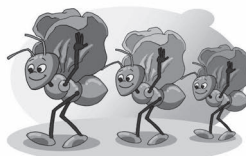


Hay que trabajar sin parar,
con sus antenas
van a comunicar
dónde los alimentos
se pueden encontrar.



En la cocina alimentos van a hallar.
¡Comienzan a cargar!
Con granitos y trocitos de pan
hoy al hormiguero van a regresar.

¡Qué felices van a estar!



Fuente: Autoras Lidia Fabio, Velinda Paredes, Gabriela Sieveking. Adaptación.

CLASE 5

LEEMOS UNA FÁBULA



En esta clase recordamos los momentos más emocionantes vividos en el juego y lo que aprendimos, enfatizando que los puntajes solo están para aumentar la emoción de la aventura: “Navegando hacia la Isla arcoíris”.

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuento, fábula, poema) y no literarios (texto informativo).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce la letra R: Fonema, gesto y grafema.
- Identifica palabras que comienzan como las palabras claves del cuento.
- Lee palabras con sílabas directas.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r.

MATERIALES

Láminas: Fábula “La cigarra y la hormiga”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.

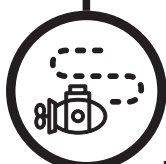
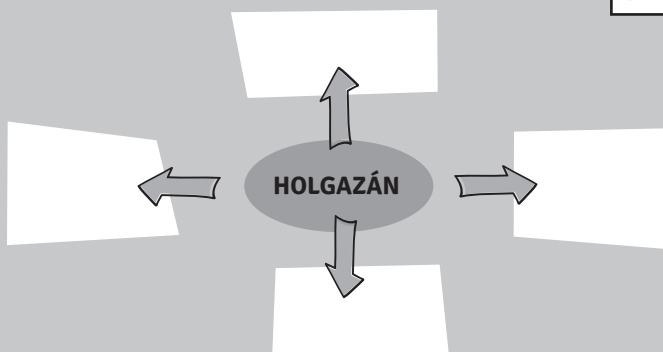
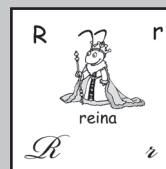


¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la fábula “La cigarra y la hormiga” en un lugar visible de la clase.
- Preparamos 3 tarjetas con la palabra “hoy” y 3 tarjetas con la palabra “hay” para la actividad de “Recordando lo aprendido”.

• Preparamos una tarjeta con la palabra clave “Reina”.

- Preparamos en un sulfito o en el pizarrón, un organizador gráfico con la palabra “holgazán”.

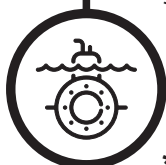


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Invitamos a los estudiantes a compartir su tarea con el compañero que está sentado a su derecha. Los felicitamos por sus logros.
- Luego, entregamos tarjetas con las palabras de uso frecuente presentadas el día anterior (tres tarjetas con la palabra “hoy” y tres tarjetas con la palabra “hay”). Por turno, cada estudiante saca una tarjeta para leerla y luego forma una oración con ella, de forma verbal.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán la fábula “La cigarra y la hormiga”, Identificarán la letra “r” con su correspondiente gesto y sonido. Leerán y escribirán palabras con la letra en estudio.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Comentamos a los estudiantes que hoy van a leer una fábula sobre la cigarra y una hormiga. Recordamos lo que es una fábula.
- Indagamos lo que saben acerca de las cigarras: Forma, tamaño, canto, época del año en que aparecen, dónde viven.
- En el organizador gráfico anotamos todo lo expresado por los estudiantes.
- Explicamos que uno de los personajes de la fábula que van a leer es muy holgazana.
- Es muy importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de actividades.



Ludolecto te recuerda que una fábula es una narración breve, generalmente se presenta en prosas o en versos, en la que los personajes principales son animales o cosas inanimadas (objetos), que se presentan o hacen cosas características de las personas y normalmente siempre deja una moraleja o enseñanza.



Recordamos que los buenos lectores siempre predicen lo que sucederá.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos a los estudiantes a predecir lo que sucederá en la fábula basándose en las imágenes del texto y de la lectura del título.
- Alentamos a que expresen diferentes predicciones sobre el texto. Preguntamos: “¿De qué crees que tratará la fábula? ¿Por qué? ¿Qué creen que sucederá con la cigarra y la hormiga? ¿Cuál será el problema de la fábula?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Predecir y Conexión personal.”

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “La cigarra y la hormiga”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y permitimos que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Disfruta: Divertirse, entretenerse.

Burlarse: Mofarse, reírse de otro.

Desesperada: Impaciente, desalentada.

Compadeció: Conmovió, ablandó, apiadó.

Prevenir: Prepararse, advertir, avisar.

Lamentar: Arrepentirse.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos algunas de las estrategias de lectura: “Predecir” (P) y “Conexión personal” (CP).
- Nos detenemos en diferentes momentos de la lectura para que los estudiantes expresen sus predicciones. Por ejemplo, para “Predecir” (P): “¿Qué creen que sucederá después?”.
- Para “Conexión personal” (CP), preguntamos: “¿Alguna vez alguien se ha burlado de ti? ¿Cuéntanos lo que pasó?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

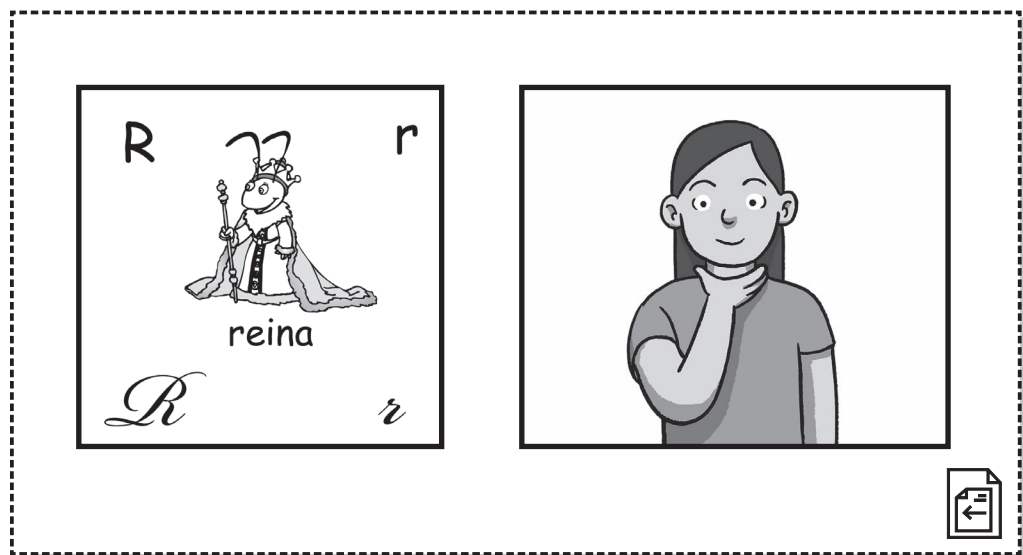
Verificación de hipótesis: Solicitamos a los estudiantes que expresen si las predicciones fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿La fábula se trató de lo que pensábamos? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Qué quiso decir la hormiga cuando dijo: ‘Más vale prevenir que lamentar’? ¿Por qué creen que la hormiga no le hizo caso a la cigarra cuando se burlaba de ella?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Palabra clave. Presentamos la palabra clave “reina”.
- Enseñamos el gesto de la letra “r”.



Debemos recordar que siempre se debe enfatizar el sonido de la letra en estudio y no el nombre de la misma. Estimulemos a los estudiantes a hacer el sonido correspondiente de la letra y luego invitamos a pronunciar las letras con las vocales sin segmentar las mismas.



- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, la “R”.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “r”, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Demostramos con nuestras manos los gestos correspondientes a la sílaba “ra”. Alentamos a que los estudiantes lean sus manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: re-ri-ro-ru.
- Gesticulamos con nuestras manos las siguientes palabras para que los estudiantes las lean: rama, risas, rata, río, remera, rama, ruda, rulos, radio, rana. Una vez que lean las palabras, las anotamos en el pizarrón.

Escritura (Grafomotricidad):

- Modelamos en el pizarrón la forma en que se escribe la /r/ o su direccionalidad.
- Pedimos a los estudiantes que en sus mesitas escriban con el dedo índice la letra /r/. Mientras lo hacen deben repetir: Bajo, subo y media vuelta. Demostramos cómo hacerlo sin levantar el dedo de la mesa.
- Seguidamente escribirán en sus cuadernos.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas, garabatos y/o dibujos.
- Escribe la letra “R” hasta completar la línea.

R

.....

.....

.....

- Escribe la letra “r” hasta completar la línea.

r

.....

.....

.....

.....




ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “El zapateo de la letra R”

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | | |
|---|--|
| 1 | Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “El zapateo de la letra R” . Divida la clase en Equipos 1 y 2. |
| 2 | Explique a los estudiantes que comenzará a decir varias palabras y cuando escuchen una palabra con la letra “R” deberán zapatear. |
| 3 | Comenzamos a jugar primeramente con el equipo 1. Mencionamos a los estudiantes que deben estar atentos para que cuando digamos las palabras con la letra “R” zapateen.
Observación: El docente dice varias palabras con “R”, pero también otras sin “R”, usándola como distracción.
Hacemos lo mismo con el equipo 2. |
| 4 | Palabras: avión, perro, RATÓN, micro, auto, ROBOT, genial, ROQUE. (Debemos ir mezclando palabras con “R” y palabras sin “R”). (El docente puede agregar o quitar a gusto palabras que crea necesario). Diremos al menos 5 palabras con “R”, por cada equipo: RÍO, ROPERO, ROPA, RISA, ROSA, REINA, ROJO, REMERA, REJA, REMO, RAUDAL, RAQUEL, RAMÓN, etc. El equipo con menos equivocaciones en el zapateo lleva 6 puntos y el otro equipo, 4 puntos. Salvo consideración distinta del docente. |
| 5 |  Al finalizar, el docente agradece a todos por la participación con un aplauso grupal. Luego, anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla de “Navegando hacia la Isla Arcoíris”. (En este juego reforzamos la palabra en estudio de la clase del día). |



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Invitamos a los estudiantes a compartir las producciones y preguntamos: “¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó de la fábula?”.
- Seguidamente practicamos el gesto de la “r” (ra - re - ri - ro - ru)
- Los felicitamos por su participación en el desarrollo de la clase.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Dibuja cinco cosas que comiencen con la letra “r” y escribe el nombre de los dibujos.

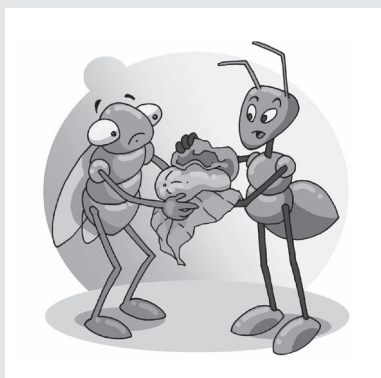
FÁBULA: “La cigarra y la hormiga”



Un caluroso verano, una cigarra cantaba sin parar debajo de las ramas de un árbol. No tenía ganas de trabajar; solo quería disfrutar del sol y cantar. Un día pasó por allí una hormiga que llevaba a cuesta pétalos de rosas que acarrea desde un rosal.



La cigarra se burló de ella:
–¿A dónde vas con tanto peso?
¡Con el calor que hace! Ay, se está mucho mejor aquí a la sombra, cantando y jugando. ¡Eres muy boba! No sabes divertirte. Ji, ji, ji
–rió la cigarra.
–¡Qué risa que me dan, hormigas, cuando van a trabajar! ¡Qué risa me dan las hormigas porque no pueden jugar!



Así pasó el verano y llegó el frío. La hormiga se metió en su hormiguero calentito y con comida suficiente para pasar todo el invierno. Allí se dedicó a jugar y a disfrutar. Sin embargo, la cigarra se encontró sin casa y sin comida. No tenía nada para comer y estaba helada de frío. Entonces, se acordó de la hormiga.

Los días pasaron y la cigarra no encontraba comida. Estaba flaca y hambrienta. Desesperada tocó nuevamente la puerta de la hormiga y le pidió comida. La hormiga se compadeció de ella. Le dio un poco de hojas y semillas y le dijo: “Recuerda, más vale prevenir que lamentar”.

Fuente: Fábula de La Fontaine. Adaptación.

CLASE 6

REFORZAMOS LA LETRA R

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuento, fábula, poema) y no literarios (texto informativo).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Describe detalles importantes que soportan la idea principal.
- Nombra el personaje principal y describe sus características.
- Describe la secuencia de los hechos de un texto, inicio, medio y final.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Expresa sus necesidades, intereses e ideas.
- Expresa ideas con coherencia y secuencia relacionadas al tema tratado.

MATERIALES

Cuento: Fábula “La cigarra y la hormiga”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “La cigarra y la hormiga” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos en un sulfito, un cuadro, para anotar y clasificar las palabras que los estudiantes trajeron de tarea.

PALABRAS CON RA	PALABRAS CON RE	PALABRAS CON RI	PALABRAS CON RO	PALABRAS CON RU
rama	remo	risa	rosa	ruta

- Dibujamos un cuadro de doble entrada en el pizarrón.

LOS PERSONAJES	EL LUGAR DONDE SUCEDEN LOS HECHOS
EL PROBLEMA	LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA

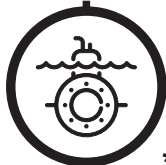


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea de la clase anterior.
- Alentamos a que compartan los dibujos de palabras que comienzan con “r”. Pegamos un sulfito para clasificar las palabras según su sílaba inicial.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán nuevamente la fábula “La cigarra y la hormiga”. Van a identificar, dibujar y escribir sobre los acontecimientos más importantes sucedidos al inicio, en el medio y al final de la fábula. Por último, van a pegar lo realizado en la sala de clases.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Invitamos a los estudiantes a recordar la fábula “La cigarra y la hormiga”. Incentivamos a identificar a los personajes, el lugar donde suceden los hechos, el problema de la fábula y la resolución del mismo.
- Anotamos las ideas de los estudiantes en el pizarrón, en el cuadro de doble entrada.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Sintetizar”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos la fábula “La cigarra y la hormiga” de la clase anterior. Apuntamos con el dedo las palabras sin segmentar las sílabas.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que aclaremos todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Nos detenemos en tres puntos de la lectura para que los estudiantes determinen y sintetizen los hechos más importantes sucedidos durante el inicio, el medio y el final de la fábula. Anotamos las ideas en el pizarrón.



AL INICIO	EN EL MEDIO	AL FINAL

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Por qué la cigarra le pidió ayuda a la hormiga?”.
- Formulamos preguntas valóricas o de carácter personal, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “Si fueran la hormiga, ¿le hubieran ayudado a la cigarra? ¿Por qué?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Invitamos a los estudiantes a dibujar y rotular acerca del inicio, medio y final de la fábula.
- Este ejercicio los estudiantes pueden completarlo de las siguientes formas: Letras sueltas, garabatos y/o dibujos.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Alentamos a los estudiantes a que compartan los dibujos realizados y que expliquen a qué parte de la fábula pertenece.
- Pegamos las secuencias realizadas por los grupos en un lugar visible de la sala de clases.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Comenta la fábula “La cigarra y la hormiga” a algún miembro de la familia y conversa acerca de la enseñanza que deja la fábula.



JUEGO: “Recordando las sílabas y palabras”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.


Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1** Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“Recordando las sílabas y palabras”**. Se separan los dos equipos: 1 y 2, establecidos al inicio de la unidad. Seguidamente escribimos tres círculos con tiza en el piso, y dentro escribiremos las siguientes sílabas y palabras.
Ejemplo gráfico:



- 2** Mencionamos que en este juego jugarán de tres en tres. Seguidamente, el docente indica: “Formarán una fila por equipo, es decir, Equipo 1 y Equipo 2, y explica: “Cuando diga una palabra u oración, tres estudiantes deben ir al círculo que representa a la sílaba o palabra dicha”. Presentamos tres ejemplos:
“Si yo digo la palabra: RATÓN, van a irse de a tres estudiantes, por turno, al círculo “ra”.
“Si yo digo la palabra: REMERA, van a irse de a tres estudiantes, por turno, al círculo “re”.
“Si yo digo la oración: HOY HACE FRÍO, van a irse de a tres estudiantes, por turno, al círculo “hoy”.
(El docente puede agregar o quitar a gusto palabras u oraciones que crea necesario). Seguidamente hacemos una prueba para medir el grado de comprensión de los estudiantes.

- 3** Palabras u oraciones para el Equipo 1:
- Ramiro, rábano, reina, ramo, remo, rama.
 - Hoy iré al supermercado.
 - La otra vez pintamos nuestros dibujos, pero hoy lo vamos a dejar en blanco.
- Palabras u oraciones para el Equipo 2:
- Ramón, remolacha, raqueta, rendija, refresco, rampa.
 - Hoy hace calor.
 - Ayer jugamos fútbol, hoy vamos a jugar vóley.
- Se otorgan 20 puntos al equipo que más aciertos tenga en el círculo correspondiente y 15 puntos al otro equipo.

- 4**  Se actualiza la tabla de puntuación y damos un fuerte aplauso a todos por su participación. (En este juego reforzamos y repasamos la letra y palabra aprendida).

CLASE 7

INICIAMOS EL PROCESO DE CONSTRUIR UN LIBRO SOBRE LAS HORMIGAS

CAPACIDADES

- Identifica que escribir es producir un mensaje.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Verbaliza los hechos de la experiencia de vida o las ideas del tema a relatar.
- Escribe sobre el tema dibujado.
- Relee lo escrito (coherencia y secuencia de ideas).
- Edita el texto escrito (ortografía).
- Escribe trazos y guirnaldas con diferentes tamaños, extensiones y direcciones.

MATERIALES

Láminas: Texto “Las hormigas”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto informativo “Las hormigas” en un lugar visible de la clase.
- Preparamos hojas blancas, marcadores y lápices de colores para dibujar, escribir y pintar los aspectos del libro.

- Anotamos en un sulfito o en el pizarrón, un cuadro de doble entrada, con los aspectos a tener en cuenta para la elaboración del libro.

PARTES DEL LIBRO	RESPONSABLES



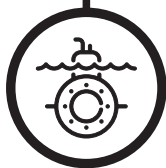
INICIO



Hoy tendremos una estructura de clases distinta, debido a que estaremos escribiendo y dibujando nuestro libro que tratará de la vida de las hormigas.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a conversar sobre lo aprendido en la clase anterior.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase iniciarán el proceso de construcción de un libro sobre las hormigas. Volverán a recordar el texto informativo y las otras informaciones traídas sobre las hormigas para iniciar el proceso de escritura: Planificación y redacción.



DESARROLLO



Durante todo el proceso de producción de textos espontáneos es fundamental crear un ambiente de confianza, calidez y seguridad donde se respeta lo que el estudiante quiere comunicar.

Lee el texto con fluidez y entonación:

- Leemos el texto informativo sobre las hormigas y recordamos aquellos datos importantes sobre las mismas.
- Leemos con expresión y fluidez.

Escritura (Grafomotricidad):

- Conversamos con los estudiantes acerca de lo importante que sería registrar lo que aprendieron sobre las hormigas en un libro del grado.
- Los invitamos a hacer un libro sobre las hormigas para poder leerlo y tenerlo a disposición.
- Estimulamos a los estudiantes a identificar los aspectos que el libro debe informar. En el pizarrón o en un sulfito, hacemos un listado de los aspectos nombrados. Por ejemplo:

PARTES DEL LIBRO	RESPONSABLES
Tapa del libro: Título, dibujo, autores.	
Características físicas de las hormigas.	
Tipos de hormigas.	
¿Dónde viven?	
¿De qué se alimentan?	
¿Cómo se reproducen?	
Datos interesantes.	
Clases de hormigas del Paraguay: Pytã (comen migas y granos) y ysau (comen hojas).	



Ludolecto te recuerda

que para producir un texto es necesario planificar y lograr que el estudiante identifique: Qué quiere escribir. Saber qué es lo que quiere transmitir. En este proceso hay que ayudar al estudiante a verbalizar sus ideas para luego llevarlas a un mensaje escrito.



- Motivamos a los estudiantes a organizarse para escribir uno o dos libros sobre las hormigas (dependiendo del número de estudiantes del grado).
- Los invitamos a que se reúnan en grupos los integrantes y que elijan uno de los aspectos del libro sobre el cual van a escribir. Anotamos los nombres de los estudiantes en el organizador gráfico.
 - Pedimos a los estudiantes que piensen qué cosas van a escribir sobre el aspecto elegido y que lo verbalicen. Por ejemplo, si eligieron características físicas de las hormigas, que piensen cómo son las hormigas en cuanto a su tamaño, forma, color, partes y para qué sirven cada una de ellas.
 - Pedimos que abran sus cuadernos para dibujar lo que verbalizaron con el mayor número de detalles.
- Recordamos que primero van a escribir el borrador del libro, como lo hacen los escritores. Ellos escriben, vuelven a leer, revisan y luego pasan en limpio.
- Tenemos en cuenta los niveles en que los cuales se encuentran los estudiantes para brindarles la ayuda correspondiente.
- Los que se encuentran en el nivel presilábico podrán rotular sus dibujos y los incentivamos a escribir la información como puedan. Los ayudamos a sonorizar las palabras para identificar los sonidos conocidos.
- Los que se encuentran en el nivel silábico los ayudamos a escribir oraciones.
- A los que se encuentran en el nivel silábico-alfabético y alfabético que escriban todo lo que se imaginen.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos a los estudiantes que compartan lo realizado con un compañero. Los ayudamos agregando detalles, omitir o sustituir palabras y agregar ideas considerando el orden lógico de lo relatado.
- Recordamos que en la próxima clase van a hacer la versión final del libro, van a dibujar, van a colorear los dibujos y, finalmente, armarán el libro.



JUEGO: "Unimos las rayitas"

ACTIVACIÓN LÚDICA:

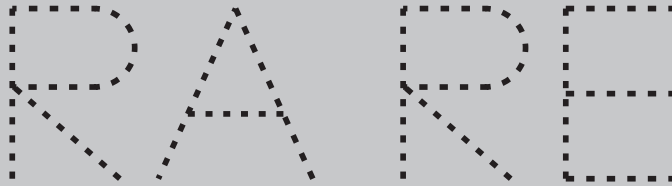
PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

N°

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1** Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: "**Unimos las rayitas**". Se separan los dos equipos: 1 y 2, establecidos al inicio de la unidad. Seguidamente escribimos con tiza en el piso lo siguiente:

Ejemplo gráfico:



Palabra:

Palabra:

- 2** Los equipos 1 y 2 deberán unir las rayitas y al final escribir una palabra con la sílaba correspondiente.

Re: Para el Equipo 1.

Ra: Para el Equipo 2.

Seguidamente, el docente indica: "Cada equipo elegirá tres representantes, para que pasen a completar el ejercicio y el equipo que culmine primero, llevará 20 puntos y 15 puntos el otro equipo".

Observación: Si los estudiantes no pueden llegar a un acuerdo sobre quiénes serán los representantes del equipo, el docente deberá intervenir, seleccionando al azar a tres estudiantes. Los dos equipos jugarán al mismo tiempo y una sola vez.

3



Se actualiza la tabla de puntuación y damos un fuerte aplauso a todos por su participación. (En este juego repasamos el proceso de escritura de la letra en estudio).

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Elige y copia dos de las oraciones y, con ayuda de tu familia, dibuja lo que indica:

- El humo asustó a las hormigas.
- Las hormigas limpian su ropa en el río.
- La hormiga pela el rosal.
- La hormiga reina toma helado.

CLASE 8



Querido docente, en esta clase nos centramos en el final de la producción de nuestro libro.

CULMINAMOS LA CONSTRUCCIÓN DEL LIBRO

CAPACIDADES

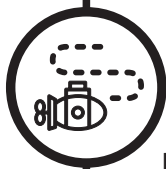
- Identifica que escribir es producir un mensaje.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Escribe un libro informativo sobre las hormigas.
- Verbaliza los hechos de la experiencia de vida o las ideas del tema a relatar.
- Escribe sobre el tema dibujado.
- Relee y revisa lo escrito (coherencia y secuencia de ideas).
- Edita el texto escrito (ortografía).
- Exhibe sus producciones para que otros las lean.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Las hormigas”, pinceles o marcadores y hojas blancas.

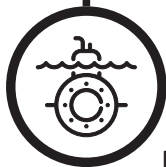


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea realizada en la casa. Los felicitamos por sus producciones.

Lo que vamos a aprender:

- Comentamos a los estudiantes que hoy editarán los textos y escribirán la versión final del libro. Los estudiantes que terminen sus producciones podrán ayudar a hacer la tapa del libro, la página de los nombres de los autores, el índice, la bibliografía.
- Explicamos que el índice es la página donde aparecen los temas que tratará el libro con sus respectivas páginas, esto ayuda a la persona que lee a buscar en el índice el tema que desea leer y la página en que este se encuentra. También incluirán la bibliografía, que es la página donde se anotan los títulos de los libros o textos que fueron leídos para hacer el libro sobre las hormigas. Por último, presentarán el libro al grado y a la escuela.



DESARROLLO

Escritura (Grafomotricidad):

- Pedimos a los estudiantes que recuerden los pasos que siguieron para la producción del libro. Primero, pensaron lo querían escribir y lo verbalizaron (planificación). Luego, dibujaron con detalles lo que querían informar. Después, escribieron sobre la información que querían transmitir. Por último, revisaron lo escrito agregando o quitando ideas, cambiaron palabras por sinónimos, organizaron las ideas en oraciones simples, etc.
- Invitamos a los estudiantes a editar los textos escritos. Comentamos que los autores antes de publicar su libro editan lo escrito para revisar que no haya errores en la escritura para que los lectores puedan leer sin dificultad lo que ellos quieren transmitir. Para que esto ocurra, releen lo escrito y sonorizan las palabras para ver si les faltan o sobran letras. Los escritores siempre encuentran errores que deben corregir.
- Invitamos a los estudiantes a formar parejas con el fin de editar sus producciones. Les enseñamos cómo sonorizar las palabras para identificar los sonidos de estas.
- Mientras los estudiantes trabajan en dúos, recorremos los grupos y ayudamos a editar los textos haciéndolos conscientes de los fonemas de las palabras.
- Los grupos que hayan terminado de editar pueden pasar en limpio su producción, dibujar y colorear sus dibujos.
- A medida que los estudiantes vayan terminando, pueden hacer el índice, la bibliografía y la página con los nombres de los autores.
- Compaginamos el libro y pedimos a un estudiante que ponga el número de las páginas. Apoyamos al estudiante que hace el índice de modo que anote el tema del libro con sus respectivas páginas. Este estudiante puede tener listo el índice con los temas del libro. Una vez compaginado, agrega en el índice el número de la página que le corresponde a cada tema.





CIERRE



Es importante hacerles partícipes de las actividades a las autoridades educativas de la escuela, esto generará una mayor motivación en los estudiantes.

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Mostramos el libro terminado. Alentamos a los estudiantes a que expresen lo que sienten con respecto a lo realizado. “¿Qué aprendieron? ¿Qué les fue difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?”.
- Motivamos a los estudiantes a presentar el o los libros producidos por el grado a los otros estudiantes de la escuela.
- Invitar a la directora al grado y leerle el libro.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente

cognitivo): Comparte tu experiencia de escribir un libro con tu familia.

CLASE 9



Ludolecto te recuerda que nos encontramos en ¡la última clase de la unidad 6!
Aquí encontraremos la evaluación de la unidad y sería bueno comentar acerca del final de la tabla de puntajes del juego: “Viajando hacia la Isla Arcoíris”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuento, fábula, poema) y no literarios (texto informativo).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Describe detalles importantes que soportan la idea principal.
- Nombra el personaje principal y describe sus características psicológicas.
- Describe la secuencia de los hechos de un texto, inicio, medio y final.
- Sintetiza la historia identificando los acontecimientos más relevantes del inicio, del medio y del final.
- Responde preguntas simples identificando: quién, qué, cuándo, dónde, por qué y cómo sucedieron los hechos del relato.
- Infiere el o los temas del cuento.
- Identifica y escribe las letras h, r respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Verbaliza los hechos de la experiencia de vida o las ideas del tema a relatar.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La hormiga sedienta”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



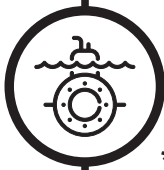
INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos a los estudiantes que comenten lo que compartieron con sus familias.



Hoy es el día de evaluación de nuestros estudiantes. Por este motivo tendremos una estructura de clases distinta.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy realizarán diferentes actividades para ver todo lo que han aprendido durante la unidad.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Formulación de hipótesis: Leemos el título del cuento y alentamos a que hagan predicciones sobre su contenido. Usamos preguntas como: “¿De qué creen que tratará el cuento? ¿Qué creen que le sucederá a la hormiga?”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Invitamos a los estudiantes a leer el cuento de forma individual y que apunten con el dedo las palabras sin segmentar las sílabas.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras (parafrasear).

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Evaluando lo aprendido:

- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 6.
- Expresamos que van a realizar actividades de comprensión del cuento leído y otras actividades para demostrar lo que aprendieron durante esta unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad. Damos el tiempo necesario para que los estudiantes completen cada actividad.

EVALUACIÓN FINAL

- A. Recuerda el cuento que te leyó el docente y realiza las siguientes actividades.

1. MARCA SÍ O NO DE ACUERDO A LO SUCEDIDO EN EL CUENTO

SÍ

NO

- | | SÍ | NO |
|---|----|----|
| a. La gota de agua le salvó la vida a la hormiguita. | | |
| b. La hormiga bebió agua de un vaso. | | |
| c. La niña pensó que sola nunca podría salir. | | |
| d. La niña se quedó encerrada debido a que perdió una linterna. | | |
| e. Las hormigas hicieron un gran plan para ayudar a la niña. | | |

2. MARCA CON CHECK LAS ENSEÑANZAS QUE TE DEJA ESTE CUENTO



- | | SÍ | NO |
|--|----|----|
| a. Con ayuda de los demás, podemos solucionar los problemas que tenemos. | | |
| b. Cuando lloramos, siempre resolvemos nuestros problemas. | | |
| c. Si estamos en equipo, es más fácil resolver problemas. | | |

3. Observa los dibujos. Luego ordénalos de acuerdo a como sucedió en el cuento. Escribe 1 a lo que sucedió primero y 2 a lo que sucedió después.




B. Dictado.

Dicte las siguientes oraciones:

1. Hay ruido en el túnel.
2. La reina toma sol en la rama.
3. Hoy hay una hormiga en mi sopa.

C. Escritura.

Dibuja y escribe un consejo para la niña ¿Qué le dirías?



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Animamos a expresar lo que más les gustó aprender y hacer durante la unidad.

CUENTO: “La hormiga sedienta”



Una pequeña hormiga andaba perdida en un granero buscando desesperadamente algo de beber, pero no encontraba nada.



Ya no sabía qué hacer. Se sentó a descansar en un rincón del granero cuando de pronto le cayó una gota de agua que le salvó la vida. Qué sabrosa estaba, era justo lo que necesitaba.



Miró hacia arriba y se dio cuenta de que la gota milagrosa era una lágrima de una niña. La hormiga conmovida le preguntó a la niña:
-¿Por qué lloras?
-Me he quedado encerrada en el granero, ¡porque perdí la llave!
-Dijo la niña lagrimeando.
-No te preocupes, niña. Mis compañeras y yo te ayudaremos.



Luego las hormigas hicieron un gran plan y lograron abrir el granero y salvaron a la niña. De esta forma una lágrima salvó la vida de dos seres.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

ESCALA DE EVALUACIÓN

El docente puntuará cada ejercicio según considere. Presentamos una escala con el nivel de exigencia del 70% como referencia para la puntuación de la evaluación final.

- Puntaje mínimo ideal: 16 puntos (70% es igual a 2 en una escala del 1 al 5).
- Puntaje máximo ideal: 23 puntos. (100% es igual a 5 en una escala del 1 al 5).
- Una manera rápida de distribuir el puntaje es:
 1. Dividir el total de puntos máximos esperados (23) con la cantidad de ejercicios disponibles en la evaluación.
 2. Atribuir más puntos a los ejercicios con más indicadores presentados.

NIVEL DE EXIGENCIA 70%

Puntaje	23	22	21	20	19
Puntaje de logro	100%	96%	91%	87%	83%

Puntaje	18	17	16	15	14
Puntaje de logro	78%	74%	70%	65%	61%

Puntaje	13	12	11	10	9
Puntaje de logro	57%	52%	48%	43%	39%

Puntaje	8	7	6	5	4
Puntaje de logro	%	%	%	%	%

Puntaje	3	2	1
Puntaje de logro	%	%	4%



**MATERIAL
DE APOYO**

LETRAS Y SÍLABAS MÓVILES

ha ha ha ha

ha he he he

he he hi hi

hi hi hi ho

ho ho ho ho

hu hu hu hu

ra ra ra ra

ra re re re

re re ri ri


ri ri ro ro

ro ro ro ru

ru ru ru ru



NOTAS



A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



UNIDAD 7

¡EL AGUA ES VIDA!

CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Hace predicciones, conexiones de experiencias personales con el texto leído.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.
- Reconoce la letra “g”, fonema, gesto y grafema.
- Identifica palabras que comienzan como las palabras claves del cuento.

MATERIALES

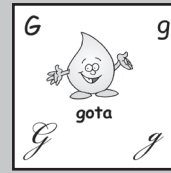
Láminas: Texto “La princesa del agua de la vida”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “La princesa del agua de la vida” en algún lugar visible de la clase.
- Dibujamos en el pizarrón un cuadro de doble entrada como el siguiente.

- Preparamos en una tarjeta con la palabra clave del día “gota”.



LO QUE SABEMOS DEL AGUA

LO QUE QUEREMOS SABER DEL AGUA

Recomendaciones de preguntas para aumentar la curiosidad de los estudiantes sobre el agua

1. ¿Cómo es el agua, de qué color, tiene sabor?
2. ¿De dónde se obtiene el agua?



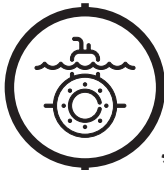
INICIO



Durante esta unidad los estudiantes van a leer diferentes tipos de textos relacionados con el agua que les dejará algunas enseñanzas.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Reunimos a los estudiantes y alentamos a que expresen todo lo aprendido en la unidad anterior.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy van a leer un cuento llamado “La princesa del agua de la vida”. Además, van a reconocer la letra “g” y van a escribir diferentes palabras con esa letra.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Preguntamos a los estudiantes “¿Por qué creen que la unidad se llama ¡El agua es vida!?”.
- Invitamos a pensar “¿En qué lugares encontramos agua, su utilidad, su importancia?”.
- Anotamos las ideas de los estudiantes en el cuadro de doble entrada.



Mencionamos que utilizamos el agua para beber, para lavar los platos, para tomar una ducha, para tirar de la cisterna, para cocinar y para muchos otros propósitos. Explicamos que no toda el agua que existe en el planeta sirve para el consumo por eso debemos de cuidarla.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del cuento “La princesa del agua de la vida”, que pegamos en la clase. Los estimulamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en las ilustraciones y el título del texto. “¿De qué se tratará el texto?”.
- Anotamos en el pizarrón las hipótesis formuladas por los estudiantes para confrontarlas después de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

Alentamos a que los estudiantes expliquen con sus propias palabras (parafrasear) lo que es “predecir, hacer Conexiones personales, hacer Conexiones texto a texto”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “La princesa del agua de la vida” con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Abundante: Mucho, suficiente, copioso.

Recoger: Juntar, recolectar.

Frasco: Envase, recipiente que se utiliza para guardar algo.

Duende: Enano mágico.

Éxito: Triunfo, victoria.

Intención: Propósito, fin, objetivo.

Ligada: Unida, atada, sujeta.

Esparcir: Derramar.

Contemplar: Observar, mirar.

Transformar: Convertir.

Revolcó: Darse vuelta sobre algo.

Cesto: Canasta.

Angustia: Afligida, preocupada.

Apiadar: Compadecer, se le ablandó el corazón.

Profetizado: Anunciado, pronosticado.

Afligir: Desesperar, entristecer, preocupar.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos algunas de las estrategias de lectura ya desarrolladas: “Predecir, hacer Conexiones personales, hacer Conexiones entre texto y texto”.
- Al leer todo el primer párrafo, alentamos a que hagan sus predicciones.
- Para hacer Conexiones entre texto a texto, preguntamos: “¿Recuerdan haber leído un texto igual o parecido?”.
- Hacemos Conexiones personales: “¿Qué harían si alguien rompe algo que quieren sin darse cuenta? ¿Qué sentirían? ¿Alguna vez vieron una fuente de agua?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

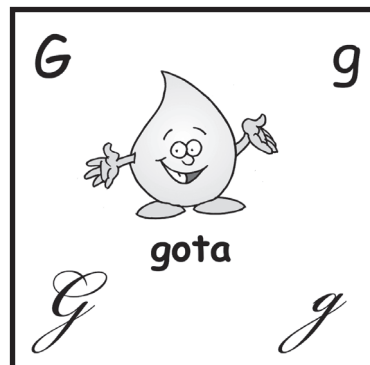
Verificación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones hechas antes de leer el texto. “¿Se trató de lo que pensaban que trataría? ¿Por qué?”. Confrontamos con las predicciones anotadas en el pizarrón.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué el duende travieso trataba de evitar que Gaby tuviese éxito? ¿Por qué la gente llamaba a la fuente de agua que brotó “El agua de la vida”?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Palabra clave:

- Presentamos la palabra clave “gota” en una tarjeta.
- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, enfatizando el sonido “g”.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “g”, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Enseñamos el gesto de la letra “g”.



Recuerda que pronunciar las sílabas sin segmentar las letras, ayuda a que los estudiantes aprendan a leer de la misma forma en la que se habla.

- Demostramos con nuestras manos los gestos correspondientes a la sílaba “ga”.
- Alentamos a que los estudiantes lean nuestras manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: gue - gui - go - gu. Explicamos que estos son los sonidos de la “g”.

Escritura (Grafomotricidad):

- Escribimos las sílabas anteriores en el pizarrón y comentamos que la “gue- gui” para que suene suave debe llevar una u en el medio, es mudita.
- Gesticulamos con las manos las siguientes palabras para que los estudiantes las lean: goma, gasa, gusano, guiso, Miguel.
- Una vez que los estudiantes lean las palabras las anotamos en el pizarrón.
- Para culminar, dibujamos cuatro escenas de nuestro cuento: “La princesa del agua de la vida”.

- Escribe la letra “G” hasta completar la línea.

G

.....

.....

.....

- Escribe la letra “g” hasta completar la línea.

g

.....

.....

.....



Ludolecto de recuerda que “Grafomotricidad” es el movimiento que realizamos al escribir, es fundamental para el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades de escritura.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.


Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “Agua fría / Agua natural”

N°	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Agua fría / Agua natural” .
2	Los estudiantes forman un círculo, y el docente dice: “El día de hoy vamos a jugar juntos: Un integrante del Equipo 1 con un integrante del Equipo 2, formarán dúos. Seguidamente el docente va a solicitar a todos los dúos, que se agrupen y dividirá el grupo grande en 2. De aquí saldrán los nuevos equipos de la unidad 7. “Salvo a consideración del docente”: Equipo 1 y Equipo 2. (Esta dinámica nos asegura que los integrantes de los equipos sean distintos a los integrantes de la unidad 6).
3	El docente explica: “Necesito que cada equipo forme un círculo, seguidamente, todos aquellos que prefieran beber agua fría, deberán sentarse en el piso y todos los que prefieran beber agua natural deberán permanecer parados”.
4	Luego se agrupan los que están sentados y los que están parados de ambos equipos y deben argumentar por qué es mejor la opción, la que han elegido.
5	Para finalizar explicamos a los estudiantes: “¡El día de hoy ambos Equipos recibirán 5 puntos por la activa participación!” (Esta forma de puntuación/ dinámica potencia el grupo y el ambiente colaborativo).
6	 Damos un fuerte aplauso grupal y el docente anuncia a cada equipo el puntaje y actualiza la tabla de “Navegando hasta la Isla Arcoíris”. (En este juego reforzamos el tema principal de la lectura: El agua).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Invitamos al menos a tres estudiantes a expresar tres palabras que contengan la letra “g” y también a detallar el momento de la clase que más les gustó.
- Los felicitamos por sus aportes.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Investiga con la familia si conocen alguna fuente de agua (naciente, yvu).
- Escribe en tu cuaderno tres palabras que comienzan con “g” y luego dibuja.

CUENTO: “La princesa del agua de la vida”

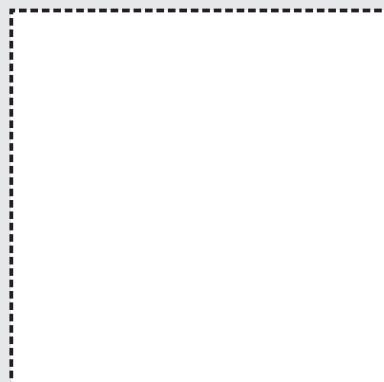


En una solitaria cabaña vivía una niña que se llamaba Gaby. Un día caminando por el bosque vio una colmena de abejas con abundante miel y decidió recogerla.

—La llevaré al mercado para venderla y así poder comprar algunas cosas que me hacen falta. Ella no sabía que en ese momento un duende travieso estaba allí. El duende al ver que Gaby hacía algo útil.

Él duende se convirtió en una rama ligada a un árbol. Luego empujó el frasco que cayó y se rompió. El duende riendo se dijo a sí mismo: —¿Esto la enfurece? Gaby contempló la miel y pensó:

—No importa, las hormigas se comerán la miel.



En ese momento vio una hilera de hormiguitas que muy contentas ya estaban probando la miel. De regreso Gaby vio un gran árbol de mango. Entonces dijo: —

—¡Tengo una buena idea! Recogeré muchos mangos y los llevaré a vender al mercado.

El duende travieso se transformó en un burro. Cuando Gaby se sentó el burro se acercó y se revolvió sobre el cesto de mangos y los machacó sobre el camino.

Luego el asno se alejó galopando muy contento. Gaby miró las frutas con tristeza.

Pero una reina que viajaba hacia el pueblo vio la angustia de la muchacha que perdió todo.



La reina se hizo amiga de Gaby. Y por su esfuerzo decidió regalarle una hermosa casita. Con el tiempo Gaby tuvo su propio almacén donde vendía comida y juguetes. Pero el duende se enfureció y quemó la bodega donde Gaby guardaba lo que vendía. El fuego consumió la bodega con pesar. De pronto vio a unas hormigas que estaban trasladando su comida desde debajo de la bodega a un lugar más seguro. Para ayudarlas Gaby levantó la piedra que bloqueaba su camino, y debajo de ella brotó una fuente de agua.



Mientras Gaby la probaba, la gente del pueblo exclamó: –¡El agua de la vida! ¡Esto es lo que ha sido profetizado! Y le contaron a Gaby la historia, después de un fuego, una joven que no se afligió por las desgracias encontraría una fuente de agua de la vida. Y así es como Gaby se convirtió en la princesa del agua de la vida, lo cual ella aún protege y que se puede beber para curar enfermedades. Incluso el duende travieso bebió del agua y desde ese día fue un amigo fiel de Gaby.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 2

¡SOPA DE LETRAS!

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Identifica y escribe la letra “g” respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Escribe oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, g.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La princesa del agua de la vida”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “La princesa del agua de la vida”, en algún lugar visible de la clase.

- Preparamos una sopa de letras.

m	g	o	t	a
g	u	i	s	o
r	s	e	d	o
g	a	s	a	t
t	n	a	n	a
g	o	m	a	p

- Preparamos en un papel sulfito, un cuadro para trabajar el “Mapa del cuento”.

TÍTULO	LUGAR	PERSONAJES	PROBLEMA	SOLUCIÓN



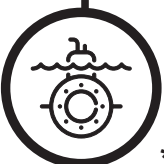
INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Reunimos a los estudiantes e invitamos a que compartan lo que investigaron con sus familias sobre la fuente de agua (naciente, yvu).
- Pedimos que lean las palabras que escribieron con la letra “g”.
- Anotamos las palabras leídas en el pizarrón.

Lo que vamos a aprender:

- Comentamos a los estudiantes que volverán a leer el cuento “La princesa del agua de la vida”.
- Además, van a reconocer la letra “g” y van a escribir diferentes palabras con esa letra.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Estimulamos a los estudiantes a recordar el cuento “La princesa del agua de la vida”, formulamos preguntas como: “¿Qué título tiene el cuento? ¿Dónde se desarrolló el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Cuáles son los problemas que tuvo que enfrentar la princesa? ¿Cuál fue la solución al problema?”.
- Escribimos los aportes de los estudiantes en el sulfito del Mapa del Cuento.

TÍTULO	LUGAR	PERSONAJES	PROBLEMA	SOLUCIÓN



Mapa del cuento: Sintetiza aspectos relevantes de un cuento y presenta una visión general del texto. Comprende: Título del cuento, lugar de los hechos, personajes, los problemas que se presentan en el cuento y las soluciones dadas a dichos problemas.



Formulando preguntas: El hacerse preguntas permite que el estudiante investigue y continúe leyendo. Así monitorea lo que lee y asegura la comprensión del mismo. Por ejemplo, si está leyendo Caperucita Roja el estudiante puede preguntarse: ¿A Caperucita no le da miedo hablarle al lobo?

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

Explicamos que hoy van a aprender una nueva estrategia de lectura llamada “formularse preguntas”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto

“La princesa del agua de la vida” trabajado de la clase anterior, con fluidez y entonación. Al leer, apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Invitamos a los estudiantes a aplicar la estrategia de lectura “Formulando preguntas” durante la lectura. Mientras vamos leyendo aplicamos la estrategia de lectura “Formulando preguntas”. Por ejemplo:
 - Leemos hasta el segundo párrafo y preguntamos: “¿No le dará miedo que le piquen las abejas? ¿Y si las abejas le persiguen que va a hacer Gaby?”.
 - Al término del 4to párrafo volvemos a preguntamos: “¿Qué se están preguntando en la cabeza? Yo me pregunto: ¿Por qué el enano travieso quiere causarle problemas a Gaby?”.
 - Al término del 1er párrafo de la segunda página del cuento preguntamos: “¿Qué se están preguntando acerca de lo que le pasó a Gaby? Yo me pregunto: ¿No estará enojada o triste con todo lo que le ha pasado?”.
 - Leemos hasta el 7to párrafo y preguntamos: “¿Qué pregunta te estás haciendo en tu mente? Yo estoy pensando: ¿Por qué ayudó a las hormiguitas y no trató de salvar sus cosas?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿En qué se convirtió el duende para causar problemas a Gaby? ¿Qué historia le contaron los lugareños a Gaby?”.
- Formulamos preguntas valorativas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Por qué la reina se hizo amiga de Gaby? ¿Qué cualidades tiene Gaby?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Escribimos en la pizarra o en una hoja, la siguiente sopa de letras.
- Pedimos a los estudiantes que busquen las siguientes palabras con ga- gue-gui- go- gu. Sonido suave (gui-gue) de la letra “g” y que las encierren con un círculo o bien la pinten.



m	g	o	t	a
g	u	i	s	o
r	s	e	d	o
g	a	s	a	t
t	n	a	n	a
g	o	m	a	p

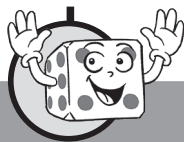


Ludolecto te recuerda que en esta clase se desarrolla el proceso de planificación de la escritura que es lo primero que se realiza en una producción de textos.

Escritura (Grafomotricidad): En este proceso permita que los estudiantes escriban como puedan sin corregirles. Esto favorece la producción de textos a partir de lo que el estudiante sabe del lenguaje escrito.

El proceso de escritura:

- Invitamos a los estudiantes a pensar sobre lo que le dirían a Gaby si pudieran hablar con ella. Alentamos a que los estudiantes verbalicen con detalles lo que le quisieran decir.
- Pedimos que escriban y grafiquen lo pensado, al finalizar disfrutarán de un juego divertido con el dado.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:


Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.
Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “Lo recuerdo”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente se pondrá frente a ellos e invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ Lo recuerdo ”. El Equipos 1 y el Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar. Salvo consideración del docente.
2	Mencionamos a los estudiantes que hoy haremos preguntas del cuento de la clase anterior. Para el juego utilizaremos el dado. Pedimos a los estudiantes de ambos equipos colocarse en un mismo círculo y pasamos el dado, primeramente, a los estudiantes del Equipo 1 y luego a los estudiantes del Equipo 2. Decimos que cada vez que salga un número impar (1, 3, 5) podrán responder solo una pregunta y si sale par (2, 4, 6) hasta dos preguntas.
3	Opciones de preguntas: a. “¿Cuál era el título del cuento?” (La princesa del agua de la vida). b. “¿El lugar donde ocurren los hechos?” (en un pueblo y el bosque). c. “¿Quiénes eran los personajes principales?” (Gaby, la reina, el duende, los ciudadanos). d. “¿El problema del cuento?” (Las travesuras del duende). El docente puede agregar u omitir preguntas según crea necesario.
4	Para cada pregunta bien respondida se otorgan 3 puntos al equipo. Realizar máximo 4 preguntas por equipo, lo ideal es no repetir las preguntas.
5	 Agradecemos a todos por la participación, y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo, y actualizamos la tabla. (En esta clase recordamos y reforzamos la comprensión del texto).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que formen dúos con un compañero y que compartan lo que le dirían a Gaby.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Recorta dos palabras con “g” y escribe oraciones con ellas. Luego, dibuja la oración.

CLASE 3

PALABRAS DE USO FRECUENTE: ¡PARA!

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto a base de las ilustraciones, de los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.
- Dibuja lo dicho con detalles.
- Rotula elementos de su dibujo como pueda escribirlo.

MATERIALES

Láminas: Texto “El agua y su importancia”, papeles sulfito, pinceles o marcadores.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura del texto informativo “El agua y su importancia” en el pizarrón.
- Preparamos un sulfito para escribir las hipótesis formuladas por los estudiantes.

- Pegamos un sulfito con un cuadro para anotar las ideas de los estudiantes acerca de la importancia del agua:

IMPORTANCIA DEL AGUA
¿PARA QUÉ NOS SIRVE EL AGUA?

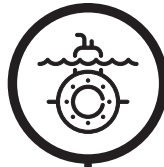


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a formar grupos de 4 integrantes para compartir las oraciones formadas con la palabra recortada. Recorreremos los grupos y los felicitamos por lo realizado.

Lo que vamos a aprender:

- Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán un texto informativo “El agua y su importancia”.
- Aprenderán la palabra de uso frecuente “para”. Escribirán una experiencia que hayan tenido con el agua.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Activando nuestros conocimientos previos:

- Comentamos a los estudiantes acerca de la importancia del agua en la vida de las personas.
- Anotamos en el sulfito la lluvia de ideas que los estudiantes van aportando.

IMPORTANCIA DEL AGUA ¿PARA QUÉ NOS SIRVE EL AGUA?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del texto “El agua y su importancia”, que colgamos en el pizarrón. Los animamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en el título del texto. “¿De qué creen que se trata el texto? ¿Qué información creen que encontrarán en el texto? ¿De qué tipo de texto se trata?”.
- Anotamos en el pizarrón o en papel sulfito las hipótesis formuladas por los estudiantes para confrontarlas al término de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- Recordamos que vamos a seguir utilizando la estrategia “Formulando preguntas”. Invitamos a los estudiantes a explicar en qué consiste la estrategia.
- Recalcamos que la estrategia “Formulando preguntas” permite seguir paso a paso la lectura con cuestionamientos sobre lo que va sucediendo. Esto facilita la mejor comprensión del texto.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “El agua y su importancia” con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla para que el estudiante tome conciencia de lo que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos a que deduzcan el significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Ser: Plantas, animales o personas que tienen vida.

Digerir: Asimilar los alimentos.

Deshacer: Descomponer, desorganizar.

Desperdicios: Restos, sobras.

Estados: Etapa, cambios.

Líquido: Fluido, bebida.

Sólido: Consistente, compacto, denso, duro.

Gaseoso: Hecho de gases.

Evaporar: Convertir un cuerpo líquido o sólido en vapor.

Arrojan: Despiden, expulsan.

Transportar: Trasladar, acarrear.

Apta: Que es bueno para el consumo.

Contaminada: infectada, que produce enfermedades, que no se puede beber.

Consumo: Se puede tomar sin correr riesgo de enfermarse y así satisfacer sus necesidades.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos la estrategia de lectura “formularse preguntas”. Modelamos preguntas que imaginamos a medida que vamos leyendo. Por ejemplo:
 - a. Al término del primer párrafo, donde dice que el 70% de nuestro cuerpo está formado por agua, formulamos la siguiente pregunta: “¿Qué pregunta te estás haciendo en tu mente? ¿En qué parte de mi cuerpo está toda esa agua?”.
 - b. Continuamos la lectura y paramos después de leer el segundo párrafo. Preguntamos a los estudiantes qué preguntas se están haciendo en sus mentes. Modelar: “Yo me pregunto ¿Es dulce el agua? ¿Qué tipos de agua hay?”.
 - c. Paramos después del tercer párrafo y preguntamos: “¿Por qué no puede ver el agua que está en el aire?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Leemos las predicciones realizadas por los estudiantes antes de la lectura. “¿La lectura se trató de lo que pensábamos?, ¿Por qué? ¿Qué tipo de texto es?”

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Quiénes necesitan agua para vivir? ¿Podemos vivir más tiempo sin comida o sin agua?”



Recordamos que “**Texto informativo**”: Son aquellos textos escritos para informar, argumentar, explicar o describir algún tema.

- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué opinan de la frase ‘no existe vida sin agua’? ¿Qué harían ustedes para cuidar el agua?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:



Aquí podemos comentar que las palabras de uso frecuente son palabras que aparecerán de nuevo muchas veces en los textos escritos, y que serán expuestas en la pared de palabras, para servir de apoyo visual cuando quieran escribir algo.

Conciencia fonológica:

- Presentamos la palabra de uso frecuente “para” en una tarjeta y la ubicamos en la pared de palabras debajo de la letra correspondiente.
- Completamos con la palabra de uso frecuente “para” y demostramos verbalmente su utilización, con los siguientes ejemplos:

El agua sirve para



El agua sirve para



El agua sirve para



El agua sirve para



Escritura (Grafomotricidad):

- Compartimos con los estudiantes una experiencia personal con el agua.
- Dibujamos con detalles la experiencia. Luego escribimos la experiencia debajo del dibujo realizado. Por ejemplo: “Durante los días de lluvia, cuando yo era pequeña, me encantaba hacer barquitos de papel. Al pasar la lluvia quedaban los raudales y yo salía corriendo a depositar todos los barquitos en el agua. Luego los miraba hasta que se hundían o se deshacían en el agua”.




- Solicitamos a los estudiantes que compartan con el compañero que está sentado a su derecha una experiencia con el agua. Luego los invitamos a dibujar lo relatado con detalle. Por último, los motivamos a escribir como puedan su experiencia con el agua. Algunas ideas podrían ser una experiencia en: Un día de tormenta, un día de lluvia, bañarse en un arroyo, caerse en un charco de agua.



JUEGO: “Palabra de uso frecuente: Para”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

N°	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	<p>Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “Palabra de uso frecuente: Para”.</p> <p>Opciones de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los estudiantes estarán parados frente a sus sillas. • Por cada pregunta, jugar con un estudiante de cada equipo.
2	<p>El docente inicia el juego diciendo: “Voy a decir oraciones y cada vez que le falte la palabra “para” ustedes deben sentarse rápidamente y decir la oración, pero de forma correcta, recordando toda la oración y agregando la palabra “para”.</p> <p>Primera prueba del juego, el docente no debe decir la palabra “para”: Oración: Tengo tanta sed y ... beber agua necesito un vaso. (Falta la palabra de uso frecuente para).</p> <p>Una vez que los estudiantes comprendan la dinámica del juego, se puede iniciar:</p> <p>Oración número 1: Ayer fue un día muy bonito para andar en bicicleta. Oración número 2: Me gustaría jugar al fútbol, para divertirme con mis amigos. Oración número 3: El lunes se comerá caldo, para eso debemos ir al supermercado. Oración número 4: Tengo muchas picaduras en el brazo, para evitar esto debo usar remeras mangas largas.</p> <p>El docente puede agregar o quitar oraciones según crea sea necesario. El estudiante que logró sentarse rápidamente para decir la oración de forma correcta, otorgará 15 puntos a su respectivo equipo y 5 puntos al otro equipo.</p>
3	<p> Al finalizar se aplaude a todos los estudiantes y se les felicita por su participación. Actualizamos la tabla de puntuación. (En esta clase reforzamos el uso de la palabra frecuente “para”).</p>



CIERRE

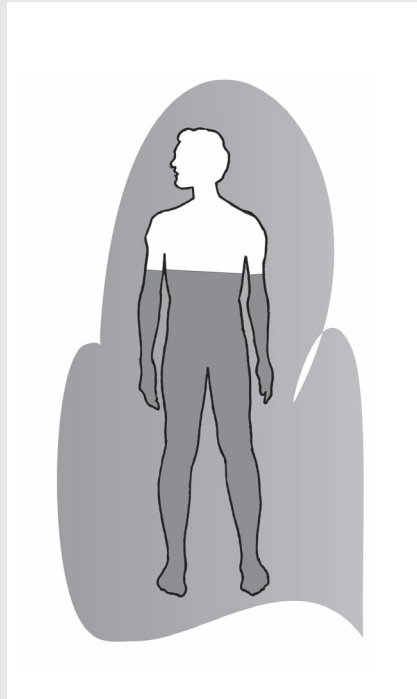
Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos a los estudiantes que se reúnan en el área de reencuentro para compartir lo realizado.
- Invitamos a los estudiantes a expresar lo que aprendieron el día de hoy “¿Qué fue lo que más les gustó y qué les resultó difícil? ¿por qué?”. Los estimulamos a fundamentar sus respuestas.

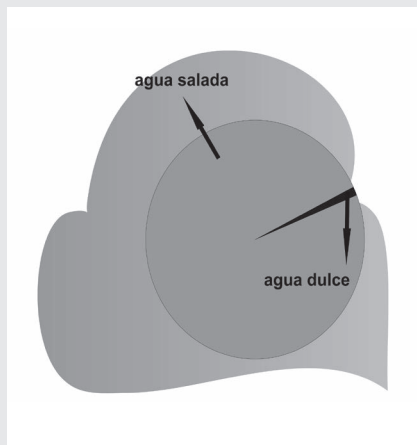
Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Investiga dónde encuentra el agua en la casa y para qué la usan. Dibuja lo investigado en tu cuaderno de comunicación. Prepárate para compartir con tus compañeros.

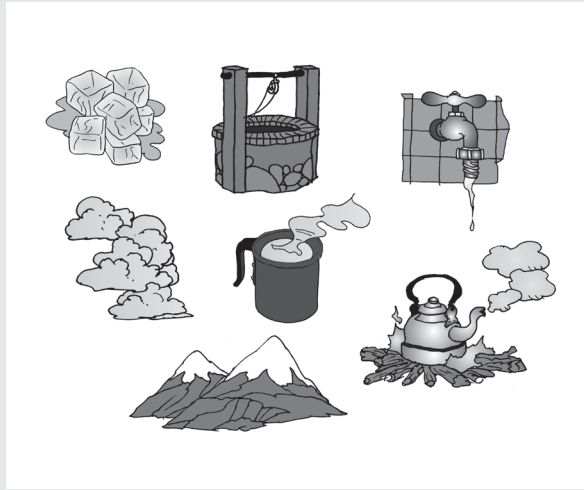
TEXTO: “El agua y su importancia”



Todos los seres vivos necesitan agua para vivir. El 70% del cuerpo humano está formado por agua. Gracias al agua podemos digerir la comida, mantener la temperatura de nuestro cuerpo y deshacernos de los desperdicios o través de la orina y la materia fecal.



Los seres humanos pueden vivir más tiempo sin comida que sin agua. El agua dulce es apta para beber y de toda el agua que existe en el planeta solo el 1% es agua dulce.



El agua está presente en la Tierra en tres estados: Líquido, sólido y gaseoso. Cuando el agua está líquida la encontramos en ríos, lagos, arroyos, lagunas y océanos. Cuando el agua se congela por efecto del frío se vuelve sólida. Ejemplo: hielo, nieve, granizo. El agua también se encuentra en forma de gas. Cuando se calienta se evapora y queda en el aire. El aire que respiramos también contiene agua. Las plantas a través de sus hojas arrojan vapor de agua que luego nosotros respiramos.



El agua se usa en las industrias, en la agricultura, para combatir incendios, para transportar embarcaciones, para generar electricidad, para cocinar, beber, lavar y regar. Por eso debemos cuidar el agua y no contaminarla.

¡No existe vida sin agua!

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 4



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡ESCRIBIENDO JUNTOS!

CAPACIDADES

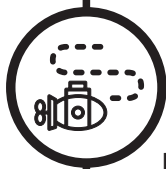
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Identifica y escribe la letra “g” respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Escribe oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r, g.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.

MATERIALES

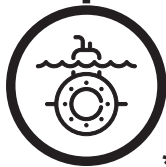
Láminas: Texto “El agua y su importancia”, papeles sulfito y pinceles o marcadores.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a expresar lo conversado con sus familiares respecto a las fuentes de agua y la utilidad del agua. Permitimos que los estudiantes compartan los dibujos realizados y anotamos sus ideas en un sulfito o en el pizarrón.

Lo que vamos a aprender: Expresamos a los estudiantes que volverán a leer el texto informativo “El agua y su importancia”, reforzarán la letra “g”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos el texto “El agua y su importancia” en el pizarrón.
- Invitamos a los estudiantes a parafrasear la lectura, es decir, a contar con sus propias palabras el contenido del texto leído el día anterior. Cuando los estudiantes expresan una de las informaciones del texto buscamos en el texto lo dicho por el estudiante y mostramos al grado lo que el estudiante está parafraseando. Felicitamos a los estudiantes por su participación.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- Recordamos que vamos a seguir utilizando la estrategia: “Formulando preguntas”. Invitamos a los estudiantes a explicar en qué consiste la estrategia.
- Recalcamos que la estrategia “Formulando preguntas” permite seguir paso a paso la lectura con cuestionamientos sobre lo que va sucediendo. Esto facilita la mejor comprensión del texto.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “El agua y su importancia” de la clase anterior, con fluidez y entonación.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Aplicamos la estrategia de lectura “formularse preguntas”, pidiendo a los estudiantes que a medida que el texto sea leído, vayan generando preguntas sobre el mismo. Podría ser que las respuestas se encuentren en el texto, como no. Compartimos las preguntas con el grado.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.



Animamos a los estudiantes a identificar la enseñanza o el tema del texto informativo. Anotamos los temas en el sulfito de los temas de los cuentos leído. Algunas ideas pueden ser: Sin agua no se puede vivir; el agua se encuentra en forma líquida, sólida y gaseosa; el agua se usa en las industrias, para plantar, regar, lavar, cocinar, beber, transportar cosas; hay poca agua dulce que debemos cuidar y no contaminar.



Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Cómo ayuda el agua al funcionamiento de nuestro cuerpo? ¿Cuáles son las tres formas en que se encuentra el agua en el planeta Tierra?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué enseñanza te deja la lectura? ¿Qué podrías hacer tú para cuidar el agua?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Incentivamos a los estudiantes a escribir al dictado oraciones con palabras que contengan la letra “g”.
- Cuando dictamos las oraciones iremos pronunciando los sonidos de las letras, acompañados de los gestos, sin segmentarlos de modo que los estudiantes aprendan a hacer la relación entre el sonido del habla y los grafemas.
- Pedimos que escriban en sus cuadernos las oraciones dictadas:
 - El gorila toma agua.
 - El ganso nada en el lago.
 - Miguel y su amiguito miran la laguna.

JUEGO: “¡Vasos de agua!”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “¡Vasos de agua!”. Los Equipo 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar.

2 Se forman los equipos establecidos, seguidamente en una hoja blanca común, “escribirán” o dibujarán sobre los beneficios del agua, una hoja por equipo. Los estudiantes hablarán en equipo para analizar por qué el agua es beneficiosa para la salud y en qué nos ayuda. Seguidamente deberán seleccionar a dos representantes por equipo, que hablarán sobre los beneficios del agua. (Aquí desarrollamos el compañerismo y respeto, ya que cada equipo tendrá una hoja blanca común para realizar el juego).

Ejemplo gráfico:



“El agua nos ayuda a digerir la comida y el ser humano no puede vivir sin agua.”

El equipo que elabore el argumento más detallado, llevará 20 puntos, el otro equipo 10 puntos.

3



Damos un fuerte aplauso a cada equipo por sus dibujos, sus opiniones y respetarse entre compañeros al momento de jugar. (En este juego recordamos el tema del texto informativo de la clase anterior).



CIERRE



En la labor docente tienen lugar tres tipos de evaluación:

La autoevaluación, la coevaluación y la evaluación unidireccional.

En la autoevaluación el estudiante descubre qué le falta a su escrito con el apoyo visual. La coevaluación se realiza intercambiando sus escritos y compartiendo en grupo las correcciones.

En la evaluación unidireccional la docente ayuda al estudiante a descubrir sus faltas en un proceso de análisis.

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que abran de nuevo sus cuadernos y los incentivamos a compartir la actividad realizada. Los invitamos a intercambiar el cuaderno con el estudiante que está sentado a su derecha. Pedimos a un estudiante que nos dicte una de las oraciones y la escribimos en el pizarrón. Los felicitamos por lo realizado.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Lee las oraciones y dibuja lo que te indica:
 1. Miguel merienda guiso de ganso.
 2. El gusano goloso está gordo.



Antes de realizar esta actividad hablamos de la importancia de respetar el trabajo de los demás, y explicamos qué cometer errores es parte del aprendizaje. Recalamos que no aceptará burlas.

CLASE 5



En esta clase N° 5 haremos un experimento sencillo y genial sobre el ciclo del agua.

CONOCIENDO EL CICLO DEL AGUA

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce diferentes tipos de textos identificando su estructura.
- Presenta una exposición oral sobre un experimento científico.

INDICADORES

- Hace predicciones, conexiones de experiencias personales con el texto leído y se formula preguntas.
- Identifica características de los diferentes tipos de texto: Texto instruccional: Experimento científico.
- Observa lo ocurrido en el experimento: Ciclo del agua.
- Expresa su hipótesis comprobándola o rechazándola.
- Expone paso a paso lo ocurrido.

MATERIALES

Láminas: Texto “Un experimento científico: Ciclo del agua”, papeles sulfito, pinceles o marcadores, hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto instruccional: “Experimento del Ciclo del Agua” en algún lugar visible de la clase.

- Preparamos un sulfito con un cuadro como el siguiente.

Pregunta:

Hipótesis:

Materiales:

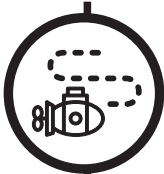
Resultados:

Conclusión:

- Preparamos en un papel sulfito la adivinanza.

**De la tierra voy al cielo
Y del cielo he de volver
Soy el alma de los campos
Que los hace florecer. ¿Quién soy?**

- Preparamos los materiales que indica el texto para realizar el experimento en el aula.

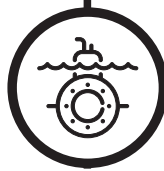


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Reunimos a los estudiantes a fin de que puedan compartir la tarea.
- Pedimos que formen dúos y así intercambien sus producciones. Invitamos a leer las oraciones y explicar sus dibujos.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que en esta clase los estudiantes leerán un texto instruccional sobre el ciclo de agua, realizarán un experimento y dibujarán el proceso vivenciado.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos la adivinanza en un lugar donde todos pueden ver con comodidad.
 - Leemos la adivinanza con entonación, asombro y suspenso.
 - Decimos que no pueden “adivinar” antes que leamos todo el texto.
 - Es muy importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.

¡Adivinen lo que es!

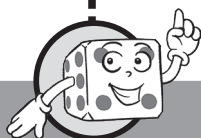
**De la tierra voy al cielo
Y del cielo he de volver
Soy el alma de los campos
Que los hace florecer. ¿Quién soy?
(El agua)**

Recuerda que para la hipótesis ayuda mucho investigar y leer sobre el tema que nos interesa previamente. La hipótesis debe ser posible probarla experimentalmente, y requiere realizar una investigación necesaria.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del texto ¡Un experimento científico! que pegamos al inicio de la clase. Estimulamos a los estudiantes a predecir de qué tratará el texto basándose en las imágenes del texto.
- Realizamos las siguientes preguntas: “¿De qué creen que tratará el texto? ¿Qué tipo de texto es?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar durante la lectura: “Predecir”.



Ludolecto te recuerda que “textos instruccionales” son aquellos textos que te explican los pasos a seguir. Como, por ejemplo: Folletos para utilizar artefactos, instrucciones para tejer o de cómo plantar semillas.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto ¡Un experimento científico! con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Soporte: Que ataja, que sostiene algo.

Aluminio: Metal que no se oxida.

Ciclo: Etapas, transformaciones, proceso.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Nos detenemos al finalizar cada párrafo y permitimos que los estudiantes hagan predicciones de uno o más párrafos.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Leemos las predicciones realizadas por los estudiantes antes de la lectura. “¿La lectura se trató de lo que pensábamos?, ¿por qué? ¿Qué tipo de texto es?”.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Qué se preguntaron Lila, Pipe y Nano? ¿Qué se realiza en el texto?”.
- Formule preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Les gustaría realizar experimentos? ¿Por qué?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Invitamos a los estudiantes a realizar el experimento que hicieron Lila, Pipe y Nano. Pedimos a los estudiantes que recuerden la pregunta que se hicieron Lila, Pipe y Nano.
- Estimulamos a los estudiantes a formular una hipótesis sobre el experimento a realizar. Formulamos preguntas como: “¿Qué le sucederá al agua si le ponemos a hervir? ¿Se transformará el agua?”



Pregunta:

Hipótesis:

Materiales:

Resultados:

Conclusión:

- Alentamos a que los estudiantes formulen una hipótesis científica como: “¿El agua al calentarse se evapora? ¿Sale el vapor? ¿Sube hacia arriba?, ¿Al calentarse el agua se transforma en vapor? ¿El vapor de agua se junta y forma una nube?”, etc.
- Preparamos el experimento siguiendo los pasos que indica el texto. Pedimos a los estudiantes que observen lo que ocurre y que expliquen lo observado. Anotamos los resultados observados.

Verificación de hipótesis científica:

- Pedimos que recuerden las hipótesis que formularon sobre lo que ocurriría con el agua en el experimento (ver el gráfico). Preguntamos: “¿Ocurrió lo que ustedes pensaron que le pasaría al agua? ¿Vamos a rechazar o aceptar la hipótesis?”.
- Invitamos a los estudiantes a formular una conclusión después de revisar los resultados del experimento.
- Anotamos las conclusiones en un sulfito. Por ejemplo: Hemos comprobado que el agua al hervir sube en forma de vapor. Luego por el efecto del frío se condensa y se vuelve a convertir en gotitas, que caen en forma de lluvia. Esto es el ciclo del agua.

Escritura (Grafomotricidad): Invitamos a los estudiantes a abrir el cuaderno y pedimos que dibujen el proceso por parte:

- Agua hirviendo y evaporándose.
- Vapor tocando superficie fría.
- Vapor condensándose en la bandeja.
- El agua cuando cae en forma de lluvia.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que compartan sus dibujos y expresen lo que aprendieron en la clase de hoy. Los felicitamos por sus logros.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Busca en diarios y revistas palabras que tengan las sílabas ga, go, gu, gue, gui.
- Recórtalas y pégalas en tu cuaderno.

TEXTO: “Un experimento científico: El ciclo del agua”

Después de un día de lluvia, Lila, Pipe y Nano salieron a jugar. En el camino, Pipe observó cómo el agua corría por la canaleta y se preguntó: –¿A dónde iría el agua de la canaleta y de los raudales? Lila y Nano también se preguntaron: –¿Y qué pasa con los charcos al salir el sol? Al día siguiente compartieron sus dudas con sus compañeros y todos juntos decidieron preguntar a la maestra. La maestra muy gustosa les dijo: –¿Qué les parece si hacemos un experimento para responder esas preguntas? Y todos dijeron: –¡Sí!

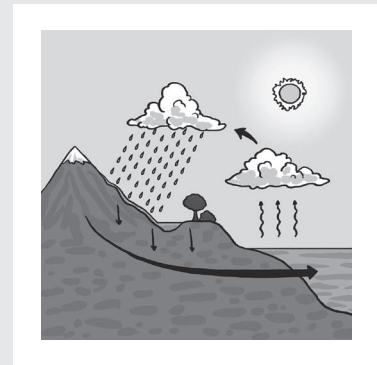
Materiales:

- 1 cacerola con tapa.
- 1 calentador o una cocinita.
- 1 litro de agua hirviendo.

Pasos a seguir:

1. Colocar 1 litro de agua en la cacerola y dejarla hervir.
2. Seguidamente cuando termina de hervir, levantamos la tapa y vemos cómo las gotas vuelven a caer.

Ejemplos gráficos:



Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 6

LEEMOS UNA OBRA DE TEATRO

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.
- Identifica palabras que comienzan como las palabras claves del cuento.
- Lee palabras con sílabas directas.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r, g.

MATERIALES

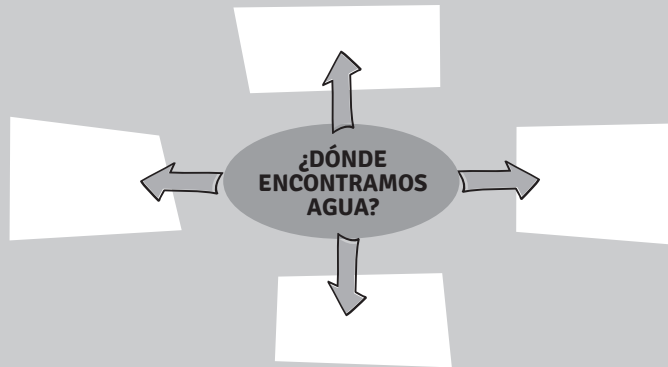
Láminas: Cuento “La aventura de una gotita de agua”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

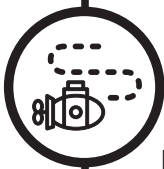
- Pegamos la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua”.

- Preparamos un organizador gráfico.



- Preparamos copias del guión de la obra de teatro para cada uno de los personajes.

TAREAS A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	RESPONSABLES

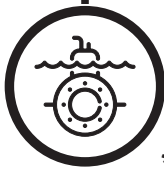


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Reunimos a los estudiantes para que compartan la tarea. Les pedimos a los estudiantes que dicten las palabras encontradas de la tarea.

Lo que vamos a aprender: Conversamos con los estudiantes que en esta clase leerán una obra de teatro: “La aventura de una gotita de agua”. Hablarán sobre los temas que se destacan.



DESARROLLO

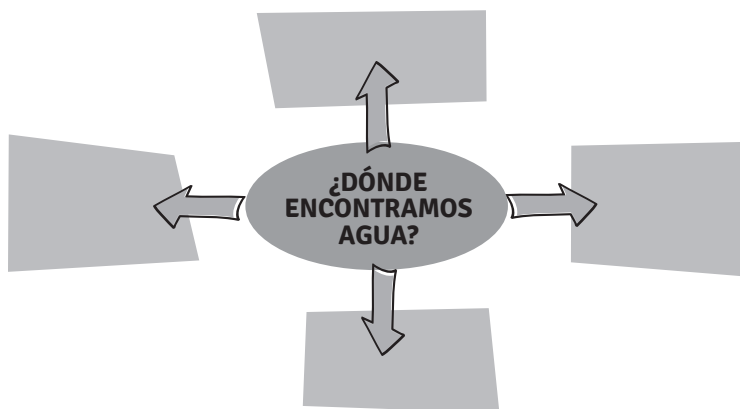
*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos el organizador gráfico, para anotar los aportes de los estudiantes sobre el tema: ¿Dónde encontramos agua?



La obra de teatro es un tipo de género literario donde participan varios personajes que dialogan entre sí, siguiendo un guión. También podemos encontrarla en forma de monólogos, es decir en la que solo un personaje maneja y dirige la escena.



- Luego apoyamos con una puesta en común con lo identificado por los estudiantes. Por ejemplo: Delimitamos de dónde proviene el agua: Lo encontramos en las canillas, viene de la aguataría de la comunidad, pero lo sacan de bajo de la tierra.
- Anotamos las ideas en el organizador gráfico que preparamos.

Formulación de hipótesis:

- Estimulamos a los estudiantes a que realicen predicciones sobre el texto, basándose en las ilustraciones.
- Realizamos preguntas como: “¿De qué tratará el texto? ¿Es un cuento? ¿Es una receta o una poesía?”. Una vez que hayan analizado la estructura del texto explicamos que leerán una obra de teatro.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar durante la lectura: “Formulando preguntas”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Luego leemos en voz alta y con expresión, cambiando la voz con cada personaje. Señalamos las palabras con el dedo o una regla. Presentamos los personajes que intervienen en la obra de teatro: “La aventura de una gotita de agua”.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y permitimos que deduzcan el significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Flotar: Sobresalir a la superficie del agua.

Energía: Fuerza, potencia.

Vapor: Agua en forma de gas.

Transformar: Emerger.

Contaminación: Ensuciar.

Corriente: Fuerza con que escurre el agua.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos la estrategia de lectura: “Formulase preguntas”.
- Formulamos preguntas a medida que vamos leyendo. Por ejemplo:
 - a. Al término del tercer diálogo, donde el Sol dice: -Perdón Gotita, pero eso es lo que yo siempre hago. Yo me pregunto: “¿Por qué el Sol le pide perdón a la gotita? ¿Qué es lo que siempre hace el sol?”.



Explicamos que el agua que tomamos proviene de los ríos, lagos y de las napas subterráneas (corrientes de agua por debajo del suelo). En algunos casos, el agua se utiliza tal como se extrae y otras veces hay que limpiarla y sanearla para hacerla potable, es decir apta para nuestro consumo.



Ludolecto te recuerda que el sonido suave de la “g”, Suave, si a las vocales e, i le agregamos la vocal u y la “u” no se pronuncia (gue, gui), ejemplos: Guerra, guitarra. El sonido fuerte de la “g” cuando forma sílaba con las vocales e - i (ge - gi), ejemplo: Acogedor, girar.



- b. Continuamos la lectura y paramos después de leer el octavo diálogo. Preguntamos a los estudiantes que están pensando en sus mentes. Yo me pregunto: “¿De qué están formadas las nubes?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Leemos las predicciones realizadas por los estudiantes antes de la lectura. “¿La lectura se trató de lo que pensábamos?, ¿por qué? ¿Qué tipo de texto es?”.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Dónde comienza la historia? ¿Qué le dijo gotita de agua de mar al sol?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué creen que pasaría si el ciclo del agua se interrumpe o se detiene? ¿Les gustaría participar en una obra de teatro? ¿Por qué?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Estimulamos a los estudiantes a pronunciar los sonidos fuertes de la “G”, ge y g.
- Pedimos que pronuncien después de nosotros: Ligero, girar, girasol, vigilan, geniales

Escritura (Grafomotricidad):

- Invitamos a los estudiantes a escribir las palabras que llevan el sonido ge - gi, sonido fuerte de la “g”.
 - Explicamos la actividad a realizar a los estudiantes.
 - Observa los dibujos y completa las palabras con la sílaba que falta.
- Este ejercicio el docente puede escribirlo en el pizarrón y hacerlo con los estudiantes, luego los estudiantes copian en sus cuadernos.

Án.....



.....gante



.....latina



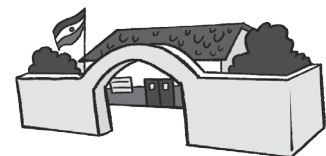
.....melos



.....rasol



cole.....o





JUEGO: “El arriba-abajo de la letra ‘G’”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.

Expectativa lúdica.

LISTOS.


La ambientación lúdica.

¡YA! La conformación

lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“El arriba-abajo de la letra ‘G’”**. Divida a los Equipo 1 y 2, cada equipo en una ronda.
- 2 Explique a los estudiantes: “Cuando yo diga una palabra que comience con una de las sílabas GA, GE, GI, GO, GU van a quedarse parados, pero si digo palabras con MA, ME, MI, MO, MU deberán agacharse”.
- 3 Primero la ronda del Equipo 1 y luego del Equipo 2.
El docente dirá 5 palabras por equipo.
Ejemplo:
Docente: “¡Goma!”.
Estudiantes: Parados.
Docente: “¡Ganso!”.
Estudiantes: Parados.
Docente: “¡Manzana!”.
Estudiantes: Agachados.
Opciones de palabras con GA, GE, GI, GO, GU:
 - Ganso.
 - Genio.
 - Gilberto.
 - Goma.
 - Gusano.
 - Garrapata.
 - Girasol.
 - Gonzalo.
 - Gorra.
 - Gustavo.Otorgamos 10 puntos por cada ronda lograda correctamente.
- 4  Al finalizar, el docente agradece a todos por la participación con un aplauso grupal. Luego, anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla de “Navegando hacia la Isla Arcoíris”. (En este juego reforzamos la sílabas en estudio).

Organizando la realización de la película “La aventura de una gotita de agua”:

- Conversamos con los estudiantes acerca de realizar una película sobre la obra de teatro leída.
- Pedimos que nombren lo que necesitan para hacer la película, a quiénes invitarán, cuándo la presentarán, etc.
- En un papel sulfiteo, anotamos las ideas de los estudiantes, los materiales necesarios y los responsables de cada actividad. Por ejemplo:

TAREAS A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	RESPONSABLE
Repartir los personajes entre los compañeros de grado.	Obra de teatro.	Nombre de los estudiantes.
Memorizar el parlamento.	Obra de teatro.	Nombre de los estudiantes.
Elaborar las escenas de la película.	Hojas blancas tamaño oficio, lápices de colores crayola, lana o piolín, tijeras, marcadores negros.	Cada estudiante del grado.
Preparar el televisor donde pasaron la película.	Caja de cartón, 2 palos para sujetar la película, pintura para pintar la caja, cúter o tijeras, pegamento.	Nombre de los estudiantes.
Fijar la fecha para la presentación de la película.	Calendario.	Todo el grado.
Escribir invitación para los padres e invitados de la escuela.	Papel, lápiz, persona que entregue la carta.	Nombre de los estudiantes.

- Algunos estudiantes pueden hacer el título de la obra y el final con sus respectivos dibujos.
- Repartimos los diálogos de la obra de teatro y pedimos a los estudiantes aprenderlos con ayuda de su familia.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos a los estudiantes que practiquen algunas escenas de la película.
- Los felicitamos por su participación en la clase del día de hoy.

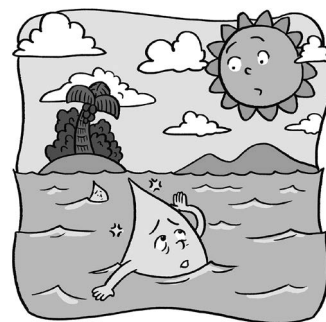
Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Prepárate con ayuda de la familia para representar la parte que te tocó de la obra de teatro.
- Recorta, pega o escribe en tu cuaderno 2 palabras con “ge” y 2 palabras con “gi”.

CUENTO: “La aventura de una gotita de agua”



Nuestra historia comienza en el mar, donde hay miles de gotitas de agua nadando alegremente.
–Uf, se está poniendo caliente aquí en el mar. Me siento rara/o. Creo que ya no podré seguir nadando. Me siento cada vez más liviana. Creo que el sol es el que me está haciendo esto.



–Perdón, gotita, pero eso es lo que siempre hago. Caliento todo porque estoy lleno de energía.
–Así es, señor sol. Yo también me siento... ¡Uy, mira cómo giro! Estoy mareada. ¡Parece que estoy flotando!
–Sí, pero estás flotando en el aire, ya no estás en el agua. Ahora eres vapor de agua.



–¿Qué es vapor de agua?
–Es agua pero en forma de gas. Te evaporaste y te transformaste en gas. Mira, yo también estoy flotando. ¡Qué rico, flotemos y subamos alto, muy alto!
–Mira, nos estamos juntando con otros vapores de agua. Parece que vamos a formar una nube.



–Sí, y ahora nos vamos a condensar.
–¿Qué es condensar?
–Condensar significa que nos vamos a transformar nuevamente en agua. Y así formaremos una nube.
–¿Ven lo hermosa que somos?



Somos una nube gordita y suave. Volemos sobre la Tierra y veamos cómo los animales comen. Miren qué lindos los campos de girasoles y la gente trabajando. ¡Ay!, me estoy sintiendo muy pesada y fría. ¡Creo que voy a llover!

–Ay, me voy cayendo! ¿A dónde iremos a parar?

–Creo que vamos a caer en el río junto a miles de otras gotitas como nosotros/as.

–Mmmm, me gusta nadar nuevamente; ¡Qué gigante es el río!

–Mira cómo nadan los peces, ¿ves que somos útiles las gotitas de agua?

–Sí, mira cómo los animales toman agua en la orilla del río. ¿Y ves esas flores?, están absorbiendo las gotitas de lluvia. Es verdad, somos muy útiles.



–¡Huy, cuidado! ¿A dónde vamos?

–Estamos en un balde.

–Mamá, acá te traigo agüita limpia de río.

–Gracias, ahora voy a poder lavar la ropa sucia.

–¡Ay!, cómo nos sacuden. Mira qué linda queda la ropa.

–Sí que somos valiosas las gotitas de agua.

–Pero mira qué sucia nos estamos poniendo.

–Wácala, estoy toda de color marrón!

–He terminado de lavar la ropa, voy a tirar el agua en la canaleta.

–¿A dónde nos dirigimos ahora?

–Déjate llevar por la corriente.

–Mira, a lo lejos se ve una gran corriente de agua. ¿Será un río?

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 7



Hoy tendremos una estructura de clases distinta, debido a que estaremos organizando la realización de la película de “La aventura de una gotita de agua”.



Ludolecto te recuerda que “el trabajo en equipo”, es el enfoque más importante de nuestra estrategia, esto quiere decir poder escucharnos, respetar las opiniones distintas, aportar al grupo y poder resolver los problemas juntos. (Entre colegas docentes y entre grupo de estudiantes).

¡HACEMOS UNA PELÍCULA!

CAPACIDADES

- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Formula preguntas para aclarar dudas y comprender textos.
- Relata en forma coherente narraciones, cuentos, rimas y experiencias personales, familiares.

INDICADORES

- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Expresa intereses e ideas.
- Expresa ideas con coherencia y secuencia relacionadas al tema tratado.
- Participa en diálogos y conversaciones sobre los textos leídos o escuchados.
- Narra experiencias personales.

MATERIALES

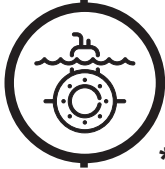
Láminas: Cuento “La aventura de una gotita de agua”, papeles sulfitos y pinceles o marcadores.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea. Los invitamos a compartir las palabras con ge-gi que recortaron de revistas viejas. Pegamos algunas de las palabras en un lugar visible de la clase. Pedimos que subrayen la sílaba ge-gi de las palabras seleccionadas. Los felicitamos.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase van a volver a leer la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua”, van a conversar sobre la obra, van a comenzar a hacer una película de la obra.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a recordar el recorrido que hace la gotita de agua a lo largo de su viaje. Explicamos que ese recorrido que hace la gotita de agua es lo que llamamos “ciclo del agua”. Un ciclo es algo que se repite una y otra vez en el mismo orden. Por ejemplo: Las estaciones del año, la gestación de un bebé, el crecimiento de una planta, etc.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar durante la lectura: “Formularse preguntas”. Invitamos a los estudiantes a observar la estructura del texto y que describan la forma en la que está escrita una obra de teatro. La obra de teatro es un relato con inicio, desarrollo y final. La trama de la obra de teatro se desarrolla a través de los diálogos o conversaciones de los personajes.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua”, de la clase anterior. Al leer, apuntamos con una regla o con el dedo y lo hacemos en forma fluida, dándole vida a los diálogos de modo que los estudiantes sigan la lectura con entusiasmo.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Leemos la obra desde el narrador donde dice: (1. Parar la lectura aquí). Luego conversamos con los estudiantes acerca de: “¿Dónde comienza la historia de la obra de teatro? ¿Qué le pasa a la gotita de agua 1? ¿Qué opina el sol que le pasa a la gotita de agua 2?”.
- Conversamos acerca de cómo pueden dibujar esta parte para mostrarlo en la película que van a hacer.
- Leemos la obra hasta donde dice: (2. Parar la lectura aquí). Conversamos con los estudiantes acerca de: “¿Qué es vapor de agua? ¿De qué está hecha? ¿Qué es condensar? ¿Qué pasa cuando la nube se llena de agua?”.
- Conversamos acerca de cómo pueden dibujar esta parte para mostrarlo en la película que van a hacer.
- Leemos la obra hasta donde dice: (3. Parar la lectura aquí). Luego conversamos con los estudiantes acerca de: “¿Qué les pasó a las gotitas de agua? ¿A dónde cayeron? ¿Qué cosas vieron en su camino?”.

- Conversamos acerca de cómo pueden dibujar esta parte para mostrarlo en la película que van a hacer.
- Leemos la obra hasta donde dice: (4. Parar la lectura aquí). Luego conversamos con los estudiantes acerca de: “¿Qué les pasó a las gotitas de agua cuando cayeron en el balde? ¿Dónde fueron a parar después de lavar la ropa?”.
- Conversamos acerca de cómo pueden dibujar esta parte para mostrarlo en la película que van a hacer.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Escritura (Grafomotricidad):


- Organizando la realización de la película de “La aventura de una gotita de agua”
- Comentamos que van a dibujar la película de “La aventura de una gotita de agua”. Explicamos que cada uno va a tener que dibujar una parte de la película con dibujos bien grandes para que los invitados puedan ver bien lo que le sucede a la gotita de agua.
- Explicamos que los dibujos deben ser grandes para que se ven bien a cierta distancia y que representen lo que el diálogo dice.



JUEGO: “El aplauso de la letra G”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “El aplauso de la letra G” . Divida a los Equipos 1 y 2.
2	Explique a los estudiantes que comenzará a decir varias palabras y cuando diga una palabra con la letra “G” deberán aplaudir.
3	Comenzamos jugando primeramente con el equipo 1. Mencionamos que deben estar atentos para que cuando digamos las palabras con la letra “G” aplaudan una vez. El docente dice varias palabras con “G”, pero también otras sin “G”, usándolas como distracción. Hacemos lo mismo con el equipo 2.
4	Palabras: avión, perro, GATO, micro, auto, GUSANO, genial, GENTE. (Debemos ir mezclando palabras con “G” y palabras sin “G”). Diremos al menos 5 palabras con “G” por cada equipo: GRANDE, GIGANTE, ÁNGEL, GLOBO, GINO, GOMA, GORRA, GIMNASIO, etc. (El docente puede agregar o quitar palabras según crea necesario). El equipo con menos equivocaciones en el aplauso lleva 6 puntos y el otro equipo 4 puntos.
5	 Al finalizar, el docente agradece a todos por la participación con un aplauso grupal. Luego, anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla de “Navegando hacia la Isla Arcoíris”. (En este juego repasamos la letra en estudio).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos al menos a tres estudiantes que recuerden 3 palabras con ga – ge – gi – go – gu.
- Los felicitamos por su participación en el desarrollo de la clase.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Con ayuda de la familia, lee la oración y complétala con la palabra que crees que le corresponde:

La gota de agua _____ en el río. (gira, ríe, piensa).

El girasol es _____. (gigante, enano, rosado)

La tortuga toma _____ en el lago. (mate, té, agua)

CLASE 8



Ludolecto te recuerda que en la próxima clase será la presentación de la película de la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua” y en esta clase elaboraremos el televisor.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Repartimos las producciones realizadas el día anterior.
- Pegamos la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua” en un lugar visible de la clase.
- Tenemos preparada la caja de cartón mediana que va a servir para hacer un televisor donde pasarán la película “La aventura de una gotita de agua” que el grado va a realizar.

CREATIVIDAD PURA: ARMAMOS UN TELEVISOR

CAPACIDADES

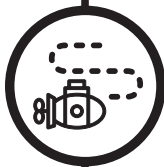
Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Identifica escenas de una obra de teatro.
- Verbaliza los hechos de la escena seleccionada.
- Dibuja lo dicho con detalles.
- Edita el texto escrito.
- Exhibe sus producciones para que otros las lean.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La aventura de una gotita de agua”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores, caja de cartón, 2 palos o caños para sujetar la película, 1 pote chico de pintura (color de su preferencia), cúter o tijera y pegamento o plasticola.



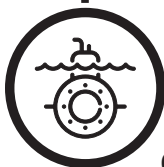
INICIO



Hoy tendremos una estructura de clases distinta, debido a que estaremos organizando y ensayando la realización de la película de “La aventura de una gotita de agua”.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos a los estudiantes, que lean las oraciones que completaron en sus casas con ayuda de la familia. Los felicitamos.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase completarán el dibujo de las escenas que iniciaron el día anterior, preparará para la proyección de la película y redactarán la carta de invitación para la asistencia a la presentación de la película.



DESARROLLO

Organizando la realización de la película de “La aventura de una gotita de agua”:

- Pedimos a los estudiantes a tener a mano el diálogo de la película que les tocó. Los invitamos a recordar el parlamento que les tocó dibujar.
- Pedimos a los estudiantes que completen el dibujo de las escenas que le corresponde en la película “La aventura de una gotita de agua”. Les recordamos que los dibujos deben ser grandes para que los invitados puedan ver bien lo que le sucede a la gotita de agua.
- Preparamos, con los estudiantes que ya terminaron los dibujos, el televisor de cartón que servirá para proyectar la película.

Instrucciones para elaborar el televisor de cartón: (Comenzamos esta parte mientras los estudiantes dibujan la película). La elaboración del televisor se puede realizar con los materiales recomendados, pero en el caso de no contar con ellos, se pueden utilizar materiales disponibles en la escuela y dejando a consideración del docente los materiales que se utilizarán.

Materiales:

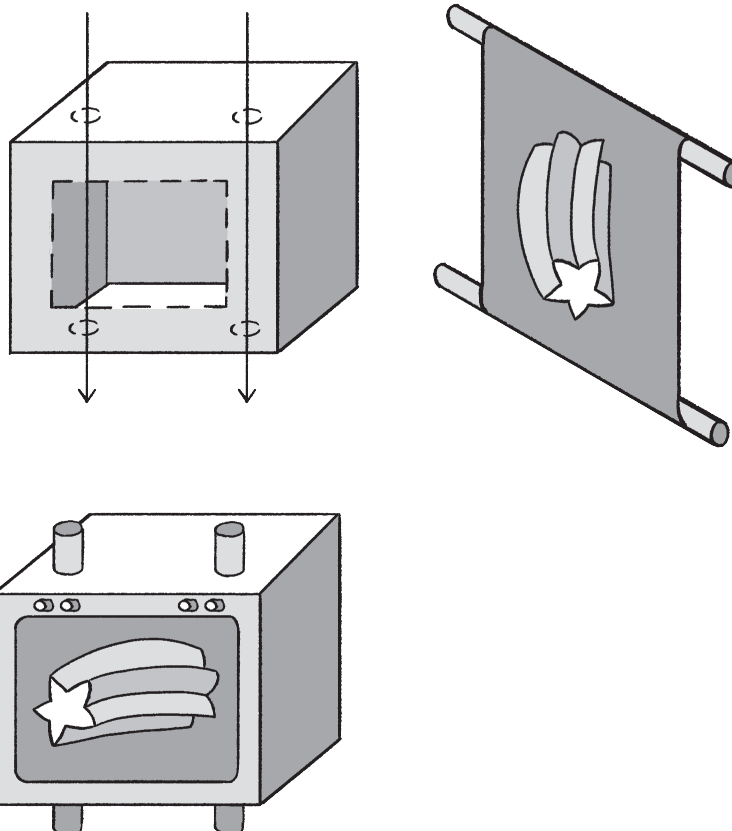
- 1 caja de cartón mediano.
- 2 palos o caños para sujetar la película.
- 1 pote chico de pintura (Color de su preferencia).
- Cúter o tijera.
- Pegamento.

Preparación

- a. Marcamos en una las caras de la caja la medida de la hoja utilizada para los dibujos. Recortamos el cartón marcado para que quede el hueco para proyectar la película.
- b. Marcamos en la cara superior de la caja de cartón, a 3 cm. de los extremos laterales, un círculo de aproximadamente 3 a 4 cm de diámetro donde se introducirán los palos o caños que servirán para hacer girar las escenas de la película.
- c. Recortamos los círculos que marcamos.
- d. Pintamos el televisor con el color elegido.
- e. Utilizamos botones o pedazos de cartón para pegarlos de modo a simular los controles del televisor.

- g. Introducimos los palos en las aberturas que realizamos en los extremos de la caja.
- h. Pegamos el palo izquierdo (mirando de frente al televisor) la primera hoja donde va el título de la película y enrollamos hasta dejar la última escena con la palabra fin.
- i. Pegamos el extremo de la última escena en el palo derecho.
- j. Enrollamos toda la película en el palo derecho. Dejamos el título de la película en la pantalla del televisor. Luego podemos comenzar a proyectar la película dando vueltas el palo izquierdo.

Televisor de cartón: Descripción gráfica.



Escritura (Grafomotricidad):

- Pedimos a los estudiantes que elaboren una carta de invitación: Una vez terminada la carta de invitación pedimos que la recorten y la lleven a sus familias.

Ensayo de la película:

- Ensayamos la presentación de la película.
- Recordamos a los estudiantes que es importante guardar silencio para que todos puedan disfrutar de la película.
- Leemos con fluidez y entonación la historia “La aventura de la gotita de agua” cambiando las voces de cada personaje.
- Los estudiantes irán pasando las escenas de acuerdo a su relato. Otra posibilidad es que los estudiantes vayan pasando las escenas y que el estudiante que dibujó la escena dice el parlamento que le tocó. El docente elige la modalidad que mejor resultará para su grupo.



Ludolecto te recuerda guiar a los estudiantes en la redacción de la carta y repasar el uso correcto de los signos de puntuación y mayúscula.

REDACCIÓN: La carta

CARTA DE INVITACIÓN

..... de de

Los estudiantes de grado de la escuela
..... los invitamos el día
de..... a las horas a la presentación
de nuestra película “La aventura de una gotita de agua”.

Esperamos su presencia.

Los saludan

.....



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos a los estudiantes que recuerden las partes de una carta y las digan en voz alta.
- Los felicitamos por su actitud positiva durante el desarrollo de la clase.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Entrega a tu familia la carta de invitación y pídeles que la firmen.

CLASE 9



Recuerda que hoy es la presentación de la película de la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua”. ¡Éxitos!



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?
Pegamos la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua” en algún lugar visible de la clase. Tenemos listo el televisor de cartón con las escenas de la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua” para el momento de la presentación.

1, 2, 3 CÁMARA Y ¡ACCIÓN!

CAPACIDADES

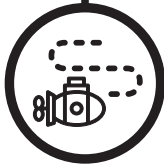
Relatan en forma coherente narraciones, cuentos, rimas y experiencias personales, familiares.

INDICADORES

Relatan cuentos atendiendo la secuencia de hechos.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La aventura de una gotita de agua”.

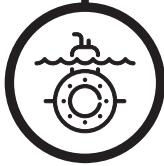


INICIO



Hoy tendremos una estructura de clases distinta, debido a que estaremos realizando la película de “La aventura de una gotita de agua”.

Antes de la función de la obra de teatro: Comentamos a los estudiantes que hoy presentarán la película de la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua” y que compartirán sus producciones con los padres. También podrían presentar la película a otros grados.



DESARROLLO



Es importante que la familia le dé múltiples espacios para verbalizar lo que hace y aprende en la escuela, que la familia se interese en lo que los estudiantes cuentan y preguntan sobre distintos temas, fomente el espíritu investigativo ayudándolo a buscar información y así incentivar la curiosidad innata de los estudiantes. Para eso también debemos invitar a la familia a ser parte activa de las experiencias en la sala de clases.

- Presentación de la película de la obra de teatro “La aventura de una gotita de agua”.
- Organizamos la sala con los estudiantes para preparar la función. Por ejemplo, podríamos ubicar a los estudiantes al frente sentados en sus almohadones y a los invitados detrás. Explicamos a los estudiantes que para que todos disfrutemos de la función es importante saber escuchar.
- Conformamos un grupo de estudiantes que se encarguen de recibir y ubicar a los invitados en los lugares correspondientes.
- Pedimos a los estudiantes que se ubiquen en los lugares asignados para comenzar la función.

Después de la función: Agradecemos por la presencia, destacamos la importancia del apoyo de la familia en el aprendizaje de los hijos. Mencionamos que con esta actividad los estudiantes además de comprender los hechos que suceden en la naturaleza, como es el ciclo del agua, desarrollan sus capacidades como los de ordenar hechos, sintetizar, expresar sus ideas, a través de sus creaciones plásticas.



CIERRE

- Reunimos a los estudiantes y animamos a que compartan y expresen lo que más les gustó de la función.

- Escribimos en el pizarrón la siguiente autoevaluación, sobre la actividad que se desarrolló en el día y los estudiantes escribirán en sus cuadernos los siguientes símbolos: ✓✗
 - Para este ejercicio sería bueno que el docente presente un ejemplo de cómo hacerlo de manera sencilla en el cuaderno: ✓✗
 - Enumeramos las oraciones y al lado se coloca uno de los dos símbolos:
1. ✓✗ 3. ✓✗ 5. ✓✗
 2. ✓✗ 4. ✓✗

AUTOEVALUANDO NUESTRO DÍA	SÍ	NO
1. Lo que aprendí.		
2. Me organicé con mis compañeros para mostrar la película a los invitados.		
3. Leí una obra de teatro sobre el ciclo del agua.		
4. Escuche sin interrumpir la narración de la obra de teatro.		
5. Ayude a ordenar y dejar limpio el lugar.		

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Entrevista a un miembro de tu familia. Pídele que te cuente qué fue lo que aprendió de la película presentada y qué fue lo que más les gustó de lo realizado por el grado.

CLASE 10



Ludolecto te recuerda que nos encontramos en la última clase de la Unidad 7! Aquí encontraremos la evaluación de la Unidad y sería bueno comentar acerca del final de la tabla de puntajes del juego: “viajando hacia la Isla Arcoíris”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos
- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Realiza ejercicios de comprensión de la lectura:
- Identifica el tema del cuento.
- Identifica la secuencia de los hechos.
- Identifica y escribe la letra “g” respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Escribe oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r, g.
- Dibuja lo dicho con detalles.
- Escribe sobre el tema dibujado.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La gota de la lluvia”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores.



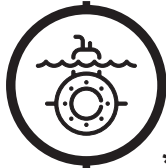
INICIO



Hoy es el día de evaluación de nuestros estudiantes. Así que tendremos una estructura de clases distinta.

Recordando lo aprendido: Pedimos a los estudiantes que se reúnan en el área de reencuentro. Los animamos a compartir las opiniones de sus familiares que asistieron a la función de la película “La aventura de una gota de agua”. Los estimulamos para que ellos también compartan sus opiniones sobre lo vivenciado durante la función.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que hoy realizarán diferentes actividades para analizar lo que han aprendido durante la Unidad 7.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Formulación de hipótesis: Colgamos el cuento la “Gota de lluvia”. Leemos el título del cuento y permitimos que hagan predicciones acerca del contenido del mismo. Usamos preguntas como: “¿De qué crees que tratará el cuento? ¿Qué crees que le sucederá a la gota de lluvia?”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “La gota de lluvia” con expresión y fluidez. Mientras leemos apuntamos con una regla cada palabra del texto. Alentamos a que hagan predicciones a medida que van leyendo el cuento.

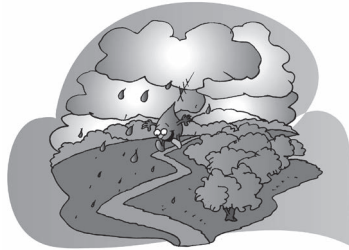
*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Evaluando lo aprendido:

- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 7.
- Comentamos que van a realizar actividades de comprensión del cuento leído y otras actividades para demostrar lo que aprendieron durante esta unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad.
- Destinamos el tiempo necesario para que los estudiantes completen cada actividad.

EVALUACIÓN FINAL

- A. Recuerda el cuento que te leyó el docente y realiza las siguientes actividades:
1. Observa los dibujos. Escribe 1 en la escena que sucedió primero, escribe 2 en la escena que sucedió luego, escribe 3 en las escenas siguientes, escribe 4 en lo que sucedió después, y escribe 5 en lo que sucedió al final.



2. Escribe una x frente al tema del cuento.

TEMA DEL CUENTO

- a. La lluvia.
- b. La formación de las nubes.
- c. El ciclo del agua.

B. Lee cada palabra y une con su dibujo correspondiente.

Gota



Hormiga



Girasol



Gemelos



Guitarra



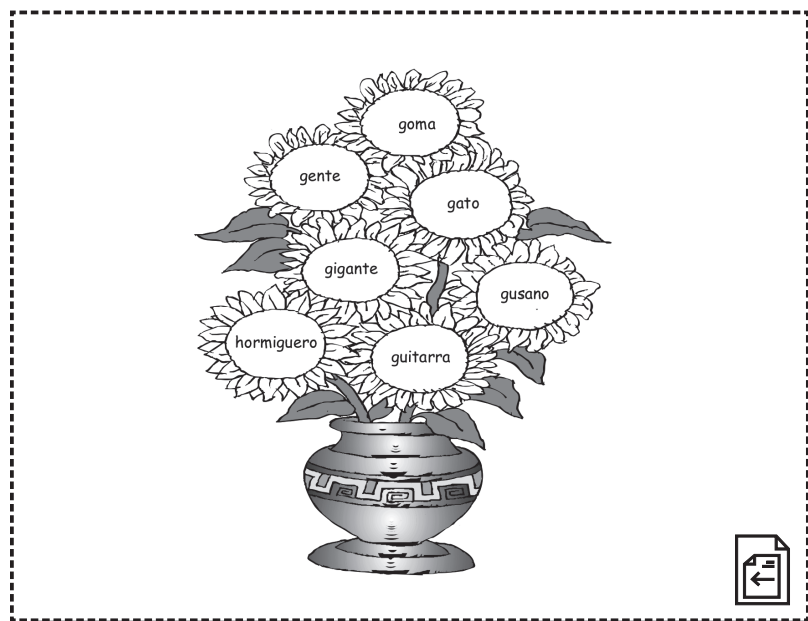
C. Completa las oraciones con las palabras que correspondan.
Usa las palabras del recuadro.

un

una

para

- a. El agua sirve regar.
 - b. Yo tengo botella de agua.
 - c. El agua sirve beber.
- D. Pinta los girasoles que contengan palabras con gue – gui.



E. Dicte las siguientes oraciones.

- a.** Las amiguitas de la gotita suben alto.
- b.** Los gemelos saltan en el agua.
- c.** Los gatos giran en el lago.

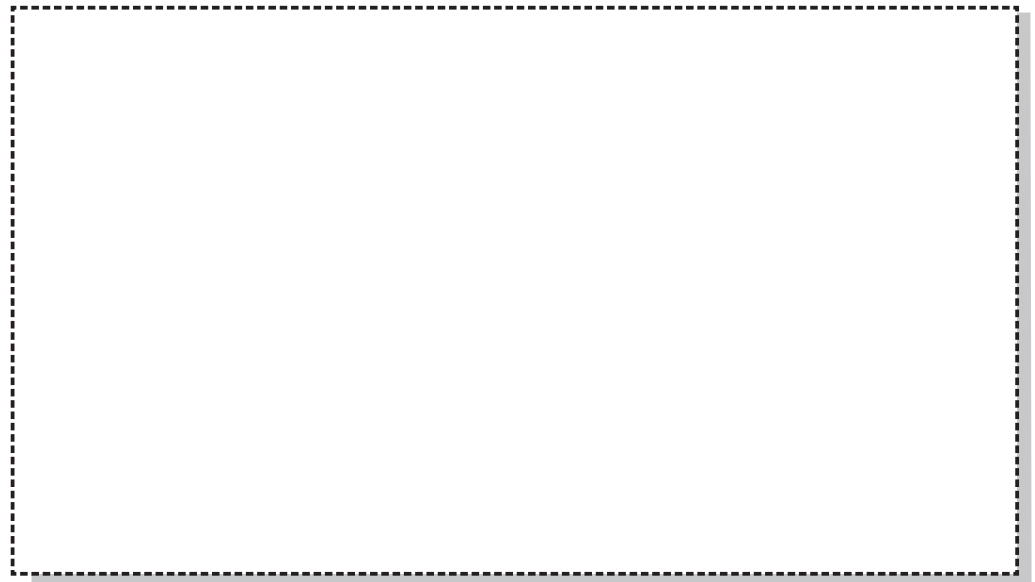
a.
.....
.....
.....
.....

b.
.....
.....
.....
.....

c.
.....
.....
.....
.....

F. Lee la oración y luego dibuja lo que te indica.

- a.** La tortuga tiene una guitarra.



b. El ganso nada en la laguna.

G. Dibuja y escribe sobre lo que te gusta hacer cuando llueve.



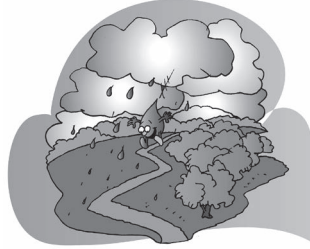
CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Recogemos las evaluaciones y pedimos a los estudiantes que se reúnan en el área de reencuentro. Los felicitamos por todo lo realizado.
- Alentamos a que expresen qué fue lo que más les gustó de la unidad y qué cosas aprendieron durante la misma.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CUENTO: “La gota de lluvia”



Había una vez una gotita de agua en una gran nube negra. La gotita de agua había crecido enormemente. Su panza estaba tan gordita que parecía un globo. Apenas se sostenía en la nube negra llena de miles y miles de gotitas.



De pronto sintió que caía y caía sin poder parar. Parecía que se deslizaba como por un tobogán acompañada de otros miles de gotitas parecidas a ella. Claro que ninguna era tan brillante y transparente como ella. ¡Hasta un rayito de sol quedó atrapado en ella! Todos caían en distintas partes.



Unas salpicaron a unos gemelos que no alcanzaron a abrir sus paraguas para protegerse de la repentina lluvia. Otras gotitas cayeron en un hormiguero, unas pocas cayeron en los raudales y otras quedaron acumuladas en un charco en la vereda.



Nuestra gotita de agua quedó muy elegante suspendida del pétalo de un girasol. Al poco rato dejó de llover y salió el sol. Los primeros rayos de sol comenzaron a calentar a la gotita. Sin saber cómo, el calor la hizo ponerse muy liviana. Al poco rato suavemente se elevó en el aire y subió hacia las nubes. ¿Qué crees que le sucederá a la gotita nuevamente?

ESCALA DE EVALUACIÓN

El docente puntuará cada ejercicio según considere. Presentamos una escala con el nivel de exigencia del 70% como referencia para la puntuación de la evaluación final.

- Puntaje mínimo ideal: 16 puntos (70% es igual a 2 en una escala del 1 al 5).
- Puntaje máximo ideal: 23 puntos. (100% es igual a 5 en una escala del 1 al 5).
- Una manera rápida de distribuir el puntaje es:
 1. Dividir el total de puntos máximos esperados (23) con la cantidad de ejercicios disponibles en la evaluación.
 2. Atribuir más puntos a los ejercicios con más indicadores presentados.

NIVEL DE EXIGENCIA 70%

Puntaje	23	22	21	20	19
Puntaje de logro	100%	96%	91%	87%	83%

Puntaje	18	17	16	15	14
Puntaje de logro	78%	74%	70%	65%	61%

Puntaje	13	12	11	10	9
Puntaje de logro	57%	52%	48%	43%	39%

Puntaje	8	7	6	5	4
Puntaje de logro	%	%	%	%	%

Puntaje	3	2	1
Puntaje de logro	%	%	4%



MATERIAL DE APOYO



LETRAS Y SÍLABAS MÓVILES

ga ga ga ga

ga ge ge ge

ge ge gi gi

gi gi go go

go go go gu

gu gu gu gu

gue gue gue gue

gue gue gue gue

gui gui gui gui

gui gui gui gui

n

n

n

n

h

h

h

h

r

r

r

r

g

g

g

g

d

p

t

s

m

n

l

h



UNIDAD 8



**CUIDANDO
MI ENTORNO**



CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos, canción), y no literarios (texto periodístico).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Relaciona sus predicciones con el contenido del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.

MATERIALES

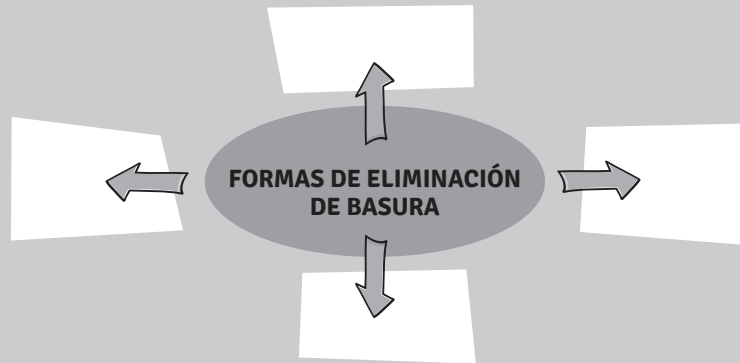
Láminas: Cuento “La basura no siempre es basura”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura ¡La basura no siempre es basura! en algún lugar visible de la clase.

- Preparamos en un sulfito un organizador gráfico. Ejemplo gráfico: Organizador gráfico.



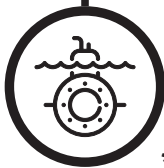
INICIO



Explicamos que hoy vamos a comenzar una nueva unidad llamada “Cuidando mi entorno” donde estarán aprendiendo y valorando todo lo referente al manejo y cuidado del medio ambiente.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Reunimos al grado y conversamos con los estudiantes sobre todo lo aprendido en la unidad anterior. Estimulamos a los estudiantes para que comenten sobre sus experiencias y lo compartan con sus compañeros.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy van a leer el cuento “La basura no siempre es basura”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Pegamos el organizador gráfico y pedimos a los estudiantes que expresen todas las ideas que tienen sobre las formas de eliminación de basuras. Anotamos las respuestas.

Formulación de hipótesis: Invitamos a los estudiantes a conversar acerca del modo en que se eliminan las basuras en sus casas. Preguntamos: “¿Qué les sugiere el título de la unidad?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexión texto mundo” y “Conexión personal”.

*DURANTE LA LECTURA.

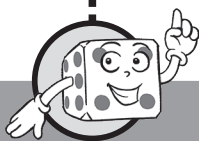
Lee el texto con fluidez y entonación: Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla, luego leemos en coro (primero nosotros y luego los estudiantes van repitiendo).

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Nos detenemos al finalizar cada párrafo y alentamos a los estudiantes a hacer predicciones de uno o más párrafos y para conexiones personales, preguntamos: “¿Alguna vez ayudaron en casa con la limpieza? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué tipo de limpieza realizaste (barrer, repasar, sacudir, rastrillar)?”.
- Para las conexiones texto mundo, preguntamos: “¿Cómo es nuestro ambiente? ¿Cómo se llaman las personas que viven en un ambiente igual al nuestro?”.
- Anotamos los aportes de los estudiantes y los contrastamos conforme vamos leyendo.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.



Ludolecto te recuerda que “Conexión personal” (CP), permite hacer una unión del texto y las experiencias de vida del estudiante.

Verificación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones hechas antes de leer el texto. “¿Se trató de lo que pensaban que trataría? ¿Por qué?”. Confrontamos con las predicciones anotadas en el pizarrón.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Qué pasaría si las basuras no son recicladas en ninguna parte del mundo?”.



Ludolecto te recuerda que todos los estudiantes desean contar sus experiencias, es importante permitir la participación de todos sin olvidarse de establecer que levanten la mano para pedir el turno y así todos los estudiantes pueden participar de forma ordenada.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- En la próxima clase los estudiantes conocerán la letra “b”, pero en esta clase daremos una breve introducción de la letra, repasando, entre todos, el sonido de la “b”, nombrando en voz alta, la palabra principal de nuestro cuento: “Basura”
- Lo ideal es estirar la palabra, enfatizando el sonido inicial de “Basura”.
- La docente puede repetir tres veces, con los estudiantes, la palabra “basura” y seguidamente, escribirla en el pizarrón.



Escritura (Grafomotricidad):

- Pedimos a los estudiantes que realicen la siguiente actividad en el cuaderno:

- Dibuja y rotula como puedas el modo en que eliminas las basuras en tu casa.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: "Tatetí de las preguntas"

Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

1 El docente solicita a los dos equipos que formen su propio círculo, estando todos parados. Seguidamente el docente empieza a formar dúos: Un integrante del Equipo 1 y un integrante del Equipo 2. Luego todos los dúos forman un gran círculo y la mitad del círculo será el nuevo Equipo 1 y la otra mitad del círculo será el nuevo Equipo 2, los cuales se mantendrán durante toda la unidad, salvo consideración distinta del docente.


2 El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: "Tatetí de las preguntas".
Observación: Puede ser que algunos estudiantes no conozcan la mecánica del juego Tatetí, motivo por el cual sería bueno mostrarla.

Ejemplo gráfico:

	X	O	X	O	X	O	X	O	X	O	X	O	X	O	X
						O		O		O	O		O	O	
			X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	

El equipo que logre responder las preguntas y hacer Tatetí, lleva 20 puntos.

3 Ronda 1:
 Pregunta para el Equipo 1: ¿Cómo se llamaban los personajes del cuento?
 Pregunta para el Equipo 2: ¿Cómo se llamaba el señor que reciclaba la basura?
 Ronda 2
 Pregunta para el Equipo 1: Pipe estaba limpiando ¿con sus tías o sus padres?
 Pregunta para el Equipo 2: Cuando estaban limpiando, ¿era de noche o de mañana?
 Ronda 3
 Pregunta para el Equipo 1: Don Benito ¿estaba bajo la sombra de un árbol o de un techo?
 Pregunta para el Equipo 2: Pipe y su familia ¿estaban limpiando la cancha de fútbol o el patio?
 Ronda 4
 Pregunta para el Equipo 1: ¿Don Benito junta la basura para limpiar o para vender a las fábricas?
 Pregunta para el Equipo 2: ¿Es cierto que una parte de la basura se quema en campos baldíos pero largan humo?
 Ronda 5
 Pregunta para el Equipo 1: ¿Es cierto que algunas basuras van a parar a ríos y arroyos pero ensucian el agua y matan a los peces?
 Pregunta para el Equipo 2: ¿Es cierto que la basura contiene gran cantidad de materiales que pueden ser aprovechados, o sea, reciclados?
 Ronda 6
 Pregunta para el Equipo 1: ¿Cómo era el título del cuento?
 Pregunta para el Equipo 2: Al final del cuento, ¿quién se puso contento por lo que había aprendido?
 En este juego reforzamos la interrogación de análisis: Preguntas explícitas e implícitas.

4  Damos un fuerte aplauso grupal y el docente anuncia a cada equipo el puntaje y actualiza la tabla de "Navegando hasta la Isla Arcoíris".



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): El docente invita al menos a tres estudiantes a presentar las producciones que dibujaron y rotularon de cómo eliminan la basura de sus casas y cerramos la clase aclarando la importancia de reciclar.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Investiga con algún familiar sobre las formas de eliminación de basuras en tu comunidad. Dibuja y escribe sobre lo que investigaste.

CUENTO: “¡La basura no es siempre basura!”



Temprano en la mañana Pipe estaba ayudando a su mamá y a su papá a limpiar el patio. Juntaron un montón de basura que pusieron en unas bolsas. Luego Pipe recogió la basura de la cocina y la sacó a la calle porque el camión de basura pasaba en la tarde. Al salir se encontró con don Benito, que estaba revisando la basura de los vecinos. Don Benito estaba bajo la sombra de un árbol separando las botellas de vidrio, los cartones, los papeles, los envases de plástico y aerosol, y los ponía en distintas bolsas.



Pipe le preguntó:
–¿Por qué colocas la basura en distintas bolsas?
–Porque las llevo a vender a las fábricas –le contestó don Benito.
–¡Ah! ¡Entonces esa basura se vuelve a usar!
–Claro, la basura contiene gran cantidad de materiales que pueden ser aprovechados, o sea, reciclados, pues es la forma más sencilla, práctica y barata de manejar la basura –le contestó don Benito.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.



-¡Qué trabajo te debe dar separar la basura!
-Sí, pero todos me podrían ayudar usando distintas bolsas para separar la basura.
-¿Y a dónde va el resto de la basura que no reciclamos?
-preguntó Pipe.
-Una parte se quema en campos baldíos, pero largan humo y cenizas que contaminan el aire.



Otras basuras van a parar a ríos y arroyos, pero ensucian el agua, matan a los peces y traen enfermedades -dijo don Benito. Pipe se sintió contento por lo que había aprendido y le dijo a don Benito que le diría a su familia. ¡Qué linda manera de ayudar a cuidar el planeta!

CLASE 2

APRENDEMOS LA B

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Visualiza o forma imágenes mentales basadas en lo que se lee y las gráficas.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real.
- Reconoce la letra b, fonema, gesto y grafema.

MATERIALES

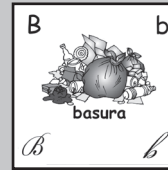
Láminas: Cuento “La basura no siempre es basura”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “La basura no siempre es basura” en algún lugar visible de la clase.
- Preparamos un cuadro de doble entrada.

- Preparamos una tarjeta con la palabra clave “basura”.



¿POR QUÉ ES IMPORTANTE RECICLAR LAS BASURAS?

¿QUÉ LES SUCEDE A LAS PERSONAS CUANDO VIVEN EN LUGARES SUCIOS?



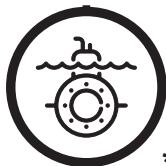
INICIO



Estudiante es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la incorporación, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Los estudiantes que obtienen buenos resultados, son aquellos que han experimentan la motivación, dentro del contexto educativo.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Reunimos a los estudiantes y solicitamos que comenten la tarea realizada sobre las formas de eliminación de basuras de su comunidad. Estimulamos a que verbalicen lo conversado con sus padres.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer el cuento “La basura no siempre es basura”. Conversarán sobre el cuento, aprenderán a identificar la letra “b”, su correspondiente sonido y gesto.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a pensar en diferentes formas de eliminación de las basuras que conocen. Alentamos a que ellos expliquen “¿Por qué es importante reciclar los desechos? y ¿Los efectos que se producen en las personas al vivir en un lugar sucio e insalubre?”. Anotamos las ideas en el cuadro de doble entrada.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.



Recuerda que “Visualizar” es el resultado de hacer conexiones y formularse preguntas, es decir, hacerse la película en la mente de lo que va sucediendo, con imágenes mentales.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Explicamos a los estudiantes que aprenderán a usar una nueva estrategia de lectura comprensiva que les ayudará a comprender mejor los textos que leerán. La que aprenderán es “Visualizar”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Invitamos a los estudiantes leer el texto en forma individual apuntando con el dedo las palabras sin segmentar las sílabas.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Aerosol: Envase utilizado para rociar en el aire sustancias.

Contaminan: Ensuciar, infectar.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos la estrategia de lectura comprensiva “Visualizar”.
- Para “Visualizar”, al término del segundo párrafo y pedimos a los estudiantes que cierren sus ojos y visualicen el texto leído, motivamos a que verbalicen lo que visualizaron en sus mentes.
- Luego, leemos desde donde Pipe pregunta: ¿Y a dónde va el resto de la basura que no reciclamos?, hasta donde don Benito le cuenta dónde tiran las basuras que no se pueden reciclar. Pedimos a los estudiantes que abran sus ojos y que verbalicen cómo se imaginaron esa escena.



Cuando visualizamos tomamos las palabras del texto y las combinamos con lo que ya conocemos y experimentamos antes, entonces, “creamos una imagen mental que da vida al texto y nos da una comprensión más profunda del texto”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Cómo clasifica don Benito las basuras?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en la que ellos piensan y sienten. “¿Qué enseñanza nos deja el cuento?”.

Acompañando con actividades de:

Conciencia fonológica:

- Modelamos el sonido de la letra “B”.

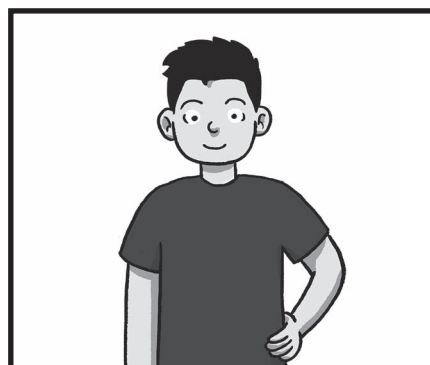
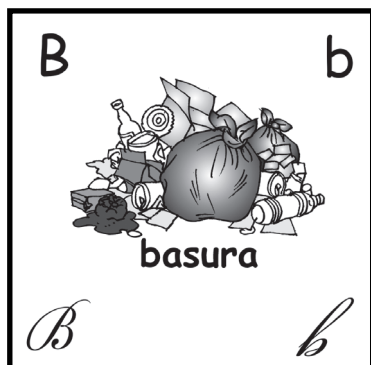


Palabra clave: Sirve de apoyo al estudiante para establecer la relación fonema/ grafema (sonido/ forma).

Ejemplo:

Abeja para la a.
Basura, para la b.
Cama, para la c.
Dedo, para la d.
Las palabras claves deben siempre ir acompañadas de su ilustración y estar permanentemente a la vista.

- Presentamos la palabra clave.
- Presentamos el gesto de la letra “b”.



- Demostramos con nuestras manos los gestos correspondientes a la sílaba “ba”.
- Pronunciamos la sílaba sin segmentar las letras, de modo que los estudiantes aprendan a leer de la misma forma en que se habla.
- Alentamos a que los estudiantes que lean nuestras manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: Ba-be-bi-bo-bu.
- Con gestos de las letras estudiadas formamos las siguientes palabras y pedimos que los estudiantes lean sus manos: Beso, bote, bota, balde, boleto, burro. Los felicitamos por los buenos lectores que son.

Escritura (Grafomotricidad):

- Modelamos en el pizarrón la forma en que se escribe la “b”.
- Pedimos a los estudiantes que en las mesas escriban con el dedo índice la letra “b”.
- Cada estudiante realiza el siguiente ejercicio.
- Escribe la letra “B” hasta completar la línea.

B

.....

.....

.....

.....

- Escribe la letra “b” hasta completar la línea.

b

.....

.....

.....

.....

- Lee y escribe.

AHORA	ANTES
Bailo.	<i>Bailaba.</i>
Pienso.	
Mira.	



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:


Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.
Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “¿Ahora o antes?”

Nº	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “¿Ahora o antes?”. Solicitamos que los estudiantes se agrupen con sus respectivos Equipos 1 y 2.
2	El docente pide a los estudiantes: “Cada vez que yo diga una palabra de ANTES se sentarán en el suelo, y cada vez que digamos una palabra de AHORA, se pararán”. Palabras de AHORA: BAILO, PIENSO, MIRA, COME, JUEGA. Palabras de ANTES: BAILABA, PENSABA, MIRABA, COMÍA, JUGABA.
3	 Finalmente agradecemos a todos por su participación y otorgamos 20 puntos al equipo con mayores aciertos y 10 puntos al otro equipo, actualizamos la tabla de puntuación. (En este juego reforzamos el ejercicio anterior de Lee y escribe).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos a los estudiantes que comenten acerca de lo que podrían hacer para cuidar el medio ambiente.
- Anotamos en un sulfito las diferentes ideas que van diciendo y las pegamos en un lugar visible de la clase.



Un docente es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza. La palabra deriva del término latino docens, que a su vez procede de docere (traducido al español como “enseñar”). El docente, en definitiva, reconoce que la enseñanza es su dedicación y profesión fundamental.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Recorta de diarios o revistas viejas cinco palabras que comiencen con la letra “b” y guárdalos para compartir al día siguiente con tus compañeros.
- Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

CLASE 3

LEEMOS UN CUENTO

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos, canción) y no literarios (texto periodístico).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce la letra b, fonema, gesto y grafema.

MATERIALES

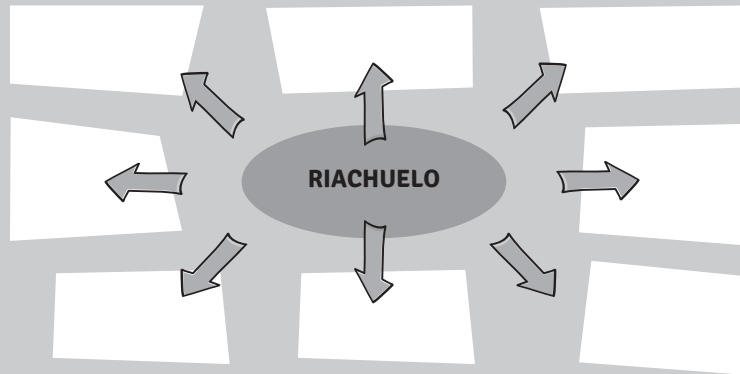
Láminas: Cuento “El bello riachuelo”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “El bello riachuelo” en algún lugar visible de la clase.
- Preparamos un papel sulfito o escribimos en el pizarrón, para escribir las hipótesis formuladas por los estudiantes.

- Preparamos un organizador gráfico con la palabra “riachuelo”.



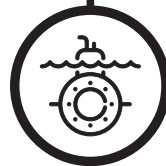
- Preparamos varios sets de sílabas móviles para formar las palabras, algunas de ellas pueden ser: Barba, bebedero, bidón, bote, burbuja.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea. Juntamos las palabras que comienzan con “b” traídas por los estudiantes. Elegimos 10 palabras para pegarlas en el pizarrón o en un lugar visible de la clase. Invitamos a los estudiantes a encerrar con un círculo la sílaba inicial de cada una de las palabras elegidas.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán el cuento “El bello riachuelo”. Aprenderán a identificar palabras con la letra “b”, utilizarán sílabas móviles.

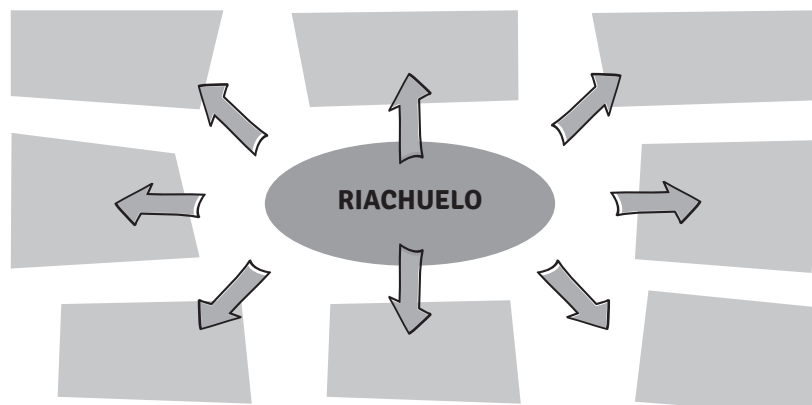


DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Alentamos a los estudiantes a observar el cuento “El bello riachuelo”.
- Dibujamos en la pizarra un organizador gráfico y solicitamos a los estudiantes que digan todas las palabras que relacionan con la palabra riachuelo. Anotamos en el organizador gráfico.





Cuando visualizamos se pueden utilizar los cinco sentidos. Es decir, al principio el docente debe guiar la imaginación del estudiante. Por ejemplo: A ver las casas, a oler las flores, a escuchar el murmullo del arroyo, y a sentir el sabor y la frescura del agua.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del cuento “El bello riachuelo”, que pegamos al inicio de la clase. Animamos a los estudiantes a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en los dibujos y el título del texto. “¿De qué creen que trata el texto? ¿En dónde se imaginan que se desarrollará la acción?”
- Anotamos en un sulfito o escribimos en el pizarrón, las hipótesis formuladas por los estudiantes para confrontarlas al término de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Explicamos a los estudiantes que en esta clase nuevamente utilizarán la estrategia de lectura “Visualizar” que consiste en crear una imagen mental que le da vida al texto y nos da una comprensión más profunda del mismo.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “El bello riachuelo”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o con una regla

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y permitimos que deduzcan el significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Reflejo: Ver su propia imagen en las aguas cristalinas.

Flojera: Desganado, apático, cansado.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Alentamos a que, en ciertos puntos de la lectura, los estudiantes cierren sus ojos y visualicen lo leído y que puedan describir lo que visualizaron.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis:

- Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones que hicieron antes de leer.
- Solicitamos que expresen si las predicciones fueron acertadas o no.
- Preguntemos: “¿El cuento se trató sobre lo que pensábamos? ¿Por qué? ¿Se realizó la acción donde nos imaginamos que se realizaría? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Por qué Felipe no hizo lo que su mamá le había encargado?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que piensan y sienten. “¿Cómo se sentirían si fuesen el río? ¿Qué harías?”.




JUEGO: “La B y sus palabras”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | N° | PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO |
|----|---|
| 1 | Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ La B y sus palabras ”. |
| 2 | Invitamos a los estudiantes a dividirse en Equipo 1 y Equipo 2. Seguidamente les entregamos un set de sílabas móviles a cada Equipo (ver en Material de apoyo) y una hoja blanca común.
Sílabas móviles: Ba, be, bi, bo, bu.
Cada equipo deberá elegir al menos 2 sílabas móviles y escribir 2 palabras con la sílaba seleccionada:
Ba: Barba.
Be: Bebedero.
Bi: Bidón.
Bo: Bote.
Bu: Burbuja.
Observación: Si no pueden escribir, motivémoslos a que respondan la consigna a través de un dibujo grupal o de forma oral. (Este juego está conectado al ejercicio de conciencia fonológica). |
| 3 |  Al finalizar aplaudimos a todos los estudiantes y los felicitamos por su participación. El docente anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla, la cual es de 20 puntos para el equipo que logre culminar primero y 10 puntos al otro equipo. |

Escritura (Grafomotricidad): Pedimos a los estudiantes que escriban en sus cuadernos las palabras formadas con las sílabas móviles. Para eso escribimos todas las palabras en el pizarrón.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Invitamos a los estudiantes a expresar lo que aprendieron el día de hoy: “¿Qué cosa fue lo que más les gustó y qué cosa les resultó difícil? ¿Por qué?”.
- ¡Estimulamos a fundamentar sus respuestas!

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Visualiza la parte que más te gustó del cuento “El Bello riachuelo”. Luego dibuja y escribe sobre lo visualizado.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CUENTO: “El bello riachuelo”



Felipe era un niño que vivía un poco lejos de la ciudad. Detrás de su casa pasaba un pequeño río de aguas claras y brillantes. En ese río nadaban muchos peces. En sus orillas crecían flores. Los animales que vivían en el lugar venían todos los días a beber agua del río. Un gran árbol muy vanidoso no se cansaba de mirar su reflejo en el agua cristalina.



Felipe siempre nadaba en las aguas tranquilas del río, jugaba con los peces, conversaba con las flores, corría con los animales y descansaba a la sombra del árbol. Cierta día la mamá de Felipe le pidió que hiciera un hoyo y que enterrara la basura de su casa. Él tenía pereza, jugar era mucho más entretenido que trabajar. Entonces tiró toda la basura en el río.



El río, que antes era limpio, bonito y de aguas claras, comenzó a quedar sucio, feo y lleno de basura. Hasta que un día uno de los peces sacó su cabeza del agua y habló: –Felipe, no hagas más eso. ¿Estás ensuciando todo el río que es un regalo de la naturaleza? ¿Dónde vas a nadar? ¿Dónde voy a vivir? ¿Qué agua van a tomar los animales?



Felipe comprendió que si quería nadar en un bello riachuelo debía comenzar a enterrar su propia basura. Con el tiempo el pequeño río volvió a quedar limpio, los peces tenían dónde vivir, los animales dónde beber y el árbol dónde mirarse, convivían en paz los humanos y la naturaleza.

CLASE 4



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

APRENDEMOS LA SECUENCIA DE LOS HECHOS

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Visualiza o forma imágenes mentales basadas en lo que se lee y las grafica.
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce la letra b, fonema, gesto y grafema.
- Identifica y escribe las letras b, f respetando su punto inicial, desarrollo y final.

MATERIALES

Láminas: Cuento “El bello riachuelo”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “El bello riachuelo” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos en un sulfito, un cuadro de doble entrada. Ejemplo gráfico: Cuadro de doble entrada.

SENTIDOS	VISUALIZACIÓN
Vista.	
Tacto.	
Olfato.	
Gusto.	
Audición.	



INICIO

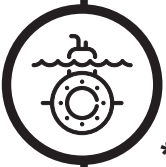


Secuencia de hechos:

Es la sucesión ordenada de hechos o imágenes de un relato.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea. Alentamos a que todos los estudiantes compartan lo que dibujaron y escribieron sobre lo que más les gustó del cuento.

Lo que vamos a aprender: Expresamos a los estudiantes que volverán a leer el cuento “El bello riachuelo”, secuenciarán los hechos del texto y harán un dictado de oraciones con palabras que contengan la letra “b”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.



Ludolecto te recuerda que parafrasear es explicar con nuestras propias palabras todo el contenido del texto.

Activando nuestros conocimientos previos: Motivamos a los estudiantes a recordar cómo comenzaba el cuento, que sucedió en el medio y como terminó el cuento. Animamos a los estudiantes a “parafrasear” los tres grandes momentos del cuento.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

- Explicamos a los estudiantes que en esta clase trabajarán la estrategia de lectura: “Visualizar”, que consiste en crear una imagen mental que le da vida al texto y nos da una comprensión más profunda del mismo.
- Alentamos a que en ciertos puntos de la lectura los estudiantes cierren sus ojos y visualicen lo leído y que describan lo que visualizaron y con el máximo de detalles.
- Utilizamos la estrategia “Conexión personal” (CP).

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en voz alta el cuento “El bello riachuelo” de la clase anterior y apuntamos cada palabra con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras leemos el cuento fomentamos la expresión de ideas surgidas a partir de la lectura.
- Para hacer “Conexiones personales” (CP) utilizamos preguntas como: “¿Cómo se sienten cuando están en un lugar lleno de basuras? ¿Por qué?”.
- Recordamos enfatizar la estrategia de lectura “Visualizar”: Una vez leído todo el cuento sobre “El bello riachuelo” se puede jugar a usar los cinco sentidos para describir cómo sienten lo que sucedió en el cuento.
- Pedimos a los estudiantes nombrar los cinco sentidos. Los anotamos en el cuadro de doble entrada que preparamos e invitamos a que imaginen que están en el lugar donde sucede el cuento y que usen sus sentidos para describir lo que van sintiendo. Comenzamos nosotros modelando con ejemplos.

Ejemplo gráfico:

SENTIDOS	VISUALIZACIÓN
Vista.	
Tacto.	
Olfato.	
Gusto.	
Audición.	

- Los felicitamos por sus aportes.



JUEGO: “¡Hola 5!”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.

Expectativa lúdica.

LISTOS.


La ambientación lúdica.

¡YA! La conformación lúdica.

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1** Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “¡Hola 5!”. Seguidamente pedimos a los estudiantes que se agrupen: el Equipo 1 y el Equipo 2.
- 2** El docente inicia el juego explicando: “Yo voy a decir uno de los 5 sentidos y ustedes deberán taparse esa parte de la cara, vamos a hacer una prueba antes de empezar”. Luego de una primera prueba, se iniciará el juego.
- 3**

Docente: Vista.
Estudiantes: (tapan sus ojos).
Docente: Tacto.
Estudiantes: (levantan los dedos de la mano).
Docente: Olfato
Estudiantes: (se tocan la nariz)
Docente: Gusto.
Estudiantes: (sacan la lengua).
Docente: Oído.
Estudiantes: (tapan sus orejas).

Para que este juego tome un dinamismo muy divertido, el docente puede ir aumentando el nivel de velocidad con que dicta los sentidos.
- 4**  El equipo que más aciertos haga llevará 20 puntos, el otro equipo 10 puntos. Finalmente agradecemos a todos por su participación, actualizamos la tabla de puntuación y damos un fuerte aplauso grupal. (Este juego está vinculado a la aplicación de la estrategia de lectura comprensiva del ejercicio anterior).

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Qué sintió Felipe con lo que le dijo el pececito?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Repartimos los cuadernos u hojas blancas para que escriban las oraciones que vamos a dictar.
- Incentivamos a los estudiantes a escribir el dictado de oraciones con palabras que contengan la letra “b”.
- Cuando dictemos vamos pronunciando los sonidos de las letras, acompañados de los gestos, sin segmentarlos de modo que los estudiantes aprendan a hacer la relación entre el sonido del habla y los grafemas.





Antes de realizar esta producción, hablamos sobre la importancia de respetar las producciones de los demás, y explicamos qué cometer errores es parte del aprendizaje. Recalamos que no se aceptará burlas.

Dictado:

1. Pipe, Nano y Lila están en el basural.
2. Pipe se pone las botas para ir al río.
3. El río tiene bastante basura.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos a los estudiantes que intercambien las producciones con el compañero que está sentado a su derecha. Pedimos a un estudiante que dicte una de las oraciones y escribimos en un sulfito.
- Sonorizamos cada palabra al escribirla para que los estudiantes identifiquen los sonidos de las palabras. Luego pedimos que los estudiantes corrijan el dictado de sus compañeros. Podemos escribir un check (✓) por cada palabra correcta y las palabras que deben ser revisadas las pueden encerrar con un círculo.
- Los felicitamos por todo lo realizado.
- Permitimos que expresen en forma oral lo que aprendieron durante la clase de hoy.
- Juntamos las producciones para leer los dictados de los estudiantes. Anotamos si los estudiantes identifican lo siguiente:
 - a. Sonidos iniciales de palabras.
 - b. Sonidos finales de palabras.
 - c. Sonidos del medio de las palabras.
 - d. Usos de palabras de usos frecuente.
 - e. Uso de mayúsculas al inicio de las oraciones.
 - f. Uso de la letra en estudio “b”.
- Esto nos permitirá identificar las fortalezas y debilidades de nuestros estudiantes. Nos preparamos para reforzar las debilidades del grado durante la semana de refuerzo.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Con ayuda de la familia encuentra etiquetas de diferentes marcas de productos cuyos nombres contengan la letra “F” (cada nombre puede tener una de las letras o ambas, también puedes recortarlos del periódico), y guárdalos para llevarlos a la escuela en la siguiente clase.
- Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

CLASE 5

IDENTIFICAMOS LA LETRA F



En esta clase recordamos los momentos más emocionantes vividos en el juego y lo que aprendimos, enfatizando que los puntajes solo están para aumentar la emoción de la aventura: “Navegando hacia la Isla arcoíris”

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos, canción), y no literarios (texto periodístico).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Relaciona sus predicciones con el contenido del texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real.
- Reconoce la letra “f”, fonema, gesto y grafema.
- Identifica y escribe las letras “f” respetando su punto inicial, desarrollo y final.

MATERIALES

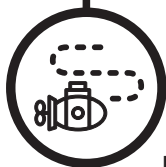
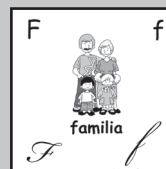
Láminas: Texto periodístico “Todos podemos ayudar”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores, y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Todos podemos ayudar” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos una tarjeta con la palabra clave “Familia”.

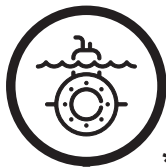


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Pedimos a los estudiantes a compartir la tarea de la clase anterior. Alentamos a que los estudiantes pasen a pegar en un gran sulfito todas las etiquetas cuyos nombres contengan la letra “f”. Los felicitamos por sus logros.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán un texto periodístico llamado “Todos podemos ayudar”. Conversarán sobre el texto periodístico, aprenderán a identificar la letra “f”, y su correspondiente sonido y gestos.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.



Ludolecto te recuerda que los textos periodísticos son aquellos cuya finalidad es informar sobre hechos y temas de interés general.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos el texto periodístico “Todos podemos ayudar” en un lugar visible de la clase.
- Invitamos a los estudiantes a conversar sobre sus experiencias durante la campaña de eliminación de criaderos del mosquito trasmisor del Dengue. “¿Qué hicieron los vecinos para eliminar los criaderos de mosquitos? ¿Cómo se sintieron?”.
- Es muy importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.



Recuerda que interrogar el texto y formulación de hipótesis: Es invitar a los estudiantes a adivinar lo que sucederá basándose en las imágenes y el título del cuento. ¿De qué creen que tratará el texto? ¿Qué tipo de texto crees que es? ¿Por qué?

Formulación de hipótesis: Invitamos a los estudiantes a observar las imágenes de texto periodístico “Todos podemos ayudar”, que pegamos en la clase. Estimulamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en las imágenes y en el título del texto.

“¿De qué creen que trate el texto? ¿Qué tipo de texto crees que es? ¿Por qué?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar durante la lectura: “Visualizar”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en voz alta el texto periodístico “Todos podemos ayudar” y apuntamos cada palabra con el dedo o una regla. Leemos en forma fluida, dándole vida al texto de modo que los estudiantes sigan la lectura con entusiasmo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y Alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Noticia: Dato que brinda información sobre algo.

Escombros: Restos, basura.

Criadero: Lugar donde se reproducen los mosquitos.

Toneladas: Medida de peso equivalente a 1.000 kilos.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos las estrategias de lectura “Conexión personal y Visualizar”.
- Utilizamos preguntas como: “¿Cómo ayudaban a la eliminación de los criaderos de los mosquitos transmisores de dengue?”.
- Para “Visualizar”: Pedimos a los estudiantes que luego de leer los dos primeros párrafos del texto periodístico cierren sus ojos y visualicen el texto leído.
- Motivamos para que verbalicen lo que visualizaron en sus mentes.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Solicitamos a los estudiantes que expresen si las predicciones fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿Trató el texto de lo que pensaron? ¿Por qué? ¿Acertaron en el tipo de texto? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Quiénes organizaron la campaña Únete a la lucha contra el dengue? ¿Cuántas camionadas de basuras se llevaron?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué enseñanza nos deja el texto?”.

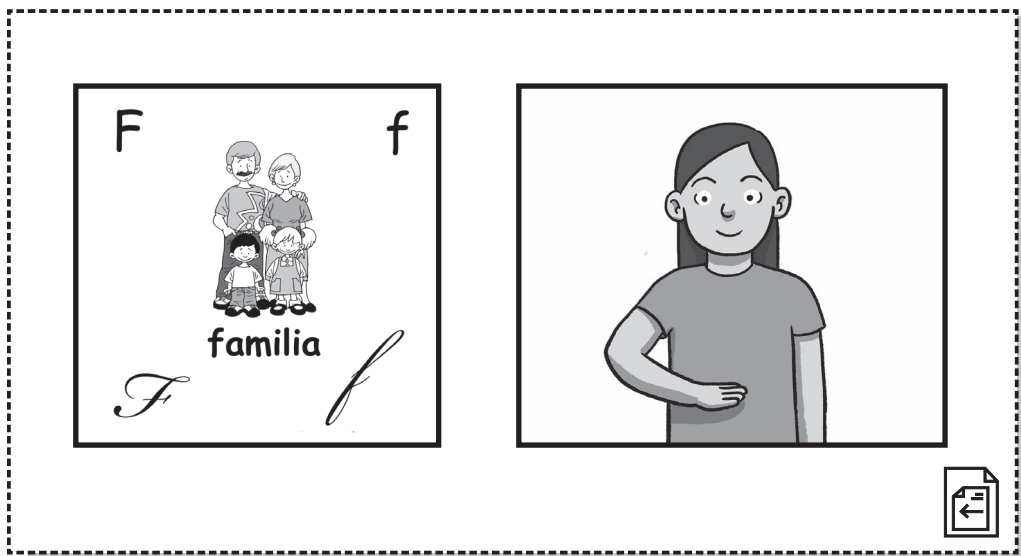
ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Presentamos la palabra clave “familia”.
- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio, enfatizando el sonido f. Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “f”, mayúscula, minúscula, cursiva mayúscula, y minúscula. Recordamos nuevamente lo que es mayúscula y minúscula.



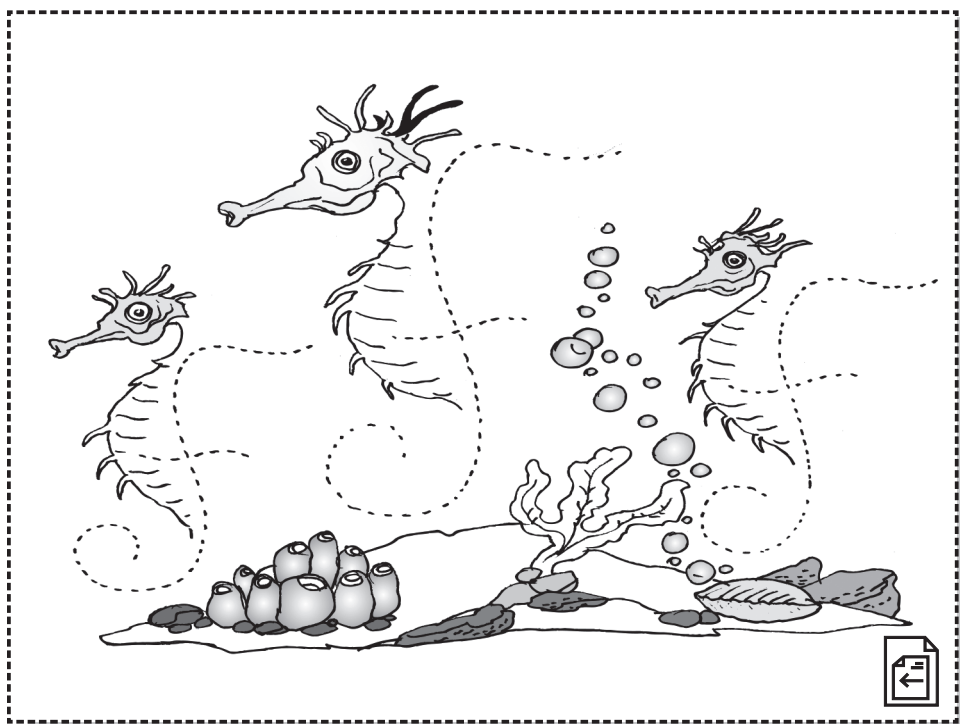
- Presentamos el gesto de la letra “f”.



- Demostramos con nuestras manos los gestos correspondientes a la sílaba “fa”.
- Alentamos a que los estudiantes lean nuestras manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: Fa-fe-fi-fo-fu.
- Con gestos de las letras estudiadas formamos las siguientes palabras y pedimos a los estudiantes leer nuestras manos: Famoso, faro, feo, fideo, Filomena, foto, fuma, fútbol.

Grafomotricidad:

- Modelamos en el pizarrón la forma en que se escribe la “f”.
- Repartimos los cuadernos u hojas blancas y enseñamos las diversas actividades de grafomotricidad.



- Escribe la letra “F” hasta completar la línea.

F

.....

.....

.....

- Escribe la letra “f” hasta completar la línea.

f

.....

.....

.....



ACTIVACIÓN LÚDICA:


PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “Limpiando la mancha”

Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Esta unidad se tratará de juegos tradicionales. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“Limpiando la mancha”**.
- 2 Pedimos que se agrupen: Equipo 1 y Equipo 2. Primero jugamos con el Equipo 1: Pedimos que hagan un círculo y elegimos a un estudiante del Equipo 2 que será el que “los toque”. El docente explica: “Limpiando la mancha” consiste en que un estudiante del equipo opuesto será el “limpiador de la mancha” y deberá perseguir a los demás estudiantes del otro equipo, es decir, tocar a alguno en el hombro, y este “tocado” debe decir: “Una basura o recipiente que sea posible criadero de mosquito”. El docente puede ir anotando lo expresado por los estudiantes.

POSIBLES CRIADEROS DE MOSQUITOS

- 3 Iniciará un integrante del Equipo 1, siguiendo a un integrante del Equipo 2. Se jugará hasta 3 veces (aproximadamente 2 minutos) por equipo. El equipo con mayor cantidad de integrantes que han “limpiado la mancha” y dichos los posibles criaderos, lleva 20 puntos, el otro equipo 10.
- 4 Seguidamente cerramos el juego, comentando cómo todos juntos podemos limpiar un lugar y dejarlo más bello si todos cooperamos, como ocurrió en el cuento “Todos podemos ayudar”.
- 5  Agradecemos a todos por la participación, hacemos un aplauso grupal y actualizamos la tabla de puntuación. (El juego está conectado con el tema texto).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Solicitamos al menos a tres estudiantes tres palabras con la letra “f”, seguidamente escribimos en el pizarrón dichas palabras.
- Los felicitamos por la actitud positiva demostrada en el desarrollo de la clase.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Cuenta el cuento “Todos podemos ayudar” a alguien de tu familia.
- Dibuja y escribe como puedas acerca de lo que hace tu familia para eliminar los mosquitos.

TEXTO PERIODÍSTICO: “Todos podemos ayudar”



Un día sábado en la mañana estaba la familia de Lila sentada en la sala. La mamá preparaba el mate, Lila jugaba con su muñeca y el papá leía el diario.
–Ven, Lila, mira, te voy a leer una noticia importante –dijo el papá.
–¿De qué se trata?
–preguntó la niña.
–Siéntate y escucha la noticia
–respondió el papá.

Última hora, martes 11 de marzo 2008.

En Ciudad del Este limpian toneladas de escombros con criaderos de mosquitos del dengue.

La Campaña “Únete a la lucha contra el dengue”, realizada por la Universidad Nacional del Este y los vecinos de los barrios San Juan, Carolina y María Auxiliadora, destruyó 180 toneladas de criaderos de mosquitos del dengue. Trabajaron 18 camiones recolectores de basura que sacaron 30 camionadas de basura. Recogieron botellas de plásticos y de vidrio, latas, papeles, vehículos viejos, neumáticos, recipientes llenos de restos de agua donde crecían los mosquitos. La Municipalidad de Ciudad del Este prometió cortar los pastizales de los terrenos baldíos para evitar los focos de mosquitos del dengue.

Gracias a este trabajo los casos de dengue bajaron de 5 casos al día a 1 al día. Si todos los barrios se organizaran y limpian los patios y terrenos baldíos, estarían ayudando a combatir esta terrible enfermedad.

–¡Qué linda noticia, papá! Nosotros podríamos hacer lo mismo con las familias de nuestro vecindario. Vamos a hablar con los vecinos –dijo Lila.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 6



Ludolecto te recuerda que los textos periodísticos: Son medios de comunicación que sirven para proporcionar información y para lograrlo se emplean diversos géneros, es decir diferentes tipos de texto.

INICIAMOS CON LA CAMPAÑA DE RECICLAJE

CAPACIDADES

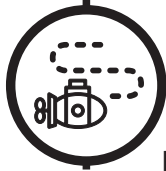
- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos, canción) y no literarios (texto periodístico).
- Reconoce diferentes tipos de textos identificando su estructura.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Identifica características de los diferentes tipos de textos a partir de las portadas, contratapa, ilustraciones, títulos, la tipografía, las palabras conocidas y el formato: Texto periodístico: Lectura informativa referente a la eliminación de los criaderos del mosquito transmisor del dengue.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Visualiza o forma imágenes mentales basadas en lo que se lee y la gráfica.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.

MATERIALES

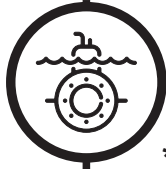
Láminas: Texto periodístico “Todos podemos ayudar”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea de la clase anterior. Alentamos a que socialicen lo conversado con sus padres acerca de lo que hacen en su casa para eliminar los mosquitos.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer el texto periodístico “Todos podemos ayudar”. Conversarán sobre el texto periodístico, iniciarán la organización de una campaña de reciclaje y escribirán mensajes referentes al cuidado del ambiente.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Pegamos el texto periodístico “Todos podemos ayudar” en un lugar visible de la clase. Pedimos a los estudiantes que recuerden el inicio, desarrollo y el final del texto periodístico, animamos a verbalizar en forma secuenciada los hechos del relato.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexión personal” y “Visualizar”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en voz alta dando vida al texto de modo que los estudiantes sigan la lectura con entusiasmo y apuntamos cada palabra con el dedo o una regla.

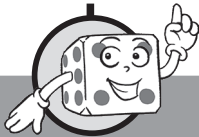
Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Campaña: Tarea o acción que se realiza en conjunto con muchas personas.

Pastizales: Lugar con pastos muy altos.

Foco: Sitio o lugar donde se hallan las larvas de los mosquitos.



Ludolecto te recuerda que los periodistas informan sobre la realidad de distintas formas. A través de las noticias narran los acontecimientos recientes, se caracteriza por ordenar la información en forma decreciente, es decir, los datos de mayor interés se presentan al comienzo con el fin de captar la atención de los lectores.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Estimulamos a los estudiantes a continuar haciendo conexiones personales durante la lectura.
- A medida que leemos aplicamos la estrategia de la lectura “Visualizar”. Después de leer los dos últimos párrafos del texto pedimos a los estudiantes que cierren sus ojitos y visualicen lo expresado en el texto.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Quiénes cortarán los pastizales?”.
- Formulamos preguntas valóricas cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué piensan de la campaña realizada por la Universidad Nacional del este y los vecinos del barrio? ¿Por qué?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Organizando la campaña de reciclaje.
- Conversamos con los estudiantes sobre la importancia de la correcta eliminación de las basuras y las diferentes formas para reutilizar las basuras:
- Invitamos a formar grupos de 4 integrantes para que conversen acerca de las cosas que ellos podrían realizar en la escuela para colaborar en el aprovechamiento de las basuras o reciclaje. “Proponemos a los estudiantes la idea de realizar una campaña de reciclaje en la escuela, con el apoyo de toda la familia escolar”. Algunas ideas que podríamos sugerir son:
 - a. Poner 4 cajas de cartones grandes en 2 puntos diferentes de la escuela para el reciclaje de envases de plástico, envases de vidrio, latas y papeles.
 - b. Hacer carteles o afiches para que en la escuela todos colaboren en la campaña de reciclaje.
 - c. Explicar la campaña de reciclaje durante el momento de la formación de la escuela.
 - d. Hacemos un listado de los materiales que van a necesitar para dicha campaña. Anotamos todo lo que los estudiantes van aportando.
 - e. Anotamos los nombres al lado de los materiales que te comprometes a traer para la campaña de reciclaje.



ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLES
Cajas de reciclajes en dos puntos diferentes de la escuela.	8 cajas de cartón.	
Forrar cajas de cartón con colores. Color amarillo reciclaje (latas y residuos plásticos). Color verde reciclaje (vidrio y botellas). Color rojo reciclaje (basura peligrosa).	Cartulinas roja, verde, azul y amarilla; pegamento; tijeras; bolsas de plástico para las cajas de reciclaje.	
Hacer rótulos para las cajas de reciclaje.	Cartulina y marcador negro.	
Carteles para anunciar el reciclaje de basuras.	Hojas blancas; marcadores negros; lápices de colores; cinta adhesiva ancha.	



JUEGO: “El semáforo del reciclado”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

N°

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“El semáforo del reciclado”**. Se separan los dos Equipos 1 y 2, establecidos al inicio de la unidad. Seguidamente escribimos tres círculos y los pintamos con rayas gruesas de colores: ROJO, VERDE Y AMARILLO, con tiza en el suelo.


Ejemplo gráfico:

 - Color rojo reciclaje (basura peligrosa, como insecticidas).
 - Color verde reciclaje (vidrio).
 - Color amarillo reciclaje (latas y plásticos).

Son importantes utilizar ejemplos simples, repasar qué tipo de basura representa cada color y luego empezar el juego.
- 2 Seguidamente, el docente indica: “Formarán dos filas, Equipo 1 y Equipo 2, y cuando yo diga una palabra u oración, de a tres estudiantes, deben irse al círculo que corresponda, pero tengan en cuenta que jugarán por turnos, primero el Equipo 1 y luego el Equipo 2”.

Códigos a utilizar:

 - “Si yo digo: ¡Insecticida!, van a irse de a tres estudiantes al círculo ‘rojo’ de basuras peligrosas”.
 - “Si yo digo: ¡Botella de vidrio!, van a irse de a tres estudiantes al círculo ‘verde’ de basura de vidrio”.
 - “Si yo digo: ¡Latitas!, van a irse de a tres estudiantes, al círculo ‘amarillo’ de latas y reciclajes.

Para que este juego tome un dinamismo más divertido, el docente puede ir aumentando el nivel de velocidad de mención de los tipos de basura.
- 3  Se otorgan 20 puntos al equipo que tenga mayor acierto del círculo correspondiente. Se actualiza la tabla de puntuación y damos un fuerte aplauso a todos por su participación. (Este juego está vinculado al tema de la clase).

Escritura (Grafomotricidad):

- Hacemos carteles que inviten a los estudiantes de la escuela a reciclar papeles (color azul), latas, vidrios y envases plásticos.
- Nosotros podemos hacer un cartel con letras grandes y llamativas e ilustrarlo. El cartel puede decir: ¡A reciclar que el ambiente queremos cuidar!
- Repartimos hojas para que escriban e ilustren su cartel.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Reunimos a los estudiantes e invitamos a compartir sus carteles y explicarlos.
- Juntamos los carteles para que sean entregados a cada grado durante la formación.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Comparte con tu familia lo que aprendiste acerca de lo que significa reciclar. Escribe una oración con la palabra reciclar y dibuja lo que sucede en la oración.

CLASE 7

¡CANTAMOS UN RAP DEL RECICLADO!

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

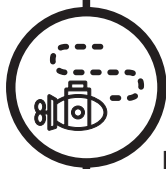
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber al respecto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre el texto y el mundo real.
 - Visualiza o forma imágenes mentales basadas en lo que se lee y la gráfica.
 - Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
 - Identifica y escribe las letras f respetando su punto inicial, desarrollo y final.

¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la canción “A reciclar” en un lugar visible de la clase.
- Preparamos sílabas móviles con estas palabras: familia, elefante, enfermo, feo, fideo, foto, fuma, para conciencia fonológica. (Ver ejemplo de sílabas móviles en el Material de apoyo).

MATERIALES

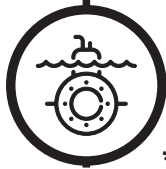
Láminas: Cuento “A reciclar”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea de la clase anterior. Alentamos a los estudiantes a que lean las oraciones y compartan sus dibujos con el compañero que está sentado a su derecha. Los felicitamos por sus logros.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase aprenderán la canción “A reciclar”, elaborarán los basureros y los rótulos del mismo. Leerán y escribirán palabras con la letra “f”.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Conversamos con los estudiantes sobre todo lo que aprendimos en las clases anteriores acerca de lo que hay que hacer con la basura. También preguntamos: “¿Hay cosas que se tiran al basurero pero que se pueden utilizar de nuevo?” (frascos, botellas, cartón, etc.).

Formulación de hipótesis:

- Leemos el título de la canción y conversamos con los estudiantes sobre lo que les sugiere. Preguntamos: “¿De qué creen que trate este texto? ¿Por qué?”.
- Anotamos las hipótesis en el pizarrón para confrontarlos después de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Conexión personal”, “Conexión texto a texto” y “Visualizar”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Invitamos a los estudiantes leer con nosotros la canción al ritmo de rap en forma individual e ir apuntando con el dedo las palabras sin segmentar las sílabas.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Leemos nuevamente la canción, a medida que leemos conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y permitimos que expresen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Desequilibrio: Desbalancear, desajustar, descomponer.

Conciencia: Tener conocimiento de algo.

Envase: Recipientes, latas, botellas.

Causar: Producir, ocasionar algo.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- A medida que vamos leyendo aplicamos algunas de las estrategias de lectura.
- Para hacer “Conexión personal”, preguntamos: “¿Dónde suelen tirar las basuras que hay en tu casa?”. Cuéntanos de esa experiencia.

- Para hacer “Conexión texto a texto”, converse con los estudiantes acerca de “¿Qué otro texto que hemos leído se parece a este texto? ¿En qué se parecen?”.
- Pedimos que luego de leer las dos primeras estrofas cierren sus ojitos y visualicen lo que la canción expresa. Motivemos a que verbalicen lo visualizado. Repetimos lo mismo casi al final del texto.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Solicitamos a los estudiantes que expresen si las predicciones fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿La canción se trató sobre lo que pensábamos? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta “¿Qué evita el reciclado de basuras? ¿En que se convertiría tu casa, tu barrio o tu escuela si las basuras no se reciclaran?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:



Las letras y sílabas móviles permiten que en forma lúdica los estudiantes armen palabras y oraciones. El proceso de componer y descomponer palabras fomenta la fluidez lectora. El docente debe dar el tiempo suficiente para que jueguen y manipulen libremente las sílabas y palabras que van formando. De esa manera, a medida que formen nuevas palabras los invitamos a leerlas sin segmentar las sílabas.



Conciencia fonológica:

- Entregamos a cada grupo un sobre con las sílabas y letras móviles preparadas por nosotros previamente.
- Invitamos a los grupos a formar 4 palabras que contengan la letra “f” Ejemplo: Familia, elefante, enfermo, feo, fideo, foto, fuma.
- Anotamos las palabras en el pizarrón e invitamos a los estudiantes a leerlas enfatizando el sonido de la letra en estudio.

Escritura (Grafomotricidad):

- Invitamos a los estudiantes a formar los grupos de trabajo del día anterior.
- Explicamos la forma de realizar cada basurero con su respectivo rótulo.
- Color amarillo reciclaje (latas y residuos plásticos): Botellas, envases de productos alimenticios o bolsas.
- Color verde reciclaje (vidrio y botellas): Botellas de bebidas de vidrio, envases de refrescos de vidrio.
- Color rojo reciclaje (basura peligrosa): Este tipo de color no utilizaremos.

NUEVOS ELEMENTOS QUE AGREGAREMOS

1. **Color azul (papel y cartón):** El color azul identifica al papel y al cartón procedentes de cajas o envases de alimentos. En él se deben depositar, entre otros, periódicos, revistas, papeles de envolver o folletos publicitarios.

2. **Basura orgánica:** Alimentos varios, restos.



JUEGO: “¡La segunda oportunidad! ‘El semáforo del reciclado’”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

N°

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO


- 1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**El semáforo del reciclado**”. Se separan los dos Equipos 1 y 2, establecidos al inicio de la unidad. Seguidamente escribimos tres círculos y los pintamos con rayas gruesas de colores: ROJO, VERDE Y AMARILLO, con tiza en el suelo. Ejemplo gráfico:

 - Color rojo reciclaje (basura peligrosa como insecticidas).
 - Color verde reciclaje (vidrio).
 - Color amarillo reciclaje (latas y plásticos).

Son importantes utilizar ejemplos simples, repasar qué tipo de basura representa cada color y luego empezar el juego.
- 2 Seguidamente, el docente indica: “Formarán dos filas, Equipo 1 y Equipo 2, y cuando yo diga una palabra u oración, de a tres estudiantes, deben irse al círculo que corresponda, pero tengan en cuenta que jugarán por turnos, primero el Equipo 1 y luego el Equipo 2”.

Códigos a utilizar:

 - “Si yo digo: ¡Insecticida!, van a irse de a tres estudiantes al círculo ‘rojo’ de basuras peligrosas”.
 - “Si yo digo: ¡Botella de vidrio!, van a irse de a tres estudiantes al círculo ‘verde’ de basura de vidrio”.
 - “Si yo digo: ¡Latitas!, van a irse de a tres estudiantes al círculo ‘amarillo’ de latas y reciclajes.

Para que este juego tome un dinamismo más divertido, el docente puede ir aumentando el nivel de velocidad de mención de los tipos de basura.
- 3  Se otorgan 20 puntos al equipo que tenga mayor acierto del círculo correspondiente. Se actualiza la tabla de puntuación y damos un fuerte aplauso a todos por su participación. (Este juego está vinculado al tema de la clase).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Invitamos a los estudiantes a cantar el rap del reciclaje.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Escribe tres oraciones con las siguientes palabras: Familia, foto, Fátima.

Fuente: Autoras Velinda Paredes Arsenia Medina
Adaptación.

CANCIÓN: “¡A reciclar!”



(Ritmo de rap)

El patio de la casa
tú debes de cuidar
¡No tires basuras
en cualquier lugar!

Papeles y cartones
se pueden reciclar
vidrios y envases
volvamos a utilizar.

¡Si tiras la basura
en vez de reciclar
todo un desequilibrio.
¡Podrías tu causar!

Tomemos ya conciencia
de lo que va a pasar.
Ayudemos toditos.
¡Pongámonos a reciclar!

CLASE 8

DÍA DE: ¡DICTADO!

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.
- Reconoce correspondencia entre las letras y los sonidos.

INDICADORES

- Visualiza o forma imágenes mentales basadas en lo que se lee y la grafica.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.
- Identifica y escribe la letra “f” respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Reconoce la letra “f”, fonema, gesto y grafema.

MATERIALES

Láminas: Canción “A reciclar”, papeles sulfitos, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la canción “¡A reciclar!” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos en el pizarrón o en un sulfito un cuadro de doble entrada para realizar la visualización.

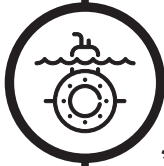
SENTIDO	VISUALIZACIÓN
Vista	
Tacto	
Olfato	
Gusto	
Oído	



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir y a leer las oraciones de la tarea, las anotamos en el pizarrón. Luego invitamos a los estudiantes a leer las oraciones. Los felicitamos por lo realizado.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a cantar la canción “A reciclar”. Escribirán al dictado palabras con la letra en estudio.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Pedimos a los estudiantes que canten todos juntos el rap “A reciclar” aprendido en la clase anterior.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Visualizar”, que consiste en crear una imagen mental de lo que va sucediendo en el texto.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Pegamos el texto de la canción “A reciclar” de la clase anterior, en el área de reencuentro. Leemos toda la canción con los estudiantes. Mientras vamos leyendo apuntamos las palabras con el dedo o una regla.



Estudiante es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la incorporación, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Los estudiantes que obtienen buenos resultados, son aquellos que han experimentan la motivación, dentro del contexto educativo.



Las visualizaciones ayudan a que el estudiante descubra algunas ideas que se encuentran implícitas en el texto, es decir, no están escritas directamente pero que se entienden tras leer y observar todo lo escrito en el texto.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- A medida que vamos leyendo aplicamos la estrategia de lectura: “Visualizar”.
- Se puede jugar a usar los cinco sentidos para describir cómo sienten, lo que sucedió en la canción. Invitamos a imaginar que están en el lugar que se menciona en la canción y que usen sus sentidos para describir lo que van sintiendo. Comenzamos nosotros modelando.

Ejemplo:

SENTIDO	VISUALIZACIÓN
Vista	
Tacto	
Olfato	
Gusto	
Oído	

- Pedimos a los estudiantes que verbalicen sus visualizaciones atendiendo un solo sentido.



Un docente es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza. La palabra deriva del término latino docens, que a su vez procede de docere (traducido al español como “enseñar”). El docente, en definitiva, reconoce que la enseñanza es su dedicación y profesión fundamental. Por lo tanto, sus habilidades consisten en enseñar de la mejor forma posible al estudiante.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué las autoras habrán escrito este texto?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):



- Repartimos a los estudiantes los cuadernos u hojas blancas para que escriban las oraciones con palabras que contengan la letra “f”.
- Cuando dictamos vamos pronunciando los sonidos de las letras, acompañados de los gestos.

- Dictado:
 - a. Felipe tira la basura.
 - b. Lila toma fotos del basural.
 - c. El humo enferma a las personas.
 - d. Mi familia limpia la fuente de agua.



JUEGO: "1, 2, 3, miro la F"

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 El docente pide a los dos equipos que se agrupen para jugar un juego muy divertido, llamado: "1, 2, 3, miro la F".
- 2 El docente se tapaná los ojos con la mano y pedirá a los estudiantes que se mezclen dentro de la sala de clases y dirá: "1, 2, 3, miro la F" y apuntará hacia alguna dirección. Si es la dirección donde está un miembro del Equipo 1, los mismos deberán responder. Si es la dirección donde está un miembro del Equipo 2, los mismos deberán responder. Cada Equipo tiene la opción de decir: PASO, si los mismos no logran responder.
- 3 Cada equipo deberá decir una palabra con una de las sílabas: FA - FE - FI - FO - FU.

1, 2, 3, MIRO LA F

Fa

Fa

Fe

Fe

Fi

Fi

Fo

Fo

Fu

Fu

4



El equipo que logre decir más palabras llevará 20 puntos y se dará 10 puntos al otro equipo. Damos un fuerte aplauso a todo el grado por su participación. (En este juego reforzamos el aprendizaje de las sílabas FA - FE - FI - FO - FU). Se actualiza la tabla de puntuación y damos un fuerte aplauso a todos por su participación.



CIERRE



Los estudiantes se coevalúan con el fin de identificar sus aciertos y debilidades de una manera formativa. Es decir, para que se hagan conscientes de la relación fonema-grafema.



Recalcamos que al corregir el trabajo de los compañeros/as no se deben hacer comentarios negativos y que cometer errores es parte del proceso de aprendizaje.

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Invitamos a los estudiantes a compartir la actividad realizada con el compañero que está sentado a su derecha. Luego pida que los estudiantes corrijan la producción de sus compañeros, mirando las palabras desde el pizarrón.
- Permitimos que expresen en forma oral lo que aprendieron durante la clase de hoy.
- Juntamos los cuadernos u hojas de las producciones para leer los dictados de los estudiantes.
- Anotamos si los estudiantes identifican lo siguiente:
 - a. Sonidos iniciales de palabras.
 - b. Sonidos finales de palabras
 - c. Sonidos del medio de las palabras.
 - d. Uso de palabras de uso frecuente
 - e. Uso de mayúsculas al inicio de las oraciones.
 - f. Uso de la letra en estudio de la letra “f”.
- Esto le permitirá identificar las fortalezas y debilidades de nuestros estudiantes.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Con ayuda de la familia, haz un dibujo del Planeta Tierra.

CLASE 9



Ludolecto te recuerda que nos encontramos en ¡la última clase de la unidad 8! Aquí encontraremos la evaluación de la unidad y sería bueno comentar acerca del final de la tabla de puntajes del juego: “Viajando hacia la Isla Arcoíris”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

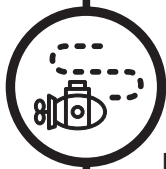
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder o lo que les gustaría saber al respecto.
- Expresa ideas con coherencia y secuencia relacionadas al tema tratado.
- Rotula elementos de su dibujo como pueda escribirlo.

MATERIALES

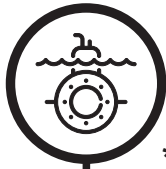
Láminas: Cuento “La Tierra se enfermó”, papeles sulfito, pinceles o marcadores y hojas blancas.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir sus dibujos del planeta tierra con el compañero de su derecha. Los felicitamos por la tarea realizada.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy realizarán diferentes actividades para ver todo lo que han aprendido durante la unidad.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Pegamos el cuento “La Tierra se enfermó”. Leemos el título del cuento y alentamos a los estudiantes a hacer sus predicciones acerca del contenido del mismo. Preguntamos: “¿De qué creen que trata el cuento? ¿Qué creen que le sucedió a la tierra? ¿Qué habrá enfermado a la tierra?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Predecir”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “La Tierra se enfermó”. Mientras leemos apuntamos con el dedo o una regla cada palabra del texto.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Alentamos a los estudiantes a que hagan predicciones a medida que van leyendo el cuento. “¿Qué creen que sucederá a continuación?”.

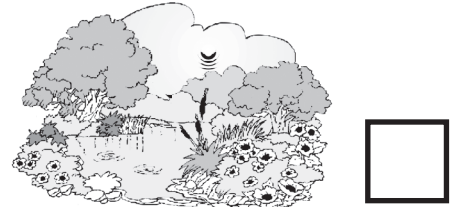
Evaluando lo aprendido:

- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 8.
- Expresamos que van a realizar actividades de comprensión del cuento leído y otras actividades. Para demostrar lo que aprendieron durante esta unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad.
- Damos el tiempo necesario para que los estudiantes completen cada ejercicio.

EVALUACIÓN FINAL

- A.** Recuerda el cuento que te leyó el docente y realiza las siguientes actividades.
1. Escribe 1 en la escena que sucedió primero, escribe 2 en la escena que sucedió después, escribe 3 en la escena siguiente y 4 a lo que sucedió al final.









2. Completa con los números que corresponde. ¿Cómo se sintieron los personajes al final del cuento?

..... tierra	1. apenada. 2. sana. 3. enferma.
..... personas	1. preocupadas. 2. miedosas. 3. alegres.

- B.** Escucha el título de los textos que ya han leído. Piensa y responde Sí, si el texto hace Conexión texto a texto con el cuento “La Tierra se enfermó” o No si no hace Conexión texto a texto.

a. Todos podemos ayudar

b. Las hormigas

c. ¡A reciclar!

C. Observa el dibujo. Escribe una oración para cada dibujo.



.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

D. Observa los dibujos y para con la palabra que corresponde.

Familia



Basurero.



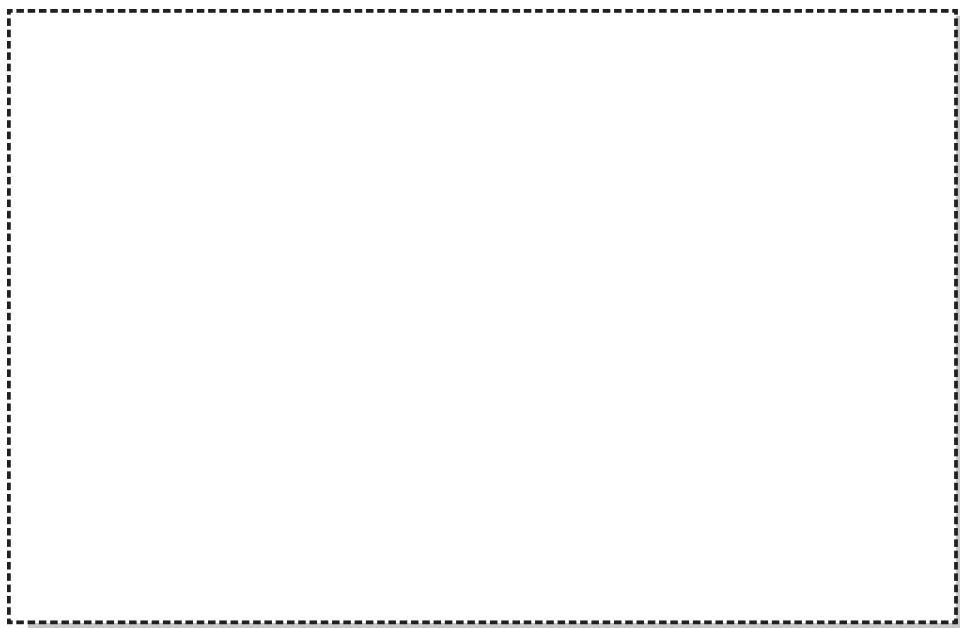
Foto.



E. Lee el texto y dibuja lo que te indica.

En el fondo del mar
hay fiestas por montones.
bailan pulpos y tortugas,
ríen todos los delfines
Filemón el tiburón
y su risa tan hermosa
es el rey de la fiesta.

F. Dibuja y escribe lo que más te gustó de la campaña de reciclaje.



.....

.....

.....

.....

.....



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Al término juntamos las evaluaciones y pedimos a los estudiantes que comenten cómo se sintieron. Los felicitamos.
- Permitimos que expresen lo que más les costó aprender de la unidad y ¿por qué?

CUENTO: “La Tierra se enfermó”



La Tierra estaba enferma. Hacía tiempo que venía sintiéndose mal, pero nadie se había dado cuenta de ello. Todos seguían usándola sin ver que cada día estaba peor. El humo de las fábricas la molestaba y le producía fuertes estornudos que hacían entrar en erupción a los volcanes dormidos. Pero lo más grave ocurría cuando tenía tos. Cada vez que tosía todo temblaba y se derrumbaban hasta los edificios más grandes.



Nadie se ocupaba de ella. Eso la ponía muy triste. Para consolarse miraba hacia las estrellas, pero el aire sucio casi no le permitía verlas. Entonces se ponía a llorar en silencio y sus lágrimas hacían crecer arroyos, los lagos y los ríos que se desbordaban. Esto sucedía cada vez más seguido. Hasta que un día los hombres por fin decidieron averiguar por qué sucedía todo esto. Científicos de todo el mundo se reunieron y luego de analizar la Tierra llegaron a la siguiente conclusión: “La Tierra tiene un problema respiratorio a causa del aire contaminado”.



Todos comprendieron la gravedad del problema y el mundo entero se puso a limpiar y cuidarla. En las chimeneas de las fábricas y en los escapes de los automóviles se colocaron filtros que evitaban ensuciar el aire. También se empezó a reutilizar las basuras. La Tierra empezó a sentirse mejor. –El alivio durará poco –dijeron los sabios–. Necesitamos plantas que limpien el aire. Por todas partes se veía a hombres, mujeres y niños/as sembrando patios, jardines, parroquias, escuelas, plazas y calles.



Pronto las semillas empezaron a brotar. Había plantas por todas partes. Todo era verde, verde, verde. Los estornudos se fueron espaciando y la respiración de la Tierra mejoró. –¡Resultó, resultó! –dijeron todos muy contentos. La Tierra sonreía feliz, pero de vez en cuando, con una leve tosecita, icof, cof, recordaba a los hombres que debían seguir cuidándola.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

ESCALA DE EVALUACIÓN

El docente puntuará cada ejercicio según considere. Presentamos una escala con el nivel de exigencia del 70% como referencia para la puntuación de la evaluación final.

- Puntaje mínimo ideal: 16 puntos (70% es igual a 2 en una escala del 1 al 5).
- Puntaje máximo ideal: 23 puntos. (100% es igual a 5 en una escala del 1 al 5).
- Una manera rápida de distribuir el puntaje es:
 1. Dividir el total de puntos máximos esperados (23) con la cantidad de ejercicios disponibles en la evaluación.
 2. Atribuir más puntos a los ejercicios con más indicadores presentados.

NIVEL DE EXIGENCIA 70%

Puntaje	23	22	21	20	19
Puntaje de logro	100%	96%	91%	87%	83%

Puntaje	18	17	16	15	14
Puntaje de logro	78%	74%	70%	65%	61%

Puntaje	13	12	11	10	9
Puntaje de logro	57%	52%	48%	43%	39%

Puntaje	8	7	6	5	4
Puntaje de logro	%	%	%	%	%

Puntaje	3	2	1
Puntaje de logro	%	%	4%



**MATERIAL
DE APOYO**

LETRAS Y SÍLABAS MÓVILES

a

a

a

a

e

e

e

e

i

i

i

i

o

o

o

o

u

u

u

u

b

b

b

b

b

b

b

b

b

b

b

b

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

ba ba ba ba

be be be be

bi bi bi bi

bo bo bo bo

bu bu bu bu

fa

fa

fa

fa

fe

fe

fe

fe

fi

fi

fi

fi

fo

fo

fo

fo

fu


fu

fu

fu



NOTAS



A series of horizontal dotted lines for writing notes.



UNIDAD 9

PLANTEMOS UN HUERTO
DIFERENTE

CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Relaciona su experiencia previa con el texto que va leyendo para elaborar conclusiones e identifican el sentido del texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce las letras j, v y z: Fonema, gesto y grafema.

MATERIALES

Láminas: Cuento “El tesoro del jardinero”, pinceles o marcadores, papeles sulfito y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “El tesoro del jardinero” en algún lugar visible de la clase.

- Preparamos una tarjeta con la palabra clave “jardinero”.



- Preparamos un cuadro de doble entrada.

¿QUÉ SABEN DE LOS HUERTOS?

¿QUÉ QUEREMOS SABER SOBRE LOS HUERTOS?



INICIO



Comentamos a los estudiantes que volverán a utilizar las estrategias de lectura: Conexiones personales, Conexiones texto a texto. Visualizar y Sintetizar. Aprenderán a identificar el sonido, el gesto y las letras “j”, “v” y “z”. Además realizar un pequeño huerto escolar.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos a los estudiantes que recuerden todo lo aprendido en la unidad anterior. Solicitamos a tres estudiantes que vayan explicando a los demás compañeros.

Lo que vamos a aprender:

- Comentamos a los estudiantes que hoy van a leer un cuento llamado “El tesoro del jardinero”. Identificarán el tema de la lectura. Además, van a reconocer la letra “j” en diferentes palabras con la misma letra.
- Explicamos a los estudiantes que hoy van a comenzar una nueva unidad llamada ¡Plantemos un huerto!



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Preparamos el cuadro de doble entrada y pedimos que los estudiantes expresen todas las ideas que tienen sobre una huerta y qué les gustaría saber sobre ella.

Formulación de hipótesis:

- Leemos el título del cuento “El tesoro del jardinero”. A partir del título, estimulamos a los estudiantes a predecir lo que sucederá. Preguntamos: “¿De qué se tratará el texto?”.
- Anotamos en el pizarrón las hipótesis formuladas, para confrontarlas al término de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexión personal”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “El tesoro del jardinero” con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto, conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Revelar: Manifestar, decir declarar.

Fallecer: Morir.

Remove: Volver a mover, escarbar.

Labrado: Trabajar la tierra, cultivar, cavar, remove

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos algunas de las estrategias de lectura: “Conexión personal” (CP).
- Leemos hasta el tercer párrafo y preguntamos: “¿Alguna vez han plantado algo en su jardín o en el huerto?”

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis:

- Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones antes de leer el texto. “¿Se trató de lo que pensaban que se trataría? ¿Por qué?”.
- Confrontamos con las predicciones anotadas en el pizarrón.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Qué cultivaba el jardinero en esas tierras tan buenas?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Te gustaría plantar un huerto? ¿Por qué?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:



Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! **Observación:** Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

N°	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	Invite a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “El jardín” .
2	<p>Querido docente, para este juego necesitaremos dos ramas de árboles, una más larga que la otra.</p>  <p>Pedimos a los estudiantes que formen una fila de forma ordenada. Mencionamos que haremos nuevos equipos, y para esto decimos a los estudiantes que tendrán que escoger solo una rama de nuestra mano. Decimos que los que sacaron la rama corta, se coloquen a la derecha (Equipo 1). Y los que sacaron la rama larga a la izquierda (Equipo 2). (El docente debe tratar de equiparar en cantidad de los equipos). Estos equipos se mantendrán a lo largo de la unidad 9, salvo consideración distinta del docente.</p>
3	El docente explica el juego: “Un jardinero necesita que lo ayudemos con su huerta, ya que no sabe diferenciar las palabras que comienzan con la letra ‘J’”. Ambos equipos deberán sentarse en el piso cada vez que digamos la palabra con la “J”, y cuando mencionamos palabras no tengan “J” deberán mantenerse parados.
4	Ejemplos de cómo ir citando palabras: HELECHO (parados), JAZMÍN (sentados), ROSA (parados), MARGARITA (parados), JARRA (sentados), CLAVEL (parados).
5	El equipo con la mayor cantidad de integrantes que lograron seguir correctamente las indicaciones de permanecer parados y sentados, lleva 20 puntos, y el otro equipo 15 puntos.
6	 <p>Damos un fuerte aplauso grupal y anunciamos el puntaje, actualizando la tabla de “Navegando hacia la Isla Arcófris”. (En este juego reforzamos el reconocimiento de la letra “J”).</p>

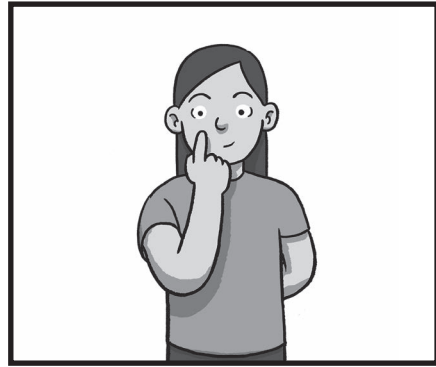
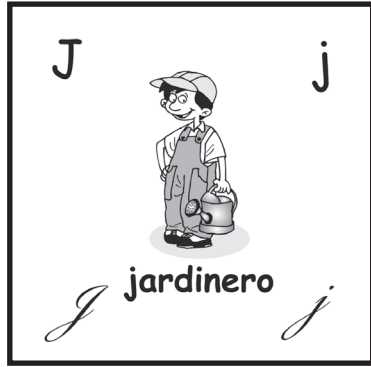


Palabra clave: Al demostrar una letra, debemos recordar que siempre se debe enfatizar el sonido de la letra en estudio y no el nombre de la misma. Pronunciamos las letras con las vocales sin segmentar las mismas. Apoyamos este proceso utilizando los gestos de las letras.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Palabra clave.
- Presentamos la palabra clave “jardinero”.



- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra de estudio, enfatizando el sonido “j”.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “j” mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Enseñamos el gesto de la letra “j”.

Escritura (Grafomotricidad):

- Escribe la letra “J” hasta completar la línea.

J

.....

.....

.....

.....

- Escribe la letra “j” hasta completar la línea.

j

.....

.....

.....

.....



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Invitamos a los estudiantes a decir palabras que comiencen con la sílaba “Ja”.
- Primeramente, damos un ejemplo: “jaaardín”, estirando la palabra para que los estudiantes logren predecir (“adivinar”) el sonido de la misma y completarla.
- Seguidamente los felicitamos por la predisposición demostrada durante la clase.

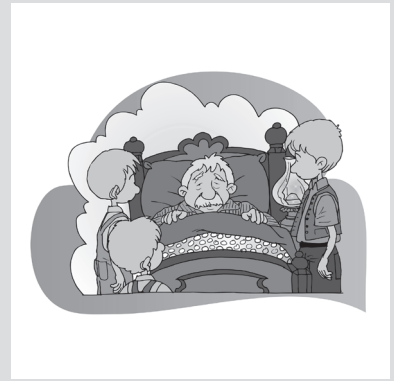
Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Recorta de diarios o revistas viejas 3 palabras que contengan la letra “j” y luego forma oraciones con ellas. Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

CUENTO: “El tesoro del jardinero”



Cuentan que en un hermoso lugar vivía un jardinero con sus tres hijos.
Un día el jardinero enfermó gravemente y sintió la necesidad de revelar a sus hijos un gran secreto.



Por lo tanto, llamó a sus muchachos y les dijo:
–Hijos míos, en el rosal está escondido un tesoro que bastará para que vivan felices y tranquilos. Búsquenlo y divídanlo en tres partes iguales.



Después de un tiempo el jardinero falleció. Los tres hijos recordaron las palabras de su padre y fueron al rosal con palas, azadas y rastrillos, y empezaron a remover toda la tierra. Buscaron por días y días y no se sabía dónde el padre había escondido el tesoro del cual había hablado.



Pero después de algún tiempo el rosal dio una cantidad enorme de hermosas variedades de rosas, porque la tierra había estado bien cuidada y trabajada. Vendieron las rosas y obtuvieron mucho dinero, tal como les había dicho su padre. Y desde aquel día comprendieron que el más grande tesoro para el hombre es el fruto de su trabajo.

Fuente: Autor: León Tolstoi. Adaptación: Lidia Fabio Velinda Paredes.

CLASE 2

ORGANIZANDO EL HUERTO

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Escucha activa y comprensivamente textos literarios.

INDICADORES

- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r, g, f, b, j, v, z.
- Infiere y comenta la idea principal del texto.
- Describe detalles importantes que soportan la idea principal.

MATERIALES

Láminas: Cuento “El tesoro del Jardinero”, pinceles o marcadores, papeles sulfitos y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

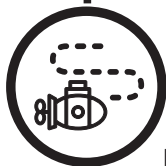
- Pegamos la lectura “El tesoro del jardinero” en algún lugar visible de la clase.

- Pegamos el papel sulfite de las grandes ideas o temas. (Este sulfite debe permanecer en el mismo lugar a lo largo del desarrollo de las diferentes unidades).

TEXTO	TEMA
El tesoro del jardinero.	

- Preparamos un cuadro de doble entrada, para la organización de nuestro huerto.

MATERIALES	RESPONSABLES
<ul style="list-style-type: none"> • 1 botella plástica de 2 litros transparente cortada por la mitad. Se usa solo la base de la botella. • Abono o tierra. • Cuchara grande. • Semillas de perejil. • Semillas de lechuga. • Semillas de zanahorias. • Semillas de porotos. • Jarrita para regar. • Agua. 	

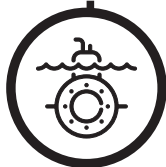


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Solicitamos a los estudiantes que compartan la tarea con la letra “j”.
- Pegamos por lo menos seis palabras en un lugar visible de la clase.
- Invitamos a los estudiantes a leer las oraciones que formularon con las palabras recortadas.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer un cuento llamado “El tesoro del jardinero”. Además, identificarán el tema del cuento y organizarán un huerto dentro de la clase.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Estimulamos a los estudiantes a recordar el cuento “El tesoro del jardinero”. Preguntamos: “¿Quiénes eran los personajes del cuento? ¿Dónde sucedieron los hechos del cuento?”.

- Recordamos que cuando sintetizan un cuento, relatan los hechos más importantes con sus propias palabras. Anotamos las respuestas en un papel sulfito o en el pizarrón.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.



Ludolecto te recuerda que Sintetizar (S): Es recordar en pocas palabras lo más importante que ha sucedido en el texto leído. Para ello deben explicar.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Conexión personal” y “Sintetizar”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “El tesoro del jardinero” de la clase anterior. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Reforzamos los significados de las palabras desconocidas dentro del texto.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos algunas de las estrategias de lectura ya trabajadas: “Conexión personal”.
- Preguntamos (CP): “¿Conocen personas que cultivan rosas?, ¿Conocen a alguien que se dedique a la jardinería? ¿Qué hacen los jardineros?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Cuál era el gran tesoro del cual hablaba el jardinero? ¿Al final qué aprendieron los tres hermanos?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Presentamos el cuadro de doble entrada para Sintetizar y pedimos a los estudiantes que identifiquen la gran idea o tema del texto. ¿Cuál es la gran idea o el tema del texto “El tesoro del jardinero”?

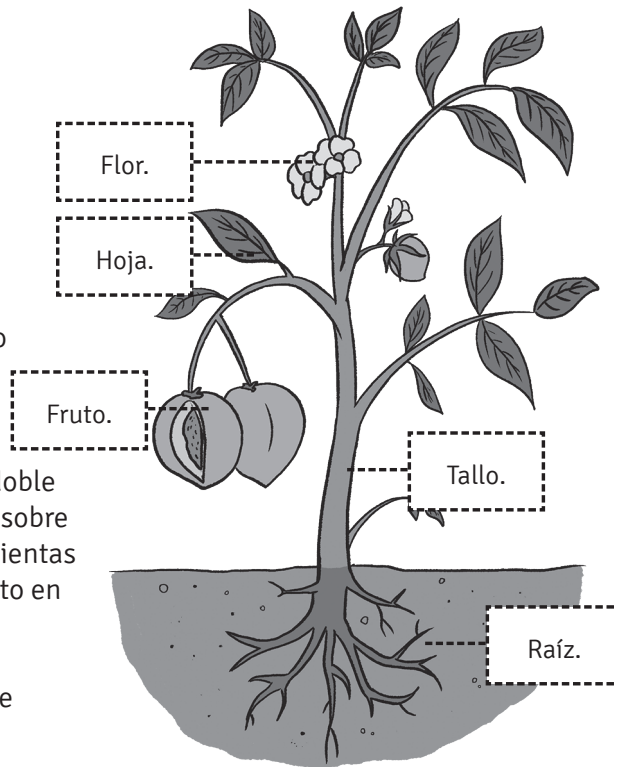


TEXTO	TEMA
El tesoro del jardinero.	<ul style="list-style-type: none"> • Amor al trabajo. • Con esfuerzo y dedicación se logra lo que uno se propone. • La unión hace la fuerza. • Respeta y honra a tus padres.

- Damos un gran aplauso por los aportes brindados.

Escritura (Grafomotricidad): Organizando un huerto en nuestra sala:

- Hablamos sobre las partes de las plantas y sus funciones (raíz= absorber el agua y los minerales de la tierra; tallo= conducir el agua y los minerales hacia el resto de la planta; hojas= fabricar el alimento de la planta; la flor= producir el fruto dentro del cual hay semillas para producir nuevas plantas).
- Pegamos el cuadro de doble entrada y conversamos sobre los materiales y herramientas necesarias para el huerto en la sala de clases.
- Completamos con los estudiantes el cuadro de responsabilidades del proyecto.



MATERIALES	RESPONSABLES
<ul style="list-style-type: none"> • 1 botella plástica de 2 litros transparente cortada por la mitad. Se usa solo la base de la botella. • Abono o tierra. • Cuchara grande. • Semillas de perejil. • Semillas de lechuga. • Semillas de zanahorias. • Semillas de porotos. • Jarrita para regar. • Agua. 	



Ludolecto te recuerda que los materiales para hacer la huerta deberán estar al alcance de los estudiantes y el docente, se pueden adaptar el tipo de herramientas y semillas con base la disponibilidad.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.

Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.
Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “Planta-plantí”

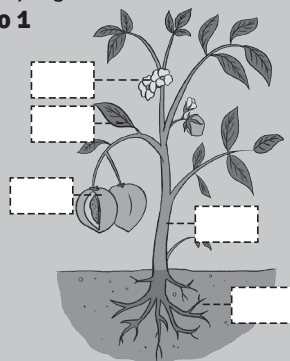
Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**Planta-plantí**”.

2 Invitamos a los estudiantes a dividirse en Equipo 1 y Equipo 2. En Material de apoyo encontraremos el dibujo de las partes de la planta para utilizarlas en este juego.

Equipo 1



Equipo 2



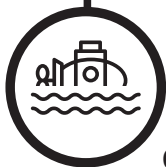
Se inicia el juego turno a turno, pero esta vez empezando con el Equipo 2. Seguidamente el docente explica: “Yo iré preguntando por turno, empezando con el Equipo 2, ¿cómo se llama la parte más baja de la planta? Si no recuerdan la respuesta, pueden decir: ‘Paso’, luego preguntaré al Equipo 1”.

3 **Observación:** Aunque un equipo logre completar todas las partes, acompañe también al otro equipo a completarlas. Si ninguno de los dos equipos no logra responder en algunas partes, el docente puede decir: “Doy un bonus de respuesta y completo con ustedes” (diciéndoles la parte que no recuerdan). El equipo que logre completar las partes de la planta primero, lleva 20 puntos, y el otro equipo 10 puntos.

4



Al finalizar aplaudimos a todos los estudiantes y los felicitamos por su participación. (Este juego está vinculado al ejercicio previo de grafomotricidad).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Solicitamos a los estudiantes que comenten cual fue la parte del cuento que más llamó su atención (según el tiempo disponible, el docente seleccionará la cantidad de estudiantes que considere).
- Finalmente agradecemos a todos por su participación.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Recuerda el cuento leído y dibuja tres cosas que sucedieron en el cuento, si es posible rotula el dibujo.

CLASE 3

GESTO Y SONIDO DE LA LETRA V

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder o lo que les gustaría saber al respecto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.
- Reconoce las letras j, v y z: Fonema, gesto y grafema.
- Identifica palabras que comienzan como las palabras claves del cuento.
- Lee palabras con sílabas directas.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r, g, f, b, j, v, z.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Una buena amiga”, pinceles o marcadores, papeles sulfitos y hojas blancas.



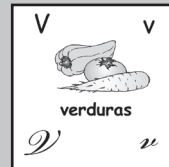
¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto “Una buena amiga” en un lugar visible de la clase.

- Pegamos el sulfito de los temas de los cuentos en un lugar visible de la clase. ¿Cuál es la gran idea o el tema?

TEXTO	TEMA

- Preparamos una tarjeta con la palabra clave: “verduras”.

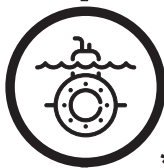


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Solicitamos a los estudiantes compartir las tareas. Animamos a que muestren los tres momentos más importantes del cuento dibujado el día de ayer.
- Los felicitamos por sus producciones.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán el cuento “Una buena amiga”. Además, van a aprender la letra “v” su gesto, sonido y escribirán un diálogo entre la abuela Meche y su amiga Vanesa.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Conversamos con los estudiantes acerca de las verduras. Para ello utilizamos preguntas como: “¿Qué verduras conocen? ¿Cuáles les gustan más? ¿En qué forma las comen?”.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del cuento “Una buena amiga”. Los animamos a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en los dibujos: “¿De qué creen que tratará el texto? ¿Qué les sucederá a los personajes?”.
- Anotamos en el pizarrón las hipótesis formuladas por los estudiantes para confrontarlas al término de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar es: “Conexión personal”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Una buena amiga”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla de modo que el estudiante tome conciencia de que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos a que deduzcan el significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Saborear: Degustar, probar.

Favorito: Predilecto, preferido.

Demorar: Tardar, retrasarse

Despedirse: Decir adiós.

Modista: Costurera.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes

de la lectura: Aplicamos la estrategia “Conexión personal”. Preguntamos: “¿Sueles comer sopa de verduras?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

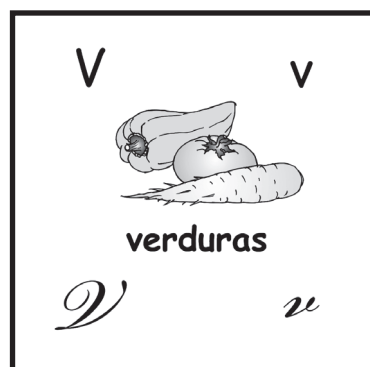
Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Cómo sabes que Vanesa y la abuela Meche son buenas amigas?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Palabra clave. Presentamos la palabra clave “verduras”.
- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra de estudio, enfatizando el sonido “v”.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “V”, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Enseñamos el gesto de la letra “v”.



- Conversamos con los estudiantes sobre el sonido inicial del nombre de la amiga de la abuela Meche.
- Explicamos que esta letra al pronunciarse se muestra los dientes superiores y por eso la llamamos v dental. Sin embargo, la otra “b” suena igual, pero al pronunciarse se unen los labios y por eso la llamamos “b” labial.
- Demostramos con nuestras manos los gestos correspondientes a la sílaba “va”.
- Alentamos a los estudiantes a que lean sus manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: Ve, vi, vo, vu.
- Gesticulamos con las manos las siguientes palabras para que los estudiantes las lean: Vela, vino, vaso, viento y vuela.

Escritura (Grafomotricidad):

- Pedimos a los estudiantes a abrir sus cuadernos y demostramos cómo hacer la letra “v”.
- Escribe la letra “V” hasta completar la línea.

V

.....

.....

.....

.....

- Escribe la letra “v” hasta completar la línea.

v

.....

.....

.....

.....



JUEGO: "Preguntas del cuento"

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

Nº

1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. Se invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: "**Preguntas del cuento**".

2 Mencionamos a los estudiantes que hoy haremos preguntas sobre el texto leído el día de hoy.
Para el juego utilizamos el dado: Pedimos a los estudiantes colocarse en un mismo círculo pero agrupados por equipos, y pasamos el dado, primeramente, a los estudiantes del Equipo 1 y luego a los estudiantes del Equipo 2. Cada vez que salga un número impar (1, 3, 5) podrán responder solo una pregunta y si sale par (2, 4, 6) hasta dos preguntas.

Opciones de preguntas:

- a. "¿Cómo se llamaba la amiga de la abuela?" (Vanesa).
- b. "¿Qué cocinó la abuela Meche?" (Sopa de verduras).
- c. Vanesa, la amiga de la abuela, tuvo un viaje ¿largo o corto? (Largo).
- d. "¿De qué tema hablaron las amigas del cuento?" (De la vida).
- e. "¿Qué profesión tenía Vanesa?" (Modista).
- f. "¿Qué trajo Vanesa de regalo a Meche? ¿Una pollera o un vestido?" (Vestido).
- g. "¿Cuál es el color favorito de Meche?" (Verde).
- h. En el cuento, las verduras eran "¿Del huerto de Don Benito o de Don Valentín?" (Don Valentín).
- i. ¿Qué comieron de postre? (Ensalada de frutas).
- j. ¿Cuál es el título del cuento? (Una buena amiga).

Ejemplo de tabla de puntuación: Preguntas del cuento.

PREGUNTA	EQUIPO 1	EQUIPO 2
a	3 puntos.	
b		
c	6 puntos.	3 puntos.
d		
e		
f		
g		6 puntos.
h		
i		
j		
Total de puntos:		

Para cada pregunta bien respondida se otorgan 3 puntos al equipo. Realizar máximo 5 preguntas por equipo, lo ideal es no repetir las preguntas.

3



Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo, y actualizamos la tabla. (Este juego está vinculado al ejercicio de interrogación de análisis del texto).



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Invitamos a los estudiantes a expresar: “¿Qué fue lo que más les gustó y qué les resultó difícil? ¿Por qué?”. Los estimulamos a fundamentar sus respuestas.

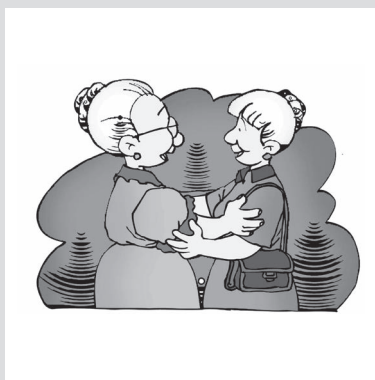
Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Escribe dos oraciones, una acerca de lo que pasó al principio del cuento “Una buena amiga” y otra oración acerca de lo que pasó al final.

CUENTO: “Una buena amiga”

Fuente: Autora Gabriela Sieveking
Adaptación.



La abuela Meche invitó a su amiga Vanesa a saborear una sopa de verduras. Su visita se demoraba y la abuela Meche miraba por la ventana. Al fin venía Vanesa. Tuvo un largo viaje y estaba alegre al ver a su vieja amiga Meche.



Vanesa vestía un lindo vestido color celeste. Se sentaron y hablaron de la vida. Luego tomaron sopa de verduras y comieron una ensalada de frutas.
–¡Qué sabrosas verduras! ¿De dónde las traes? –dijo Vanesa.
–Del huerto de don Valentín –respondió la abuela Meche.



Más tarde, Vanesa le dio un regalo a la abuela Meche. Como es modista le trajo un vestido verde.
-¡Qué lindo! Es mi color favorito
-dijo Meche.



Luego se despidieron. La abuela Meche dijo que visitaría a Vanesa en algunas semanas más.

CLASE 4



¡En esta clase N° 4 haremos un huerto!



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡HACEMOS UN HUERTO DENTRO DE LA SALA DE CLASES!

CAPACIDADES

Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predicen lo que va a suceder o lo que les gustaría saber al respecto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La parábola de la hija del rey”, pinceles o marcadores, hojas blancas.



INICIO



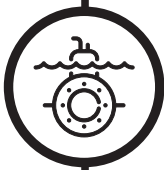
Secuencia de hechos:

Realizamos cuando ordenamos la historia en un reducido número de hechos principales que suceden uno tras otro.

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea de la clase anterior. Alentamos a que lean sus oraciones de forma ordenada.
- Los felicitamos por sus aportes.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy leerán el texto “La parábola de la hija del rey”. Identificarán el tema del cuento. Por último, comenzarán con el proyecto del huerto en la sala de clases.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.



Aquí podemos hablar a los estudiantes sobre el valor de la sinceridad, explicarles que las personas sinceras dicen la verdad, siempre con respeto y sin insultar ni avergonzar a otros.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Conversamos con los estudiantes acerca de las mentiras que solemos escuchar o decir. Preguntamos: “¿Alguna vez has dicho una mentira? ¿Cómo fue y por qué? ¿Cómo te sientes al hacerlo? ¿Por qué? ¿Cómo te sientes cuando alguien te miente?”.
- Anotamos en el pizarrón todo lo que los estudiantes nos van diciendo y realizamos una reflexión y conclusión de las ideas sugeridas.

Formulación de hipótesis:

- Estimulamos a los estudiantes a predecir lo que sucederá en el cuento basándose en las imágenes del texto y de la lectura del título. Anotamos las hipótesis de los estudiantes en el pizarrón para verificarlas luego de la lectura.
- Conversamos sobre el significado de la palabra “parábola”.

Presentación de la estrategia de lectura comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexión personal”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “La parábola de la hija del rey”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla de modo que el estudiante tome conciencia de que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y alentamos a que deduzcan el significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Asistir: Acudir, presentarse, concurrir.

Avergonzado: Con vergüenza, humillado.

Sembrar: Cultivar.

Alboroto: Barullo, escándalo.



Aquí podemos explicar que la Parábola es un relato sencillo de la vida cotidiana que quiere transmitir una verdad o enseñanza. Sus personajes son siempre humanos que van a aprender algo.



Recuerda que una manera de aprender el significado de palabras nuevas es:

Cuando el docente escribe las palabras con su significado en el pizarrón pero pidiéndoles a los estudiantes las definiciones, y el docente los guía para realizar la definición adecuada.



Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Mientras leemos aplicamos las estrategias de lectura: “Conexión personal” (CP) utilizamos preguntas como: “¿Alguna vez te han dado una semilla para plantar? ¿La planta creció?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Leemos las predicciones realizadas por los estudiantes antes de la lectura. “¿La lectura se trató de lo que pensábamos?” “¿Por qué?”

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Para qué llamó la hija del rey a todos los jóvenes del reino?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué dirían a los jóvenes que llevaron las más bellas plantas al rey?”.
- Anotamos el tema en el sulfito de las “grandes ideas o temas de los cuentos”. Animamos a los estudiantes a identificar la enseñanza del texto, pueden ser: honestidad, justicia, valentía, transparencia.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica: ¡A realizar el huerto en la sala!

- Conversamos con los estudiantes acerca del tiempo que le dio el rey a los jóvenes para cultivar y cuidar la semilla que les había dado. Comentamos acerca del tiempo que ellos creen que necesitarán para cultivar y cuidar las semillas de porotos que van a plantar. (Aplicamos la estrategia de LPA “Conexión personal”).
- Invitamos a los estudiantes a nombrar lo que deben hacer para plantar y luego cuidar sus plantas.
- Presentamos a los estudiantes el cuadro de responsabilidades (Clase N° 2).
- Nos aseguramos de que todos los estudiantes tengan los materiales necesarios para realizar la plantación.
- Modelamos indicando paso a paso el proceso de plantación de una semilla de poroto. Pedimos que formen dúos y que cada uno plante su semillita en los envases de plásticos preparados.
- Les pedimos que rieguen lo cultivado con poca agua para que no lastimen la semilla.
- Preparamos un sitio en el aula donde se puedan colocar las macetas.
- Conversamos con ellos sobre la importancia de regarlas día de por medio y que cada uno es responsable de cuidar su plantita.
- Los felicitamos por lo realizado.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Alentamos a los estudiantes verbalizar el proceso de plantación de la semilla.
- Dibujamos y anotamos en un sulfito lo expresado por los estudiantes.
- El día de hoy será el día 1.

EJEMPLO

Día 1 Fecha:

Día 2 Fecha:

Día 3 Fecha:

Día 4 Fecha:

Día 5 Fecha:

1. Hoy plantamos una semilla de poroto.
2. Pusimos abono y la semilla de poroto.
3. Regamos la semilla con un poco de agua.

- Los felicitamos por su participación en el desarrollo de la clase.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Cuéntale a tu familia acerca del huerto que hicieron hoy.

CUENTO: “La parábola de la hija del rey”



Había una vez una hija de un rey que llamó a todos los solteros del reino pues ella deseaba buscar un marido.

Todos los jóvenes asistieron y el rey les dijo:

–Les voy a dar una semilla diferente a cada uno de ustedes.



Después de 6 meses deberán traerme en una maceta la planta que haya crecido.

Finalmente, la hija del rey dijo:
–Yo elegiré a la planta más bella, por este motivo, cuiden a sus plantas.



Luego de 6 meses, todos los jóvenes del reino no paraban de hablar y mostrar las hermosas plantas y flores que habían sembrado en sus macetas. Pero uno de los jóvenes plantó una semilla y esta nunca germinaba. Llegaron los seis meses y todos los jóvenes desfilaban hacia el castillo con hermosas y bellas plantas. Un joven, con la cabeza baja y muy avergonzado, fue el último en llegar al palacio llevando su maceta vacía.



Después de ver todo lo que habían traído, la hija del rey llamó de entre ellos al joven que llevó su maceta vacía. Sorprendidos, todos esperaban que la hija del rey les diera una explicación. La hija dijo entonces: –Este joven se casará conmigo pues a todos ustedes les di una semilla infértil. Todos trataron de engañarme plantando otras plantas. Pero este joven tuvo el valor de presentarse y mostrar su maceta vacía, siendo honesto y valiente, cualidades que mi futuro marido debe tener y que yo me lo merezco.

Fuente: Leo, Pienso y Aprendo, Guía del Docente. Primer Grado. Adaptación.

CLASE 5



En esta clase recordamos los momentos más emocionantes vividos en el juego y lo que aprendimos, enfatizando que los puntajes solo están para aumentar la emoción de la aventura: “Navegando hacia la Isla Arcoíris”.

REFORZAMOS LA LECTURA

CAPACIDADES

- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que deben utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura.
- Responde preguntas simples identificando, quién, qué, cuándo, dónde, por qué y cómo sucedieron los hechos del relato.
- Identifica y escribe las letras j, v y z respetando su punto inicial desarrollo y final.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La parábola de la hija del rey”, pinceles o marcadores, papeles sulfitos y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos la lectura “La parábola de la hija del rey” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos un sulfito o escribimos en el pizarrón un cuadro de doble entrada.

PERSONAJES	LUGAR DÓNDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN:

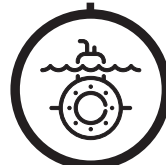
- ¿Cuáles son los hechos más importantes?
- ¿Cuáles es el final?
- ¿Qué enseñanza nos deja?



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a relatar brevemente lo que comentaron a sus familias sobre la actividad del huerto, desarrollada en la clase anterior. (Activación de la estrategia de LPA: “Sintetizar”).

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase volverán a leer el cuento “La parábola de la hija del rey”. Descubrirán palabras que contengan la letra en estudio y formarán oraciones con ellas. Identificarán la letra “V” dentro de un texto.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Invitamos a los estudiantes a parafrasear, recordamos a los estudiantes lo que es “parafrasear”.
- Es muy importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva:

Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Sintetizar”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “La parábola de la hija del rey”. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Después de leer un texto es relevante que los estudiantes debatan sobre las ideas planteadas, se pongan en el lugar de los personajes y piensen en las decisiones que ellos tomarían si estuvieran en una situación parecida a la ocurrida en el relato. Esto permite desarrollar su pensamiento crítico y su capacidad para articular ideas.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto recordamos nuevamente aquellas palabras todavía desconocidas por los estudiantes a fin de que puedan tener una comprensión global de las mismas. Alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Sorprendido: Asombrado, extrañado.

Infértil: Infecundo, que no puede germinar.

Engañar: Mentir.

Honesto: Sincero, que dice la verdad.

Cualidad: Característica, virtud.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Explicamos a los estudiantes que a medida que vayan leyendo la parábola, van a “Sintetizar”, en el cuadro de doble entrada.
- Leemos cada párrafo e incentivamos a identificar el aspecto sobre el cual se está hablando. Por ejemplo: personajes, lugar donde se desarrolla la acción, secuencia hechos más relevantes del texto, identificar el final del texto y la enseñanza que deja.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Qué pasó con la semilla de uno de los jóvenes? ¿Qué pasó al cabo de los seis meses?”.
- Formulamos preguntas valóricas cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué opinan de las personas que no dicen la verdad?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.

Expectativa lúdica.

LISTOS.

La ambientación lúdica.

¡YA! La conformación lúdica.

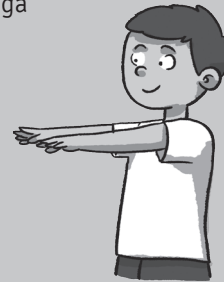
JUEGO: “La b con panza, la v corta”

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1** Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“La b con panza, la v corta”**. Divida a los estudiantes en Equipos 1 y 2, cada equipo en una ronda.

- 2** Explique a los estudiantes: “Cuando yo diga una palabra que comience con ‘B’ van a extender los brazos hacia adelante,



pero si digo palabras con ‘V’ deberán alzar los brazos como si fueran a tocar el techo”.

(Para que puedan identificar fácilmente apoyamos con gestos de la “V” y “B”).

- 3** Primero jugamos con la ronda del Equipo 2 y luego del Equipo 1. El docente dirá 5 palabras por equipo. Ejemplo:
Docente: “¡Vela!”.
Estudiantes: Alzan los brazos.
Docente: “¡Boca!”.
Estudiantes: Extender los brazos.
Docente: “¡Barco!”.
Estudiantes: Extender los brazos.
Opciones de palabras:
a. Vino.
b. Vaso.
c. Viento.
d. Vuela.
e. Ver.
f. Beso.
g. Brincar.
h. Blanco.
El equipo con más aciertos llevará 15 puntos y 8 puntos el otro equipo.

4



Al finalizar, el docente agradece a todos por la participación con un aplauso grupal y el docente comenta: (Este juego reforzamos las letras aprendidas).



El dictado se utiliza como evaluación formativa, es una parte del proceso de escritura. De esa manera se hace consciente la relación fonema-grafema.



Escritura (Grafomotricidad):

- Repartimos los cuadernos u hojas blancas para que los estudiantes escriban las oraciones, con palabras que contengan las letras v y j.
- Cuando dictamos vamos pronunciando los sonidos de las letras, acompañados de los gestos.
- Dictado:
 1. Valeria vende verduras y jamón.
 2. Juan dibuja una vaca.
 3. Vania juega con sus juguetes.
 4. El pájaro está en la jaula.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Escribimos las oraciones dictadas en la pizarra. Sonorizamos cada palabra al escribirla para que los estudiantes identifiquen los sonidos de las palabras, luego pedimos que los estudiantes corrijan el trabajo de sus compañeros.
- Pueden escribir un check (✓) a cada palabra correcta y las que deben ser revisadas las pueden encerrar con un círculo.
- Felicitamos a todos. Alentamos a que expresen verbalmente lo que aprendieron durante la clase de hoy.
- Anotamos si los estudiantes identifican lo siguiente:
 - a. Sonidos iniciales de palabras.
 - b. Sonidos del medio de las palabras.
 - c. Sonidos finales de palabras.
 - d. Uso de mayúsculas al inicio de las oraciones.
 - e. Uso de las letras en estudio “J, V”.
- Esto nos permitirá visualizar las fortalezas y debilidades de cada uno de nuestros estudiantes.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Investiga cuáles son las verduras que más les gustan a los miembros de tu familia.

CLASE 6

CONOCIENDO LA LETRA Z

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder o lo que les gustaría saber al respecto.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Hacen conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (Vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce la letra j, v y z: Fonema, gesto y grafema.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r, g, f, b, j, v, z.

MATERIALES

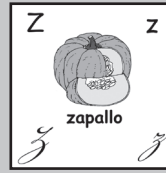
Láminas: Texto “Los zapallos de Zulema”, pinceles o marcadores, papeles sulfito y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto “Los zapallos de Zulema” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos una tarjeta con la palabra clave “Zapallo”.



- Preparamos un sulfito, o en el pizarrón, un cuadro de una entrada, para la activación de conocimientos.

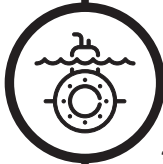
NUESTRAS VERDURAS PREFERIDAS



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos a los estudiantes que compartan cuáles son las verduras que más les gustan a sus familiares. Los felicitamos por la tarea realizada.

Lo que vamos a aprender: Explicamos a los estudiantes que hoy van a aprender a cantar el rap llamado “Los zapallos de Zulema”. Además la letra “z”, su gesto y sonido.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Preguntamos a los estudiantes: “¿Alguna vez probaron el zapallo?”. Anotamos las respuestas en el cuadro de una entrada.

Formulación de hipótesis: Presentamos el texto del rap “Los zapallos de Zulema”. Alentamos a los estudiantes formular una hipótesis, con las siguientes preguntas: “¿De qué creen que tratará el texto? ¿Qué tipo de texto creen que es?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Conexión personal”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos en voz alta y al ritmo de rap la canción “Los zapallos de Zulema” y apuntamos cada palabra con el dedo o con una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos estimulamos a los estudiantes a buscar el significado de las palabras desconocidas dentro del contexto de la lectura.



¡Animémonos a utilizar palabras nuevas y complejas con nuestros estudiantes!
Hacerles conocer a los estudiante nuevas palabras, es abrirles puertas a nuevos aprendizajes.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Instalar: Colocar, poner, ubicar.

Barato: Económico, accesible, que no es caro.

Patronita: Cliente, la persona que compra.

Degustar: Probar, saborear.

Feria: Lugar de venta de verduras y frutas.

Tarta: Torta o pastel grande hecho generalmente de masa de harinas y relleno de verduras.

Nutrientes: Son las vitaminas que tienen las verduras y que alimentan el organismo.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos la estrategia de lectura: “Conexión personal” (CP).
- Preguntamos: “¿Conocen lugares donde se vende gran variedad de verduras? ¿Dónde? ¿Conocen a personas que se dedican a vender verduras y/o frutas?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

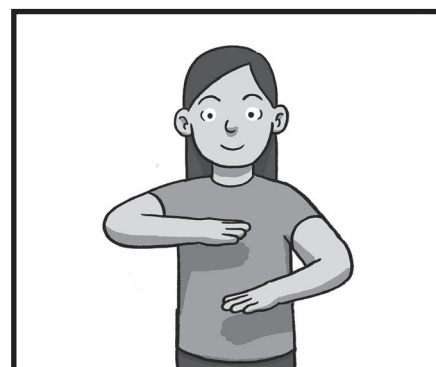
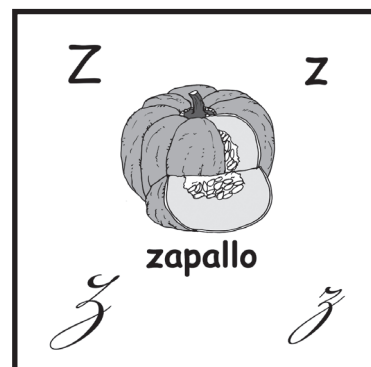
Verificación de hipótesis: Solicitamos a los estudiantes a expresar si las predicciones fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿Trato el texto de lo que pensaron? ¿Por qué? ¿Acertaron en el tipo de texto? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Qué quieren decir las autoras cuando expresan: ¿Qué nutrientes ellos nos dan?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

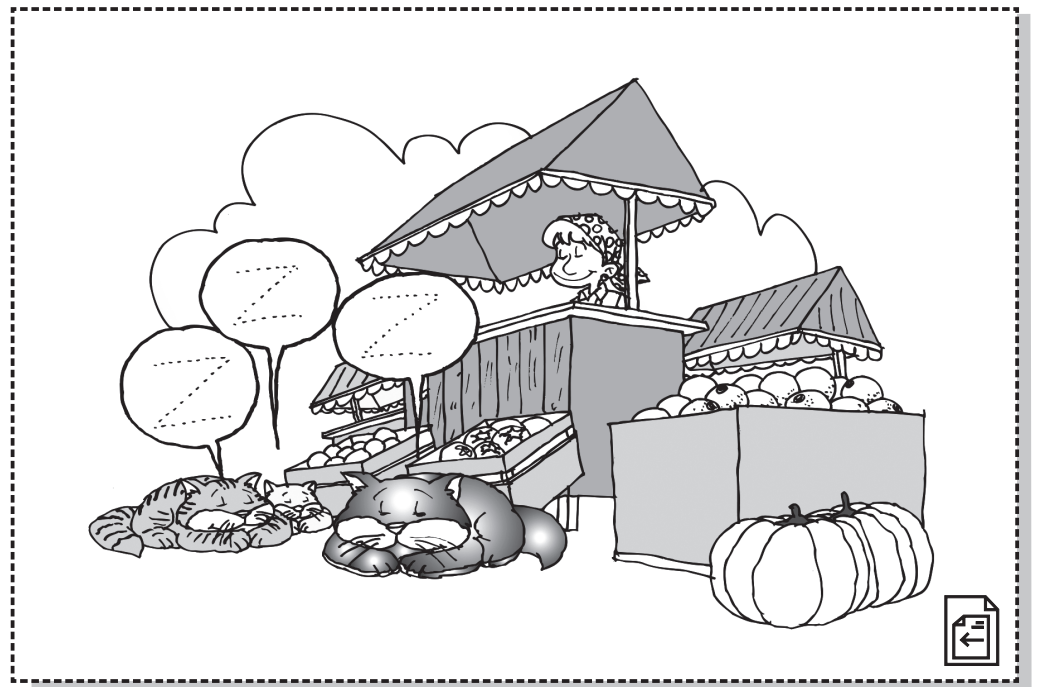
- Palabra clave. Presentamos la palabra clave “zapallo”.
- Pronunciamos el sonido inicial de la palabra en estudio enfatizando el sonido “z”.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra “z”, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Enseñamos el gesto de la letra “z”



- Demostramos con nuestras manos los gestos correspondientes a la sílaba “za”. Pronunciamos la sílaba sin segmentar las letras. Permitimos que los estudiantes lean nuestras manos haciendo los gestos correspondientes a las demás sílabas: Ze, zi, zo, zu.
- Gesticulamos con las manos las siguientes palabras para que los estudiantes las lean: Zapato, zeta, azul, zumo. Anotamos las palabras que van leyendo en el pizarrón y luego estimulamos a leer las palabras.

Escritura (Grafomotricidad):

- Demostramos como hacer la letra “z”. Entregamos los cuadernos para realizar la actividad de grafomotricidad.



- Escribe la letra “z” hasta completar la línea.

z

.....

.....

.....

.....

- Escribe la letra “z” hasta completar la línea.

z

.....

.....

.....

.....



JUEGO: “El dado de las palabras”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.

Expectativa lúdica.

LISTOS.

La ambientación lúdica.

¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “**El dado de las palabras**”. Separamos a los Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar.

- 2**
- Cada vez que lance el Equipo 1, será el turno del Equipo 2.
 - Cada vez que lance el Equipo 2, será el turno del Equipo 1.
 - Los números impares (1, 3, 5) indican la acción de dibujar en el pizarrón.
 - Los números pares (2, 4, 6) indican la acción de escribir en equipo.

Oraciones que deberán dibujar o leer en equipo:

- a. Pasar la calle.
- b. La casa.
- c. Hora de salir.
- d. La fábrica de Javier.
- e. Jugamos al dado.
- f. El dado tiene números
- g. El zapato roto.
- h. Jugamos a la dama.

EQUIPO 1	EQUIPO 2
Dibuja.	Dibuja.
Escribe.	Escribe.

Hacemos 3 lanzamientos de dados y el equipo que logra responder acertadamente y con mayor velocidad lleva 15 puntos, el otro equipo 10 puntos.

Observación: Estas oraciones incluyen las letras aprendidas a largo de nuestras unidades, este juego se convierte en un momento ideal para reforzar las siguientes letras: m, p, s, l, t, d, n, h, r, g, f, b, j, v, z.

3



Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo, y actualizamos la tabla.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Recordamos que al término de la clase deben regar sus plantas para asegurar su buen crecimiento.
- Alentamos a los estudiantes verbalizar el proceso de plantación de la semilla.
- Seguimos dibujando y anotando en un sulfito, lo expresado por los estudiantes.

EJEMPLO

Día 1 Fecha:

Día 2 Fecha:

Día 3 Fecha:

Día 4 Fecha:

Día 5 Fecha:

1. Hoy plantamos una semilla de poroto.
2. Pusimos abono y la semilla de poroto.
3. Regamos la semilla con un poco de agua.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Con la ayuda de la familia escribe 2 oraciones con las palabras: Zulema y zapallo.

Fuente: Autora Lidia Fabio Velinda Paredes. Adaptación.

CUENTO: “Los zapallos de Zulema”



¡Compre usted estos zapallitos!
Son grandes y baratitos
que en su casa aplaudirán
a la hora de almorzar.

Patronita de la feria
venga Ud. a degustar
las delicias de mis tartas
de zapallos y muchos más.

Si cocinas con verduras
segurito ricas están
y así todos tus hijitos
felices y sanitos crecerán.

Al lado de don José,
doña Zulema se instala
vendiendo ricos zapallos
a las señoras que pasan.

Los zapallos y las papas
¡qué nutrientes ellos nos dan!
Las zanahorias y las chauchas
más sanitos nos pondrán.

CLASE 7

LEEMOS, CANTAMOS Y DRAMATIZAMOS

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.
- Representa con entonación y la gestualidad adecuada los diferentes contextos de los textos leídos.

INDICADORES

- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Visualiza o forma imágenes mentales basadas en lo que se lee y las grafica.
- Identifica y escribe las letras j, v, z, respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Dramatiza con expresión y entonación.

MATERIALES

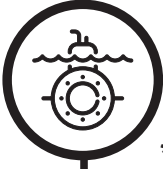
Láminas: Texto “Los zapallos de Zulema”, pinceles o marcadores, papeles sulfitos y hojas blancas.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos a seis estudiantes que lean sus oraciones de la tarea de la clase anterior. Los felicitamos por los buenos lectores que son.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán, cantarán y dramatizarán la canción “Los zapallos de Zulema” seguidamente realizarán un dictado.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pedimos a los estudiantes que recuerden la canción “Los zapallos de Zulema”.
- Alentamos a que parafraseen el contenido del texto.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que vamos a utilizar: “Visualizar”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “Los zapallos de Zulema” de la clase anterior. Al leer apuntamos cada palabra con el dedo o una regla, de modo que los estudiantes sigan la lectura.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Motivamos a los estudiantes a cantar el rap “Los zapallos de Zulema” y aplicamos durante la lectura la estrategia de lectura: “Visualizar”. Pedimos a los estudiantes que luego de leer las dos primeras estrofas, cierren sus ojos y que lo visualicen.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué dicen que las zanahorias y las chauchas más sanitos nos pondrán?”.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:



Escritura (Grafomotricidad):

- Incentivamos a los estudiantes a escribir al dictado oraciones con palabras que contengan la letra “z”. Cuando dictemos iremos pronunciando los sonidos de las letras, acompañados de los gestos, sin segmentarlos de modo que los estudiantes aprendan a hacer la relación entre el sonido del habla y los grafemas.
- Dictado:
 1. José y Vanesa saborean una sopa de zapallo.
 2. Zulema toma jugo de zanahoria.
 3. En la feria vi un zapato azul.
 4. Me gusta tomar zumo de uva.




JUEGO: “Érase una vez, un niño que aprendió la Z”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | | |
|---|--|
| 1 | Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “ Érase una vez, un niño que aprendió la Z ”. Se separan los Equipos 1 y 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar. Para este juego el docente debe ir dando el turno, diciendo el nombre del estudiante del Equipo 1 y luego a otro del Equipo 2. |
| 2 | Mencionamos que hoy van a crear una historia por cada equipo, pero que la historia comienza diciendo así: “Érase una vez, un niño que aprendió la Z”. |
| 3 | Seguidamente el estudiante a su derecha tiene que continuar el cuento agregando dos palabras más, por ejemplo: “Érase una vez, un niño que aprendió la Z y quiso saber...”. A medida que los equipos van ampliando la historia, el docente la escribe en el pizarrón para que todos vean cómo se escribe. Luego de que todos hayan participado, el docente da una clausura sencilla y lee toda la historia de nuevo con la ayuda de los estudiantes, repasando las palabras difíciles.
Observación: Si la asistencia del día es superior a 25 estudiantes: Seleccionar al azar, solamente a seis estudiantes, por cada equipo. |
| 4 | ¡Puntaje sorpresa! Todos juntos superamos el desafío del cuento, por este motivo, ambos equipos llevan 15 puntos. |
| 5 |  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla. (En este juego reforzamos el aprendizaje de la Z y la capacidad de VISUALIZAR agregando palabras a una historia). |



CIERRE



En la labor docente tienen lugar tres tipos de evaluación: La autoevaluación, la coevaluación y la evaluación unidireccional. En la autoevaluación el estudiante revisa su escrito y descubre qué debe cambiar o agregar. La coevaluación se realiza cuando el estudiante intercambia sus escritos con un compañero y comparten en grupo las correcciones del mismo. En la evaluación unidireccional la docente ayuda al estudiante a descubrir sus errores a través de la sonorización de las palabras.

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Los incentivamos a compartir la actividad realizada. Los invitamos a intercambiar el cuaderno con el compañero que está sentado a su derecha para que los estudiantes identifiquen los sonidos de las palabras. Luego pedimos que los estudiantes corrijan el trabajo de sus compañeros. Pueden escribir un check (✓) por cada palabra correcta y las palabras que deben ser revisadas las pueden encerrar con un círculo.
- Juntamos los cuadernos para leer los dictados de los estudiantes. Anotamos si los estudiantes identifican lo siguiente:
 - a. Sonidos iniciales de palabras.
 - b. Sonidos finales de palabras.
 - c. Sonidos del medio de las palabras.
 - d. Uso de palabras de uso frecuente.
 - e. Uso de mayúsculas al inicio de las oraciones.
 - f. Uso de las letras en estudio “j, v, z”.
- Esto nos permitirá identificar las fortalezas y debilidades de sus estudiantes.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Averigua cuál es la fruta favorita en tu familia y con ayuda de tu familia escribe una oración con esa fruta.



Antes de realizar este trabajo, hablamos sobre la importancia de respetar el trabajo de los demás, y explicamos que cometer errores es parte del aprendizaje. Recalcamos que no se aceptará burlas.

CLASE 8

¡SÍLABAS MÓVILES!

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce la letra j, v y z: Fonema, gesto y grafema.
- Identifica palabras que comienzan como las palabras claves del cuento.
- Lee palabras con sílabas directas.
- Lee oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r, g, f, b, j, v, z.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Una aventura en la feria”, pinceles o marcadores, papeles sulfito y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Una aventura en la feria” en el pizarrón.
- Preparamos un set de sílabas móviles en hojas o en cartulinas. (Ver Material de apoyo).

- Preparamos un cuadro de doble entrada para sintetizar el cuento leído: “Una aventura en la feria”.

PERSONAJES	¿DÓNDE SUCEDE EL CUENTO?
HECHOS MÁS IMPORTANTES	PROBLEMA DEL CUENTO
SOLUCIÓN DEL PROBLEMA	

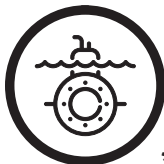
- Tenemos a mano el sulfito de las grandes ideas o temas, para inferir el tema del cuento.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir la tarea de la clase anterior. Pedimos a seis estudiantes que lean sus oraciones.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase leerán el cuento “Una aventura en la feria”. Van a conversar acerca del cuento e identificar los momentos más importantes. También formarán palabras y oraciones con las letras y sílabas móviles.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a compartir experiencias de cuando han ido a la feria o al mercado. Preguntamos: “¿Han ido alguna vez a la feria o al mercado? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué les llamó la atención? ¿Cómo ofrecían los vendedores sus productos? ¿Qué percibieron con la vista, el oído, el olfato, el gusto y con el tacto?”.

Formulación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes observar el texto y las ilustraciones para predecir el contenido de este. Preguntamos: “¿Qué sucederá en el texto? ¿Quiénes serán los personajes?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar: “Predecir, Conexión personal, Conexión texto a texto y Sintetizar”

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Invitamos a los estudiantes a leer el cuento “Una aventura en la feria”. Pedimos a diferentes estudiantes que lean un párrafo a la vez. Propiciamos la participación de todos los estudiantes.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que lean estimulamos a los estudiantes a buscar el significado de las palabras desconocidas dentro del contexto de la lectura.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Aventura: Andanza, algo que le sucedió.

Puesto: Sitio, lugar de venta.

Resbalar: Rodar, deslizarse.

Vender: Comerciar, ofrecer.

Pepas: Semillas.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Alentamos a los estudiantes a que se detengan en diferentes puntos de la lectura para que puedan predecir, hacer “Conexiones personales” o “Conexiones texto a texto”. Para predecir podemos, preguntamos: “¿Qué creen que va suceder después? ¿Cuál creen que va a ser el problema del cuento?”.
- Para Conexiones personales: “¿Les ha pasado algo parecido a lo que sucedió a Pipe? Para Conexión texto a texto: “¿Qué otro texto les hace recordar este cuento?”.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué la maestra les dijo que iban a saborear puré de zapallos?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

1 Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: "La Z".

2 Invitamos a los estudiantes a dividirse en Equipo 1 y Equipo 2. Seguidamente les entregamos un set de sílabas móviles a cada Equipo (ver en Material de apoyo).
Opciones de palabras que pueden armar: Zapato, zeta, zanahoria, zumo, durazno, manzana, pedazo, maleza, veloz, nariz, perdiz, feroz, mozo.
Observación: A medida que forman las palabras, el docente las puede ir anotando en el pizarrón.
Ejemplo gráfico de cómo ir pegando las palabras en el pizarrón:
El puntaje será de 20 puntos para el equipo que logre formar la mayor cantidad de palabras y 15 puntos para el otro equipo.



3



Al finalizar aplaudimos a todos los estudiantes y los felicitamos por su participación. El docente anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla. (En este juego reforzamos la identificación de palabras con la letra "Z").



Las letras y sílabas móviles permiten que en forma lúdica los estudiantes armen palabras y oraciones. El proceso de componer y descomponer palabras fomenta la fluidez lectora. El docente debe dar el tiempo suficiente para que jueguen y manipulen libremente las sílabas y palabras que van formando de esa manera, a medida que formen nuevas palabras los invitamos a leerlas, esta vez, sin segmentar las sílabas.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad): Invitamos a los estudiantes a sintetizar el cuento leído. Para ello utilizamos el cuadro de doble entrada.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que lean las palabras formadas y las anotamos en el pizarrón.



Mapa del cuento: es un organizador de ideas donde se registran todos los datos referentes al relato tales como: personajes, donde sucede el cuento, los hechos más relevantes, el problema y la solución del mismo.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Con base en la tarea anterior (consultar a tu familia sobre su fruta favorita).
- Indaga si esa fruta ¿hay en Paraguay? ¿Es difícil conseguir? ¿En qué mes del año suele haber? Dibuja la fruta.

CUENTO: “Una aventura en la feria”

Fuente: Autora Lidia Fabio Gabriela Sieveking. Adaptación.



Los jueves se pone la feria al lado del puesto de salud. El 1er grado va a visitar la feria. Hay diferentes puestos. La mamá de Lila tiene un puesto de frutas.

Sus duraznos y manzanas huelen muy bien. Zuli vende huevos, arroz y azúcar. Don Valentín tiene un puesto de verduras. Pipe le pide un zapallo para una sabrosa sopa. Se puso el zapallo sobre la cabeza. Luego, ¡zas!, Pipe se resbaló con una banana. El zapallo se partió en mil pedazos. Las pepas se pegaron en la ropa y en el pelo de sus amigos. Todos a la vez se rieron. Luego juntaron los pedazos de zapallo y la maestra dijo:
 –¡Hoy vamos a saborear un puré de zapallos!
 –¡Ja, ja, ja! Es una verdadera aventura –dijeron todos.

CLASE 9



Ludolecto te recuerda que nos encontramos en ¡la última clase de la unidad 9! Aquí encontraremos la evaluación de la unidad y sería bueno comentar acerca del final de la tabla de puntajes del juego: “Viajando hacia la Isla Arcoíris”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.
- Relata en forma coherente narraciones, cuentos, rimas y experiencias personales.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas y predice lo que va a suceder o lo que les gustaría saber al respecto.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Identifica y escribe las letras j, v, z, respetando su punto inicial, desarrollo y final.
- Narra experiencias personales.
- Dibuja lo dicho con detalles.

MATERIALES

Láminas: Cuento “La tía Valentina” y hojas blancas.



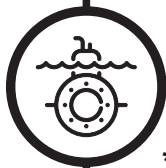
INICIO



Hoy es el día de evaluación de nuestros estudiantes. Por este motivo tendremos una estructura de clases distinta.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos a los estudiantes que compartan sus tareas de las preguntas de la clase anterior. Los felicitamos a los estudiantes por la tarea realizada.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy realizarán diferentes actividades para ver todo lo que han aprendido durante la unidad.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Formulación de hipótesis: Pegamos el cuento “La tía Valentina”. Leemos el título del cuento y alentamos a que hagan sus predicciones acerca del contenido de este. Preguntamos: ¿De qué crees que tratará el cuento? ¿Qué crees que le sucederá a la tía Valentina?

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Pedimos a los estudiantes que vayan leyendo por turno o grupo el cuento “La tía Valentina”.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes, con ayuda del diccionario.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Evaluando lo aprendido:

- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 9.
- Comentamos que van a realizar actividades de comprensión del cuento leído y otras actividades para demostrar lo que aprendieron durante esta unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad.
- Destinamos el tiempo necesario para que los estudiantes completen cada actividad.

EVALUACIÓN FINAL

A. Lee el cuento. Luego realiza las actividades.

1. Une cada personaje con su cualidad.

Pipe.

Tía Valentina.

Laboriosa.

Responsable.

Solidario.

2. Lee y contesta Sí o No.

- | | | |
|---|----|----|
| a. La tía Valentina vende verduras en la feria. | Sí | No |
| b. Las verduras y las frutas no tienen vitaminas. | Sí | No |
| c. Pipe toma las naranjas. | Sí | No |

3. ¿Qué hace todos los días la tía Valentina?

.....

.....

.....

.....

4. Observa los dibujos. Escribe 1 en la escena que sucedió primero, escribe 2 en la escena que sucedió luego, escribe 3 en la escena siguiente y 4 en lo que sucedió al final del cuento "La Tía Valentina".



B. Dictamos las siguientes oraciones:

1. Zulema saborea una roja manzana.
2. José toma jarabe para la tos.
3. El zapato de Vanesa es azul.

.....

.....

.....

.....

.....

C. Lee y dibuja lo que te indica la oración.

1. El jardinero riega las verduras.



2. Vanesa tiene dos pedazos de zapallos.



Escritura:

- Imagina que una persona quiere saber qué hacer para lograr que su semilla de poroto pueda germinar o brotar.
- Recuerda tu experiencia y luego dibuja y escribe los pasos que debe seguir una persona para hacer germinar su semilla.

PASO 1	PASO 2	PASO 3



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Felicitamos a los estudiantes por sus producciones y juntamos las evaluaciones.
- Pedimos que expresen cómo se sintieron al realizar la actividad.

CUENTO: “La tía Valentina”



La tía Valentina vive al lado de su sobrino Pipe. Tiene un huerto con variadas verduras. Es una buena jardinera. Todos los días riega sus verduras y flores.



Los jueves la tía Valentina toma las naranjas de los árboles, las junta en un cajón e invita algunas a Pipe.

–¡Viva mi sobrino Pipe! –opina la tía Valentina. Los viernes toma zapallos, zanahorias, mandioca, tomates y los vende en la feria.



–¡Tengo lindas verduras y frutas! Tengo naranjas para hacer jugo. Tienen abundantes vitaminas – grita la tía Valentina.



Con el dinero que gana la tía Valentina mantiene a su familia. Si puede le regala un juguete a su sobrino Pipe.

Fuente: Autora Gabriela Sieveking. Adaptación.

ESCALA DE EVALUACIÓN

El docente puntuará cada ejercicio según considere. Presentamos una escala con el nivel de exigencia del 70% como referencia para la puntuación de la evaluación final.

- Puntaje mínimo ideal: 16 puntos (70% es igual a 2 en una escala del 1 al 5).
- Puntaje máximo ideal: 23 puntos. (100% es igual a 5 en una escala del 1 al 5).
- Una manera rápida de distribuir el puntaje es:
 1. Dividir el total de puntos máximos esperados (23) con la cantidad de ejercicios disponibles en la evaluación.
 2. Atribuir más puntos a los ejercicios con más indicadores presentados.

NIVEL DE EXIGENCIA 70%

Puntaje	23	22	21	20	19
Puntaje de logro	100%	96%	91%	87%	83%

Puntaje	18	17	16	15	14
Puntaje de logro	78%	74%	70%	65%	61%

Puntaje	13	12	11	10	9
Puntaje de logro	57%	52%	48%	43%	39%

Puntaje	8	7	6	5	4
Puntaje de logro	%	%	%	%	%

Puntaje	3	2	1
Puntaje de logro	%	%	4%



MATERIAL DE APOYO



LETRAS Y SÍLABAS MÓVILES

za za za za

ze ze ze ze

ta pa to na

ho ria mo zo

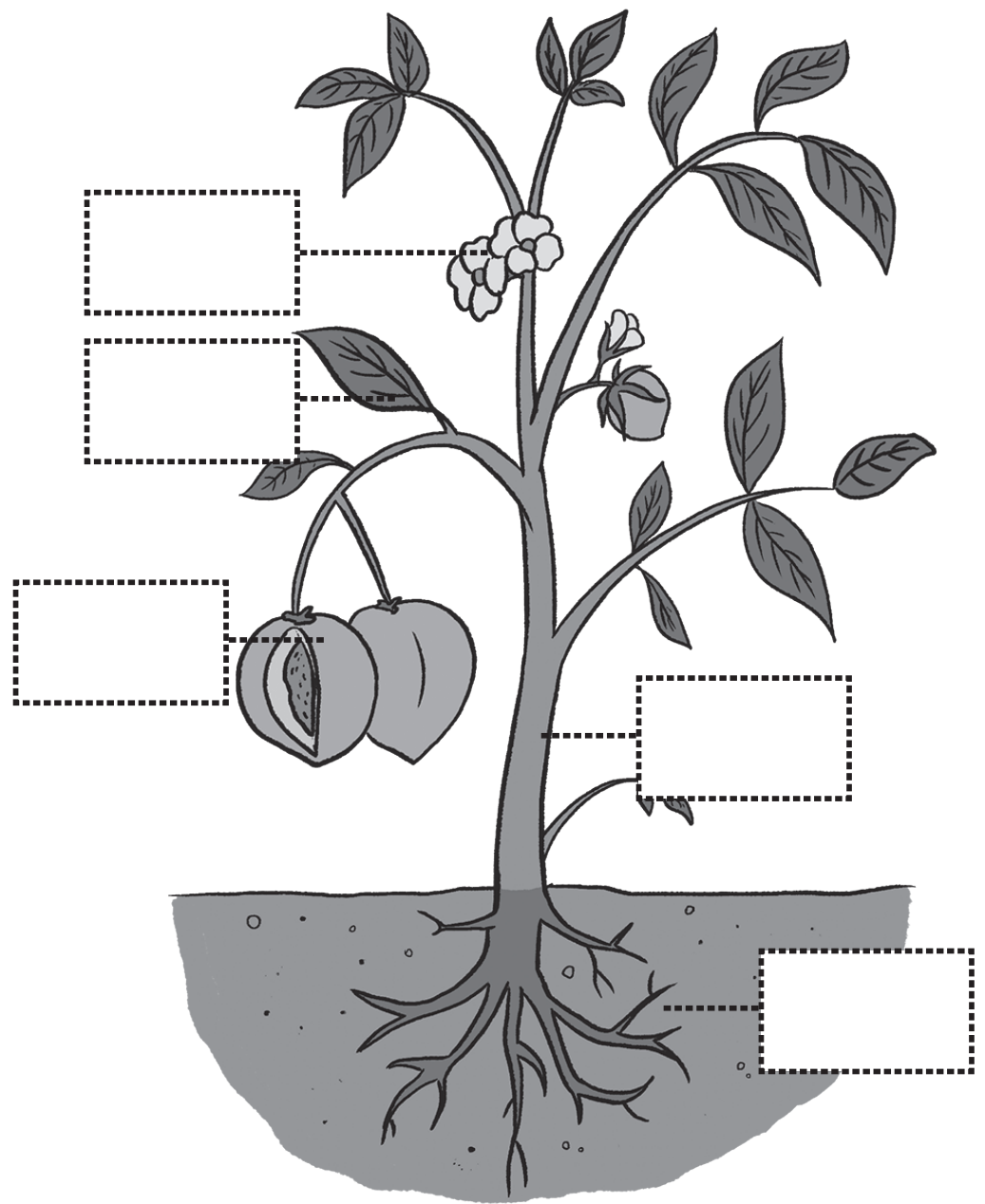
zo man ma le

na roz zu da

mo diz loz na


riz luz fe ve

liz per fe pe





NOTAS



A series of horizontal dotted lines for writing notes.



UNIDAD 10

ANIMALES EN PELIGRO
DE EXTINCIÓN

CLASE 1



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

¡CONTINUANDO EL VIAJE!

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.
- Expresa sus necesidades, intereses e ideas.
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas intereses e ideas.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
Reconoce la letra c y q, fonema, gesto y grafema.

MATERIALES

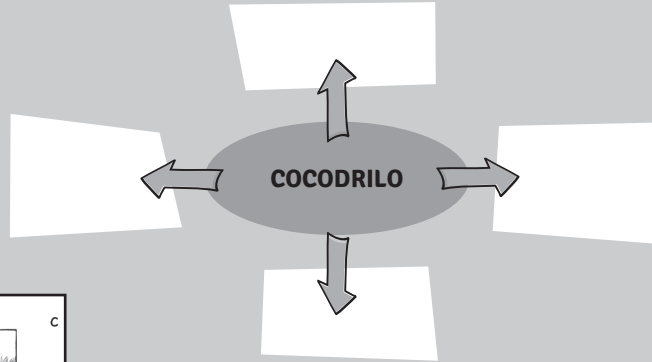
Láminas: Texto “El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción”, pinceles o marcadores y hojas blancas.



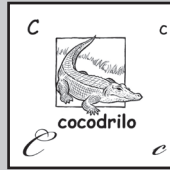
¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto informativo “El cocodrilo o Yacaré, un animal en peligro de extinción” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos en un sulfito o en el pizarrón, un organizador gráfico, con la palabra cocodrilo.



- Preparamos una tarjeta con la palabra clave “cocodrilo”.



INICIO

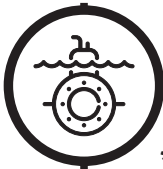


Comentamos a los estudiantes que durante esta unidad van a leer diferentes tipos de textos relacionados con los animales salvajes del Paraguay en peligro de extinción, lo que les dejará algunas enseñanzas.

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Pedimos a los estudiantes que expresen todo lo aprendido en la unidad anterior, los cuentos, juegos y actividades.
- Explicamos a los estudiantes que hoy vamos a comenzar una nueva unidad llamada ¡Animales en peligro de extinción!

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy van a leer un texto informativo “El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción” y van a conversar sobre la lectura. Además, van a reconocer el sonido fuerte de la letra “C” y van a escribir diferentes palabras con esa letra.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.



Recuerda que los “Textos informativos” son textos o escritos que sirven para informar, argumentar, explicar o describir algún tema (enciclopedias, textos sobre un tema).

Activando nuestros conocimientos previos:

- Preguntamos a los estudiantes “¿De qué animales creen que conversaremos en esta unidad?”. Exponemos el significado de la palabra extinción: (animales que van desapareciendo porque el hombre va destruyendo el hábitat en el que vive o porque los cazan para comerlos y usan su carne y piel).
- Conversamos sobre uno de los animales en extinción: “el cocodrilo” e invitamos a que piensen “¿Qué saben acerca de los cocodrilos?”. Utilizamos el organizador gráfico para que los estudiantes lo completen con sus ideas.

Formulación de hipótesis:

- Invitamos al grado a observar las imágenes del texto informativo “El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción”, que pegamos al inicio de la clase.
- Estimulamos a predecir el texto, basándonos en las ilustraciones y el título del texto. Preguntamos: “¿De qué se tratará el texto?”.
- Anotamos las hipótesis formuladas para confrontarlas al término de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Invitamos a los estudiantes a recordar las estrategias de lectura ya aprendidas. Permitimos que expliquen con sus propias palabras (parafrasear) lo que es: “Predecir, hacer Conexiones personales, hacer Conexiones texto a texto y Sintetizar”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto informativo “El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción” con fluidez y entonación. Al leer, apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto, conversamos sobre las palabras desconocidas por los estudiantes y los alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Pantano: Lugar cubierto por agua poco profunda, con mucho lodo y en parte cubierta de plantas.

Cálido: caluroso, caliente.

Hocico: Parte de la cabeza de algunos animales donde están a boca y la nariz.

Angosto: Estrecho, ajustado.

Escama: Revestimiento duro que cubre el cuerpo de algunos animales.

Membrana: tejido delgado que une los dedos de la pata traseras del cocodrilo que le ayuda a nadar.

Reptil: Clase de animal que tiene sangre fría, se reproduce por huevos, tiene el cuerpo cubierto con piel resistente o escama, algunos reptiles caminan con patas cortas y otros se arrastran.

Carnívoro: Animales que se alimentan de carne.

Mamíferos: Animales que maman al nacer, tiene el cuerpo cubierto de pelos, nacen por crías vivas.

Carroñas: Carne en estado de descomposición.

Reproducen: Nacen otros animalitos para que no se termine la especie.

Incubación: Periodo de desarrollo de un animal.

Extinción: Desaparición lenta de algún animal o planta por la acción de los hombres o cambios en el medio ambiente.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Mientras vamos leyendo aplicamos algunas de las estrategias de lectura ya aplicadas: “Predecir, hacer Conexiones personales, hacer Conexiones texto a texto”. Usamos preguntas como:
 - Para predecir: “¿De qué crees que nos informará ahora el texto?”.
 - Para hacer “Conexiones personales”: “¿Tienes alguna experiencia con el cocodrilo o yacaré que puedas compartir?”.

- Para hacer “Conexiones texto a texto”: “¿En qué se parece este texto a otros textos informativos que hemos leído?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis:

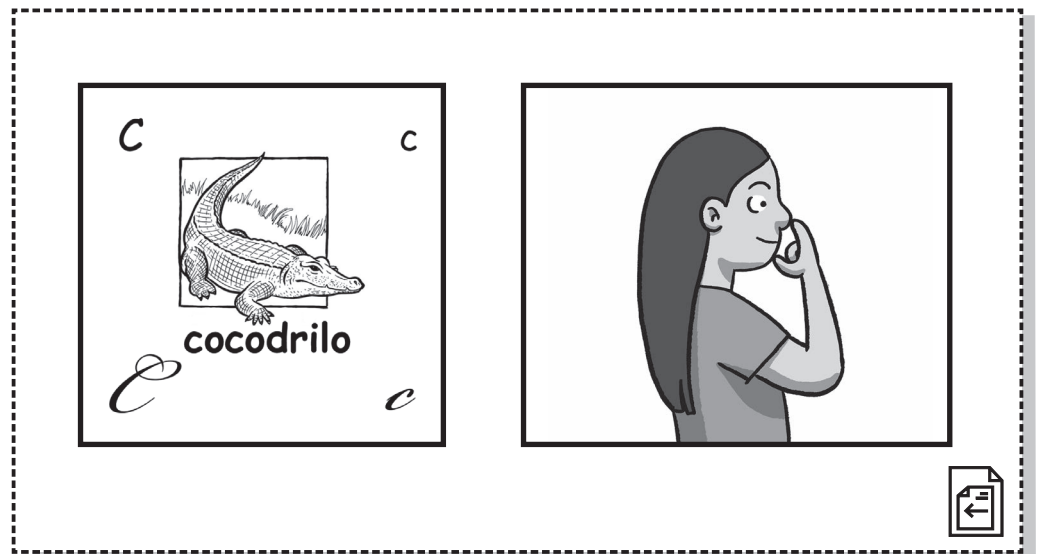
- Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones hechas antes de leer el texto. “¿Se trató de lo que pensaban que trataría? ¿Por qué?”.
- Confrontarlas con las predicciones anotadas en el pizarrón.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. Por ejemplo: “¿Por qué los cocodrilos están en peligro de extinción?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- La palabra clave es: “C”.
- Presentamos la palabra clave “cocodrilo” en una tarjeta.
- Enseñamos las cuatro formas de escribir la letra c, mayúscula y minúscula, cursiva mayúscula y minúscula.
- Enseñamos el gesto de la letra c.



- Demostramos con nuestras manos los gestos correspondientes a la sílaba “ca”. Pronunciamos la sílaba sin segmentar las letras. de modo que aprendan a leer de la misma forma en que se habla.
- Explicamos a los estudiantes que el sonido fuerte de la C es cuando va acompañada de las vocales A, O, U. Ejemplo: Ca - co - cu.
- Gesticulamos con las manos las siguientes palabras para que los estudiantes las lean: Casa, cuna, cola, comida, cuerpo, cabeza. Una vez que lean las palabras las anotamos en el pizarrón.

Escritura (Grafomotricidad):

- Repartimos los materiales y demostramos cómo hacer la letra “c”.

- Escribe la letra “C” hasta completar la línea.

C

.....

.....

.....

.....

- Escribe la letra “c” hasta completar la línea.

c

.....

.....

.....

.....

- Escribe la palabra clave.

.....

.....

.....

.....



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.


Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles.

Observación: Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “El cocodrilo y el dado”

N°	PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO
1	<p>El docente solicita a los dos equipos que formen su propio círculo, estando todos parados. Seguidamente el docente empieza a formar dúos: Un integrante del Equipo 1 y un integrante del Equipo 2. Luego todos los dúos forman un gran círculo y la mitad del círculo será el nuevo Equipo 1 y la otra mitad del círculo será el nuevo Equipo 2, los cuales se mantendrán durante toda la unidad, salvo consideración distinta del docente.</p>
2	<p>Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “El cocodrilo y el dado”. El Equipo 1 y el Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar.</p>
3	<p>El docente solicita a los estudiantes a formar dos círculos por cada Equipo, es decir: Equipo 1 = 2 círculos. Equipo 2 = 2 círculos. Total: Cuatro círculos. Mencionamos a los estudiantes que vamos a hacer preguntas con respecto al texto leído en esta clase: “El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción”.</p>
4	<p>Utilizaremos el dado para nuestro juego. Cada vez que salga un número par (2, 4, 6), nosotros preguntaremos y ellos deberán responder. Las preguntas son:</p> <ol style="list-style-type: none">¿Los cocodrilos bien cerca de los ríos y lagos o de los cerros? (Ríos y lagos).¿Cómo son las patas del cocodrilo? (Fuertes y cortas).¿Cuántos huevos ponen los cocodrilos? (20 a 40 huevos).¿Cómo protege a sus huevos? (Cubriéndolos con tierra).¿Qué traga el cocodrilo para estar más pesado? (Piedras).¿Por qué dicen que mueren muchos cocodrilos al nacer? (Porque son devorados por otros animales).
5	<p> El equipo que logre responder la mayor cantidad de preguntas lleva 10 puntos y 5 puntos para el otro equipo. Al final del juego el docente actualiza la tabla de puntajes de “Navegando hacia la Isla Arcoíris”, agradeciendo a todos por su participación. (En este juego conecta con la interrogación de análisis del cuento).</p>



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- El docente elige al azar a tres estudiantes, los cuales deberán buscar: ¿En nuestro grado hay nombres que contengan la letra “c”? Los tres estudiantes juntos, una vez que encuentren los nombres, deberán escribirlos en el pizarrón.
- Si no hay nombres que contengan la letra “c” en el grado, solicitamos: Tres nombres con la letra “c” (Ejemplo: Carolina, Carlos, Carmen).

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

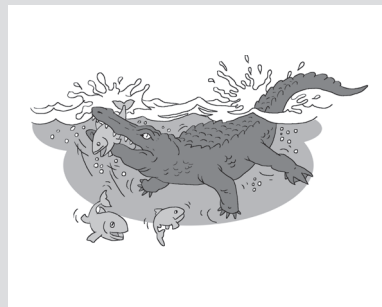
Con ayuda de la familia, investigo tres animales que se encuentran en peligro de extinción.

TEXTO: “El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción”



El cocodrilo o yacaré vive en lugares pantanosos o con agua. Le gusta vivir cerca de los ríos y lagos. Prefiere vivir en el clima cálido y lluvioso. Puede llegar a medir 2.5 metros de largo. Su hocico es alargado y angosto. Posee dientes largos y afilados. Su piel es marrón oscura y posee muchas escamas de gran tamaño. Su vientre es liso y de color amarillento. Sus patas son fuertes y cortas. Los dedos de las patas traseras están unidos por una membrana que facilita la natación. Su cola es muy fuerte y le permite nadar con rapidez.

El cocodrilo es un reptil carnívoro. Se alimenta de peces, caracoles, sapos, serpientes, aves, mamíferos pequeños o carroñas. Duerme de día y caza de noche.



El cocodrilo se reproduce en verano. Pone de 20 a 40 huevos en un nido que construye en las orillas de las aguas donde vive. Los huevos los tapa con tierra para protegerlos de otros animales. El sol calienta los huevos y la mamá los cuida durante los 2 meses de incubación. Al nacer muchos cocodrilos mueren pues son comidos por otros animales. El cocodrilo es un animal de sangre fría. Pasa casi todo el día en el agua, pero a ratos sale a la orilla a tomar baños de sol para calentar su cuerpo. Un dato interesante: El cocodrilo traga piedras del agua para estar más pesado y poder mantenerse en el fondo de los ríos o charcos. El cocodrilo está en peligro de extinción porque los seres humanos destruyen el hábitat donde vive o lo caza para comer su carne y vender su piel, con la que hacen carteras, cintos y zapatos.

CLASE 2

CONOCIENDO A LA LETRA C

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Expresa ideas relacionadas al tema tratado.

INDICADORES

- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Expresa ideas sobre el contenido del texto respondiendo a preguntas del docente.

MATERIALES

Láminas: Texto “El cocodrilo o yacaré un animal en peligro de extinción”, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto informativo “El cocodrilo o yacaré un animal en peligro de extinción”, en un lugar visible de la clase.

- Preparamos un cuadro de doble entrada, para sintetizar el texto, lo ideal es hacerlo en un sulfito.

ASPECTOS FÍSICOS	LO QUE APRENDIMOS DEL COCODRILO
¿Cómo es su cuerpo, su apariencia física?	
¿Cómo se reproducen?	
¿Dónde viven?	
¿Qué comen?	
Otros datos interesantes.	

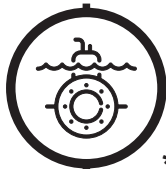
- Preparamos las sílabas móviles ca – co – cu – ma – me – na – pa, en un sobre para que cada estudiante juegue y forme nuevas palabras con la combinación de ellas. (Para acceder a algunas sílabas, ir a Materiales de apoyo).



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a compartir lo que investigaron con sus familias sobre los animales en extinción del Paraguay. Anotamos los aportes de los estudiantes.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que, en esta clase, volverán a leer el texto llamado “El cocodrilo o yacaré un animal en peligro de extinción”. Por último, continuarán con la letra “c”.



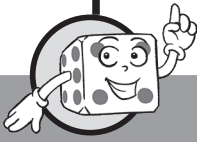
DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a recordar toda la información leída sobre “El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción”.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Comentamos a los estudiantes que hoy van a aplicar una estrategia de lectura ya conocida llamada: “Sintetizar”.



Ludolecto te recuerda
“Sintetizar” es recordar en pocas palabras lo más importante del texto, manteniendo el sentido del mismo, de forma coherente y secuenciada.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el texto “El cocodrilo o yacaré, un animal en peligro de extinción”, de la clase anterior con fluidez y entonación. Al leer, apuntamos las palabras con el dedo o una regla.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes

de la lectura: Explicamos que hoy van a sintetizar toda la información en un sulfito con ayuda del cuadro de doble entrada. Para ello deben identificar cuáles son las grandes ideas que aprendieron sobre el texto, para nuestra síntesis.

ASPECTOS FÍSICOS	LO QUE APRENDIMOS DEL COCODRILO
¿Cómo es su cuerpo, su apariencia física?	
¿Cómo se reproducen?	
¿Dónde viven?	
¿Qué comen?	
Otros datos interesantes.	

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué le gusta al cocodrilo vivir cerca de ríos y lagos? ¿Por qué protegen los huevos con tierra?”.



ACTIVACIÓN LÚDICA

Aquí te presentamos los pasos necesarios, para activarlos antes del momento del juego:

Primera llamada: PREPARADOS. Para los estudiantes, este momento es una invitación al inicio del juego, son pasos de la expectativa lúdica.


Segunda llamada: LISTOS. Para los estudiantes, este momento significa que deben preparar la clase, si es necesario deberán mover las sillas, guardar sus útiles. *Observación:* Aclarar el lugar donde se desarrollará el juego. Si el juego se realiza fuera de la clase, en este momento deberán ir en fila ordenadamente al patio, estos son pasos de la ambientación lúdica.

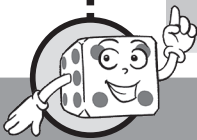
Tercera llamada: ¡YA! *Observación:* Decir a los estudiantes: “¡Yo les explicaré el juego, luego ustedes, levantando la mano, harán sus preguntas, seguidamente yo les respondo y luego comenzamos a jugar!”. Para los estudiantes, este momento significa que deben empezar a escuchar las indicaciones del docente, estos son pasos de la conformación lúdica.

De esta manera logramos un inicio ordenado del juego, en el cual los estudiantes saben cuándo se inicia el juego, además su mente se concentra y el hábito de la escucha se activa.

JUEGO: “La Z y sus palabras”

Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | Nº | PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO |
|----|---|
| 1 | Invitamos a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: “La Z y sus palabras”. |
| 2 | Invitamos a los estudiantes a dividirse en Equipo 1 y Equipo 2. Seguidamente les entregamos un set de sílabas móviles a cada equipo (ver en Material de apoyo) y una hoja blanca común.
Sílabas móviles: Damos tiempo suficiente para que los estudiantes jueguen y manipulen libremente las sílabas y palabras que van formando. A medida que lo haga, invítelos a leerlas sin segmentar las sílabas y escribirlas en la hoja blanca. |
| 3 |  Al finalizar aplaudimos a todos los estudiantes y los felicitamos por su participación. El docente anuncia el puntaje de cada equipo y actualiza la tabla, el cual es de 20 puntos para el equipo que logre formar la mayor cantidad de palabras y 10 puntos al otro equipo. (Este juego se vincula el ejercicio de la conciencia fonológica). |



Ludolecto te recuerda que en el juego con las letras y sílabas móviles los estudiantes aprenden a identificarlas y combinarlas, para formar nuevas palabras. Así de forma lúdica apoyamos el proceso lector. El proceso de componer y descomponer palabras fomenta la fluidez lectora.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Explicamos a los estudiantes que van a escribir al dictado leyendo las manos del docente. Decimos que vamos a gesticular palabras que ellos tendrán que leer y luego escribir en sus hojas.
- Hacemos los gestos de las siguientes palabras: Coma – cosa – cuna – saco – cola. Sonorizamos las palabras y luego escriben de acuerdo a lo leído.
- Escribe las palabras gestualizadas por el docente.



CIERRE



El dictado se utiliza como evaluación formativa, es una parte del proceso de escritura. De esa manera se hace consciente la relación fonema-grafema.

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Alentamos a los estudiantes a expresar en forma oral lo que aprendieron durante la clase de hoy, seguidamente solicitamos a tres estudiantes que lean las palabras que escribieron en sus cuadernos, durante la elaboración del dictado.
- Juntamos las producciones para leer los dictados de los estudiantes.
- Anotamos si los estudiantes identifican lo siguiente:
 - a) Sonidos iniciales de palabras.
 - b) Sonidos finales de palabras.
 - c) Sonidos del medio de las palabras.
 - d) Uso de palabras de uso frecuente.
 - e) Uso de mayúsculas al inicio de las oraciones.
 - f) Uso de la letra en estudio “c”.
- Esto nos permitirá identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Con ayuda de la familia dibuja al animal que más te guste.

CLASE 3

HACEMOS UN DIBUJO CIENTÍFICO

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas.
- Predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber al respecto.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre un texto y otro texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, “Conexión texto a texto” y la estrategia de lectura “Sintetizar”.

MATERIALES

Láminas: Cuento “De paseo a la reserva de Itaipú”, pinceles o marcadores, papel sulfito y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegue el cuento “De paseo a la reserva de Itaipú” en un lugar visible de la clase.

- Para sintetizar la información sobre 4 animales en extinción presentados en el texto prepare un sulfito como el siguiente:

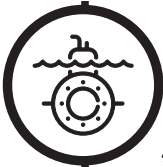
ASPECTOS	INFORMACIÓN
Animal:	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar en que vive: • Características físicas: • Lo que come: • Como se reproduce: • Datos interesantes:
Animal:	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar en que vive: • Características físicas: • Lo que come: • Como se reproduce: • Datos interesantes:



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a formar dúos para compartir los dibujos realizados. Los felicitamos por las producciones realizadas.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que en esta clase leerán la primera parte del cuento “De paseo a la reserva de Itaipú”. Luego, elegirán el animal en extinción que más les interesó y van a realizar un dibujo científico del mismo. Por último, van a rotular su dibujo.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos al grado a observar las imágenes del cuento “De paseo a la reserva de Itaipú”. Los animamos a predecir lo que sucederá en el texto basándose en el título del texto. ¿De qué creen que tratará el texto? ¿Qué tipo de texto es?

Formulación de hipótesis: Leemos el título del cuento “De paseo a la reserva de Itaipú”. Conversamos sobre la reserva de Itaipú. Comentamos que es un parque nacional donde hay árboles y plantas típicas del Paraguay, como también muchos animales del Paraguay que están en peligro de extinción. Allí se les protege para que puedan vivir libremente y reproducirse. También hay un pequeño zoológico donde los visitantes pueden observar a los animales típicos del Paraguay.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Comentamos a los estudiantes que hoy van a aplicar las estrategias de lectura ya conocidas llamadas: “Conexiones personales” y “Sintetizar”.



Recuerda la importancia de ubicar a los estudiantes cerca de la lámina, esto facilita la lectura.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos la primera parte del cuento “De paseo a la reserva de Itaipú” con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla de modo que los estudiantes tomen conciencia de que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos a que deduzcan el significado a partir del contexto

Revisamos el siguiente vocabulario:

Reserva: Territorio delimitado y protegido por las leyes para cuidar ciertas especies en peligro de desaparecer.

Guardabosque: Persona encargada de cuidar bosques y parques nacionales.

Repelente: Producto que espanta a los mosquitos o insectos.

Extinción: Desaparición lenta de algún animal o planta por la acción de los hombres o cambios en el medio ambiente.

Herbívoro: Animal que se alimenta de hierbas o plantas.

Carnívoro: Animal que se alimenta de carne.

Cavar: Excavar o hacer hoyos en la tierra.

Guarecerse: Resguardarse, esconderse, protegerse, refugiarse.

Manada: Grupo de animales de una misma especie que viven juntos.

Plumaje: Conjunto de plumas que cubre el cuerpo de un ave.



Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos la estrategia de lectura: Conexión personal. Para ello preguntamos: “¿Conoces algunos de los animales sobre los que estamos leyendo? ¿Qué sabes de ellos?”.
- Invitamos a los estudiantes a sintetizar la información leída con sus propias palabras. Anotamos los datos más relevantes en el sulfito que preparamos.

ASPECTOS	INFORMACIÓN
Animal:	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar en que vive: • Características físicas: • Lo que come: • Como se reproduce: • Datos interesantes:
Animal:	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar en que vive: • Características físicas: • Lo que come: • Como se reproduce: • Datos interesantes:



“Sintetizar”: es recordar en pocas palabras lo más importante que ha sucedido en el texto. Para eso los estudiantes deben explicar los hechos o la información de manera breve y secuenciada, para que pueda entender una persona que no lo haya leído aún.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿A dónde fueron Lila, Pipe, Nano y sus compañeros de grado? ¿Qué animales vieron los niños en el parque nacional de Itaipú?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué opinas del trabajo de Roque? ¿Por qué?”.

Acompañando con actividades de:

Escritura (Grafomotricidad):

- Conversamos con los estudiantes sobre cuáles son los animales más interesantes para ellos sobre los cuales acaban de leer.
- Modelamos en un sulfito el proceso de escritura. Dibujamos con detalles el animal que elegimos. Luego, escribimos en forma simple y resumida todo lo que conocemos debajo del dibujo realizado. Por ejemplo: “Yo voy a dibujar y escribir sobre el cocodrilo. Aprendí que viven en el agua y en lugares cálidos, tienen garras. Son reptiles y tienen la sangre fría. Son carnívoros.
- Les pedimos que compartan con el compañero que está sentado a su derecha lo que saben acerca del animal elegido.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que compartan y expliquen sus dibujos. Los felicitamos por sus logros.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Con ayuda de la familia, recortar figuras de animales o dibujar y hacer dos oraciones.
- Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

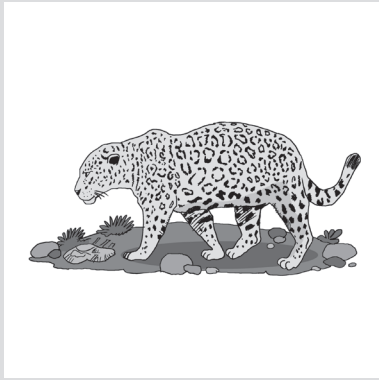
TEXTO: “De paseo a la reserva de Itaipú” (primera parte)



¡Por fin llegó el gran día para los niños del primer grado! Lila, Pipe, Nano y sus compañeros del grado fueron a visitar la reserva de Itaipú. Roque el guardabosque les dijo: -Niños, ahora iremos a conocer a todos los animales. Comenzaron a caminar y al llegar a la primera jaula encontraron al tapir o mborevi. Roque les explica que es un animal herbívoro o que come hierbas y es grande como el burro. Le gustan el agua y el barro. Tiene una cría cada año y medio. Estos animales viven cerca del agua y en la selva.



Siguiendo el camino encontraron al famoso yaguararé (tigre). Su cuerpo está cubierto de pelos amarillentos con manchas marrón. Es carnívoro, por eso come peces, víboras, sapos y animales pequeños. El yaguararé vive también en el bosque y en los campos abiertos. Al lado del yaguararé estaba el “perro del monte” (zorro de oreja corta - jagua yvyguy). Estos son perros pequeños de cuerpos muy alargados, viven en los bosques siempre cerca del agua, son buenos nadadores. Viven en grupo. Forman familias y tienen 2 a 5 cachorros dos veces al año. Cavan túneles debajo de la tierra para guarecerse. Les gusta cazar en manadas animales más pequeños.

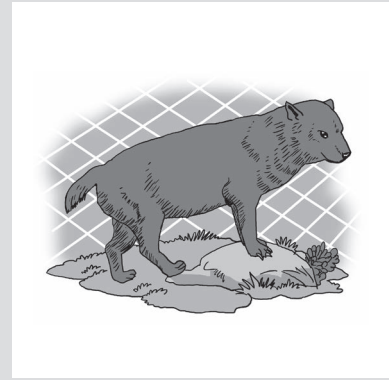


Están en peligro de extinción porque los hombres van destruyendo las selvas en que viven y se quedan sin animales para alimentarse. También los cazan por su piel.

De pronto Pipe gritó:

– ¡Vengan, vengan a ver la jaula del ave!

La profesora les explicó que era un guacamayo (“gua’a pytã”).



Es uno de los loros más grandes de la selva paraguaya. Tiene un colorido plumaje. Le gusta vivir en pareja o en pequeños grupos. Se reproduce por huevos especialmente en primavera.

Le gusta hacer nidos en los huecos de los árboles o de las palmas y pone 2 huevos que tardan 30 días en nacer. Se alimenta de semillas y frutas. Puede imitar la voz humana con mucha facilidad y llega a vivir 50 años.

Está en peligro de extinción porque sus ejemplares fueron atrapados para venderlos como mascotas.

... Continúa el cuento mañana.

Fuente: Autoras Arsenia Medina, Raquel Rodas. Adaptación.

CLASE 4



¿Qué es la capacidad?

“Cada uno de los componentes aptitudinales, actitudinales, cognitivos, de destrezas, de habilidades, que articulados armónicamente constituyen la competencia (integración de capacidades)”.

¿Qué es el indicador?

“Es la forma de transmitir un aprendizaje específico, que debe ser desarrollado en el estudiante y constatado en términos de acciones concretas”.

Fuente: Fascículo de evaluación 1er Ciclo. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegue el cuento “De paseo por la reserva de Itaipú” con las sílabas que - qui que encontrará en el Material de apoyo.

que

qui

EL SONIDO FUERTE DE LA LETRA Q: QUE, QUI

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce la letra c y q, fonema, gesto y grafema.
- Identifica y escribe las letras c y q respetando su punto inicial, desarrollo y final.

MATERIALES

Láminas: Cuento “De paseo por la reserva de Itaipú”, pinceles marcadores, hojas blancas, pizarra y tiza, tarjetas con sílabas.

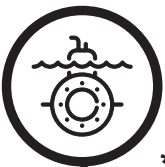


INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior:

- Los alentamos a los estudiantes que compartan las oraciones creadas a partir de los dibujos observados. Escribimos algunas de las oraciones en el pizarrón.
- Invitamos a los estudiantes a leer las oraciones.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que leerán la segunda parte del cuento “De paseo por la reserva de Itaipú”, aprenderán el sonido fuerte de la letra “c”: Que - qui. Por último, dibujarán y escribirán sobre otro animal en extinción que les llamó la atención.



DESARROLLO

***ANTES DE LA LECTURA.**

Activando nuestros conocimientos previos:

- Pegamos el cuento “De paseo por la reserva de Itaipú” en un lugar visible de la clase.
- Invitamos a los estudiantes a recordar lo leído en la clase anterior. Los motivamos a conocer otros animales del Paraguay en peligro de extinción.
- Felicitamos a los estudiantes por su participación.

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Sintetizar”

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos la segunda parte del cuento “De paseo a la reserva de Itaipú” con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla de modo que el niño tome conciencia de que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes, alentamos a que deduzcan el significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Mamífero: Animales que tienen su cuerpo cubierto de pelos, nacen por crías vivas que se alimentan de leche materna.

Hocico: Boca.

Carecer: Falta de algo, no tener.

Talar: Cortar.

Caparazón: Cubierta, coraza.

Depredador: Animal que caza y come presas vivas.

Flexible: Que tiene movimiento como un acordeón.

Madriguera: Guarida, pequeña cueva que sirve de casa.

Fauna: Conjunto de animales que viven en una región.



¡Animémonos a utilizar palabras nuevas y complejas con nuestros estudiantes!

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Invitamos a los estudiantes a sintetizar la información leída con sus propias palabras. Anotamos los datos más relevantes en el sulfito que preparamos:

ASPECTOS	INFORMACIÓN
Animal:	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar en que vive: • Características físicas: • Lo que come: • Como se reproduce: • Datos interesantes:
Animal:	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar en que vive: • Características físicas: • Lo que come: • Como se reproduce: • Datos interesantes:

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. Por ejemplo: “¿Qué otros animales conocieron en la reserva de Itaipú?”.
- Formule preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Cuál es la información que más te llamó la atención sobre el texto leído? ¿Qué harían para proteger estos animales?”.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Explicamos que el sonido fuerte de la c cuando se acompaña con la e y la i se escribe con la q: que qui. Comentamos que la u en este caso es muda, no suena.
- Presentamos las tarjetas con las sílabas que – qui. Las pegamos en el pizarrón. Luego invitamos a los estudiantes a buscar palabras con que – qui en el texto. Anotamos las palabras encontradas debajo de las sílabas que puso en el pizarrón. Invitamos a los estudiantes a encontrar otras palabras que lleven la sílaba que - qui. Las anotamos en el pizarrón.

Escritura (Grafomotricidad):

- Invitamos a los estudiantes a recordar la información aprendida sobre el oso hormiguero y el quirquincho. Pedimos que elijan uno de estos dos animales para hacer un dibujo científico.
- Explicamos que después de dibujar rotulen las partes del animal elegido.

ANIMALES EN EXTINCIÓN QUE MÁS ME GUSTARON

1er animal

Animal:

2do animal

Animal:

- Una vez terminado el dibujo pedimos que elijan uno de los dos animales, pues en la próxima clase los estudiantes van a escribir todo lo que saben sobre el animal.

JUEGO: "Tatetí de las preguntas"

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1** El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **"Tatetí de las preguntas"**.
Observación: Puede ser que algunos estudiantes no conozcan la mecánica del juego tatetí, motivo por el cual sería bueno mostrarla.
 Ejemplo gráfico:

		x	o		x	o		x	o		x	o		x	o		x
							o			o			o	o		o	o
				x			x		x	x	x		x	x	x	x	x

El equipo que logre responder las preguntas y hacer Tatetí lleva 20 puntos.

- 2** Ronda 1
 Pregunta para el Equipo 1: ¿Cómo se llamaban los animales del cuento? (Responder al menos tres nombres).
 Pregunta para el Equipo 2: ¿Cómo se llamaba el señor guardabosques? (Roque).
 Ronda 2
 Pregunta para el Equipo 1: ¿Cómo se llamaba la reserva a la cual fueron? (La reserva de Itaipú).
 Pregunta para el Equipo 2: ¿Por qué estos animales están en peligro de extinción? (Los seres humanos y la caza indiscriminada afectan a muchos animales. Aquí debemos ayudar a los estudiantes a elaborar la respuesta).
 Ronda 3
 Pregunta para el Equipo 1: ¿Cómo se llamaba el cuento?
 Pregunta para el Equipo 2: ¿Qué animal pesa 40 kilos y su cola es parecida a un plumero y su hocico es largo y fino? (Oso hormiguero).
 Ronda 4
 Pregunta para el Equipo 1: ¿A qué animal le gusta comer insectos, gusanos, animales pequeños? (Tatú bolita).
 Pregunta para el Equipo 2: ¿Por qué los hombres cazan y venden a los quirquinchos? (Su carne es comestible).
 Ronda 5
 Pregunta para el Equipo 1: ¿Cuántas crías puede tener el famoso tatú bolita? (12).
 Pregunta para el Equipo 2: ¿Qué animal puede llegar a comer 30.000 hormigas al día? (Oso hormiguero).



Ronda 6

Pregunta para el Equipo 1: ¿Qué utiliza el tatú bolita para protegerse de los depredadores? (Su caparazón).

Pregunta para el Equipo 2: ¿Por qué los niños estaban cansados? (De caminar).

En este juego reforzamos la interrogación de análisis: Preguntas explícitas e implícitas.

4



Otorgamos 15 puntos a cada equipo por su activa participación. Damos un fuerte aplauso grupal y el docente anuncia a cada equipo el puntaje y actualiza la tabla de “Navegando hasta la Isla Arcoíris”.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Pedimos al menos a tres estudiantes que compartan la actividad realizada, argumentando: por qué eligieron dichos animales y brindando una o dos características de los mismos.
- Podemos hacer un cuadro en el pizarrón para plasmar los comentarios de los estudiantes. Ejemplo gráfico:

NOMBRE DEL ANIMAL DIBUJADO:	¿POR QUÉ ELIGIERON DICHO ANIMAL?:	UNA O DOS CARACTERÍSTICAS DEL ANIMAL:

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Con ayuda de la familia, escribir tres oraciones acerca de los mosquitos.

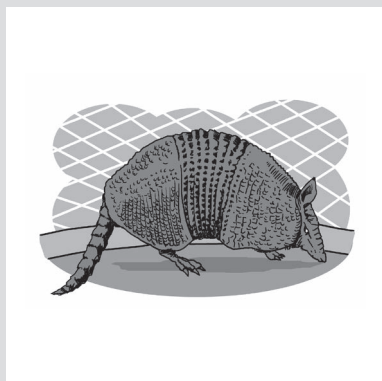
TEXTO: “De paseo a la reserva de Itaipú” (segunda parte)



Más adelante los niños y niñas encontraron al oso hormiguero. Este es un animal mamífero que puede llegar a medir 2 metros de largo y pesar hasta 40 kilos. Su cola es parecida a un plumero y su hocico es largo y fino.



Posee una lengua muy larga y pegajosa que le sirve para atrapar a las hormigas y termitas que son su comida favorita. Puede llegar a comer 30.000 hormigas al día. Carece de dientes. Las hembras tienen una sola cría, una vez al año.



Por último, vieron al quirquincho o “tatú bolita”. Este es un mamífero con caparazón muy dura, la que sirve de protección contra los depredadores. Su caparazón es flexible. Se puede abrir y cerrar como un abanico. Tienen garras que utilizan para conseguir su alimento y para cavar sus madrigueras. Les gusta comer insectos, gusanos, animales pequeños. Pueden tener hasta 12 crías vivas por vez. La carne del quirquincho es comestible. Debido a eso los hombres los cazan y los venden.



Roque les volvió a repetir con tristeza que todos estos animales están en peligro de extinción. Cansados de caminar pero muy contentos, subieron al colectivo para regresar a la escuela.

CLASE 5

¡LEEMOS SOBRE LA MOSQUITA RAQUEL!



En esta clase recordamos los momentos más emocionantes vividos en el juego y lo que aprendimos, enfatizando que los puntajes solo están para aumentar la emoción de la aventura: “Navegando hacia la Isla Arcoíris”

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifican que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Identifica un animal en extinción sobre el cual van a escribir.
- Verbaliza todo lo que sabe del animal elegido.
- Dibuja lo dicho con detalles.
- Rotula elementos de su dibujo.
- Escribe sobre el tema dibujado.

MATERIALES

Cuento: Texto “La mosquita Raquel”, pinceles marcadores, hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el texto “La mosquita Raquel” en un lugar visible de la clase.
- Dibujamos un mosquito y pegamos en el pizarrón.



- Preparamos un cuadro de doble entrada, para la activación de conocimientos.

¿DE QUÉ TRATARÁ EL CUENTO?	¿DE QUÉ TRATÓ?
-----	-----

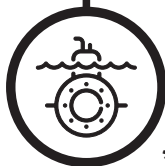
MOSQUITO



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos que lean las palabras y las oraciones que formaron acerca de los mosquitos.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que en esta clase individualmente leerán el cuento: “La mosquita Raquel” y responderán preguntas sobre el texto.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos:

- Invitamos a los estudiantes a observar la lámina del mosquito que pegamos al inicio de la clase. Pedimos que expresen todo lo que saben acerca del mosquito.
- Es muy importante integrar a todos los estudiantes en la participación de los relatos de las actividades.
- Anote las ideas en el cuadro de doble entrada.

MOSQUITO

¿DE QUÉ TRATARÁ
EL CUENTO?

¿DE QUÉ TRATÓ?

Formulación de hipótesis: Invitamos al grado a observar las imágenes del cuento “¡La mosquita Raquel!”. Estimulamos a predecir de qué tratará el texto basándose en las imágenes del texto. Realizamos las siguientes preguntas: “¿De qué creen que tratará el cuento de la mosquita? ¿Qué tipo de cuento es?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos la estrategia de lectura que van a utilizar después de la lectura es: “Predecir”.



Lectura individual: Dado que los estudiantes son capaces de leer diferentes textos, incorporamos en esta guía lecturas individuales para que los estudiantes apliquen las estrategias.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación:

- Invitamos a los estudiantes a leer el texto “La mosquita Raquel”. Explicamos que cada estudiante leerá en forma individual, apuntando con el dedo las palabras sin segmentar las sílabas.

- **Trabaja el vocabulario dentro del contexto:** A medida que los estudiantes van leyendo, formulamos preguntas como: “¿Qué creen que significa acalorada? ¿Qué significa apiado?”. De este modo los estudiantes pueden aclarar el vocabulario a medida que leen.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Acalorada: Que siente calor.

Paso: Detenerse sobre algo, descansar, reposar.

Quieta: Inmóvil, detenida, sin moverse.

Replico: Responder, contestar.

Apiado: Compasión hacia los que sufren.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Nos detenemos al finalizar cada párrafo y alentamos a que los estudiantes hagan predicciones de uno o más párrafos.

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Preguntamos a los estudiantes que recuerden las predicciones hechas antes de la lectura, para eso preguntamos: “¿Se trató el cuento de lo que creían que trataría?”.

Interrogación de análisis: Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Por qué Pipe no quiso que le picara el mosquito?”.




JUEGO: "Atrapando mosquitos"

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

Nº PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- | | |
|----------|---|
| 1 | Esta unidad se tratará de juegos tradicionales. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: "Atrapando mosquitos" . |
| 2 | Pedimos que se agrupen: Equipo 1 y Equipo 2. El docente explica: "atrapando mosquitos" consiste en que un estudiante del otro equipo será el "atrapador de mosquitos" y deberá perseguir a los demás estudiantes del equipo opuesto y tocar el hombro de alguno, y este "tocado" debe: decir una acción para evitar a los mosquitos. Iniciará un integrante del Equipo 1, siguiendo a un integrante del Equipo 2. Se jugará hasta 3 veces (aproximadamente 2 minutos) por equipo. El equipo que diga más acciones lleva 20 puntos y el otro equipo 10 puntos. |
| 3 | Seguidamente cerramos el juego, comentando que en la vida real debemos tomar acciones para evitar a los mosquitos. Tirar el resto del agua acumulada en algunos objetos, estar atentos en horas de la mañana y la tarde, ya que hay mayor cantidad de mosquitos, usar mangas largas o repelentes. |
| 4 |  Agradecemos a todos por la participación, y hacemos un aplauso grupal y actualizamos la tabla de puntuación. (El juego está vinculado con el tema del texto de la clase). |

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Explique los ejercicios que van a realizar y anímelos a leer y completar el ejercicio en forma individual.
- Escribe Sí cuando la oración es verdadera o No cuando la oración es falsa.

- | | | |
|---|-----------|-----------|
| a. La mosquita Raquel descansó sobre el quepis de Pipe. | SÍ | NO |
| b. La mosquita pico a Lila. | | |
| c. Pipe espanto a la mosquita Raquel. | | |
| d. La mosquita Raquel estaba acalorada. | | |
| e. Pipe aplastó a la mosquita. | | |
| f. Pipe le dio agua de coquito a la mosquita. | | |

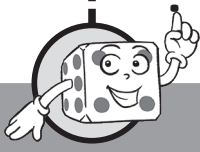
- Encierra con un círculo la respuesta correcta.

- En el parque hay:

gatos mosquitos culebras

- La mosquita Raquel estaba:

cansada enojada acalorada



Ludolecto te recuerda
el momento a tener en cuenta para la producción de un texto es “la planificación”, que durante este proceso el estudiante debe identificar sobre qué quiere transmitir o escribir.

Escritura (Grafomotricidad):

- Comentamos a los estudiantes que van a realizar un diario mural con los animales en peligro de extinción del Paraguay. Explicamos que los diarios murales son paneles donde se pueden exponer los trabajos que ellos realizan.
 - Invitamos a elegir uno de los dos animales que dibujaron en clases anteriores. Explicamos que van a escribir sobre ellos y publicar sus trabajos en un diario mural para que toda la escuela lo pueda leer.
 - Explicamos que antes de escribir los buenos escritores piensan sobre lo que quieren escribir. Luego dibujan con detalle lo pensado. Después escriben teniendo en cuenta la información que tienen sobre el animal.
 - Recorremos la sala de clases y apoyamos el proceso de escritura de cada estudiante.
 - Ayudamos a identificar las ideas sobre las que quieren escribir, a sonorizar las palabras, a agregar ideas para que el mensaje sea claro.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Pedimos a los estudiantes que compartan y lean con un compañero lo que escribieron. Los felicitamos con un gran aplauso.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Preguntar a la familia sobre qué encontramos en los bosques (montes o cerros).

CUENTO: “La mosquita Raquel”

Fuente: Autora Gabriela Sieveking.

La mosquita Raquel paseaba por el parque Itaipú. Había muchos animales y personas para picar, pero estaba muy acalorada. De pronto, se posó sobre un quepis a descansar.

–¡Mira, un mosquito! –gritó Lila.

–¡Sal de aquí, no quiero que me piques! –opinó Pipe.

–Solo quiero quedarme. El sol está caliente –replicó la mosquita.

Pipe se apiadó de la mosquita Raquel y le dio agua de coco.

– ¡Mmmm, qué rico! Ahora sigo mi camino. Adiós, amigos.

CLASE 6



Ludolecto te recuerda que los textos **periodísticos** son medios de comunicación que sirven para proporcionar información y para lograrlo se emplean diversos géneros, es decir diferentes tipos de texto.

EL SONIDO SUAVE DE LA LETRA C: CE, CI

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Reconoce que deben utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Hace conexiones de experiencias personales con el texto leído, conexiones entre un texto y otro texto.
- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Confirma o rechaza sus predicciones frente al contenido del texto, a medida que va leyendo.
- Reconoce la letra c, fonema, gesto y grafema.
- Identifica y escribe las letras “c” y “q” respetando su punto inicial, desarrollo y final.

MATERIALES

Cuento: Cuento “Fiesta en el bosque”, pinceles o marcadores y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Fiesta en el bosque” en un lugar visible de la clase.

- Preparamos un cuadro de una sola entrada, para anotar lo que los estudiantes Saben acerca de los ciervos.

LLUVIA DE IDEAS LO QUE SABEMOS SOBRE LOS CIERVOS

- Preparamos un cuadro de doble entrada para conciencia fonológica.

PALABRAS CON CE

Cenar.

PALABRAS CON CI

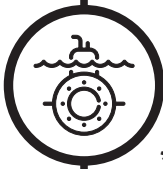
Ciervo.



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Reunimos al grado para que puedan compartir la tarea. Pedimos a los estudiantes que formen dúos para intercambiar sus tareas. Comentan y comparan sus respuestas.

Lo que vamos a aprender: Conversamos con los estudiantes que en esta clase leerán un texto: “Fiesta en el bosque”, conversarán sobre el cuento y continuarán aplicando la estrategia de lectura Conexión personal. Aprenderán los sonidos suaves de la letra “c”, ce - ci.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Pegamos el cuadro de una sola entrada en un lugar visible de la clase, para anotar los aportes de los estudiantes sobre el tema:

LLUVIA DE IDEAS LO QUE SABEMOS SOBRE LOS CIERVOS

Formulación de hipótesis: Estimulamos a los estudiantes a que realicen predicciones sobre el texto, basándose en las ilustraciones. Para eso preguntamos: “¿De qué tratará el texto? ¿Es un cuento? ¿Es una receta o una poesía?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar, después de la lectura es: “Conexión personal y Conexión texto a texto”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación:

- Leemos el cuento “La fiesta en el bosque” con fluidez y entonación. Al leer apuntamos las palabras con el dedo o una regla de modo que el estudiante tome conciencia de que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- Trabaja el vocabulario dentro del contexto:
- A medida que leemos el texto conversamos sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y alentamos a que deduzcan el significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Relamían: Pasar la lengua varias veces por alguna cosa.

Acicalada: Presentarse como candidato/a.

Follaje: Conjunto de hojas de los árboles.

Multitud: Grupo o montón de animales.

Centenar: Grupos de cien.

Aromas: Olor muy agradable.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Aplicamos la estrategia de lectura: Conexión personal
Planteamos preguntas como: “¿Cómo se prepara tu familia cuando van a recibir visitas? ¿Qué cosas especiales hacen? ¿Cómo ayudas a tu familia a preparar la fiesta?”.
- Para “Conexión texto a texto”, preguntamos: ¿alguna vez leyeron o escucharon hablar de un cuento igual?

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Invitamos a los estudiantes a recordar las predicciones hechas antes de la lectura, preguntamos: “¿Sé trato el texto de lo que creían que trataría?”.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. “¿Quiénes fueron los invitados a la fiesta? ¿Quiénes colaboraron para realizar la fiesta?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. “¿Qué opinan de la actitud de los ratoncitos? ¿Cómo se sentirían si tus amigos no te invitan a su fiesta? ¿Por qué?”.



ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Conciencia fonológica:

- Leemos nuevamente el texto con entonación y fluidez.
- Motivamos a los estudiantes a encontrar otras palabras que lleven las sílabas ce-ci y las anotamos en el cuadro de doble entrada, Explicamos que las sílabas ce-ci (sonido suave de la C).

PALABRAS CON CE	PALABRAS CON CI
Cenar.	Ciervo.



La redacción: El estudiante puede solo rotular las partes de su dibujo o escribiendo una, dos oraciones seleccionando las ideas más relevantes, agregando detalles, buscando las palabras más adecuadas para transmitir su mensaje.

- Gesticulamos las siguientes palabras: Cecilia, cerdo, cenicero, ceja, cerco, ciego, ciempiés, cinto. Una vez que los estudiantes lean las palabras pedimos que las anoten en el pizarrón.

Escritura (Grafomotricidad):

- Invitamos a los estudiantes a leer lo que escribieron sobre el animal en extinción que eligieron.
- Mientras los estudiantes escriben recorreremos la sala de clases y apoyamos el proceso de escritura del estudiante agregando ideas, sonorizando las palabras y los animamos a recurrir a la pared de palabras donde están las palabras de uso frecuente que pueden utilizar durante el proceso.




JUEGO: “Lo recuerdo, pero muy bien”

ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

N°

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“Lo recuerdo, pero muy bien”**. El Equipo 1 y el Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar. Salvo consideración del docente.
- 2 Mencionamos a los estudiantes que hoy haremos preguntas del cuento. Para el juego utilizamos el dado. Pedimos a los estudiantes colocarse en un mismo círculo y pasamos el dado, primeramente, a los estudiantes del Equipo 1 y luego a los estudiantes del Equipo 2. Explicamos que cada vez que salga un número impar (1, 3, 5) podrán responder solo una pregunta, y si sale par (2, 4, 6) hasta dos preguntas.
- 3 Opciones de preguntas:
 - a. “¿Cuál era el título del cuento?” (Fiesta en el bosque).
 - b. “¿El lugar dónde ocurren los hechos?” (En el bosque).
 - c. “¿Quiénes eran los personajes principales?” (Ciervo del pantano, don León, doña Leona y sus tres cachorros, los ratoncitos).
 - d. “¿Cómo fue el final del cuento?” (Todos compartieron la cena).**Observación:** El docente puede ir haciendo varias preguntas, en los diferentes niveles: Explícitas, implícitas y valóricas. Lo ideal es lanzar el dado un máximo de cinco veces.
- 4 El equipo que logre responder la mayor cantidad de preguntas lleva 20 puntos, el otro equipo 10 puntos.
- 5  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla.



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- El docente selecciona al azar a tres estudiantes para que lean sus producciones.
- Permitimos que los estudiantes comenten sobre lo que aprendieron durante la clase.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

- Recorta y pega 2 palabras con “ce” y 2 palabras con “ci” de diarios y revistas viejas. Y haz dos oraciones con ellas.
- Si no encuentras revistas o diarios, puedes escribir en tu cuaderno.

CUENTO: “Fiesta en el bosque”



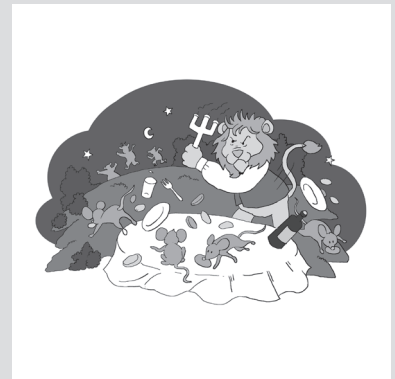
Una vez, la familia de don León invitó a cenar a la familia del ciervo del pantano, puesto que ambos eran muy amigos. El día del encuentro don León, doña Leona y sus tres cachorros estuvieron preparando todo para la fiesta.



Doña Leona, muy acicalada con las cejas bien pintadas, salió a recibir a sus invitados con abrazos y besos. Enseguida don León dijo: –Pueden pasar, la cena está servida.



En la oscuridad, entre el follaje, cientos de ojos brillantes observaban la escena. Eran los demás animales que miraban con mucho apetito aquellos deliciosos manjares. Las pancitas les hacían ruido y se relamían con los aromas que el viento les acercaba.



Empezaba la fiesta cuando una multitud de ratoncitos no pudo aguantar más y saltaron sobre la comida, y al final cientos de animales compartieron aquella cena maravillosa. Hasta hoy se recuerda como una de las fiestas más divertidas del bosque.

Fuente: Autoras Arsenia Medina, Raquel Rodas. Adaptación.

CLASE 7

ESCRIBIENDO SOBRE LOS ANIMALES EN EXTINCIÓN

CAPACIDADES

- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Se formula preguntas sobre lo que va leyendo.
- Rotula elementos de su dibujo.
- Escribe sobre el tema dibujado.
- Relee y revisa lo escrito.
- Edita el texto escrito.
- Publica sus producciones en un diario mural para que otros las lean.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Fiesta en el bosque”, pinceles o marcadores, papel sulfito y hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegamos el cuento “Fiesta en el bosque” en el lugar visible de la sala de clases.

- Preparamos un cuadro como el siguiente para realizar la síntesis del cuento.

¿QUIÉNES SON LOS PERSONAJES?

¿DÓNDE SUCEDEN LOS HECHOS?

¿CUÁL ES EL PROBLEMA?

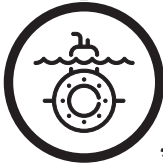
¿QUÉ SOLUCIÓN TUVO EL PROBLEMA?



INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Pedimos a los estudiantes que presenten las dos palabras con “ce” y las dos palabras con “ci” que recortaron en sus casas, además de las oraciones que hicieron con ellas.

Lo que vamos a aprender: Comentamos que en esta clase van a volver a leer la “Fiesta en el bosque”. También van a revisar y editar lo que escribieron sobre el animal en extinción que eligieron.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a recordar el inicio y el final del cuento “Fiesta en el bosque”

Formulación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Sintetizar”

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Leemos el cuento “Fiesta en el bosque” de la clase anterior. Al leer, apuntamos con una regla o el dedo y lo hacemos en forma fluida, dándole vida al cuento.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: Es bueno que el docente aclare todos los términos desconocidos por los estudiantes para lograr una mayor comprensión del texto. También podemos solicitar a los estudiantes el significado de los términos nuevos (aprendidos), pero con sus propias palabras.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura:

- Anotamos el tema del cuento en el sulfito de los grandes temas de los cuentos.
- Invitamos a los estudiantes a sintetizar el cuento “Fiesta en el bosque”. Pedimos que identifiquen los personajes, el lugar donde sucedieron los hechos, el problema del cuento y la solución o el final del cuento.
- Anotamos las ideas de los estudiantes en un cuadro como el siguiente:

¿QUIÉNES SON LOS PERSONAJES?	¿DÓNDE SUCEDEN LOS HECHOS?

¿CUÁL ES EL PROBLEMA?	¿QUÉ SOLUCIÓN TUVO EL PROBLEMA?

***DESPUÉS DE LA LECTURA.**

Verificación de hipótesis: Realizamos este paso solamente cuando se presenta un texto nuevo.

Interrogación de análisis:

- Exponemos preguntas explícitas, la información se encuentra ahí mismo en el texto. Por ejemplo: “¿Qué sucedió cuando comenzó la fiesta?”.
- Formulamos preguntas valóricas, cuyas respuestas están en ellos mismos, en lo que ellos piensan y sienten. Por ejemplo: “¿En qué crees tú que se parecen estos animales a nosotros?”.




ACTIVACIÓN LÚDICA:

PREPARADOS.
Expectativa lúdica.
LISTOS.
La ambientación lúdica.
¡YA! La conformación lúdica.

JUEGO: “Encontrando a nuestros amigos del bosque”

Nº

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO

- 1 Se forman los dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. El docente invita a los estudiantes a jugar, diciendo en primer lugar el nombre del juego: **“Encontrando a nuestros amigos del bosque”**. El Equipo 1 y el Equipo 2, según lo establecido en la primera clase, se preparan para jugar. Para este juego el docente deberá esconder previamente, dentro del aula, papeles con nombres de animales, del cuento leído en la clase anterior: “Fiesta en el bosque”.
- 2 Recordamos a los estudiantes el cuento “Fiesta en el bosque”. Luego escribimos el nombre de cada personaje animal en el pizarrón y diremos “¡Hoy buscaremos a nuestros amigos que están escondidos dentro de la sala de clases!”. Preparamos papeles que digan los nombres de los animales.
- 3 Seguidamente les decimos que buscará primero un equipo y luego el otro equipo, tendrán 30 segundos cada uno para encontrarlos. Luego de ese tiempo el docente les pedirá que cuenten qué dijo o hizo el animal que encontraron, dentro del cuento. En este juego utilizamos la estrategia de LPA: “Sintetizar”.
- 4 El docente evaluará el nivel de participación de los estudiantes en la búsqueda y respuesta y les dará un puntaje de 10 a 5 puntos según consideración.
- 5  Agradecemos a todos por la participación y hacemos un aplauso grupal. Anunciamos el puntaje de cada equipo y actualizamos la tabla.



“La revisión” es cuando el estudiante junto con su compañero o con el docente, relea el texto y agrega detalles para hacer más claro su mensaje, omite o sustituye palabras.

ACOMPAÑANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Pegamos el texto sobre el cocodrilo que escribimos en un lugar visible de la pizarra.
- Explicamos que vamos a releer el texto para que entre todos lo puedan mejorar y hacer más interesante para la persona que lo va a leer. Recordamos que vamos a hacer un diario mural con lo que aprendieron de los animales en extinción del Paraguay y que toda la escuela va a poder leer el trabajo que ellos realizaran. Para ello se lee todo el texto que el docente escribió, y los invitamos a agregar ideas o cambiar alguna para que el texto sea comprensible por el lector.



- Invitamos a los estudiantes a hacer una revisión de sus textos.
- Pedimos que abran sus cuadernos para que revisen sus escritos.
- Les recordamos que deben leer todo el texto y luego revisarlo.

- Mientras los estudiantes realizan sus producciones, recorremos la sala apoyando el proceso de revisión de cada estudiante. Ayudamos a que los textos tengan secuencia y coherencia. Apoyamos la sonorización lenta de palabras para que el estudiante identifique los sonidos de las mismas. Los invitamos a buscar apoyo en la pared de palabras.



CIERRE



Edición: en este momento el estudiante junto con un par y con el docente relee el texto y corrige la ortografía, la puntuación, el uso de mayúsculas.

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Alentamos a los estudiantes para que compartan con un compañero la producción realizada y, seguidamente, revisen juntos la ortografía.
- Apoyamos este proceso pidiendo que respeten las producciones de los compañeros, luego que releen y sonoricen las palabras, para ver si les faltan o sobran letras.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo):

Con ayuda de la familia, realiza la tarea de hacer las oraciones de las palabras que leíste en el cuento “Fiesta en el bosque”: Cena - cerdos. Por último, dibuja lo que indica la oración.

CLASE 8



¡Ludolecto te recuerda que hoy presentamos nuestro diario mural!

PRESENTACIÓN DEL DIARIO MURAL

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Producción de textos, identifica que escribir es producir un mensaje.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Identifica un animal en extinción sobre el cual va a escribir.
- Verbaliza todo lo que sabe del animal elegido.
- Escribe sobre el tema dibujado.
- Relee y revisa lo escrito.
- Edita el texto escrito.
- Publica sus producciones en un diario mural para que otros las lean.

MATERIALES

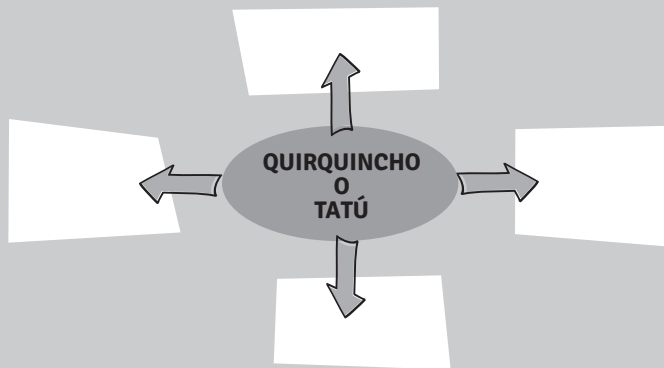
Láminas: Cuento “El quirquincho que salvó una vida”, pinceles o marcadores, papel sulfito, hojas blancas.



¿Cómo elaboro mis materiales para la clase?

- Pegue el cuento “El quirquincho que salvó una vida” en el lugar visible de la clase.

- Prepare un organizador gráfico como el siguiente para anotar los aportes de los estudiantes.



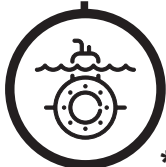
INICIO

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Invitamos a los estudiantes a formar dúos con un compañero para leer las oraciones que completaron y dibujaron.



Aquí podemos explicar que “Leyenda” es un relato generalmente oral que tiene partes que han sucedido en la vida cotidiana, y también partes que son imaginarias, generalmente las leyendas se transmiten oralmente de padres a hijos y con frecuencia al relatarlos se les cambia o agrega ideas.

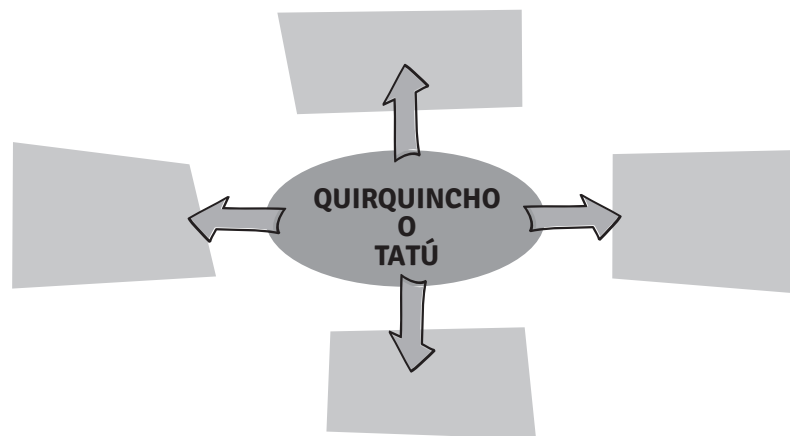
Lo que vamos a aprender: Comentamos que en esta clase van a volver a leer la “El quirquincho se salvó una vida”, van a conversar sobre el texto. También van a publicar lo que escribieron sobre el animal en extinción que eligieron.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Conversamos sobre uno de los animales en extinción: el quirquincho. Los invitamos a pensar que saben acerca de los quirquinchos. Anotamos las ideas de los estudiantes en el organizador como el siguiente:



Formulación de hipótesis:

- Estimulamos a los niños que realicen predicciones sobre el texto, basándose en el título del texto. Realizamos preguntas tales como: “¿De qué tratará el texto? ¿Es un cuento? ¿Es una receta o una poesía?”.
- Anotamos en el pizarrón las hipótesis formuladas por los estudiantes para confrontarlas al término de la lectura.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Predecir” y “Conexión personal”.

***DURANTE LA LECTURA.**

Lee el texto con fluidez y entonación:

- Pedimos a los estudiantes que se reúnan en el área de reencuentro para volver a leer el cuento en voz alta.
- Comentamos que cada estudiante leerá un párrafo del texto con fluidez y entonación.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que leemos el texto converse sobre las palabras desconocidas con los estudiantes y alentamos a que identifiquen su significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Campesino: Persona que trabaja el campo, agricultor.

Natal: Lugar donde nació.

Bastante: Muchos, abundante.

Recuperar: Volver a tener algo, recobrar.

Sacrificio: Renuncia, abandono.

Melodías: Música.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes

de la lectura: Mientras vamos leyendo aplicamos algunas de las estrategias de lectura ya trabajadas: Usamos preguntas como: Para Predecir: “¿De qué crees que nos informará ahora el texto?”. Para hacer Conexión personal: “¿Alguna vez has ayudado a un amigo? ¿Cómo y por qué?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Verificación de hipótesis: Pedimos a los estudiantes que recuerden las predicciones que hicieron sobre el texto. Solicitamos que expresen si las predicciones fueron acertadas o no. Preguntamos: “¿Trató el texto de lo que pensaron? ¿Por qué? ¿Acertaron en el tipo de texto? ¿Por qué?”.

Interrogación de análisis:

- Expresamos preguntas implícitas, preguntas donde primero se debe pensar para encontrar una respuesta. “¿Cómo recuperó la fuerza el campesino?”.
- Invitamos a los estudiantes a identificar el tema del cuento y lo anotamos en el sulfito de los temas de los cuentos leídos. Ej.: Lealtad, amistad, generosidad, agradecimiento.

ACOMPañANDO CON ACTIVIDADES DE:

Escritura (Grafomotricidad):

- Armando el diario mural.
- Conversamos con los estudiantes acerca de cómo quieren diagramar el diario mural: Título del diario mural, presentación del tema del diario mural, secciones con las informaciones de los animales en extinción del Paraguay.
- Pedimos a los estudiantes que piensen cómo hacer una presentación del tema sobre animales del Paraguay en vías de extinción. Con el aporte de todos redactamos en un papel sulfito la presentación. Ejemplo:

Diario mural:

Son paneles donde se pueden exponer los trabajos y actividades que realizan los estudiantes. Debe incluir escritura e ilustraciones.

Algunas secciones podrían ser: el título del tema, una introducción redactada en conjunto con los estudiantes, y las secciones con las informaciones pertinentes.

ANIMALES DEL PARAGUAY EN PELIGRO DE EXTINCIÓN

Presentación del tema: Gran parte de los animales están desaparecidos o por extinguirse debido a que las personas destruyen el hábitat donde viven o porque los cazan para vender su carne y su piel. Otros animales son atrapados para ser vendidos como mascotas. El futuro de estos animales está en las manos de todos. Debemos cuidarlos y protegerlos.

Algunos de los animales en extinción del Paraguay son:

EL COCODRILO

EL YAGUARETÉ

EL OSO HORMIGUERO

EL GUACAMAYO

EL QUIRQUINCHO

EL PERRO DEL MONTE

- Organizamos al grado para que al día siguiente presenten el mural de los animales en peligro de extinción a los otros grados, directora y profesores de la escuela.
- Motivamos a los estudiantes que durante la presentación del mural expresen lo que sintieron con respecto al trabajo realizado: Lo que aprendieron y lo que les pareció interesante.



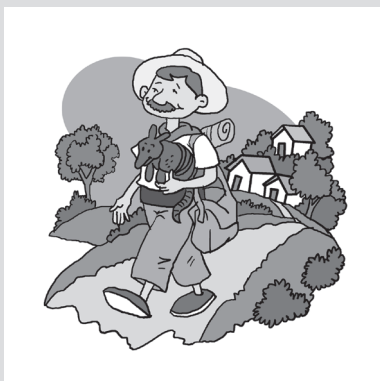
Publicar: Esta es la parte del proceso de escritura donde el estudiante toma el texto revisado y editado y lo reescribe para ser publicado y leído por otros. Cada texto debe ser acompañado con un dibujo que represente lo escrito.

CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición): Recopilamos los trabajos realizados por los estudiantes y comenzamos a montar el diario mural en un lugar donde todos los estudiantes de la escuela puedan leer los trabajos del grado, seguidamente solicitamos a dos estudiantes que hagan un breve resumen de la actividad del diario mural, para comentarle a la directora. Esto fomentará la capacidad de síntesis en los estudiantes.

Actividad que conecta a la próxima clase (Tarea como puente cognitivo): Comparte con la familia lo aprendido el día de hoy, recuerda el cuento y responde: ¿Quién abandonó el pueblo? ¿A quién se llevó con él? ¿Qué se le acabó? ¿A quién le hacía recordar las melodías?

CUENTO: “El quirquincho que salvó una vida”



Hace tiempo un campesino abandonó su pueblo en busca de un mejor trabajo. Trabajó duro hasta que decidió volver a su pueblo natal. Al partir se llevó consigo su mascota: el quirquincho o tatú Quique. El camino era largo. Tuvo que caminar por cerros y bosques. Hacía calor y había bastantes mosquitos. Por el camino se perdieron en el bosque y se les acabó la comida.



¿Qué irían a comer? Para que no sintiera hambre el campesino, el quirquincho le cantaba lindas canciones que muy pronto el campesino empezó a cantarlas con él. Animado por las canciones recuperó las fuerzas y encontró el camino a casa. Aprendiendo varias melodías que hasta hoy canta con sus amigos en su pueblo natal.

Fuente: Recopilada por José Castro Pozo. Adaptación Gabriela Sieveking.

CLASE 9



Ludolecto te recuerda que nos encontramos en ¡la última clase de la Unidad 10! Aquí encontraremos la evaluación de la Unidad y sería bueno comentar acerca del final de la tabla de puntajes del juego: “Viajando hacia la Isla Arcoíris”.

EVALUAMOS LA UNIDAD

CAPACIDADES

- Escucha activa y comprensivamente textos literarios (cuentos).
- Reconoce que debe utilizar diferentes estrategias de lectura antes, durante y después de la lectura para comprender textos.
- Reconoce la correspondencia entre letras y sonidos.
- Escribe respetando las características básicas de la escritura.

INDICADORES

- Predice el contenido de los textos basándose en las ilustraciones del texto.
- Formula hipótesis sobre el contenido y el propósito del texto con base en las ilustraciones, a los conocimientos previos del tema, las palabras destacadas.
- Predice lo que va a suceder o lo que le gustaría saber al respecto.
- Se formula preguntas sobre lo que van leyendo.
- Descubre el significado de palabras y expresiones desconocidas a partir del contexto de la lectura (vocabulario).
- Reconoce las letras “c” y “q”, fonema, gesto y grafema.
- Escribe oraciones con las combinaciones de letras aprendidas: Vocales, m, p, s, l, t, d, n, h, r, g, f, b, j, v, z, c, q.

MATERIALES

Láminas: Cuento “Lágrimas de cocodrilo”, pinceles o marcadores, hojas blancas.



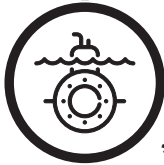
INICIO



Hoy es el día de evaluación de nuestros estudiantes. Por este motivo tendremos una estructura de clases distinta.

Recordando lo aprendido en la clase anterior: Animamos a los estudiantes a compartir las respuestas a las preguntas sobre el cuento “El quirquincho que salvó una vida”.

Lo que vamos a aprender: Comentamos a los estudiantes que hoy realizarán diferentes actividades para ver todo lo que han aprendido durante la unidad 10.



DESARROLLO

*ANTES DE LA LECTURA.

Activando nuestros conocimientos previos: Invitamos a los estudiantes a exponer sus ideas sobre la frase “Lágrimas de cocodrilo”, anotamos las ideas de los estudiantes en el pizarrón.

Formulación de hipótesis: Pegamos el cuento “Lágrimas de cocodrilo”. Leemos el título del cuento y alentamos a que los estudiantes hagan sus predicciones acerca del contenido del mismo. Preguntamos: “¿De qué crees que tratará el cuento? ¿Qué crees que le sucederá al cocodrilo?”.

Presentación de la Estrategia de Lectura Comprensiva: Recordamos las estrategias de lectura que van a utilizar: “Predecir”.

*DURANTE LA LECTURA.

Lee el texto con fluidez y entonación: Invitamos a los estudiantes a leer por turno y en voz alta el cuento “Lágrimas de cocodrilo”. Mientras leen apuntan con una regla cada palabra del texto.

Trabaja el vocabulario dentro del contexto: A medida que lee el texto converse sobre las palabras desconocidas para los estudiantes y permita que deduzcan el significado a partir del contexto.

Revisamos el siguiente vocabulario:

Consolar: Animar, alentar.

Escamosa: Con escamas.

Gemir: Llorar.

Escapar: Arrancar, huir.

Aplicación de la Estrategia de Lectura Comprensiva, presentada antes de la lectura: Alentamos a que los estudiantes expongan sus predicciones a medida que van leyendo el cuento. Para eso paramos en cada párrafo y preguntamos: “¿Qué pasará después? ¿Cómo continuará?”.

*DESPUÉS DE LA LECTURA.

Evaluando lo aprendido:

- Entregamos a los estudiantes la evaluación de la unidad 10.
- Comentamos que van a realizar actividades de comprensión del cuento leído y otras actividades para demostrar lo que aprendieron durante esta unidad.
- Leemos y explicamos cada actividad de la hoja de trabajo. Destinamos el tiempo necesario para que los estudiantes completen cada actividad.

EVALUACIÓN FINAL

- A. En forma individual relea el cuento “Lágrimas de cocodrilo” y realiza las siguientes actividades.
1. Dibuje los 4 hechos más importantes que sucedieron en el cuento.

Lo que pasó primero.

Lo que sucedió luego.

Lo que sucedió después.

Lo que sucedió al final.

2. Lee y contesta las preguntas.

a) ¿Dónde estaba el cocodrilo?

.....
.....
.....
.....

b) ¿Qué le dijo el mono al cocodrilo?

.....
.....
.....
.....

c) ¿Qué deseaba hacer el cocodrilo con los animales?

.....
.....
.....
.....

3. Encierra con un círculo la respuesta correcta.

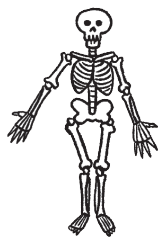
3.1. ¿Por qué el cocodrilo aparentaba tener pena?

- a)** Porque quería tener amigos.
- b)** Porque quería comerse a los animales.
- c)** Porque quería jugar con los animales.

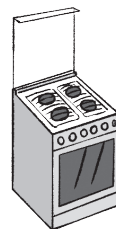
3.2. ¿Qué enseñanza deja el cuento?

- a)** Todos debemos cumplir con nuestro trabajo.
- b)** Hay que respetar las cosas ajenas.
- c)** Debemos ser sinceros con los demás.

B. Observa los dibujos y escribe los nombres de cada dibujo.



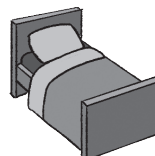
.....



.....



.....



.....



.....



.....

C. Dictado.

Dicte las siguientes oraciones:

- a. El cocodrilo vio al mono y se quejó.
- b. El loro curioso se acercó al cocodrilo.
- c. El mono lo quiso animar.
- d. Los animales escaparon asustados.

1.
.....
.....
.....

2.
.....
.....
.....

3.
.....
.....
.....

4.
.....
.....
.....

- Pida a los estudiantes que recuerden el cuento “Lágrimas de cocodrilo”. Luego pida que piense qué consejo le darían al cocodrilo si pudieran hablar con él.
- Si pudieras hablar con el cocodrilo del cuento, ¿Qué consejo le darías? Dibuja y escribe sobre tu consejo.



.....
.....
.....
.....



CIERRE

Compartiendo lo aprendido (Metacognición):

- Felicitamos a los estudiantes por su trabajo y juntamos las evaluaciones.
- Alentamos a que los estudiantes expresen qué fue lo que más les gustó de la unidad y qué cosas aprendieron durante la misma.

CUENTO: “Lágrimas de cocodrilo”



Un cocodrilo que nadaba por el río estaba con ganas de llorar. Vio al mono en una rama cercana y se quejó:
–¡Soy tan, tan feo! –lágrimas salían de sus ojos.
Todos los animales lo querían consolar y hacerle ver que no era así. El mono le quiso animar y le dijo que tenía una linda piel verde y escamosa.



–¡Quiero ser lindo!, ¡bu, bu, bu! –decía el cocodrilo.
Luego un enorme pez asomó su cuerpo fuera del agua diciendo que el cocodrilo tenía unos bonitos, enormes y filosos dientes. Entonces, ¡CATAPLUM!
El cocodrilo saltó de alegría junto con los demás animales.



El loro curioso se acercó y le dijo que él tenía una cola grande y fuerte. Pero el cocodrilo seguía gimiendo y lágrimas salían de sus ojos.



El cocodrilo gimió:
–¡No puede ser!
Esta vez sus lágrimas eran reales, no solo lágrimas de cocodrilo, sino más bien de felicidad porque sus amigos animales se preocuparon por él.

Fuente: Autor Keith Faulkner. Adaptación Arsenia Medina, Gabriela Sieveking.

ESCALA DE EVALUACIÓN

El docente puntuará cada ejercicio según considere. Presentamos una escala con el nivel de exigencia del 70% como referencia para la puntuación de la evaluación final.

- Puntaje mínimo ideal: 16 puntos (70% es igual a 2 en una escala del 1 al 5).
- Puntaje máximo ideal: 23 puntos. (100% es igual a 5 en una escala del 1 al 5).
- Una manera rápida de distribuir el puntaje es:
 1. Dividir el total de puntos máximos esperados (23) con la cantidad de ejercicios disponibles en la evaluación.
 2. Atribuir más puntos a los ejercicios con más indicadores presentados.

NIVEL DE EXIGENCIA 70%

Puntaje	23	22	21	20	19
Puntaje de logro	100%	96%	91%	87%	83%

Puntaje	18	17	16	15	14
Puntaje de logro	78%	74%	70%	65%	61%

Puntaje	13	12	11	10	9
Puntaje de logro	57%	52%	48%	43%	39%

Puntaje	8	7	6	5	4
Puntaje de logro	%	%	%	%	%

Puntaje	3	2	1
Puntaje de logro	%	%	4%



**MATERIAL
DE APOYO**

LETRAS Y SÍLABAS MÓVILES

ca ca ca ca

ca ce ce ce

ce ce ci ci

ci ci co co

co co co cu

cu cu cu cu

ma me na pa

que que que que


que que que que

qui qui qui qui

qui qui qui qui



NOTAS



A series of horizontal dotted lines for writing notes, starting below the title and extending to the bottom of the page.



ANEXO

TABLA DE "NAVEGANDO HACIA LA ISLA ARCOÍRIS"

Aquí presentamos la tabla principal de nuestro juego.

Cuenta con seis espacios, los cuales tienen su color escrito para que el docente pueda pintarlos.

Rojo / Naranja / Amarillo / Verde / Azul / Lila

Seguidamente cada estrella de color tiene su puntuación y cuando el barco llega a una estrella, el equipo automáticamente obtiene la estrella de dicho color:

Rojo: 0 a 14.

Naranja: 15 a 29.

Amarillo: 30 a 44.

Verde: 45 a 59.

Azul: 60 a 74.

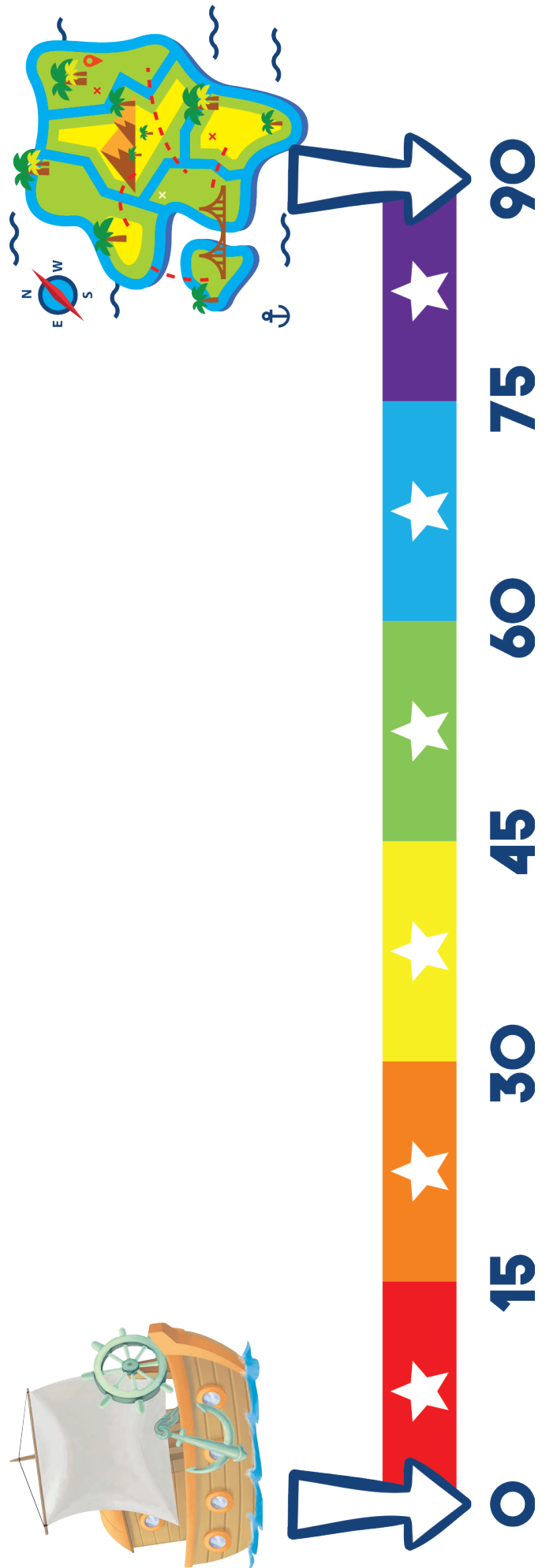
Lila: 75 a 90.

A medida que avanzan las clases, avanzan los dos equipos que serán representados por dos barcos. (En la siguiente hoja estarán los dos barcos para cortar y pegar).

Cada vez que participan de las actividades lúdicas en cada clase ganan estrellas (puntos, los cuales están marcados por el ícono de las olas), se debe actualizar la tabla de puntuación y mover los barcos hacia la Isla Arcoíris.

Al finalizar una unidad, la próxima siempre comenzará con una nueva distribución de equipos.

La tabla de puntajes la puedes fotocopiar o calcar y pegar en un sulfito, ya que la utilizarás durante todo el año escolar.



Los barcos puedes fotocopiar o calcar y pegar en un sulfito, ya que los utilizarás durante todo el año escolar.

Estos barcos representan a cada equipo, los cuales se irán moviendo a medida que avancen.

Equipo 1



Equipo 2



CON EL APOYO DE:



Ministerio de
**EDUCACIÓN
Y CIENCIAS**

 **GOBIERNO
NACIONAL**

*Paraguay
de la gente*



CASA CENTRAL

Ruta Mariscal Estigarribia Nº 1757 Km. 9
Fernando de la Mora / Paraguay
Tel./Fax: (+595 21) 520 519
dequeni@dequeni.org.py
www.dequeni.org.py



ISBN: 978-99967-955-2-7



9 789996 795527