

TOMO 2



Aprendizaje



Lenguaje Familia y Comunidad

APRENDIZAJE

IDEA DEL CAPÍTULO

Este capítulo quiere estimular a Usted para que ofrezca a los Niños y Niñas las metas básicas para el aprendizaje preescolar del 3er nivel.

Del mismo tema hay variaciones, elige los mas convenientes para sus Niñas y Niños.

INDICE

APRENDER COLC	iDEQ:	Página
		<u> </u>
Actividad	Trabajar con materiales	1
Manualidad	Triángulo con colores	3
Canto	Los colores	4
Juegos	Mando, mando	4 4 5
Yo estoy viendo APRENDER FORMAS GEOMÉTRICAS		5 6
Actividad	Trabajos con materiales	6
PIONITIAGA	Trabajos en arena o tierra	6
Juegos	Mando, mando	7
acgos	Yo estoy viendo	-r.
Manualidad	Triangulo	7
APRENDER NÚME		8
Cantos	Los elefantes	8 9 9
	Puedo clavar	9
	Manos en la cama	
	Diez gatitas	10
Actividades	Trabajar con materiales	12
	Escribir en arena o tierra	13
	Contar con bambú	14
	Contar con bambú 2	15
V-2000-2000-00	Números con niños y niñas	16
Juegos	Lanzar bolitas	17
	Lanzar aros	18
	La ollita	19
	Las cebollas	20
	Mando, mando	21
	Fuialmercadoy compré	22
	La rayuela	23
APRENDER A COMPARAR		24
Actividades	Grande mediano-pequeño	24
	Largo-corto	25
	Mucho-poco	26





	Dágina	
A deptre afuera co	Página n niños y niñas 27	
Adentro-afuera co	n juego - tarro y tapas 28	
Lejos-cerca	11 Juego - tarro y tapas 20 28	
Lleno-vací o	29	
Liso-áspero	29	
Arriba-abajo	30	
Adelante-detrás co		
Adelante-detrás co	50 (CDD) 7 (CDD) 7 (CDD) 5 (CDD) 5 (CDD)	
Adelante-detrás co	on juego - saltar la cuerda 32	
	on juego - saltar la prenda 33	
Pesado-liviano	34	
Grueso-delgado	34	
APRENDER LOS LADOS DERECHO E IZQUIERDO		
Canto Milmano derecha	al frente 35	
Vamos a Matitlán	36	
Actividad Mano derecha, ma		
APRENDER EL TIEMPO Y EL RELOJ		
Canto El reloj	38	
Charla Sobre el tiempo de		
ActividadesAprender el reloj con niños y niñas 41		
	on un reloj modelo 42	
Aprender el reloj c		
APRENDER NUDOS, LAZOS,		
Y ATADURAS	44	
Manualidad Modelo para pract	icar 44	
Actividades Hacer nudos	45	
Hacer trenzas	46	
Hacer lazos	46 47	
Atadura ESPACIO PARA NOTICIAS PROPIAS		







APRENDER COLORES

TRABAJAR CON MATERIALES

- ACTIVIDAD -

MATERIALES

* Materiales de la naturaleza o de desecho en diferentes colores o pajillas o bolsas de varios colores.

1) Ponga en el suelo materiales coleccionados.



2) Repite 2 o 3 veces el nombre de cada color y a la vez muéstrelos a los niños y niñas.

3) Después pregúnteles a los niños y niñas el color de las cosas que Usted señale. Cada niño y niña tomará una cosa para ponerla en un otro lugar, juntando los mismos colores.



PREGUNTAS

¿Qué color tienen estas hojas...? ¿Qué color tienen las pajillas, la bolsa, el recipiente, el trozo de madera...?



VARIACIÓN

Señale a los niños y niñas los colores de los materiales que van a usar.

Ponga en el suelo un sólo montón mezclando los materiales, y pídales que separen las cosas por su color. Por ejemplo todas las hojas o pajillas rojas.

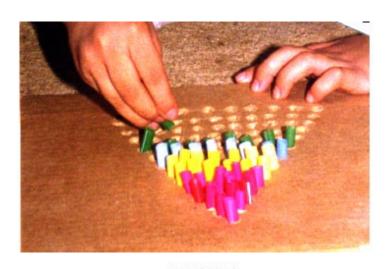
Otros separarán los materiales verdes; otros los azules... Al final de la separación cada niño y niña dirá el color que tiene y todos lo repetirán.

TRIÁNGULO CON COLORES

- MANUALIDAD -

MATERIALES

- * Cartón,
- * Cuchillo
- * Pedazos de pajillas en varios colores
- 1) Con el cuchillo haga hoyos en el cartón para meter pajillas hasta completar un triángulo.
- 2) Corte pajillas en pedazos iguales y entregue a cada niño y niña en montoncitos de diferentes colores.
- 3) Los niños y niñas deben insertar en orden las pajillas de diferentes colores, en los hoyos del cartón.



VARIACIÓN AVANZADA

Los niños y niñas están en círculo y todos los pedacitos de pajillas colocados en el centro.

Cada niño y niña tiene que buscar los diferentes colores para meterlos ordenadamente en los hoyos de su triángulo.



- CANTO -

Los colores, los colores cuales son, cuales son: rojo y amarillo, rojo y amarillo y azul también, azul también.

(En el cassette después el canto DIEZ GATITOS)

MANDO, MANDO

- JUEGO -

Se elige a un niño o niña para dar mandatos al



llega primero.

Gana el que llegue 3 veces y pasa a mandar.

YO ESTOY VIENDO

- JUEGO -

Todos están en un círculo. Usted menciona la frase:

«Yo estoy viendo...»

y comienza a describir el objeto. Ejemplo: UNA MESA **«Yo estoy viendo algo oscuro»**.

Cada niño o niña menciona objetos que son oscuros. Si un niño o niña adivina el objeto correcto (la mesa), Usted dirá

«¡SI ES ESO!»

El niño o la niña dirá otra adivinanza usando la frase «Yo estoy viendo algo en..(color)»

Si un niño o una niña
ha adivinado por segunda vez,
Usted puede preguntarle
a quien cede
su turno.
El juego sigue hasta que todos



APRENDER FORMAS GEOMETRICAS

TRABAJAR CON MATERIALES

- ACTIVIDAD -

MATERIALES

- * Tapas o Pajillas o Cajas de fósforos
- * Semillas o Ramitas u Hojas o Piedrecitas



Cuadrado

Círculo Triángulo

Rectángulo









Mostramos los modelos de las figuras, para que los niños y niñas puedan copiar estos modelos con los materiales disponibles y después repetir en coro o cada uno-a los nombres de las formas. Decide cuantas formas en una vez sus niñas y niños pueden aprender.

TRABAJAR EN ARENA Ó TIERRA



Cada niño y niña recibe una CAJA CON ARENA o TIERRA y primeramente con el dedo índice y después con un palito o pajilla mostramos las formas que los niños y niñas copian en su propio fondo.

MANDO MANDO

- JUEGO -

- vea página 4 -

Buscamos objetos que tengan diferentes

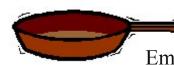
Formas geométricas

(Estos objetos pueden ser también de la cocina del comedor.)

Caja = Cuadrado



Sartén = Círculo



Palo = Rectángulo



Embudo = Triángulo

Sol = Círculo

YO ESTOY VIENDO

- JUEGO -

- vea página 5 -

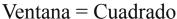
Árbol = Triángulo

Se puede jugar dentro y fuera del salón.

Adivinamos objetos con diferentes









Mesa = Rectángulo

TRIÁNGULO

- MANUALIDAD -
- vea página 3 -



Los niños y niñas pueden llenar no solamente un triángulo de cartón, también las otras formas geométricas preparadas, e insertar las pajillas de colores a su gusto.

APRENDER NÚMEROS

LOS ELEFANTES

- CANTO -

Puede continuar hasta el número 20, si han aprendido los números del 1 al 10.

Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña, como veía que resistía fue a llamar un camarada.

Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada.

Tres elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada.

Cuatro elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada.

Cinco elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada.

Seis elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada.

Siete elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada.

Ocho elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada.

Nueve elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada.

Diez elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistían fueron a llamar un camarada....





PUEDO CLAVAR

- CANTO -

Yo puedo clavar con **un** martillo yo puedo clavar con **un** martillo yo puedo clavar con **un** martillo y clavar y clavar y clavar.



Yo puedo clavar con **dos** martillos...
Yo puedo clavar con **tres** martillos...
Yo puedo clavar con **cuatro** martillos...
Yo puedo clavar con **cinco** martillos...



MONOS EN LA CAMA

- CANTO -

Diez monitos saltando en la cama, uno se cayó y se golpeó la cabeza, mamá llamó al doctor, el doctor así dijo: iNo más monitos en la cama SALTANDO!!





Nueve monitos saltando en la cama, uno se cayó se golpeó la cabeza, mamá llamó al doctor, el doctor así dijo: iNo más monitos en la cama SALTANDO!!

OCho monitos saltando en la cama, uno se cayó y se golpeó la cabeza, mamá llamó al doctor, el doctor así dijo: iNo más monitos en la cama SALTANDO!!



Siete, seis, cinco monitos.... cuatro, tres, dos monitos..... un monito.

DIEZ GATITOS

- CANTO -

Yo tenía DIEZ gatitos, yo tenía diez gatitos uno se perdió en la nieve, uno se perdió en la nieve y así me quedan nueve, nueve, nueve, nueve.



De los OCHO que quedaron, de los ocho que quedaron uno se pegó al machete, uno se pegó al machete y así me quedan siete, siete, siete, siete.



De los NUEVE que quedaron, de los nueve que quedaron uno se comió un bizcocho, uno se comió un bizcocho y así me quedan ocho, ocho, ocho, ocho, ocho,

De los SIETE que quedaron, de los siete que quedaron uno se lo di a Moisés, uno se lo di a Moisés y así me quedan seis, seis, seis, seis.

De los SEIS que me quedaron, de los seis que me quedaron uno se murió de un brinco, uno se murió de un brinco y así me quedan cinco, cinco.



De los CINCO que quedaron, que los cinco que quedaron uno se comió el gato, uno se comió el gato y así me quedan cuatro, cuatro, cuatro, cuatro.

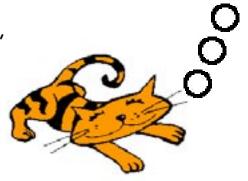


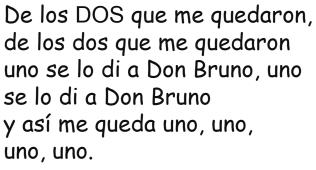


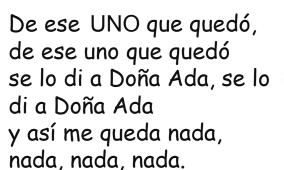


De los CUATRO que quedaron, de los cuatro que quedaron uno se lo di a Andrés, uno se lo di a Andrés y así me quedan tres, tres, tres, tres.

De los TRES que me quedaron, de los tres que me quedaron uno se murió de tos, uno se murió de tos y así me quedan dos, dos, dos, dos.







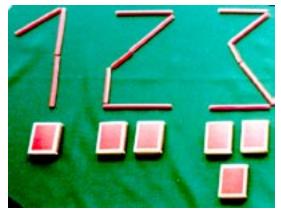


TRABAJAR CON MATERIALES

- ACTIVIDAD -

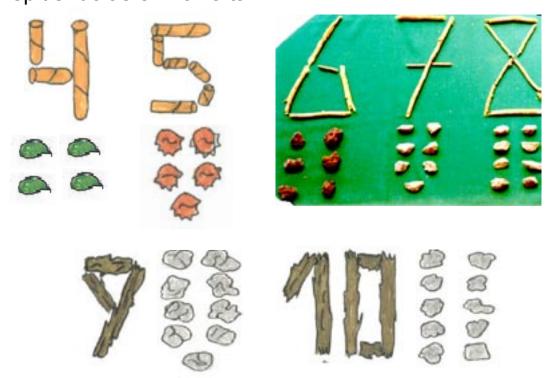
MATERIALES

- * Tapas o Pajillas o Cajas de fósforos
- * Semillas o Ramitas u Hojas o Piedrecitas



Estos son modelos con VARIOS MATERIALES con que Usted puede enseñar la cantidad de cada número a los niños y niñas, para que los copien.

Luego ellos aprenderán la palabra de cada uno, repitiéndolas en voz alta.



IDEA

Ponga cada material en una caja y déjalas disponibles para que cada niño y niña puede trabajar con ellos autónomamente.

ESCRIBIR NÚMEROS

MATERIALES

- * Uno de los fondos para escribir, vea página 64 y 65
- * Dedo índice o un palito al gusto para cada niño y niña

EN FONDO DE ARENA O TIERRA

Trabaje entre dos. Es mucho mas fácil.

Ofrezca la actividad regularmente en el ritmo conveniente a su grupo y cada vez solamente un número.

Usted y cada niño y niña reciben un fondo de arena o todos dibujan afuera en la tierra. Vea modelos páginas 64 y 65.



Usted escribe el modelo del número que los niños y niñas aprenden bien grande y visible en su fondo y menciona la palabra para el número. Después Usted y su colega escribe este número en cada fondo de los niños y niñas.

Primeramente cada niño y niña sigue varias veces la forma prediseñada con el dedo índice en su propio fondo.

Luego cada niño y niña comienza a copiar el modelo prediseñado y repite la palabra del número.

IDEA

Ideal es un rincón con fondos preparados con que cada niño y niña puede dibujar, escribir números y letras cuando quiere.

CONTAR CON BAMBÚ 1

- ACTIVIDAD -

MATERIALES

* Palos de Bambú joven o
0similares palos en
tamaños hasta de 10
secciones.

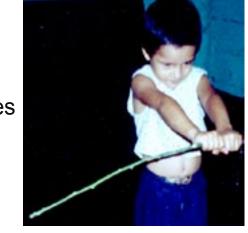
Trabaja junto con una colega. Cada niño y niña recibe su enseñanza personal, mientras los otros niños y niñas cantan y juegan con su colega.

Este actividad ayuda con el sentido del tacto a enseñar la cantidad correspondiente al número.

El niño o la niña toma el palo y pone su mano alrededor de la primera sección y dice 1.



Después toma el segundo palito en una mano y con la otra él/ella pone su mano alrededor de cada sección, para sentir bien las dos secciones y dice 2.





Siguiendo en este forma con cada palito hasta DIEZ.

CONTAR CON BAMBÚ 2

MATERIALES

* Varios palos de bambú joven o similares palos, cortados en secciones correspondiendo a cada número. Cada niño y niña recibe su enseñanza personal, mientras los otros niños y niñas cantan y juegan con su colega.



Después el niño o la niña toma el palito y lo pone nuevamente en el lugar y repite la palabra del número.

Sigue con los palitos con **DOS** secciones, **TRES** secciones.. en la misma manera.

Pero termina cuando el niño, la niña está cansado.

IDEA

Pone los palitos en un lugar disponible para que los niños y niñas puedan usarlos cuando quieran.

NÚMEROS CON NIÑOS Y NIÑAS

- ACTIVIDAD -

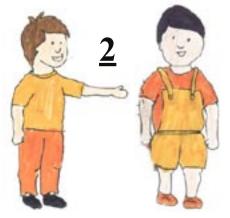
Todos están sentados en círculo, un niño o niña se pone en el centro.

Este será el número 1

Con su ayuda él da aviso que los demás forman grupitos de 2 niños y niñas, 3, 4, 5, 6 hasta que todos los niños y niñas estén

en un grupito de números.





Cada niño y niña dentro del grupo dice su número.

<u>4</u>



Si los niños y niñas quieren, ellos pueden repetir esta actividad sin su ayuda.

JUEGOS PARA CONTAR

Anima a los niños y niñas a contar siempre con voz fuerte los números en cada juego.

LANZAR BOLITAS



- 1) Dibujamos con una de las piedrecitas un círculo en el suelo.
- 2) Coloquemos piedrecitas en el centro.

3) Ubique a las niñas y niños por edades, porque los más grandes pueden jugar sin su ayuda y con más distancia del círculo que los más jóvenes, y los pequeños necesitan tal vez su ayuda.



- **4)** Los niños y niñas se colocan a una distancia del círculo con una piedrecita en sus manos y uno lanza la piedrecita hacia el círculo.
- 5) Si saca una de las que están dentro será suya y volverá a lanzar contando sus bolitas (acumula más el que saque más).

LANZAR AROS

MATERIALES

- * Palo y Palitos
- * Cartón
- * Cuchillo
- * Sirven también otros materiales como alambre
- Preparamos en anticipación los aros de cartón, cortándole con el cuchillo, tal como se ve en el dibujo.
- 2) Ensarte el palo en el suelo.
- 3) Las niñas y niños se colocan a distancia de éste para lanzarle unos aros.
- 4) Las niñas y niños deben esperar su turno.
- 5) Ubique a las niñas y niños por edades, porque los más grandes pueden jugar sin su ayuda y con más distancia del palo que los más jovenes, ellos necesitan tal vez su ayuda.



- 6) Cada niña y niño recibe al menos 4 aros.
- **7)** Cada niño y niña puede llevar su cuenta marcando una raya en el suelo cada vez que ensarte un aro en el palo.

LA OLLITA

- avanzado -

Escoja a un VENDEDOR y un COMPRADOR.

Asigne un número a cada niño y niña del grupo.



El resto de niños y niñas deben colocar sus manos atrás de sus rodillas y agachándose, apretarán fuerte para que no se suelten de sus brazos.



Ellos serán las orejas de la olla. El comprador dice: «¿Cuánto valen las ollas?»

Vendedor dice un número del 1 al 10 « córdobas».
El comprador pagará, palmeando la mano del vendedor las veces que indica el precio y contarán juntos.

Ejemplo: **5** córdobas = **5** palmadas.



El vendedor y el comprador levantan la olla (la niña 5) que compró y se lo llevan.

Pero, si en el trayecto se les suelta, se les quebró.

Al final se cuentan las ollas que se quebraron.

LAS CEBOLLAS

Los niños y niñas sumos llaman el juego"Willis isnin = arrancar quequisque"

Se seleccionan dos niños o niñas, un VENDEDOR y un COMPRADOR, Los otros niños y niñas del grupo son CEBOLLAS y forman una fila.





El primer niño o niña de la fila se agarra de un poste bien fuerte, y los demás se sujetan del que está adelante.

Todos van a ser las cebollitas que el comprador va a ir arrancando o desprendiendo.

El niño o la niña que hace de **COMPRADOR** pregunta al **VENDEDOR**:

Comprador: «¿Vende cebollas?»
Vendedor: «¿Cuántas quiere?»
Comprador: «¿Cuánto valen?»

Vendedor: «"Hay de diferentes precios:

de cincuenta centavos, de dos centavos y de tres.»

Comprador: «Quiero una cebolla de cincuenta centavos» **Vendedor**: «Escoja la que más le guste y arránquela» El comprador agarra el último niño o niña de la fila y empieza a halar, si lo puede despega se lo lleva, pero todos tratan de no separarse para que el comprador no se lleve a la «cebollita».

Después de llevarse a la o las cebollas, regresa a comprar más, pero ahora ya le ayudan las cebollas que ha comprado.

Así sucesivamente sigue la compra hasta llegar a tener todas las cebollitas y es cuando el juego finaliza.

MANDO, MANDO

Buscamos objetos que los niños y niñas puedan coger con sus manos.

Se elige a un niño o niña para dar mandatos al resto de niños y niñas.

Por ejemplo: «**Mando**, **mando** que vayan a traer **3** hojas (de cualquier árbol) o **6** piedrecitas.»



Cada niño o niña dice el número de los objetos traidos.

FUI AL MERCADO Y COMPRÉ

avanzado -

Asigne un número a cada participante del grupo. Usted comienza diciendo:

«Fui al mercado y compré 3 naranjas» (o cualquier otra cosa).



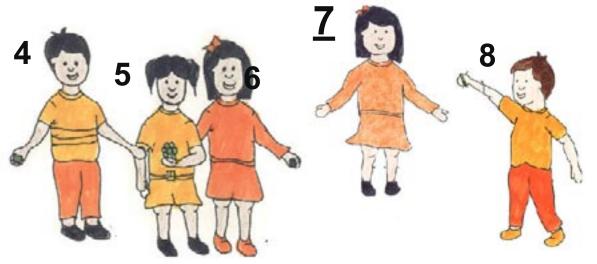
El niño o niña que tenga el número $\underline{\mathbf{3}}$ contestará:

«3 naranjas, NO señor».

Usted deberá contestar: «Entonces qué?»

Y el niño o niña contestará: «**7**rosas»

Y así, el niño o niña que tenga el número $\overline{2}$, repetirá el proceso.



Aquel que se distraiga o haga perder el ritmo, sale del juego.

LA RAYUELA

- avanzado -

MATERIALES

- * Palito
- * Piedrecitas como prendas

Este juego es muy popular, pero para muchos niños y niñas complicado. Ellos pueden saltar con dos pies en una vez o no participar.

Dibuje la rayuela en la tierra con un palito, tal como se ve en el dibujo.

Cada niño y niña buscará una piedrecita la cual será su prenda, que la coloca en el número uno.

El juego se hace saltando en un pie desde el 2 hasta las 10 y después se regresa.

Se salta en un pie en los cuadros 2, 3,6 y 9.

Puede poner los dos pies en los cuadros 4 y 5 , 7 y 8 y en el 10 para que dé la vuelta y regrese.

Al regresar el niño, deberá tomar su prenda y saltar hasta llegar al inicio.

Pero sin pisar los cuadros donde hayan otras prendas.

Y volver a tirar su prenda cuadro por cuadro para que avance cada vez más.

Pierde el niño que pise alguna raya o un cuadro

que esté ocupado por una prenda. También al tirar su prenda para avanzar, si ésta se sale del cuadro o cae en el que no le corresponde.

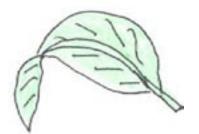
Ganará el niño que llegue primero al número 10 con su prenda.

APRENDER A COMPARAR

GRANDE - MEDIANO - PEQUEÑO

- ACTIVIDAD -









Pequeño

Indique a los niños y niñas

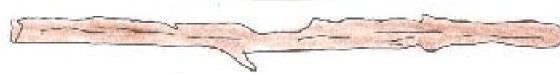
La primera hoja es **grande**, la segunda hoja es **mediana**, la tercera hoja es **pequeña**.

Los niños y niñas repiten en coro y después cada uno repite e indica las hojas, tal vez con su ayuda.

LARGO - CORTO

- ACTIVIDAD -

* 2 Ramitas en diferentes tamaños.



LARGO



CORTO

Ponga las ramitas en el suelo e indique a los niños y niñas que una es LARGA otra es CORTA.

Los niños y niñas repiten en coro y después cada uno/a repite e indique las ramitas, tal vez con su ayuda.

VARIACIÓN AVANZADA

MÁS LARGO QUE...
y al revés
MÁS CORTO QUE

Los niños y niñas repiten en coro y después cada uno y una, indicando las diferentes ramitas.

MUCHO - POCO

- ACTIVIDAD -

Con Niños y Niñas

Ponga a los niños y niñas en 2 grupos.

Un grupo está con **MUCHOS** niños y niñas y el otro con **POCOS**.

Los niños niñas repiten en coro para su grupo





Después puede agrupa cada niño o niña un grupo con muchos y pocos niños, mezclándoles y repitiendo las palabras.

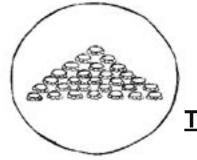
El mismo procedimiento sirve para

TODO - NADA - ACTIVIDAD -

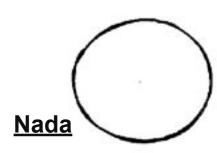
Los niños y niñas están todos en un lado y Usted indica que no hay nada al otro lado.

Con Materiales

Ponga tapas o piedrecitas en cantidades como



Todo



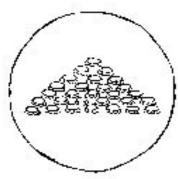
o ponga en una fila las diferentes cantidades

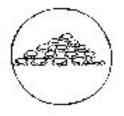
Mucho

Poco

Poquito

Nada









Explique las diferentes cantidades y los niños y niñas repetirán en coro algunas veces.

Después pasa cada niño y niña al frente de los MONTONCITOS y menciona la cantidad, tal vez con su ayuda.



ADENTRO - AFUERA

- ACTIVIDAD -

Con Niños y Niñas

Haga con carbón un círculo en el suelo y una niña estará dentro de él. Un niño estará afuera y Usted explica:

La niña está ADENTRO
y el niño está AFUERA
y después se mete cada niño y niña
una vez adentro
y una vez afuera.



Afuera



Coloque una caja o un tarro en el suelo. Los niños y niñas se colocan a cierta distancia, para lanzar: tapas, semillas, piedras pequeñas.... tratando que caigan **DENTRO**.

Los niños y niñas deben esperar su turno.

Haga que los niños y niñas mencionen cuando

las bolitas caigan ADENTRO o AFUERA.

......

LEJOS - CERCA - ACTIVIDAD -

Con Niños y Niñas

Haga 2 grupos.

Ponga al primer grupo alejado de Usted en el comedor. El segundo estará cerca de Usted.

Luego les explica que grupo está lejos de Usted o cerca. Avise a los que están LEJOS gritan: «ESTAMOS LEJOS»

Después los niños y niñas cambian varias veces los lugares, gritando en donde están: **«lejos» o «cerca»**, hasta el momento que ellos quieran.

LLENO - VACÍO - ACTIVIDAD -

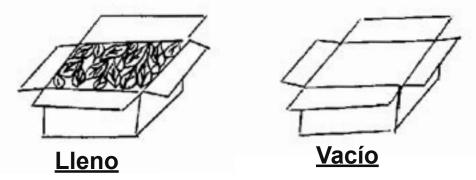
MATERIALES

- * 2 Cajas similares para cerrar
- * Hojas, piedras...

Los niños y niñas buscan materiales de afuera LLENAN una de las cajas, la otra se queda VACÍA.

Ellos y ellas repiten las palabras LLENO, VACÍO, indicando la caja correspondiente, después cierre las cajas y escóndalas.

Verifique que los niños niñas no puedan ver sus acciones.



Después deje que ellos busquen las cajas e indiquen cual es la **LLENA** y cual la **VACÍA**.

Haga que todos busquen las cajas y aprendan la diferencia de **LLENO** y **VACÍO**.

LISO - ÁSPERO - ACTIVIDAD -

Ponga el objeto LISO y el ÁSPERO frente de los niños y niñas y indique las diferentes estructuras.

<u>Liso</u>



<u>Aspero</u>



Cada niño y niña puede comparar tocando los objetos, repitiendo las palabras correspondientes. Después ellos buscan cada uno/a un objeto liso o áspero.

<u>ARRIBA - ABAJO</u> ADELANTE - DETRÁS





Los niños y niñas buscan hojas para tapar la mesa, que no se ensucie demasiado. En caso que no hay hojas Usted puede ofrecer papel périodico o bolsas plásticas.

Permita a cada niño y niña estar una vez **ARRIBA** de la mesa y otra vez **ABAJO**, repitiendo las palabras correspondientes. El mismo procedimiento puede ser con

ADELANTE y DETRÁS.

Con Materiales

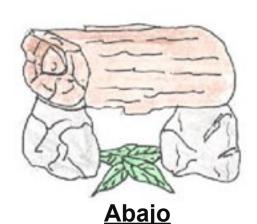
- ACTIVIDAD -

MATERIALES

- * 2 Piedras grandes o cajas,
- * Troncos o madera
- * Hojas u otra cosa

ARRIBA del tronco ponga unas cuantas hojas. **D**espués póngalas **ABAJO** y cada niño y niña hará lo mismo, repitiendo las palabras correspondientes.



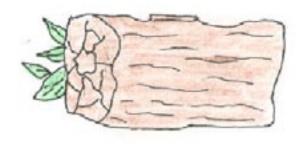


Ponga un tronco frente a los niñosy niñas.

ADELANTE del tronco ponga una ramita con hojas, después, póngala DETRÁS

y los niños y niñas repiten el procedimiento.





<u>Detrás</u>

SALTAR LA CUERDA

MATERIAL

* Un bejuco largo

- JUEGO -

Elegir a dos niños o niñas que tomen el bejuco. Uno de cada extremo y se colocan a distancia.

Pasar un niño o niña al centro para que salte cada vez que los otros pasen la cuerda por sus pies.

Los niños y niñas gritan la palabra correspondiente, cuando la cuerda está **ARRIBA** o **ABAJO** de ellos.



LAS REGLAS

- Si el niño o niña toca o pisa la cuerda debe salir y pasará otro al centro.
 - Los niño y niñas más grandes pueden intentar meterse y salir del centro cuando la cuerda esté girando.





El primer niño o niña dice «LA CAJA ESTÁ **ADELANTE**».



PESADO - LIVIANO

- ACTIVIDAD -

MATERIALES

- * Objeto pesado como una piedra grande o un tronco
- * Objeto liviano como hoja o flor

Ponga el objeto PESADO y el LIVIANO

frente de los niños y niñas e indique los diferentes pesos.

Cada niño y niña puede comparar, repitiendo la palabra corres-

pondiente.

PESADO

LIVIANO

Después ellos buscan cada uno y una un objeto **pesado o liviano**, entregándoles en el lugar adonde están los modelos.

GRUESO - DELGADO

- ACTIVIDAD -

Puede usar el mismo procedimiento como en «Pesado – Liviano» para:



GRUESO

RECOMENDACIÓN

Nunca compare entre los niños y niñas, como gordo o gordita.

Ellos y ellas pueden sentirse muy ofendidos! Muchos adultos dicen «gordito o gordita» sin pensar en la herida que producen.

APRENDER LOS LADOS DERECHO e IZQUIERDO

MI MANO DERECHA AL FRENTE



- CANTO -

Mi mano derecha al frente mi mano derecha atrás sacudo mi mano derecha y la pongo en su lugar

Arriba la mano izquierda, abajo la mano izquierda, una buena sacudida, una vuelta y nada más.

Otros versos

Mi mano izquierda al frente...

Mi brazo izquierdo/derecho...

Mi pierna derecha/izquierda...

Mi pie derecho/izquierdo...

Mi cabeza....

Mis dedos derechos/mis dedos izquierdos...

Mi rodilla derecha/mi rodilla izquierda....



[Así se sigue cantando con el resto del cuerpo]

VAMOS A MATITLÁN

- CANTO -

Vamos a Matitlán, vamos a Matitlán, vamos a Matitlán, una vuelta y nada más.

Arriba la mano derecha, abajo la mano derecha, una buena sacudida, una vuelta nada más.





Arriba la mano izquierda, abajo la mano izquierda, una buena sacudida, una vuelta nada más.

MANO DERECHA, MANO IZQUIERDA

- ACTIVIDAD -

MATERIALES

- * Mecate de chagüite o de hoja de palmera
- * Cintas de bolsas plásticas o Pulseras de pajillas de un solo color.
 - * Flores o Pelotas de papel

Al empezar es recomendable que los niños y niñas se amarren un mecatito como pulseras en la **muñeca derecha**.

Explique que la **mano derecha** es la que tiene la cinta y la izquierda no la tiene.

DERECHA

Cada niño y niña puede sostener una flor o pelota en la mano derecha y rebotarla despacio por algún tiempo en el aire.



Luego pídale que la sostenga con su **manito izquierda** por otro tiempo más.

Cada vez que el niño o niña rebote la flor o pelota en el aire, debe decir el nombre de la mano que está usando en este momento.

APRENDER EL TIEMPO Y EL RELOJ

EL RELOJ - CANTO -

Todos arrodillados en el piso, empiezan a cantar Cada vez que se diga «Cuando el reloj marca»... deben dar golpes a la altura del reloj.

* Cuando el reloj marca la 1 las calaveras salen de su tumba a la catumba, la catumba bam bam. (Los niños se van levantando y tambalean al mismo tiempo.)





* Cuando el reloj marca las 2 las calaveras miran su reloj a la catumba, la catumba bam bam. (Se dan golpes en la muñeca a la altura donde se pone el reloj.)

* Cuando el reloj marca las 3 las calaveras miran al revés a la catumba, la catumba bam bam. (Voltean a ver hacia atrás.)





* Cuando el reloj marca las 4 las calaveras miran su retrato a la catumba, la catumba bam bam. (Colocan sus dos manos al frente como si tuvieran un espejo.) * Cuando el reloj marca las 9 las calaveras el cuerpo se les mueve a la catumba, a la catumba bam bam. (Empiezan a mover el cuerpo.)





* Cuando el reloj marca las 10 las calaveras se vuelven a mover a la catumba, a la catumba bam bam. (Empiezan a mover el cuerpo.)

* Cuando el reloj marca las 11 las calaveras se ponen a bailar a la catumba, a la catumba bam bam. (Se baila como cada uno desee.)





* Cuando el reloj marca las 12 las calaveras se vuelven a meter a la catumba, a la catumba bam bam. (Cruzan los brazos y se meten poco a poco baleándose.)

CHARLA SOBRE EL TIEMPO DEL DÍA

Explique a los niños y niñas que el día tiene distintos tiempos y pregúnteles que hacemos durante estos tiempos.

- «¿Qué hacemos en la madrugada, la mañana, el mediodía, la tarde, la noche?»
- «¿ En qué tiempo estamos ahora?»
- «¿ Quién sabe, qué hora es más o menos en este momento?»
- «¿ Cuál es tu tiempo preferido?»

APRENDER EL RELOJ

Hay diferentes sugerencias para el mismo tema. Los niños y niñas no aprenderán el tiempo, ni el reloj completo, éste solamente un inicio.

Con Niños y Niñas

Coloque a los niños y niñas en una línea. Frente a ellos, haga las agujas de reloj con los brazos.

Los niños y niñas dirán una hora.

Usted deberá hacerla, con un brazo más corto para la hora y el otro extendido para los minutos y repita la hora en voz alta y en coro.

Después de algunas prácticas, los niños y niñas que quieran podrán ser el reloj pasando al frente.

<u>Las 8</u>



Las₆

CON UN RELOJ MODELO

- hecho por la Educadora -





Vale la pena preparar este reloj. Los niños y niñas estarán encantados de aprender el reloj con este modelo.

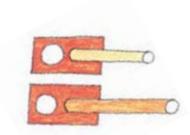
Corte un rectángulo de cartón del tamaño que prefiera. Doble un cuadrado para el reloj, el resto se queda para la pata.

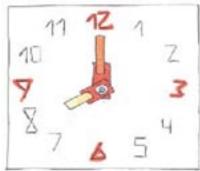
Señale el centro del cuadrado con carbón.

Haga la medida con pajillas o con las manos (vea Tomo 1). Prepare los números con las pajillas.

Corte las pajillas del tamaño que serán los números y péguelas como horas en el cartón.

Para hacer las agujas, corte 2 pedacitos de cartón que serán la base donde irán pegadas las pajillas para agujas, una para la hora y otra para los minutos y hoyos para el palito de madera.





Introduzca el palito de madera al centro del reloj y en los hoyos en las bases de las agujas para que se sostengan y así puede moverlas. Ponga el reloj en un lugar visible para todos los niños y niñas.

Después, ponga diferentes horas en el reloj modelo y diga la hora en voz clara y los niños y niñas repetirán

en coro.

Cada niño y niña va a imitar las posiciones de las horas en el mismo reloj.



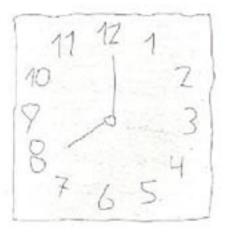
CON ARENA O EN LA TIERRA

- avanzado -

MATERIALES

- * Arena o Tierra
- * Dedos índices o Palitos

Los niños y niñas tienen que saber escribir números.



Haga un cuadrado de arena para cada niño y niña.

Dentro de él, ellos dibujarán los números y las agujas del reloj con el dedo índice o un palito, tal vez con su ayuda.

Cada vez que se vaya a cambiar de hora sólo se borran las agujas y se dibujan las horas que pidan los niños.

Para el **reloj en la tierra**, Usted y los niños y niñas pueden rajar con un palito un reloj y hacer el mismo procedimiento como en el reloj de arena.

APRENDER NUDOS, LAZOS, TRENZAS Y ATADURAS

MODELO PARA PRACTICAR

- hecho por la Educadora -

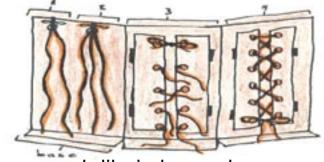
MATERIALES

* Cartón * Cuchillo * Cintas de bolsas plásticas o hilos de saco o de chagüite o de palmera o tiras de papel periódico

Prepare un pedazo de cartón

grande y divídalo en 3 espacios.



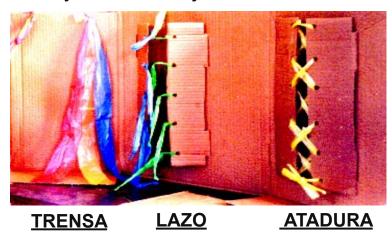


Corta como en el dibujo los pedazos para lazos y ataduras.

Coloque las cintas de bolsas plásticas, en los espacios para hacer nudos, trenzas, lazos y ataduras.

El cartón lo ubicamos con una base para que no se caiga cuando los niños y niñas trabajen con el.

NUDO



VARIACIÓN

Se puede preparar para cada niño y niña un marco pequeño para trabajar una actividad a la vez.

El niño o la niña se puede sentar en el piso y sostener el marco con un pie o abajo de una pata de mesa o silla.





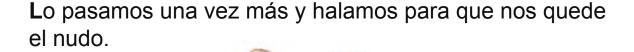
HACER NUDOS - ACTIVIDAD -



Usted debe preparar 2 mecates para cada niño y niña.

Los mecates se pueden amarrar en un pedazo de cartón, en la pata de una mesa, el espaldar de una silla...

Pasamos un mecate sobre el otro y halamos un poquito.



Los niños y niñas seguirán haciendo nudos hasta que se terminen el mecate.

HACER TRENZAS - ACTIVIDAD -

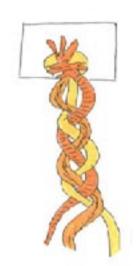
Corte, para cada niño y niña, un pedazo de cartón.

Haga un hoyo en un extremo.

Tome 3 mecates de chagüite o de los otros materiales y amárrelos en el hoyo.

Cada niño y niña recibe un cartón con sus mecates y deben colocarlo debajo de su pie o las patas de mesas o sillas para sostenerlo.

Hágala en frente de los niños y niñas para que ellos lo hagan después.



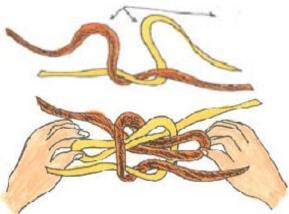
HACER LAZOS - ACTIVIDAD -



Entregue a cada niño y niña 2 mecates largos.

Se pueden amarrar en un pedazo de cartón, la pata de una mesa, el respaldar de una silla...





Pasando una sobre la otra, halamos un poco y se hace un doblez.

Luego pasamos una sobre la otra una vez más para que nos quede el lazo.

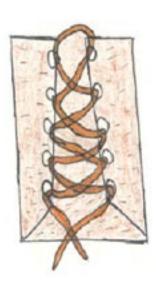
Hágala en frente de los niños y niñas para que ellos lo hagan después.

<u>ATADURA</u>

- ACTIVIDAD -

Recorte un pedazo de cartón algo grande donde se puede doblar en 3 espacios.

Doble hacia dentro los dos extremos y haga hoyos sobre las orillas.Los hoyos de un extremo deben coincidir con los del otro extremo.



Muéstrele al niño o la niña un modelo de ATADURA ya terminado para darle una idea de cómo hacer el trabajo.
Usted puede tomarle de la manito para que meta poco a poco la cinta de bolsa plástica o de otros materiales por los hoyos.

ESPACIO PARA NOTICIAS PROPIAS



LENGUAJE FAMILIA y COMUNIDAD

IDEA DEL CAPÍTULO

Los objetivos son, que los Niños y Niñas desarrollen la capacidad de expresarse a través de cantos y juegos con rimas, adivinanzas, trabalenguas y teatro con títeres y máscaras. También recibirán una introducción en los pasos de escritura y lectura inicial y en los modernos medios de comunicación.

Otro de los objetivos es, establecer y subrayar la importancia del papel de cada niño y niña en su familia, con sus amigos y en su comunidad. Vamos a hacer esto a través de teatro con títeres, y juegos de roles.

AZAZAZAZ— NDICE

4	ALC.	DIVE	
A		Pa	ágina
	LENGUAJE		49
Z	Cantos y Canto-juegos	La mosca en la pared o la araña Las vocales Veo veo El patio de mi casa Doña Ana	49 49 50 51 52
Z	Juegos	Arroz con coco A la rueda rueda Mata-tiruliru-la El huevito Juego de manos	53 54 55 56 57
	ADIVINANZAS Y TRABA PRIMEROS PASOS EN		58 58 59 60 61 64
	TRIMEROOTAGOOLIA	Preparaciones lápices Fondos para escribir Ejercicios para la motora fina Primeras líneas Primeras letras y palabras para escribir y leer	64 64 66 67 69
	MODERNOS MEDIOS D Información general Actividad Juego de roles	Paseo a Enitel y la Alcaldía Enitel y Alcaldía	72 72 72 73

		Página
FAMILIA Y COMU	JNIDAD	8.78
Charla		74
Canto	Casita de cartón	74
Cuento	Cuento del hambre	75
Teatro	Modelo teatro "en la familia" Modelo teatro "en la escuela"	77
Juego de roles	Familia	
Manualidades	Casa de caja de cartón	79
	Muebles de cajas de fósforos	80
	Muñecas y trastes de lodo	81
	Casa de papel periódico	82
LAFAMILIAY EL TE	83	
Charla		83
Cuento	Doña Margarita y el televisor	84
LOS NIÑOS Y NIÑA	85	
Paseos		85
Fiestas		85
Actividad	Dí a de los niños y niñas	86
Charla		86
Canto	Yo sólo quiero	87
NORMAS DE CORT	88	
Juego de roles		88
Idea	Visita en la comunidad	88
ESPACIO PARA NO	OTICIAS PROPIAS	89

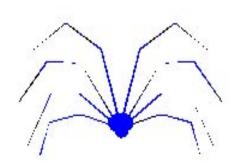


LENGUAJE

CANTOS Y CANTO JUEGOS



LA MOSCA EN LA PARED O LA ARAÑA



Hay una mosca pegada en la pared, En la pared, en la pared.

Hey une mesce pegede en le pered, En le pered, en le pered. Hiy ini misci pigidi in li pirid, In li pirid, in li pirid.

Hoy ono mosco pogodo on lo porod, On lo porod, on lo porod. Huy unu muscu pugudu un lu purud, Un lu purud, un lu purud.



Puede cantar también con: ARAÑA, EREÑE, IRIÑI. ORONO, URUÑU

Salió la Salió la - no está en el cassette no sé a dónde va se fue a comprar un regalo a su mamá.

AS VOCALES Salió la Salió la no sé a dónde fue fue con su tía Gretel a tomar té.

Salió la Salió la casi no volvió se fue a comer tamales y se engordó.

Salió la Salió la yo no la seguí se fue a comprar Salió la un libro para mí.

Salió la que me dices tú se fue en su bicicleta hacia el Perú.

VEO, VEO

Se coge una palabra, en este caso «FAMILIA», que los niños y niñas gritan todos juntos.

Las vocales se van cambiando según el canto.

Veo, veo ¿Qué ves? Una cosita y que cosita es... Empieza con la «A» ¿qué será? ¿qué será? «FAMILIA» no, no, no eso no, no, no, no eso no, no no es asi.

Con la **A** se puede hacer muchas cosas sin igual ¿Que será? ¿qué será? ¿qué será?

Veo, veo ¿Qué ves? Una cosita y qué cosita es... Empieza con la letra «E» ¿qué seré? ¿qué seré? «FAMILIA» no, no, no eso no, no, no, no eso no, no no es asi.

Con la **E** se puede hacer muchas cosas sin igual ¿Qué seré? ¿qué seré? ¿qué seré?

Veo, veo ¿Qué ves? Una cosita y qué cosita es... Empieza con la «I» ¿qué seri? ¿qué seri? «FAMILIA» no, no, no eso no, no, no, no eso no, no no es así.

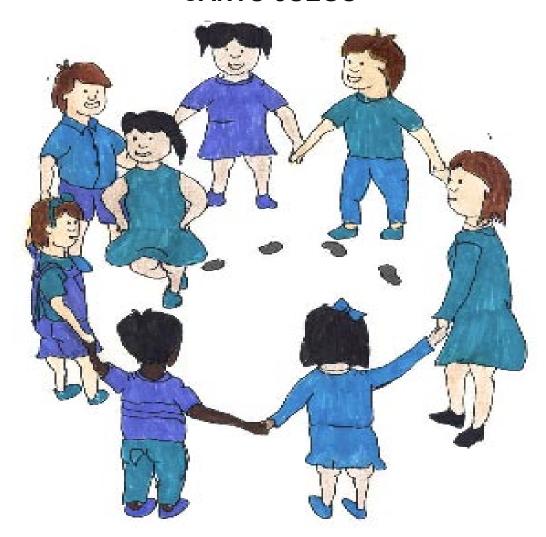
Con la ${f I}$ se puede hacer muchas cosas sin igual ¿Qué serí? ¿qué serí? ¿qué serí?

Con la O ¿qué seró? ¿qué seró? ¿qué seró?

Con la **U** ¿qué serú? ¿qué serú? ¿qué serú?

EL PATIO DE MI CASA

- CANTO-JUEGO -



Forme un círculo tomados de las manos y seleccione a un niño-a a que pase al centro.

Debe saltar en un solo pie cuando se mencionen las letras del

abecedario.

CANTO: «El patio de mi casa es particular, se lava y se plancha como los demás

agáchense (bajarse y subirse)

y vuélvanse a agachar (otra vez)

estiren la rueda que la cosa va a pasar,

A,B,C,D,E,F,G......»

Cuando el niño o la niña se canse, se detiene frente a otro para que pase al centro y empezar el canto de nuevo.

<u>DOÑA ANA</u>

- CANTO-JUEGO -

- avanzado -

En el casette después « A LA RUEDA»

Se escoge a un niño o niña para el centro quien conteste que actividad está realizando Doña Ana.

Los demás forman un círculo que gira cuando canten:

GRUPO: «Doña Ana no esta aquí, anda en su vergel,

abriendo la rosa y cerrando el clavel.»

GRUPO: «Está, Doña Ana?»

NIÑO: «Se está despertando.»

GRUPO: Se repite: «Doña Ana, no esta aquí...»

NIÑO: «Se está bañando.»

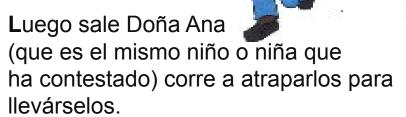
GRUPO: Se repite el canto: «Doña Ana, no esta aquí...» y así hasta que Doña Ana realiza todas las actividades del día y muere de cansancio.

NIÑO: «Se murió» (Doña Ana se acuesta en el

piso).

Todos dicen:

«Pobrecita»
Doña Ana
que se acaba
de morir ya la
vamos a enterrar.



Al primero que atrape será luego Doña Ana.

ARROZ CON COCO

- CANTO-JUEGO -

El grupo tiene que ser impar, por ejemplo 7 o 9 o 11..... niños y niñas.

Los niños giran alrededor de un niño o niña que salta al ritmo del canto.

Cuando terminan de cantar se abrazan entre todos, el del centro también busca una pareja.

El que se queda solo será el viudo o la viuda.

«Arroz con coco me quiero casar Con una viudita que sepa coser, Que sepa bordar, Que ponga la mesa en su santo lugar.»

A LA RUEDA, RUEDA

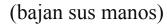
- CANTO-JUEGO -

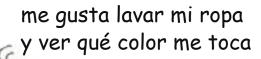
Forme un círculo y seleccione a uno que diga las últimas frases del juego. Cantando y girando harán las mímicas y movimientos.

CANTO «*A* la rueda, rueda ——— (giran en el círculo)

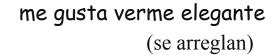


abajo la azucarera





(hacen como si lavaran)



tampoco como elefante»

(las manos una delante de la otra, imaginando la nariz del elefante)

Luego, el niño o niña seleccionado, pasa al centro del círculo y toca las cabezas a los demás diciendo:

«Piña, naranja, limón, que salga el viejo PANZÓN»

y en esta palabra, al niño o niña que le tocó la cabeza, debe salir del juego o que pase al centro hasta que sólo queden dos niños haciendo el canto.

MATATIRU-TIRU-LA

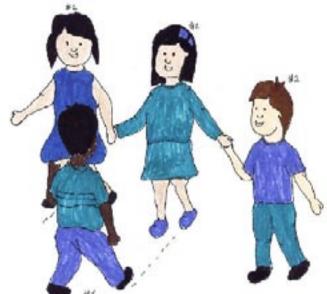
- CANTO-JUEGO -

En el cassette después «LA CASITA DE CARTÓN»

Escoja a un niño o niña que será el número 1, y caminará hacia **adelante** cuando hable y hacia atrás en las frases de los números 2.

El resto del grupito serán los número **2** y harán lo contrario, repitiendo las siguientes frases:

- 1) Buenos días tenga Usted, Matatiru Tiru La
- 2) ¿Qué quiere Usted? Matatiru Tiru La
- 1) Yo quiero un niño. Matatiru Tiru La
- 2) ¿Qué niño quiere? Matatiru Tiru La
- 1) Yo quiero éste (señala a alguien). Matatiru Tiru La
- 2) ¿Qué nombre le pondremos? Matatiru Tiru La
- 1) Le pondremos «Tallarín» . Matatiru Tiru La
- 2) Ese nombre no me gusta. Matatiru Tiru La
- 1) Le pondremos «AGUACATE». Matatiru Tiru La
- 2) Ese nombre no me gusta. Matatiru Tiru La
- 1) Le pondremos «Estrellita». Matatiru Tiru La
- 2) Ese nombre <u>SÍ</u>me gusta. Matatiru Tiru La
- 1) Deme, pues, al niño. Matatiru Tiru La
- 2) Aquí esta su niño. Matatiru Tiru La



Se continúa el canto hasta que todos pasen al otro extremo.

JUEGOS

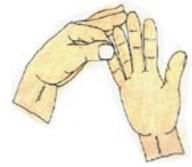
Este juego es para niños y niñas que no tienen pena de hablar en frente de otros.

EL HUEVITO

Los niños y niñas están por parejas en un círculo.

Uno tome la manito del otro niño o niña y comenzando por el meñique, pasando por cada dedito, dice la siguente rima

«Éste se halló un huevito, Éste lo frió, Éste lo meneó, Éste le echó sal, Y éste gordote se lo comió.»



Los niños y niñas que

sonríen al hacerles cosquillas, pierden

el juego.

Terminada la rima, empiece a recorrer el bracito del niño o niña, tratando de hacerle cosquillas y diciendo:

«¿ Hay agua? No hay. ¿ Hay agua? No hay.»

Termine haciendo cosquillas en las axilas del niño o niña, diciéndole:

«Aquí sí, aquí hay agua.»

Los niños-as tienen que aprender la rima y jugar con su pareja hasta que ya no quieran hacerlo más.

JUEGO DE MANOS

Usted puede empezar el juego basándose en una frase guía como: «Éstas son mis gafas.»
Se hacen círculos con los dedos para imitar la forma de unas gafas.

gafas.

Después continúan los niños y niñas con otros objetos.

«Éste es mi sombrero.»

Se entrecruzan los dedos de las manos sobre la cabeza.



YO FUI A SANTA ANA

YO FUI A SANTA ANA; y los niños y niñas preguntarán: ¿Qué compraste?

Usted contestará COMPRÉ UNAS TIJERAS.

Usted dirá

Los niños y niñas imitarán el movimiento que hace la tijera al cortar.

Usted podrá comprar: abanicos, máquinas de coser, de escribir..., lo que Usted se imagine y sus niños y niñas harán los movimientos.



No olvide «CEPILLIN» del Tomo 1

¿ADIVINA, QUIEN LO HACE?

Un niño o niña estará fuera del círculo donde no pueda ver ni escuchar a los demás.

Se elige a otro para que haga movimientos

que los demás imitarán.

Después entra el niño y los otros empiezan a hacer los movimientos como barrer, sacudir el polvo, cocinar, dormir, lavar...



El niño o la niña deberá adivinar quien hace los movimientos, luego se va cambiando de niño.

TELÉFONO

Usted dirá una frase en secreto al niño o niña que esté a su lado, y éste le dirá al compañero del otro lado.

En este sentido continúan todos los niños.

Al final, Usted dirá en voz alta lo que le dijeron, y cada niño y niña puede decir la frase que escuchó.

Repite las veces que los niños quieran.



PIEDRA PAPEL Y TIJERA

- avanzado -







Piedra

<u>Papel</u>

<u>Tijeras</u>

Dos niños o niñas se colocan uno frente al otro con una de sus manos detrás y uno de ellos dice:

«PIEDRA, PAPEL Y TIJERA 1,2,3.»

Al conteo de 3, sacan al mismo tiempo sus manos y hacen lo que cada uno de ellos dice.

Ejemplos:

El PAPEL envuelve a la piedra (pierde el que sacó piedra)





Piedra

Papel

La PIEDRA rompe a las tijeras (pierde el que sacó tijeras)





Piedra

<u>Tijeras</u>

Las TIJERAS cortan el papel (pierde el que sacó papel)





Papel

<u>Tijeras</u>

El juego continúa cambiando cada vez la frase, hasta que uno de los niños y niñas ha ganado tres sacadas de manos (las veces que los dos saquen la misma forma, no cuentan).

<u>PIS PISIGAÑA</u>

avanzado -

Haga un círculo donde los niños y niñas tomados de las manos giren a la izquierda. Escoja un niño o niña para que pase al centro y gire al lado contrario al del círculo.

Por ejemplo una niña del centro dirá las siguientes frases:

Pis pisigaña juguemos la carabaña Niña:

Grupo: Con qué la jugaremos? Niña: Con la manito cortada

Grupo: Quién la cortó? **Niña**: El rey

Grupo: El rey qué se hizo?

Niña: Se fue a la cabaña Grupo: La cabaña dónde está?

Niña: En la montaña

Grupo: La montaña dónde está?

El juego continúa hasta que la niña del centro se canse de contestar las preguntas del grupo y otro niño/a quiera pasar al centro.



Adivinanzas y Trabalenguas



- ACTIVIDADES -

Para que los niños y niñas no estén tristes dar pronto las respuestas. Repite con ellos las adivinanzas para que puedan hacerlas a sus familiares y divertirse.

ADIVINANZAS

Plato...

Qué es:

¿Plato, comida y cuchara?. (Respuesta: LA TORTILLA)



De Santa...

Qué es:

De Santa tengo el san de Día tengo el día soy roja y blanca y de sangre fría. (Respuesta : LA SANDÍA)



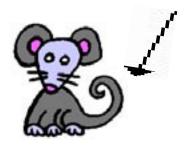


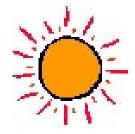
Quién es...

¿ Quién es el que camina y lleva su rancho encima? (Respuesta: EL CARACOL)

Qué cosa...

¿Qué cosa va siempre detrás del ratón? (Respuesta: LA COLA)





<u>Un señor...</u> (complicado)

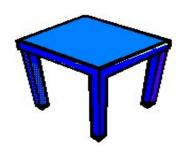
Un señor que anda mejor que un reloj se levanta muy temprano y se acuesta al caer la noche. (Respuesta: EL SOL)

A Pesar...

A pesar de tener patas no me sirve para andar,

tengo la comida encima y no la puedo probar.

(Respuesta: LA MESA)





<u>Soy...</u>

Soy redondo y sirvo para jugar.

¿Qué soy?

(Respuesta: BALÓN)

Soy...

Soy pequeñito.

No sé caminar y me ponen pañales.

¿Qué soy?

(Respuesta: BEBÉ)





Tengo...

Tengo dos cubiertas y albergo figuras y palabras.

¿Qué soy?

(Respuesta: LIBRO)

No soy...

No soy rojo ni blanco. ¿Qué color soy?

(Respuesta: ROSADO)





Tu mamá...

Tu mamá te dice que no camines por mí.

para no ensuciarte los zapatos.

¿Qué soy?

Cuelga de...

Cuelga de la pared y la gente le gusta mirarme.

¿Qué soy?

(Respuesta: CUADRO).



TRABALENGUAS

Repite con los niños y niñas en coro, los trabalenguas muchas veces. Después el niño o la niña que quiera puede repetirlo solo.



Coco

Pablito

Pablito clavó un clavito que clase de clavito clavó Pablito.



Tigres

Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal.









Pepe

Pepe pecas pica papas con un pico de Paco.

ACTIVIDADES

PRIMEROS PASOS EN ESCRITURA

MATERIALES

- * Arena o tierra o
- * Hojas grandes o cajas
- * Palitos o pajillas

Trabaje con el material disponible.

Ofrezca la actividad regularmente,
por ejemplo dos veces en la semana.

Siempre los mismos días, durante todo
el año, así los niños y niñas
se acostumbrarán bien.

Ofrezca un espacio especial a donde están los fondos guardados, y los niños y niñas pueden escribir cuando ellos quieran.

«LÁPICES»

Los niños y niñas usan el índice y dedo medio o solamente el dedo índice. También sirve un palito fino o una pajilla.

FONDOS PARA ESCRIBIR

Caja de escritura

Busque cajas rectangulares con un marco bajo para cada niño y niña.

Llénelas con una capa de arena o tierra fina.

Escriba con carbón los nombres de los niños y niñas encima del marco, para que reciban cada vez su misma caja.

El trabajo es similar como usar un cuaderno propio.



Cuadro de Escritura en Tierra

Los niños y niñas preparan la tierra sacando las piedras y rayan la tierra un poquito.

Cada uno dibuja con un palito un rectángulo en la tierra. En este espacio pueden hacer sus primeras pasos en

escritura.

Hoja de Escritura

Cada niño y niña busca una hoja grande como de los plátanos.
Llénelas con una capa de arena o tierra fina.

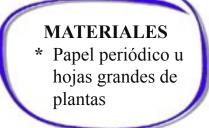


Cuadro de Escritura con palitos

Cada niño y niña recibe
10 palitos o pajillas en
tamaños iguales
para formar un rectángulo
encima del piso o de mesas.
Llene estos rectángulos
con una capa de arena
o tierra fina.



EJERCICIOS PARA LA MOTORA FINA



CULEBRAS

Cada niño y niña recibe una página de papel periódico o una hoja grande.

Con sus dedos índice y pulgar saca tiritas a lo ancho sin cortarlas totalmente, así queda una culebra larga.





Con sus dedos índice y pulgar saca a lo largo de la página tiritas de unos tres dedos de ancho aproximadamente.
Coja con su mano preferida una tirita y con las puntas de sus dedos empiece a envolverlas hasta convertirla en una pelotita.

Haga lo mismo con las otras tiritas.

FIGURAS

En frente de los niños y niñas, recorte algunos modelos sencillos como éstos, o como una casa, un corazón, diferentes animales... y los niños y niñas copian éstos.



PRIMERAS LÍNEAS

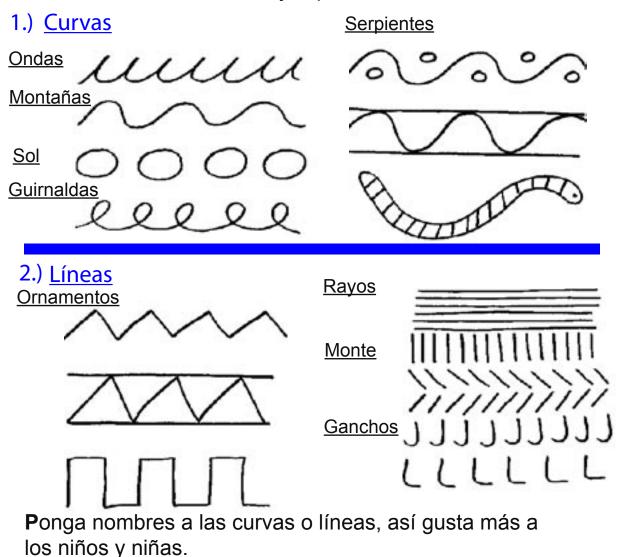
MATERIALES
Uno de los fondos.
En el inicio
el dedo índice,
mas tarde un palito o
una pajilla.

Mejor es trabajar entre dos educadores/as. Ayude a los que tienen dificultades, tomándole la manito para hacer las líneas, pero solamente en el incio.

Cada niño y niña debe estar en un lugar donde pueda ver los movimientos que Usted realiza en el fondo modelo. Ellos reciben cada uno un fondo y copian sus movimientos.

EJEMPLOS

Cada tipo de curva o linea necesita su espacio de tiempo. Comienza con las curvas y repetirlas sobre todo el fondo.



Para una forma más avanzada, invente un pequeño cuento de un paisaje y describa las líneas en orden dentro del fondo.

Usted realiza las líneas en el aire para que los niños y niñas vean como es, pero Usted tiene que mostrar de espalda.

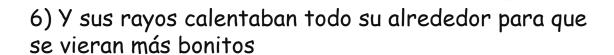
CUENTO

Había una vez un hermoso paisaje....

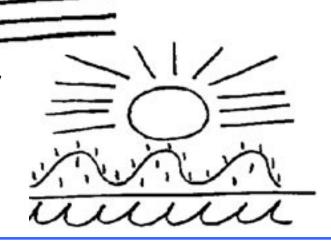
- 1) El agua del lago se movía con el viento WWW
- 2) En el horizonte que estaba muy lejos
- 3) Podrían ver las grandes montañas



- 4) El monte crecía mucho y mucho más por todos lados
- 5) Por encima de las montañas, un gran círculo se encendió,era el sol



Al final de la historia, el paisaje estará más o menos así:



PRIMERAS LETRAS Y PALABRAS PARA ESCRIBIR Y LEER VOCALES

Cante con los niños y niñas «LA MOSCA» P.49, «LAS VOCALES» P.49, «VEO, VEO» P. 50.

Comience con los niños y niñas - sin escribir - nombrar palabras o nombres que comiencen con los vocales.

Ejemplos

a	=	auto, abuela, amigo	Ana, Antonio
e	=	elefante, escuela	Esther, Esteban
i	=	idea	Inés, Iván
0	=	oso	Olga, Otonel
u	=	uña	Uta

Escribir vocales

MATERIALES

Los niños y niñas pueden ayudar en preparar sus FONDOS o buscan su propia CAJA DE ESCRITURA. Ellos usan su dedo índice o un palito o pajilla para escribir.

Antes de escribir una letra es más fácil de dibujar las formas adecuadas para la letra enseñada como en los ejemplos:

0000+((د((: α

0000000 = e

uuuu=i

000000=0

ишиш=4

ESCRIBIR LETRAS MINÚSCULAS

En la misma manera como con los vocales aprenden los niños y niñas poco a poco las otras letras y después pequeñas palabras.

Ejemplos para palabras:

auto, amor, barco, bolsa, casa, coco, día, dedo, él, ella, flor, faja, gata, gorra, hora, hojas, idea, india, juego, jugo, kiosco, kermés, lobo, león, lluvia, llave, mamá, mesa, nube, niño-a, oso, ojo, papá, perro, queso, que, rama, rana, sol, silla, tía, tomate, uno, uña, vaca, venta, (w y x = no hay palabras comprensibles con minúscula para niños y niñas), yo, yuca, zorro, zapatos.

MAYÚSCULAS CON MATERIALES

MATERIALES

* Hojas, * Piedrecitas, * Tapas, * Trozos de madera, * Pajillas, * Cajas de fósforos

Los niños y niñas pueden formar letras mayúsculas con diferentes materiales y poner las letras en el piso o en la mesa.

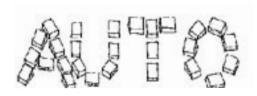
Ellos y ellas copian las letras mostradas por Usted y repiten siempre cada uno, para desarrollar la capacidad visual y auditiva.

Ejemplos para palabras





con hojas



con cajas de fósforos

Más palabras

ANA, ALDO - BERTA, BERNARDO - CORA, CARLOS DANIA, DANIEL - ELVIRA, EMILIO - FRANCISCA, FERNANDO GABY, GERALDO - HILDA, HUMBERTO - INÉS, IVANO JULIA, JAIME - KAREN, KEVIN - LILA, LUIS - MARINA, MANUEL NORA, NELSON - OLIVIA, OMAN - PAOLA, PEDRO QUENTIN - ROMINA, ROBERTO - SONIA, SAMUEL - TERESA,
TONIO - VANESA, VÍCTOR - WANDA, WALTER - XALTEVA,
XAVER - YAMILETH, YADER - ZAMIRA.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN MODERNOS

Tal vez Usted piensa, que sus niños y niñas no necesitan conocer los modernos Medios de Comunicación porque no tienen acceso a ellos. Pero el mundo ha cambiado y las oficinas trabajan diariamente con estos medios. Lleve a sus niños y niñas a oficinas y haga juegos de roles con ellos. Así se acostumbrarán a la nueva tecnología que existe.

¿Cuáles son los medios de comunicación?

VIEJOS: <u>Hacer mandados</u> <u>Cartas de correo</u> <u>Teléfonos alámbricos</u>

MODERNOS:

Celulares sin alambre

Fax - Cartas electrónicas vía el teléfono





Mail - Correo Electrónico vía la computadora yInternet - Red de Informaciones vía la computadora

PASEOS A ENITEL Y LA ALCALDÍA - ACTIVIDAD -

Platique anticipadamente con el equipo de ENITEL y de la ALCALDÍA de su MUNICIPIO para que se preparen para su visita. Si no tienen computadoras busque un lugar – Por Ejemplo la OFICINA DE UNA EMPRESA – donde posean estos medios.

Observe con los niños y niñas el trabajo de los equipos.

¿Qué hacen:

ENITEL

- Listar cartas con estampillas para enviarlas
- Poner cartas en apartados postales
- Recibir pagos y preparar facturas (con la computadora)
- Organizar llamadas para los clientes.

LA ALCALDÍA

- Preparar cartas de invitación para asambleas municipales
- Recibir cartas electrónicas vía la computadora de otros municipios
- Hacer estadísticas sobre el municipio.

Después el regreso al comedor platique con los niños y niñas sobre lo observado y como pueden preparar con su ayuda los

JUEGOS DE ROLES ENITEL Y ALCALDÍA

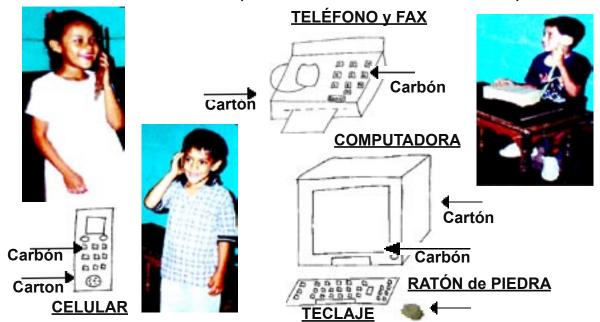
MATERIALES * Cuchillo y Carbón * Caja de cartón grande * Varios pedazos de cartón o Hojas medianas * Botellas plásticas o Latas * Hilo de chagüite o de saco * Piedra mediana

Hilo de chagüite

o de saco

Cada niño y niña dice qué quiere jugar primero. Por ejemplo:

- Cliente que hace llamadas,
- Persona que comunica llamadas,
- Cliente que escribe una carta y la envía,
- Especialista en computadoras y enviar CORREOS ELECTRÓNICOS (MAILS),
- Cliente que envía cartas por FAX,
- Gente que hablan por celular,
- Secretaria de la Alcaldía que escribe invitaciones en computadora.



<u>IDEA:</u> Pone los «juguetes de comunicación» en un lugar disponible para que los niños y niñas puedan usarlos cuando quieren.

FAMILIA Y COMUNIDAD

Todos están en círculo. Anime a cada niño y niña a responder.

CHARLA

Ejemplos de Preguntas y Respuestas

¿Quién pertenece a tu familia?

En caso que los niños y niñas respondan con los nombres de los familiares. Pregunte quién es la tía, la abuela, el hermano...

¿Qué deberes tienen los miembros de tu familia? Respuestas:

Por ejemplo: lavar ropa, limpiar la casa, preparar la comida, comprar los alimentos, ganar dinero....

¿Qué deberes tienes tú?

¿Qué actividades haces con tus familiares? Respuestas:

Por ejemplo: Juego con mis hermanos, cocino con mi tía, lavo trastes con mi hermano, hago compras con mi mamá...

CASITA DE CARTÓN

- CANTO -

Tengo una casita de cartón con su puertecita y su balcón. es una casita blanca y muy bonita es un regalito que me dió mamá.



Cuándo sea grande yo tendré una casa grande de verdad para que mis padres sean muy felices será la más grande de toda la ciudad.



CUENTO

Puede primeramente leer a los niños y niñas el texto, después hacer una charla sobre el contenido o hacer una pequeña escena de teatro.

CUENTO DEL HAMBRE

Había una vez un pueblito de pescadores en donde reinaba el hambre.

Un hombre que tenía varios hijos salía diariamente a pescar; con los peces capturados preparaba la cena, que era el único tiempo de comida para la familia, antes de ir a la cama. Como era su costumbre, un día de tantos el hombre salió de pesca. Ya en el lugar, vió con desesperanza cómo pasaba el tiempo sin que pudiera capturar ningún pez. Sin embargo, al mucho rato, le pareció que algo le guiñaba la línea del anzuelo. Cuando quiso levantarlo, sintió que pesaba demasiado. Después de mucho esfuerzo logró alzarlo hasta la superficie y, sorprendido, observó que era una CAZUELA.

«¡Una cazuela!», exclamó decepcionado.

«No me llames cazuela», dijo en tono disgustado el objeto. Grande fue el susto del pescador al comprobar que había sido la cazuela quien le había hablado.

«¿Cómo quieres que te llame?», preguntó aún sorprendido.

La cazuela le contestó: «Llámame

Dikwa lupya lukul lukul»

(cazuelita burbujeante).

«¿Dikwa lupya lukul lukul?»,

repitió el hombre. Apenas pronunció estas palabras, la cazuela comenzó a burbujear y llenarse de alimentos. Entonces el pescador comió hasta saciarse. Cuando terminó de comer, se dispuso a lavar la cazuela. Ésta le dijo que no lo hiciera, pues entonces perdería su poder. El hombre regresó a casa con unas sardinitas que había capturado. Ya en la casa, entregó las sardinitas a su mujer, para que preparara la cena. Ella las cocinó y, cuando las sirvió en la mesa, el hombre le dijo: «No te preocupes por mí, soy adulto y puedo aguantar, mientras que mis hijos pasan mucha hambre. Atiéndeles mejor a ellos».

Uno de los hijos, Rukkira (el más juguetón), sospechando de las palabras de su padre, le dijo a su mamá: «Seguramente mi papá ya comió, por eso no quiere aceptar la cena».

Disgustada, su mamá le respondió:

«Cállate. ¿No ves que tu padre se preocupa y sufre por ustedes?» Las palabras de la madre no lograron convencer a Rukkira, quien al día siguiente, a escondidas, siguió a su padre.

Cuando llegaron cerca de la laguna, el muchacho se escondió en el monte. Vió que su papá sacó una cazuelay pronunció en voz alta:

«Dikwa lupya lukul lukul».

Entonces la cazuela se llenó de alimentos, el padre comió hasta saciarse.

Cuando el papá se alejó en el cayuco, Rukkira fue al lugar donde estaba escondida la cazuela. La sacó de entre los arbustos, y le dijo:

«Dikwa lupya lukul lukul».

Y la cazuelita se llenó de comidas de nuevo. Entonces, pensando en su mamá y sus hermanos, Rukkira hizo un montón de paquetes para todos.

Sus hermanos y su mamá se alegraron de verlo llegar con tanta comida; mientras saciaban su hambre, Rukkira les contaba sobre el mal proceder de su padre.

Cuando el papá regresó de pescar, se sorprendió sobremanera al notar que la cazuela estaba colocada en otra posición y completamente lavada. Angustiado, la levantó y le dijo:

«Dikwa lupya lukul lukul»,

pero la cazuelita no reaccionó. Frotándola cariñosamente, repitió desesperado:

«Dikwa lupya lukul lukul».

Entonces, la cazuelita, como una pelota, saltando y saltando, llegó hasta el agua y se sumergió para SIEMPRE.

(Folclor Misquito en: Niñas y niños del maíz, UNESCO 1995)



TEATRO

Puede ofrecer no solamente temas de familia y comunidad. Cualquier tema sirve para pequeñas escenas de teatro.

Por ejemplo los cuentos de este manual, leyendas, cuentos que Usted o los niños conozcan o inventen, cuentos de la televisión...56

Modelo Teatro EN LA FAMILIA

PERSONAJES

MAMÁ PAPÁ JUANCITO(niño) MARÍA (niña) JULIA (prima)

MAMÁ: Juancito, ayúdame a lavar los trastes por favor.

JUANCITO: Ay no mamá, no quiero, estoy jugando.

¿Por qué no lo hace mi tía Panchita?

MAMÁ: Es que tu tía está enferma.

JUANCITO: Está bien mamá, pero después juego.

MAMÁ: Y vos María arregla las camas, mientras yo hago

la comida.

MARÍA: ¿Puedo ayudar a mi papá y a limpiar el jardín?

MAMÁ: Está bien.

PRIMA: Buenas, ¿se encuentra María?

MAMÁ: Hola, Julia, ¿cómo estás?

PRIMA: Muy bien, ¿Y María?

MAMÁ: María está arreglando las camas.

JUANCITO: Hola, Julia! No sabía que estabas aquí.

PRIMA: ¿Dónde estabas? JUANCITO: Lavando los trastes.

MARÍA: Mamá, Mamá, terminé de arreglar las camas.

PRIMA: Hola, María, vamos a jugar al patio.

PAPÁ: ¿Qué vienen a hacer al patio?

JULIA, JUANCITO Y MARÍA: ¡A jugar! JUANCITO: Y Usted, ¿Qué hace?

PAPÁ: Limpio el jardín, porque si todo está limpio nos

enfermamos menos.

MAMÁ: Oye, ya pueden pasar a comer, pero antes de

venir a la mesa, lávense las manos.

EN LA ESCUELA

PERSONAJES

MAMÁ MAESTRA JUANITA PEDRITO PANCHITO JULIA

MAMÁ: Levántense que tienen que ir a la escuela.

JUANITA: No, Mamá, tengo mucho sueño.

PEDRITO: Es muy temprano todavía.

MAMÁ: Levántense que se hace tarde y tienen que bañarse.

PEDRITO: Está bien mamá, ya vamos.

MAMÁ: ¿Ya están listos?

JUANITA: Sí.

JUANITA: Nos bañamos y nos vestimos.

PEDRITO: Nos lavamos los dientes y nos pusimos los zapatos.

MAMÁ: Pórtense bien en la escuela y vayan con cuidado.

PEDRITO: ¡Buenos días maestra!

MAESTRA: ¡Buenos días Juanita! ¿Cómo estás Pedrito? PEDRITO: No le entendía las tareas y Juanita me ayudó.

MAESTRA: ¿Y Juanita, las hizo?

JUANITA: Si, maestra.

PEDRITO: No han venido Panchito y Julia.

PANCHITO, JULIA: ¡Buenos días!

MAESTRA, JUANITA, PEDRITO: ¡Buenos días! MAESTRA: Ustedes, niños, ¿hicieron las tareas?

JULIA: Si, maestra.

PANCHITO: Yo también las hice, maestra.

MAESTRA: Que bueno, vamos a cantar los buenos días y

después salen al recreo.

PANCHITO, JULIA, JUANITA, PEDRITO: ¡Viva, viva, vamos a jugar!

JUANITA: Juguemos, mando, mando.

JULIA, PANCHITO, PEDRITO: ¡Sí, dale pues! MAESTRA: Niños, niñas ya es hora de salir.

PANCHITO: ¡Hasta mañana!

JULIA: ¡Adiós!

PEDRITO, JUANITA: ¡Adiós maestra!

MAESTRA: Que les vaya bien, se van con cuidado.

JUEGO DE ROLES

Prepare con los niños y niñas las diferentes CASAS y MUÑECOS para los Juegos de Roles.

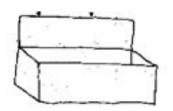
Una vez hecho sirven también aparte del tema FAMILIA para jugar libremente cuando los niños y niños quieran hacerlo.

Anime a los niños y niñas a expresar sus experiencias diarias en su familia, con sus amigos, vecinos....

CASA DE CAJA DE CARTÓN

- MANUALIDAD -





Busque una caja de cartón de cualquier tamaño.

Corte completamente una de las tapas de la caja.

Corte la entrada en un lado de la caja.

Con un pedazo de cartón haga el techo.

Los niños y niñas pueden dibujar las tejas con carbón.

Póngalo encima de la caja.



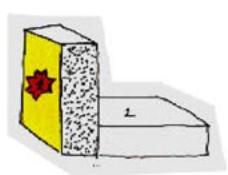
Los muebles se hacen con cajas de fósforos, las muñecas con lodo, papel periódico (Tomo 1) o cartón (Tomo 3).

MUEBLES DE CAJAS DE FÓSFOROS

- MANUALIDAD -

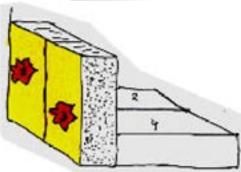


Busque la mayor cantidad posible de cajas de fósforos.



Silla

Pegue dos cajas, una encima de la otra para que quede como una silla.

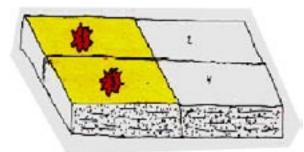


Sillón

Repita el proceso anterior y luego pegue las dos sillas juntas para hacer un sofá.

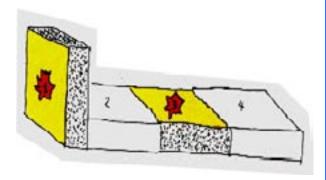


Haga una mesa pegando cuatro cajas en forma de un cuadrado.



Cama

Para la cama, primero haga una silla y luego pegue dos cajas más a lo largo.



MUÑECOS Y TRASTES DE LODO

- MANUALIDADES -

MATERIALES

Tierra y agua para hacer una mezcla de lodo no muy suave como para moldear.

Los niños y niñas hagan MUÑECOS de familia con el lodo.

Póngale piedritas o semillas.

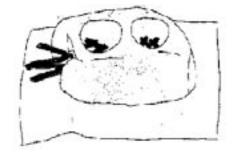
Ensártele un palito abajo para sostenerlo.

Si es <u>MUÑECA</u>: En la parte de atrás de la cabeza, póngale un pedazo de lodo más para que parezca una cola de pelo.



Pueden hacer diferentes cosas para la cocina como OLLITAS, TAZAS, PLATOS, TORTILLAS...

Sobre un pedazo de cartón, haga el COCINERO.





CASA DE PAPEL PERIÓDICO

- MANUALIDAD -

MATERIALES

- * Papel periódico
- * Cartón
- * Pajillas
- * Goma
- * Carbón

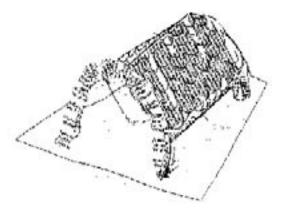


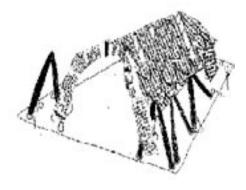
Corte un pedazo de cartón de cualquier tamaño.
Con dos medias páginas de papel periódico dobladas se hacen dos arcos (uno más pequeño).
Péguelos en el cartón separados uno del otro.



Con un pedazo de papel haga el techo.

Los niños y niñas dibujen las tejas con el carbón.





Para el cerco, haga hoyos en el cartón que sobra alrededor de la casa.

Doble las pajillas por la mitad y meta las puntas una en cada

LA FAMILIA Y EL TELEVISOR

Existe en una familia un televisor, éste tiene una gran influencia en la misma. Los siguientes propósitos ayudan un poquito a conocer las consecuencias que tiene el uso del televisor.



CHARLA

Todos están en círculo.

¿ Quién puede ver Televisión?

¿ En dónde?

Respuestas:

Por ejemplo: En mi casa, en la casa del amigo, en la casa de mi abuelo...

¿Qué programa le gusta más?

¿Saben qué tipos de programas son?

Repuestas:

Por ejemplo: Son dibujos animados, telenovelas, películas o programas para niños y otros.

Ayuda a los niños y nilñas de clasificar los programas.

¿ Saben qué tipos de programas ven los adultos?

Respuestas:

Por ejemplo: Noticias, Documentaciones, Anuncios, Películas...

¿Tienes dolor de ojos o de cabeza cuando ves mucha televisión?

¿Puedes platicar mientras los otros ven el programa?

¿Te gusta todo en la tele o hay algo que no te gusta?

¿ Qué haces sin televisor?

CUENTO

DOÑA MARGARITA Y EL TELEVISOR

Doña Margarita quiere platicar con su esposo Pedro. El está en frente del televisor y hace «SHSHSHSH». Él no le hace caso por ver el partido de beísbol.

Ella se calla un rato. Cuando quiere continuar, su esposo repite «SHS-HSHSH». Doña Margarita sale de la casa sin que él se de cuenta.

Doña Margarita pasa por una visita al barrio vecino donde vive su hija Ida con su esposo Manolo: «Qué gusto de verte, ¿cómo estas?» En el momento cuando ella comienza a hablar, Ida dice «SHSHSHSH», los dos están viendo televisor. Después de un rato Doña Margarita sale de la casa y nadie se da cuenta.

Doña Margarita toma un bus para ir al otro lado de la ciudad, donde viven sus Padres. Ella está feliz de verlos, no les ha visitado hace mucho tiempo y ella tiene ganas de contarles lo que le ocurrió. «!Qué sorpresa! ¿Qué haces aqui?, tenemos tambien una sorpresa para tí!» Y orgullosamente muestran su nuevo televisor. Los tres están sentados y Doña Margarita empieza a contarles lo que ha pasado. Pero después de un rato, ella se da cuenta de que sus padres no le están escuchando, pues están concentrados en las imágines del televisor.

Doña Margarita regresa a casa y llama por teléfono de la venta del frente a Carlitos, su amigo en la ciudad grande. «¿Puedo pasar el fin de semana?» «!Claro, que si, nos vemos el sábado y domingo!» responde Carlitos, su viejo amigo.

El sábado la familia de Carlitos está feliz de ver a la amiga, de quien han escuchado tanto. Todos están juntos, el televisor está encendido. Nadie dice «SHSHSHSH» – porque Doña Margarita no dice nada. Después de algunas horas ella dice: «Tengo que ir a casa». Carlitos se pone triste: «Qué lastima, tú sales en el momento en que el programa es el más interresante».

Hasta hoy Doña Margarita no tiene oportunidad de platicar con alguien.

(adaptado del «Cuento de Hadas de Televisión» de Ernst A. Ekker)

Preguntas:

- ¿ Qué le ocurrió a Doña Margarita?
- ¿Conocen situaciones similares?
- ¿Cómo puede Doña Margarita cambiar su situación?

LOS NIÑOS Y NIÑAS Y SU COMUNIDAD

Hay solamente propuestas para que los niños y niñas se dan cuenta de la importancia de su comunidad.

Pero planifica junto con ellos que más pueden hacer.

PASEOS

En diferentes PASEOS alrededor del barrio o del pueblo los niños y niñas van a conocer los lugares comunales. En cada lugar platiquen de la importancia de cada lugar como

EL PARQUE

LA ALCADIA



EL PUESTO DE SALUD LA FARMACIA



LAS VENTAS

LOS RESTAURANTES....

FIESTAS

Aproveche de UNA FIESTA de su COMUNIDAD o del COMEDOR para explicar a su grupo el por qué de la fiesta y por qué es importante para la gente.

Trate de involucrarse con su grupo en las actividades alrededor de la fiesta.

DIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

- ACTIVIDAD -

En esta fecha la ONU (Organización de las Naciones Unidas) transmite a todos los derechos de los Niños y Niñas de no ser maltratados o explotados como trabajadores.

Pero también los niños pueden aprovechar este día para conocerse mejor y especialmente comunicar sus deseos y

sueños.

«ÉSTE SOY YO»

Cantos TENGO UNA BOCA, CON MI CUERPO(Tomo 4) Y YO SÓLO QUIERO

Juegos DONDE TIENES LA NARIZ (Tomo 4) y ESTA ES MI CABEZA (Tomo 4)

Charla

Explique que este día es muy importante como el **Día de la Madre** y **Día del Padre**.

Cada niño y niña debe decir si le gusta o no su nombre. Si no, como quisieran llamarse.

Los niños y niñas pueden contar que le gusta en cada día y que no le gusta.

Como quieren que los adultos se comporten con ellos.

Pueden platicar sobre sus sueños.

Qué quieren ser cuando sean adultos.

Debe informarse sobre los derechos del niño y platicar con ellos acerca de sus derechos.

Los niños y niñas tienen derecho a tener un nombre, a ser amado, a vivir en su país, a comer, a divertirse, a jugar, a cantar, a reír,

a hablar, a ser respetados por los adultos.

Hábleles también sobre los cuidados que deben tener con las personas malas.

Si Usted quiere, decorar el salón como para fiestas, véa Tomo 4.

Y<mark>O SÓLO QUIERO</mark> - CANTO -

Con la música de «Un millón de Amigos» de Roberto Carlos

yo sólo quiero tener hogar,
yo sólo quiero tener escuelas
yo sólo quiero tener escuelas
yo sólo quiero siempre felices
quiero amigos siempre con alegría.
que canten juntos con alegría.

Quiero conocer lo que tú ya sabes para enseñarte lo que yo sé.

También te enseño como tú puedes cuidar que nunca te hagan daño. cuidar que nunca te hagan derechos aprende cuales son tus derechos aprende cedas ante tu abuso. y nunca cedas ante tú valorarte y hora ya puedes tú valorarte Ahora ya puedes tú abusen. y no dejar que de tí abusen.

Quiero conocer lo que tú ya sabes para enseñarte lo que yo sé.

NORMAS DE CORTESÍA

Es muy importante que todos aprendemos algunas normas de cortesía.



Se debe enseñar a decir «BUENOS DÍAS. **BUENAS TARDES**, **BUENAS NOCHES»** en las situaciones apropiadas.

Hay que SALUDAR, DAR LA MANO PARA SALUDAR, decir GRACIAS al recibir algo y POR FAVOR cuando queremos que nos pasen algo....

JUEGO DE ROLES

Invente una escena con situaciones donde los niños y niñas llegan al comedor y al entrar dicen «Buenos Días», para pasar al salón dicen «Con Permiso», para pedir sillas dicen «Nos pasan las sillas por favor» y después dicen «Gracias».

Por ejemplo: Están en una fiesta de la comunidad y entran al salón por un almuerzo con sus familiares y también tienen que comer correctamente...

IDEA

Recorran su comunidad y visiten alguna persona conocida por todos y utilicen las normas de cortesía aprendidas.

ESPACIO PARA NOTICIAS PROPIAS

