



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

Estrategias Didáctico - Lúdicas
Enseñar con Amor



Autora:

Lic. Martha Barreno


Coautor:

MSc. José Miguel Guadalupe



INDICE

CONTENIDOS	PÁG.
TEMA: Guía “Enseñar con Amor”	
PRESENTACIÓN	5
OBJETIVOS	7
Objetivo general	7
Objetivo Específicos	7
FUNDAMENTACIÓN	8
Estrategias de los juegos de sensibilización y creatividad	9
Procesos para el desarrollo del juego	10
Aplicaciones del juego	11
Pasos estratégicos para fomentar la lectura	11
Estrategias para realizar los cuentos	13
CONTENIDOS	
Juegos de sensibilización y creatividad	14
El amigo secreto	16
Publicidad	20
El lazarillo y el ciego	25
Jugando con todos mis juguetes	29
Cámara fotográfica	33
Juegos de salón	35
Leyendo y construyendo cuentos	53
Dos peces que eran muy amiguitos	54
¿A cuál de los tres escogerías?	61
El duende y el búho	66
Un anciano sabio	69
La tortuga sabia	72
Pinocho	76

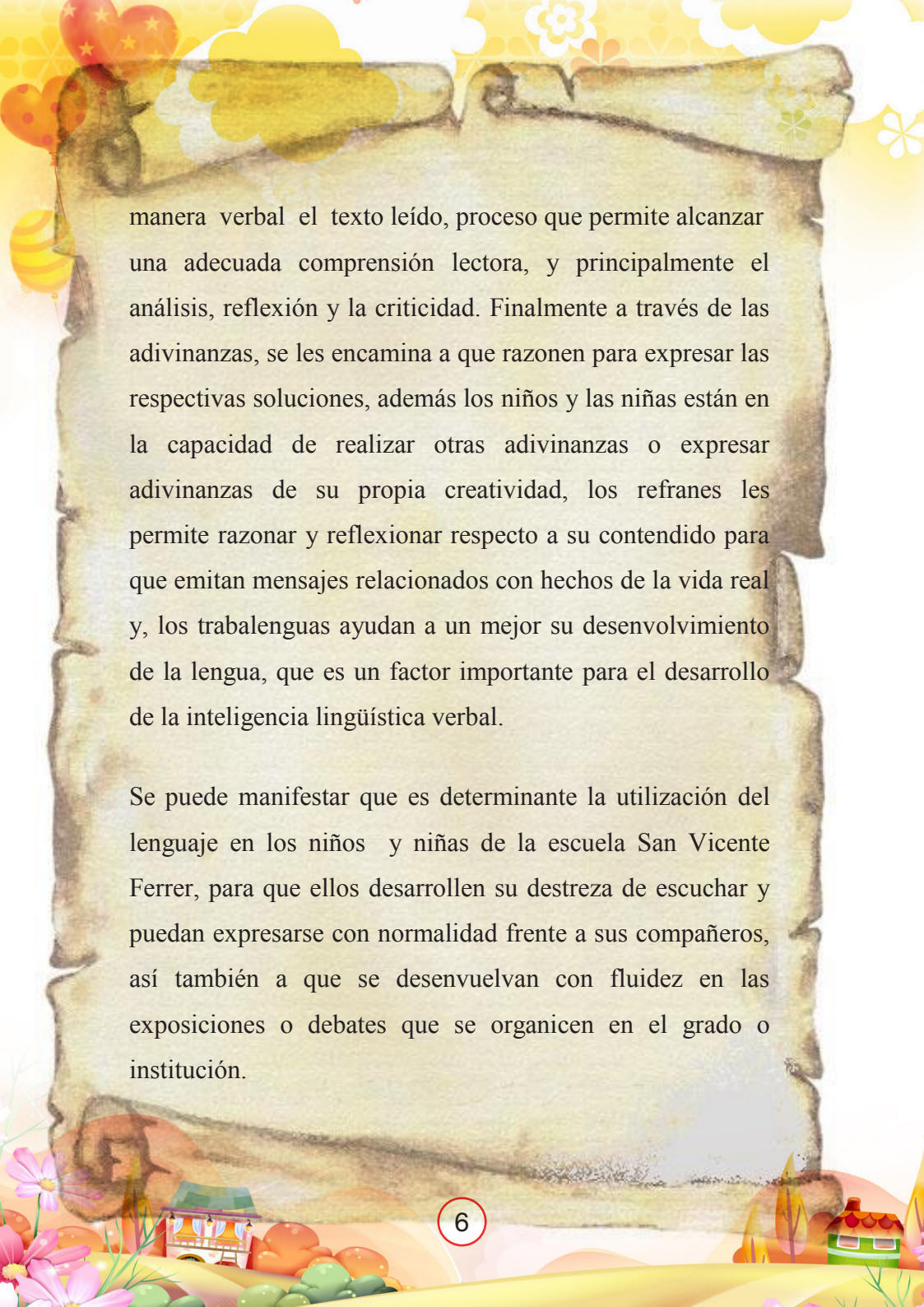


El ratoncito Pérez	82
La hilandera	87
Las imágenes hablan	94
Adivinanzas, refranes y trabalenguas	96
Adivinanzas	97
Refranes	105
Trabalenguas	112
Bibliografía	121

TEMA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICO-LÚDICAS

PRESENTACION

Los nuevos paradigmas educativos en la actualidad se fundamenta en acciones directas y de participaciones activas de los estudiantes, por ello que es importante promover y profundizar la parte didáctico pedagógica de los docentes al ser orientadores y guías del aprendizaje haciendo uso de diversas técnicas, metodológicas, actividades y estrategias apropiadas para alcanzar la asimilación de nuevos conocimientos; la presente guía es una alternativa fundamental para llegar al desarrollo de la inteligencia lingüística verbal, en virtud de que se hace énfasis a través de estrategias didáctico lúdicas, centrado en tres etapas que son: Juegos de sensibilización y creatividad, ya que mediante las actividades lúdicas se puede procesar nuevos conocimientos, iniciando por la parte motivacional durante todo el proceso enseñanza aprendizaje, otra estrategia es la lectura de textos en virtud de que le permite concentrarse para asimilar su contenido y posteriormente reconstruir de



manera verbal el texto leído, proceso que permite alcanzar una adecuada comprensión lectora, y principalmente el análisis, reflexión y la criticidad. Finalmente a través de las adivinanzas, se les encamina a que razonen para expresar las respectivas soluciones, además los niños y las niñas están en la capacidad de realizar otras adivinanzas o expresar adivinanzas de su propia creatividad, los refranes les permite razonar y reflexionar respecto a su contenido para que emitan mensajes relacionados con hechos de la vida real y, los trabalenguas ayudan a un mejor su desenvolvimiento de la lengua, que es un factor importante para el desarrollo de la inteligencia lingüística verbal.

Se puede manifestar que es determinante la utilización del lenguaje en los niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer, para que ellos desarrollen su destreza de escuchar y puedan expresarse con normalidad frente a sus compañeros, así también a que se desenvuelvan con fluidez en las exposiciones o debates que se organicen en el grado o institución.

OBJETIVOS

Objetivo general

Fortalecer la comunicación verbal a través de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la inteligencia lingüística verbal en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “San Vicente Ferrer”.

Objetivos específicos

- Demostrar una guía práctica de estrategias lúdicas con juegos de sensibilización y creatividad para el desarrollo de la inteligencia lingüística verbal de los niños y niñas.
- Realizar actividades lectoras de los cuentos, para alcanzar una adecuada comprensión y análisis crítico con la finalidad de poder reconstruir su contenido de manera verbal.
- Mejorar las destrezas lingüísticas a través de las adivinanzas, refranes y trabalenguas que permitan mejorar la comunicación y la inteligencia lingüística.

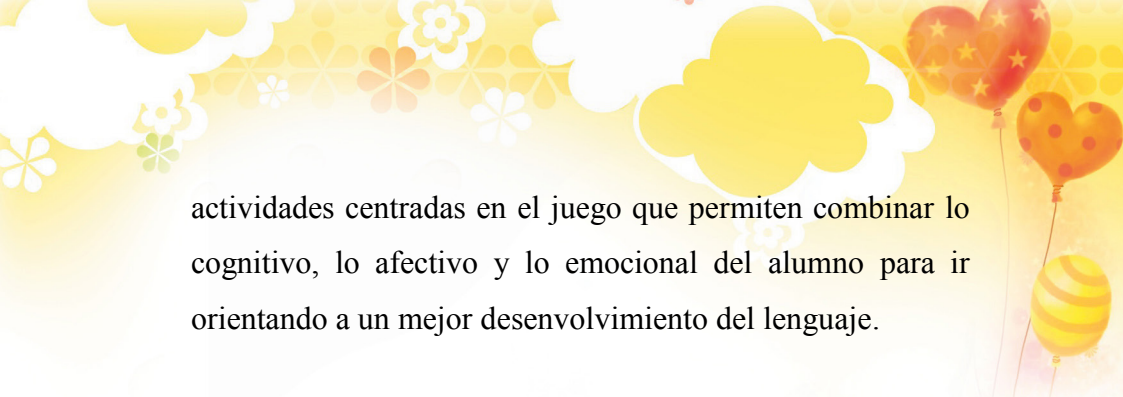


FUNDAMENTACIÓN

La gran ventaja de utilizar recursos didácticos adecuados en el proceso educativo por medio de la motivación lúdica, conlleva al estudiante a obtener un aprendizaje significativo, ya que educar a través del juego es educar mediante la acción, implica que los juegos deben orientar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, además se transforme en una experiencia de cooperación y compañerismo dentro y fuera del aula.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, es por ello que en el enfoque de los lineamientos alternativos se hace énfasis las estrategias didáctico lúdicas con la finalidad de desarrollar la inteligencia lingüística verbal, en virtud de que son

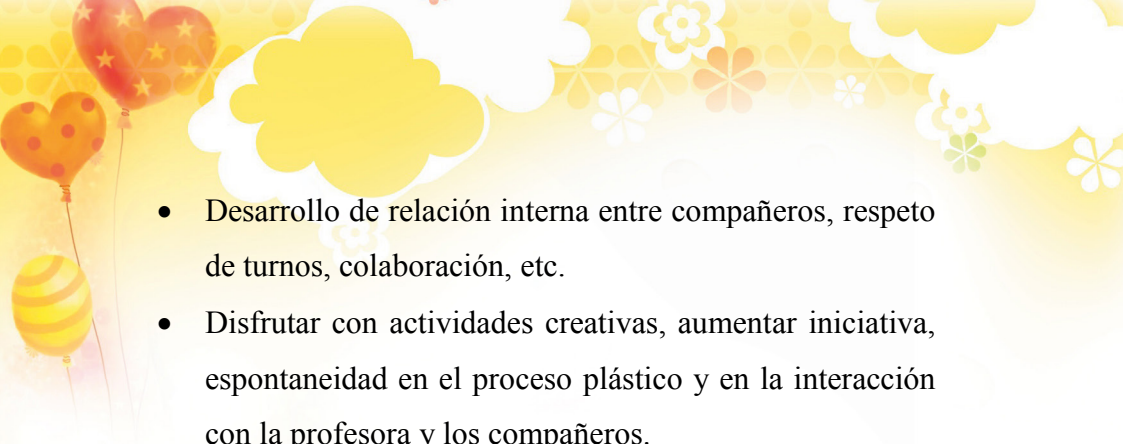


actividades centradas en el juego que permiten combinar lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno para ir orientando a un mejor desenvolvimiento del lenguaje.

Al considerar el verdadero valor para la enseñanza que tiene la lúdica se plantea juegos sensibilización y creatividad que favorece a la integración, participación para que puedan desenvolverse con mayor confianza en cualquier ambiente. Se hace referencia a la lectura y reconstrucción de cuentos, por cuanto les ayuda en la concentración para que puedan comprender, emitir criterios y argumentaciones correctas de acuerdo al texto leído. Finalmente se hace referencia a las adivinanzas, refranes y trabalenguas, precisamente porque son estrategias de mucha ayuda para que vayan aflojando su lengua, así como al realizar un análisis crítico en cada refrán permitirá reflexionar y alcanzar una fluidez verbal.

Estrategias de los juegos de sensibilización y creatividad

- Facilitar la comunicación y expresión a través de una actividad creativa.
- Reforzar conocimientos previos (agua, pájaros, peces...)

- 
- Desarrollo de relación interna entre compañeros, respeto de turnos, colaboración, etc.
 - Disfrutar con actividades creativas, aumentar iniciativa, espontaneidad en el proceso plástico y en la interacción con la profesora y los compañeros.
 - Estimular la destreza de escuchar para poder emitir criterios verbales
 - Desarrollo de la imaginación y asociación de conceptos.

Procesos para el desarrollo del juego

La oportunidad que el niño tiene al jugar, le ejerce ciertas influencias a lo largo de su vida, es por ello que el juego se desarrolla a través de los siguientes procesos:

- Desarrollo físico.
- Desarrollo mental.
- Desarrollo emocional.
- Desarrollo social.

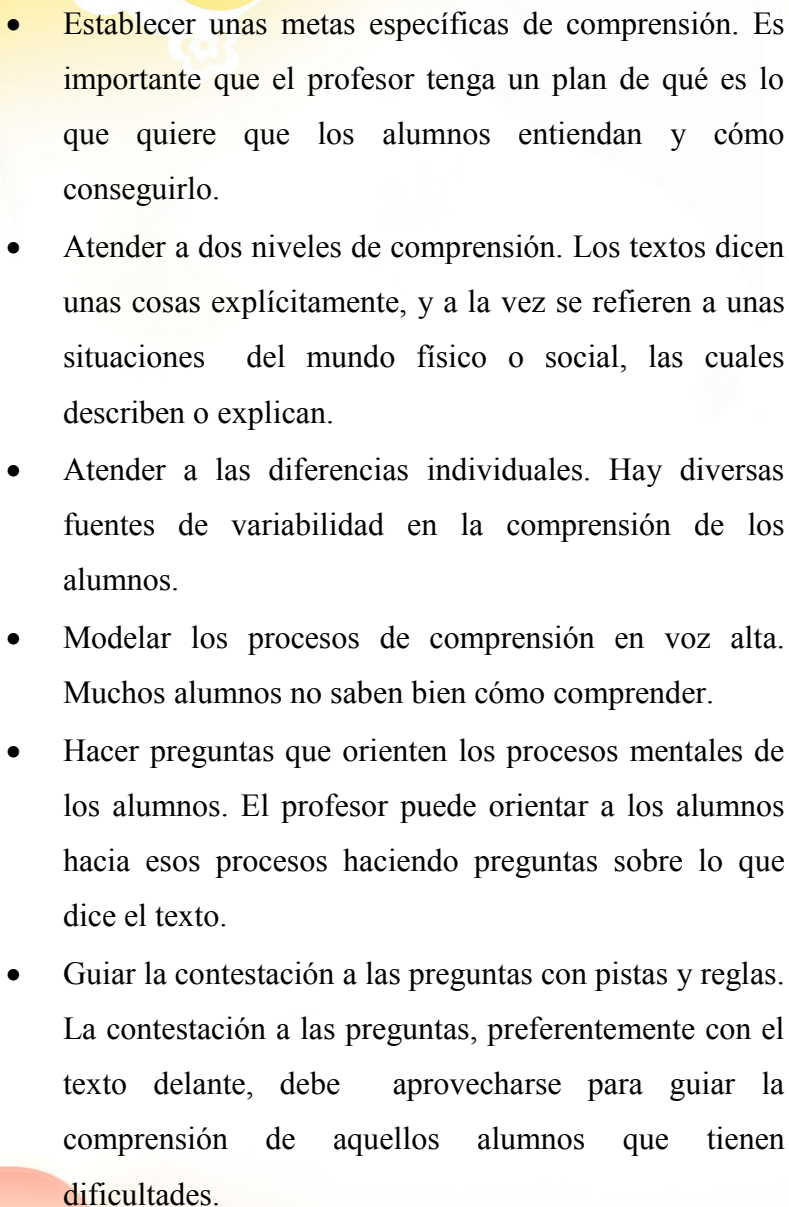
Aplicación del juego

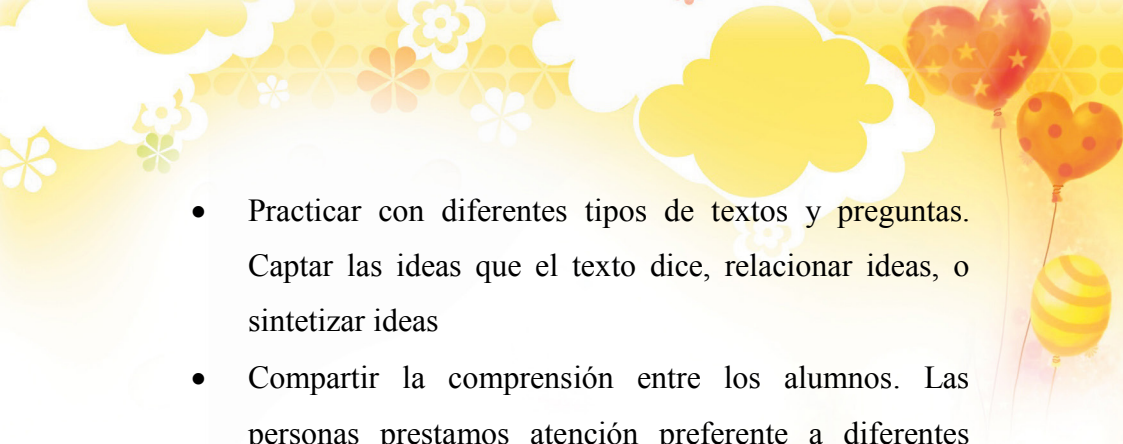
- El juego de ficción: El sujeto se despoja momentáneamente de su personalidad para fingir otra.
- El juego libre y espontáneo: El juego es expresión de libertad.
- El juego libre: El niño juega espontáneamente con su cuerpo, o algún objeto.
- El juego organizado: Requiere de una planificación previa, además puede ser abierto.

Pasos estratégicos para fomentar la lectura

Para comprender una lectura es necesario que los docentes tomen en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Crear un contexto en el que la lectura tenga sentido. Leemos para comprender lo que otras personas nos quieren comunicar.
- Analizar cuidadosamente el texto que se va a leer con los alumnos. Analizar las dificultades de comprensión específicas de ese texto.

- 
- Establecer unas metas específicas de comprensión. Es importante que el profesor tenga un plan de qué es lo que quiere que los alumnos entiendan y cómo conseguirlo.
 - Atender a dos niveles de comprensión. Los textos dicen unas cosas explícitamente, y a la vez se refieren a unas situaciones del mundo físico o social, las cuales describen o explican.
 - Atender a las diferencias individuales. Hay diversas fuentes de variabilidad en la comprensión de los alumnos.
 - Modelar los procesos de comprensión en voz alta. Muchos alumnos no saben bien cómo comprender.
 - Hacer preguntas que orienten los procesos mentales de los alumnos. El profesor puede orientar a los alumnos hacia esos procesos haciendo preguntas sobre lo que dice el texto.
 - Guiar la contestación a las preguntas con pistas y reglas. La contestación a las preguntas, preferentemente con el texto delante, debe aprovecharse para guiar la comprensión de aquellos alumnos que tienen dificultades.

- 
- Practicar con diferentes tipos de textos y preguntas. Captar las ideas que el texto dice, relacionar ideas, o sintetizar ideas
 - Compartir la comprensión entre los alumnos. Las personas prestamos atención preferente a diferentes ideas de un texto, activamos diferentes conocimientos previos, y hacemos diferentes inferencias.

Estrategias para realizar los cuentos

- Realizar con un cuento tradicional lectura comprensiva, buscando desarrollar la agilidad mental y aprendizaje del niño.
- Analizar y comprender el cuento que se está desarrollando, buscando la comprensión y análisis por parte de los lectores, formar oraciones con frases que encuentren importantes y fomentar su actividad.
- Dibujar de acuerdo a las acciones que se presentan en el cuento entre los personajes y colorearlos, determinando u paisaje a cada una de estas.

Juegos de sensibilización y Creatividad



Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

CONTENIDO

- Juegos de sensibilización y creatividad
- Leyendo y reconstruyendo cuentos
- Adivinanzas, refranes y trabalenguas



Juegos de sensibilización

Definición: El juego es siempre una actividad que permite ir conociendo los objetos y las relaciones humanas. El juego es una escuela en la que el niño aprende a controlar sus impulsos y deseos y también a someterse al cumplimiento de unas reglas, con lo cual aprende a integrarse y desenvolverse con su entorno, de hecho, la sensibilización ocupa un lugar prioritario entre los objetivos educativos al considerar como una herramienta eficaz, para provocar cambios actitudinales como de transmisión de conocimientos, encaminados a desarrollar los procesos lingüísticos verbales de los niños y niñas.

Objetivo: Participar en los juegos de sensibilización y creatividad que permitan motivar la integración de los niños y niñas, con la finalidad de mejorar los procesos de comunicación para desarrollar la inteligencia lingüística verbal.

EL AMIGO SECRETO



Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

OBJETIVO: Desarrollar procesos de comunicación para crear un clima de compañerismo e integración.

MATERIAL:

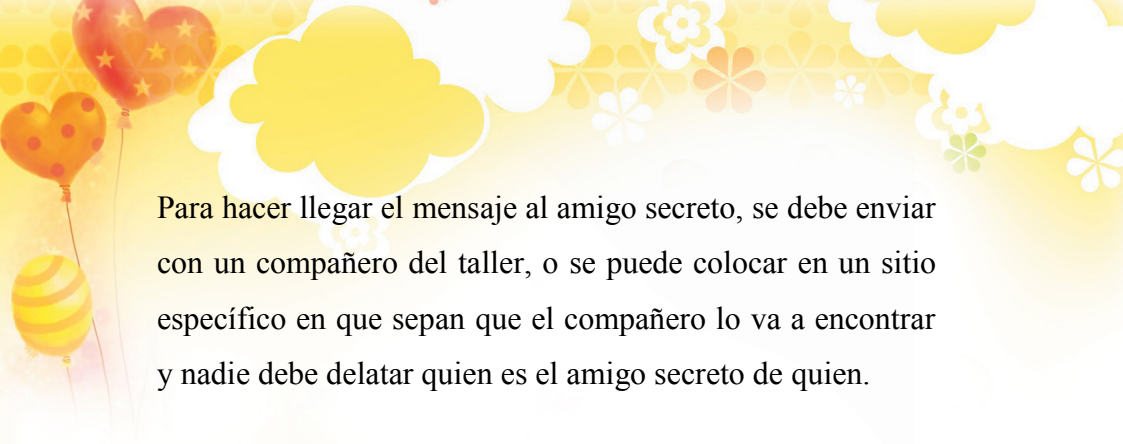
- Papeles pequeños.
- Sobres de carta
- Pequeños obsequios

PROCESO:

El primer día del taller se les pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a qué se dedica y alguna característica personal. Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa y se mezclan todos los papeles. Luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie. El nombre que está escrito corresponde al que va a ser su amigo secreto.

Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigo secreto de tal forma que éste no nos identifique. Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas, reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas.

Esto implica que se va a observar a un amigo secreto y todos los días se debe comunicarse con él, enviándole alguna carta o algún obsequio.



Para hacer llegar el mensaje al amigo secreto, se debe enviar con un compañero del taller, o se puede colocar en un sitio específico en que sepan que el compañero lo va a encontrar y nadie debe delatar quien es el amigo secreto de quien.

El último día del taller se descubren los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dice quien cree que es su amigo secreto, y por qué; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir quién es su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.

EVALUACIÓN:

- Realicen la transmisión de la información a sus compañeros propendiendo mejorar el lenguaje verbal
- Realicen un análisis de forma verbal, de los siguientes pensamientos: Pienso por mí mismo. No le digo a nadie que piense por mí.
- Identifiquen por sus características a su amigo secreto.

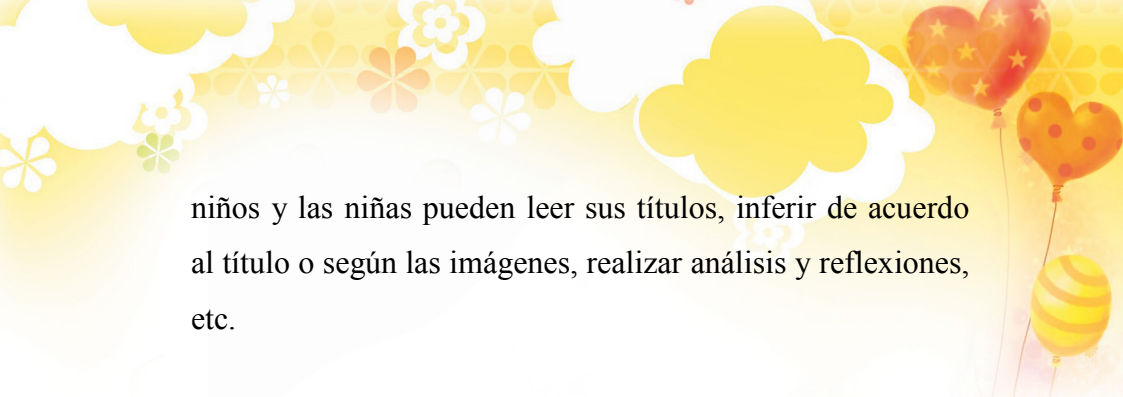
INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Escribe correctamente su nombre y características			
Se comunica de manera fácil con sus amigo secreto			
Es anímico y dinámico con sus compañeros			
Comparte experiencias con sus compañeros-as.			
Realiza críticas constructivas			

PUBLICIDAD



Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

La publicidad es una forma de comunicación comercial que intenta incrementar el consumo de un producto o servicio a través de los medios de comunicación y de técnicas de propaganda, los mismos que son muy importantes en el proceso educativo en virtud de que se aprovecha de estos detalles informativos como medio didáctico para realizar una serie de actividades escritas y principalmente en el desarrollo de la inteligencia lingüística verbal porque los



niños y las niñas pueden leer sus títulos, inferir de acuerdo al título o según las imágenes, realizar análisis y reflexiones, etc.

Requisitos para elaborar anuncios

Para crear un anuncio es necesario especificar el título, la descripción, el precio y la información de pago y envío del artículo. Para aumentar el interés por el anuncio se puede añadir:

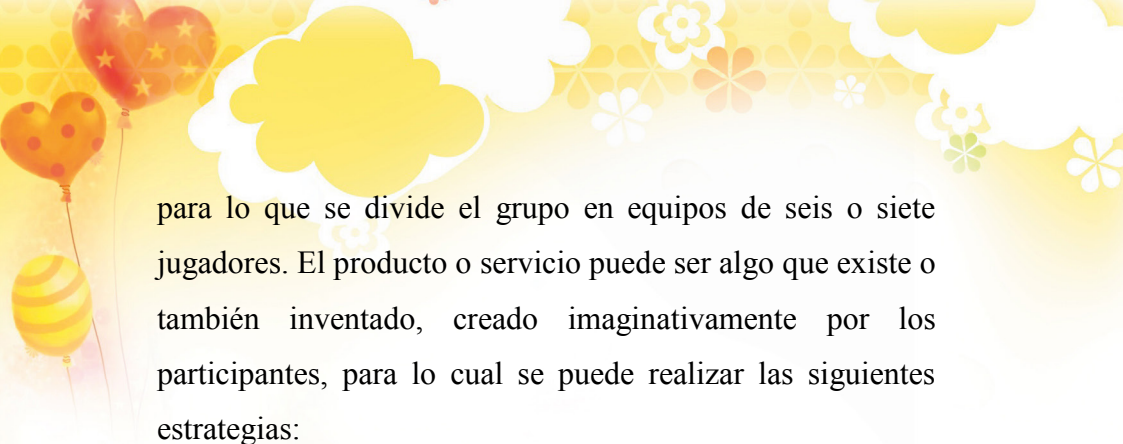
- Fotos del producto o artículos en venta
- Respuestas a preguntas frecuentes
- Opciones de pago adicionales
- Formato y otras características

Objetivo:

Escribir varios anuncios publicitarios que les permita desarrollar su lenguaje lingüístico y la comunicación.

Descripción de la actividad

El juego consiste en inventar anuncios de publicidad para el producto o servicio que los miembros de cada equipo elijan,

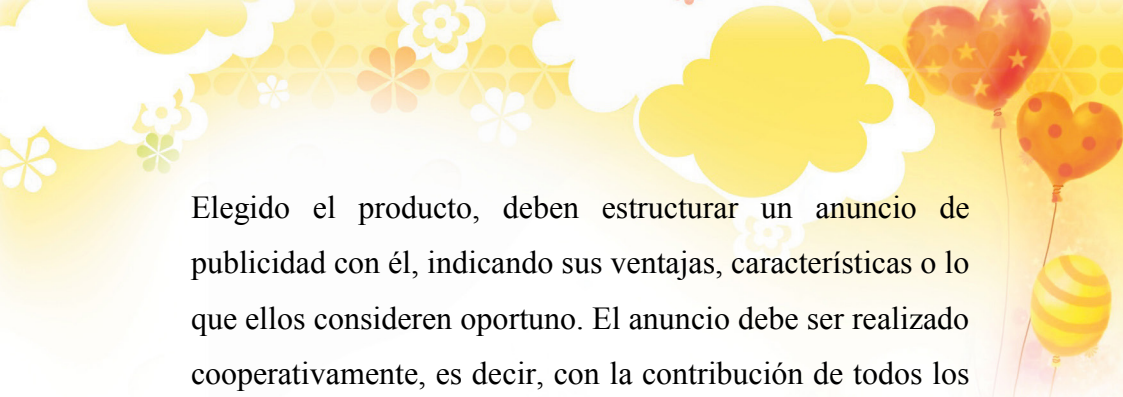


para lo que se divide el grupo en equipos de seis o siete jugadores. El producto o servicio puede ser algo que existe o también inventado, creado imaginativamente por los participantes, para lo cual se puede realizar las siguientes estrategias:

- Dramatización
- Demostración o argumentación
- Descripción
- Exposición
- Impacto
- Noticia

Desarrollo

En la primera fase del juego, cada equipo debe presentar el mayor número de ideas posibles sobre el producto o servicio que van a tratar de vender con un anuncio de publicidad. Más tarde, evalúan las ideas presentadas y seleccionan por consenso el producto o servicio que consideren de mayor interés.



Elegido el producto, deben estructurar un anuncio de publicidad con él, indicando sus ventajas, características o lo que ellos consideren oportuno. El anuncio debe ser realizado cooperativamente, es decir, con la contribución de todos los miembros del equipo. Para la representación pueden seleccionar materiales del cajón de juego dramático o construir algún objeto necesario para la misma. En una segunda fase, después de que los equipos hayan preparado el anuncio, lo representan por turnos, y al final, en el transcurso del debate, se elige el anuncio más original.

Debate

- ¿Qué anuncio les parece el más original y por qué? ¿Lo podrías decir en otras palabras? Estoy confundido.
- ¿Podrías explicar lo que quieres decir?
- ¿Cómo sabemos que nuestra forma de pensar es la correcta?
- ¿Con qué podemos evaluar nuestra forma de pensar?

EVALUACIÓN:

1. Cada grupo elaboran un collage con más recortes publicitarios, realizan el anuncio de venta y explican el producto que están vendiendo.
2. Realice un análisis acerca de la importancia de la comunicación

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Presta atención a las indicaciones dadas por la maestra.			
Se comunica de manera fácil con sus compañeros-as			
Se expresa con claridad en sus anuncios publicitarios.			
Comparte experiencias con sus compañeros-as.			
Tiene impacto el anuncio en sus clientes.			

EL LAZARILLO Y EL CIEGO




Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

Objetivo específico:

Desarrollar procesos de comunicación verbal mediante actividades de solidaridad y compañerismo y el respeto a las personas con capacidades diferentes.

PROCESO:


Se forman parejas procurando integrar a los niños y niñas que tienen menor relación interpersonal.



Uno de los integrantes de la pareja hace el papel de ciego (vendándose los ojos), y el otro de lazarillo. Durante un tiempo determinado (5 minutos), el lazarillo guía al ciego por la voz, siguiendo un ruido y por último de la mano: andar, correr y saltar. Luego se lleva al “ciego” a un lugar tranquilo para que palpe su entorno y escuche todos los sonidos (una forma interesante de practicar este ejercicio es hacer el acompañamiento en silencio, prohibiéndose hablar a los participantes). Después del tiempo estipulado, se invierte los papeles y se repite la experiencia.

Terminado el juego, el grupo reflexiona la experiencia, en procura de ir desarrollando sus capacidades lingüísticas, para lo cual se harán uso de las siguientes interrogantes:

- ¿El lazarillo inspiró confianza, por la firmeza de su voz y lo claro de sus indicaciones?
- ¿Me podrías decir lo que quieres dar a entender con eso?
- ¿El lazarillo dio indicaciones erróneas?
- ¿Lo podrías decir en otras palabras?
- ¿Qué sentimos al conducir al otro: responsabilidad, cariño, nada especial, instinto protector? Estoy confundido.

- 
- ¿Podrías explicar lo que quieres decir?
 - Al ser ciego, ¿cómo se siente: como un juguete a merced del lazarillo, cómo un huésped bien tratado, pero con frialdad?
 - ¿Cómo un amigo tratado familiarmente?
 - Aplicar lo que puede decir y las preguntas que puede hacer cuando quiere ser claro

EVALUACIÓN:

- Identifiquen el nombre del juego
- Participen en esta actividad todos los niños y niñas
- Expresen la importancia de la solidaridad, la cooperación y el compañerismo.
- Comparte las experiencias del ciego

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Participa activamente en el juego			
Camina el ciego con normalidad			
Su compañero le guía adecuadamente en su ruta			
Comparte experiencias con sus compañeros-as			
Se expresa con fluidez frente a sus compañeros			

JUEGO CON TODOS MIS JUGUETES



Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

OBJETIVO: Desarrollar las capacidades lingüísticas acerca de los medios de comunicación y la información.

Materiales:

Un lápiz, un esferográfico, una hoja de papel, periódicos, libros



PROCESO:

Proponemos a los niños y niñas que recuerden y anoten, individualmente, todos los juguetes y juegos que tienen en su casa (si no saben escribir aún, pueden utilizar dibujos, recortes de revistas de juguetes o que les ayude algún familiar), y que completen la ficha de esta actividad.

En clase se elaborará una lista en la pizarra con todos aquellos juguetes de los que alguien ha mencionado que nunca juega con ellos. Esta será una lista larga, lo cual permitirá iniciar una reflexión sobre la cantidad de juguetes que han aparecido y que no sirven para nada, pues no jugamos con ellos. Se preguntará al alumnado por qué ha ocurrido, se espera que hagan alusiones al efecto de la moda, lo anunciaban mucho en televisión, lo pedían o tenían nuestros amigos o amigas, se han roto, nunca funcionaron bien

Potenciaremos que reflexionen en torno a la idea de que tenemos muchos juguetes, no siempre los cuidamos bien, y no todos son divertidos; por lo cual sería conveniente

pensarse mejor qué juguetes nos gustaría tener antes que terminen en un rincón y abandonados


EVALUACIÓN:

- 1. Expresen el mayor número de juguetes que tienen en su casa
- 2. Dialoguen acerca de sus experiencias vividas con sus juguetes
- 3. Contesten las siguientes preguntas:
 - a. ¿Tienes tu cuarto ordenado?, veamos si te cuesta mucho hacer una lista con todos los juegos de mesa y juguetes que tienes en casa. Busca en tu juguetero y completa esta ficha

.....
.....
.....

- b. Juguetes favoritos con los que suelo jugar:

.....
.....
.....
.....



c. Juguetes con los que juego poco

.....
.....
.....

d. Juguetes que tengo, con los que no juego nunca

.....
.....
.....

e. Piensa un poco y responde

- ¿Tienes demasiados juguetes?
- ¿Están bien ordenados?
- ¿Los cuidas y conservas bien?
- ¿Por qué no juegas con algunos de ellos?
- ¿Qué puedes hacer con los juguetes con los que ya no juegas?

CÁMARA FOTOGRÁFICA




Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

Objetivos: Desarrollar la retención visual para potenciar la concentración y la memoria en procura de mejorar la inteligencia lingüística verbal.

Materiales: Papel y lápices de colores.

PROCESO

Por parejas se realizan “fotografías” al entorno. Una persona hace las funciones de cámara fotográfica con sus ojos y la



otra es el fotógrafo que conducirá su “cámara” hacia el lugar seleccionado. La cámara camina con los ojos cerrados y en el momento que el fotógrafo le haga algún tipo de señal (apretar los hombros, coger de las orejas) abrirá su “objetivo” para hacer la foto. El “revelado” se puede hacer narrando lo observado o dibujando en papel todas nuestras fotografías.

EVALUACIÓN

- **Expresen todo lo observado.**
- **Comenten acerca de las siguientes preguntas:**
¿Qué es lo que más le impactó de sus fotografías? ¿Qué ventajas y desventajas tiene la dialogar acerca de lo observado?.



JUEGOS DE SALÓN

El juego como tal es de gran importancia, en los niños y niñas, por lo que se debe dar la importancia dentro del aula en virtud de que permite combinar sus capacidades físicas con las psicológicas o mentales. Además, es una actividad libre, personal y creadora, que permite a los niños y niñas desarrollar movimientos, lograr coordinación, descubrir, explorar, interactuar con el mundo que los rodea y con los seres que habitan junto a ellos; en el ámbito pedagógico permite lograr grandes aprendizajes, que ayudan en su desenvolvimiento como persona frente a la sociedad.

LA GALLINITA

OBJETIVO: Mejorar la participación e integración de los niños y niñas mediante el juego y la música en procura de alcanzar sus capacidades lingüísticas verbales.

PARTICIPANTES: Ilimitado

MATERIAL: Ninguno

PROCESO:

Todos los jugadores se colocan en círculo menos uno que tiene una zapatilla en la mano. Cantan la siguiente canción y la escenifican:

A la gallinita por detrás, tris, tras,

Ni la ves, ni la verás, tris, tras.

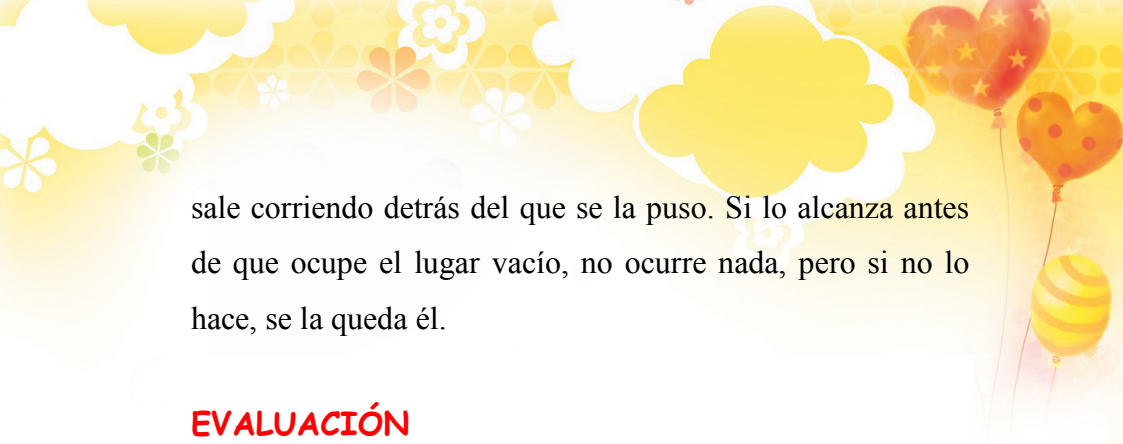
Mirar para arriba,

Que caen judías;

Mirar para abajo, que caen garbanzos.

A dormir, a dormir, que los Magos van a venir. (Cierran los ojos)

En ese momento, el que tiene la zapatilla la coloca detrás de uno de los jugadores y sigue dando vueltas alrededor del círculo para despistarlos hasta que dice ¡ya!. Los jugadores abren los ojos y el que se encuentra la zapatilla detrás de él



sale corriendo detrás del que se la puso. Si lo alcanza antes de que ocupe el lugar vacío, no ocurre nada, pero si no lo hace, se la queda él.

EVALUACIÓN

- Jueguen y canten en procura de alcanzar sus capacidades lingüísticas verbales.



LAS CUATRO ESQUINAS

OBJETIVO: Motivar la participación de los niños y niñas previo al desarrollo de actividades lingüísticas verbales.

PARTICIPANTES: Cinco

MATERIAL: Un lugar que tenga cuatro esquinas. Si no lo hay, se dibuja un cuadrado en el suelo.

PROCESO:

Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores:

-¿Qué hay en la casita que alquilar?

-A otro lugar que está ocupada

En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse

EVALUACIÓN

- Dialoguen acerca de la motivación e importancia de participar en los juegos de salón
- Expresen sus opiniones con claridad y fluidez según las preguntas que realiza sus docentes o compañeros.
- Dialoguen acerca de la experiencia obtenida.

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Desarrolla con emotividad la actividad propuesta			
Se comunican con normalidad y fluidez			
Crean expectativa en el juego			
Comparte experiencias con sus compañeros-as.			
Su análisis y reflexión es adecuado			



CARA Y CRUZ

OBJETIVO: Motivar la participación de los niños y niñas previo al desarrollo de actividades lingüísticas verbales.

PARTICIPANTES: Más de cuatro

MATERIAL: Una moneda

ÉPOCA: Todo el año

PROCESO:

Se dibuja una línea y otras dos a unos diez de metros de la central. Los participantes que eligen cara se colocan a un lado y los que eligen cruz a otro lado. Cuando el coordinador del juego dice cara, los participantes de este equipo cogen el pañuelo y corren hacia su línea del fondo. Si los del equipo contrario los cogen, pierden y, si no, es al contrario.

EVALUACIÓN

- Expresen su criterio respecto al juego realizado
- Dialoguen en parejas respecto a las ventajas de una comunicación oportuna para tomar acuerdos y compromisos de equipo.

- Dialoguen acerca de la importancia de integrarse a través de los juegos.

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Existe mayor integración a través del juego			
Participan con alegría y emotividad			
Participan en el juego demostrando respeto			
Demuestran madurez en la ganancia y la pérdida			
Realiza críticas constructivas			

GUARDIAS Y LADRONES

OBJETIVO: Motivar la participación de los niños y niñas demostrando honestidad y honradez como enlace a las actividades lingüísticas verbales.

PARTICIPANTES: Dos grupos con varios miembros

ÉPOCA: Todo el año

PROCESO:

El equipo de los guardias tratan de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.

EVALUACIÓN

- Expresen su criterio respecto al juego realizado
- Conversen en grupo acerca de lo crítico que es estar detenidos.
- Dialoguen acerca de la importancia de la honradez

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Participan en el juego demostrando respeto			
Comprenden el mensaje del juego			
Identifican el valor moral que enfoca el juego			
Dialogan acerca de la honradez			
Realiza análisis y reflexión positiva respecto a los valores morales			

LA LETRA

OBJETIVO: Identificar palabras que les permita alcanzar procesos de comunicación de los niños y niñas previo al desarrollo de actividades lingüísticas verbales.

PARTICIPANTES: Más de cuatro

ÉPOCA: Todo el año

PROCESO:

Se hacen dos grupos y cada uno piensa una palabra. Cada miembro del equipo se asigna una letra de la palabra. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que cogerlos. Van diciendo las letras que tienen asignadas y tratan de averiguar la palabra. Si lo consiguen, ganan. No valen palabras extranjeras ni inventadas

EVALUACIÓN

- Enuncien más palabras de acuerdo a las letras asignadas.
- Comenten acerca del juego realizado.

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Demuestran agilidad en la enunciación de palabras			
Expresan con fluidez las palabras			
Demuestran creatividad en el juego			
Identifican al niño o niña que más palabras expresan			
Expresan su criterio respecto al juego realizado			

EL PAÑUELO

OBJETIVO: Motivar la participación de los niños y niñas previo al desarrollo de actividades lingüísticas verbales.

PARTICIPANTES: Más de cuatro

ÉPOCA: Todo el año

MATERIAL: Un pañuelo

PROCESO:

Se asigna un número a los participantes de cada equipo. El árbitro del juego dice uno de los números y los participantes que lo tengan asignado corren hacia él para tratar de coger el pañuelo y volver hacia el lugar donde está su equipo sin que el contrario le coja. Si lo coge se le descalifica y si no se le descalifica a él

EVALUACIÓN

- Dialoguen acerca de la importancia de participar en juegos de equipo
- Expresen su criterio respecto al juego realizado
- Dialogan en grupo respecto a las ventajas de la atención y comunicación.

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Se integran con normalidad en el grupo			
Desarrollan una comunicación amigable			
Expresan las ventajas de poner atención			
Ejecutan las órdenes de manera correcta			
Identifican el objetivo del juego			

TRES NAVÍOS

OBJETIVO: Motivar la participación de los niños y niñas previo al desarrollo de actividades lingüísticas verbales.


PARTICIPANTES: Ilimitados

PROCESO:

Para iniciar se debe buscar alternativas para formar dos grupos.

Después se debe sortear los equipos para saber quien comienza el juego, para ello se debe echar a suertes qué grupo se la quedaba; a cara o cruz.

Esto se realiza comúnmente en el patio. El grupo al que le habrá tocado quedarse tiene que estar en el patio hasta que los otros, después de haber salido corriendo, y ya a una distancia que les permita no ser vistos, gritarán: "Tres navíos en el mar". "Otros tres en busca van", contestan los que están en la cancha, y salen tras de ellos.



El asunto consiste en volver al patio, o a donde se hubiese comenzado el juego, sin ser vistos por el otro grupo. Si se consigue, el grito ritual "En tierra pararemos". Por el contrario, si el grupo que se la quedaba vela a sus adversarios el grito era de "Tierra descubierta". Y se cambian la toma.

EVALUACIÓN

- Dialoguen acerca de la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje
- Dialoguen acerca de las estrategias adecuadas para ganar el juego al otro quipo.

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Demuestran agilidad en el desenvolvimiento del juego			
Buscan estrategias para ganar l otro equipo			
Demuestran creatividad en el juego			
Asumen con normalidad tomar la posición del otro equipo			
Identifican el objetivo e importancia del juego			

JUGANDO CON LAS PINTURAS



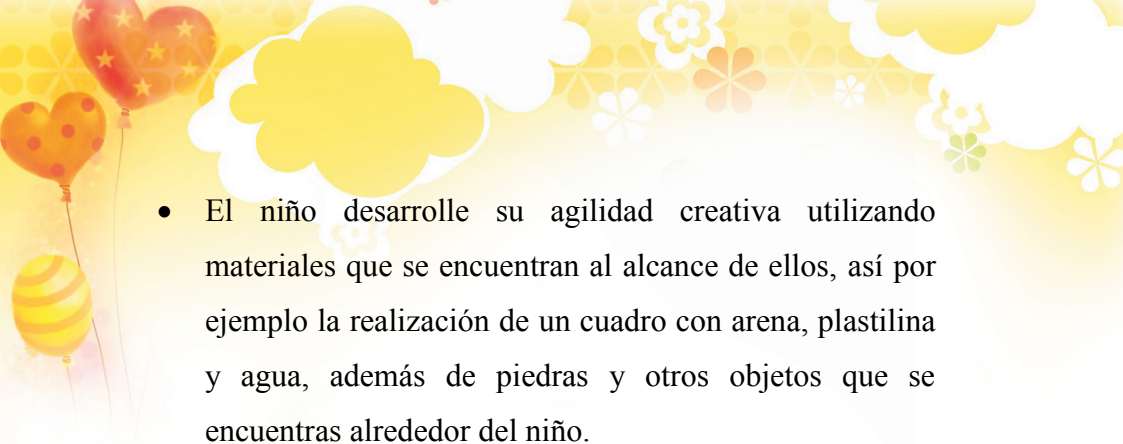
Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

OBJETIVO

Desarrollar su capacidad a través de la expresión del dibujo para enunciar sus nombres y formar oraciones.

PROCESO:

- Las actividades lúdicas serán dirigidas por la maestra, buscando que los niños identifique y lleguen a comprender la relación entre el juego y el medio, tratando de que agilite su creatividad y fomente su acción de aprender.

- 
- El niño desarrolle su agilidad creativa utilizando materiales que se encuentran al alcance de ellos, así por ejemplo la realización de un cuadro con arena, plastilina y agua, además de piedras y otros objetos que se encuentran alrededor del niño.

Materiales:

- Algodón
- Plumas (amarillas y verdes)
- Trozos de revistas
- Papel brillante
- Papel continuo
- Pegamento
- Tijeras
- Acuarelas de esponja
- Pintura de dedos
- Arena
- Plastilina roja
- Marcador rojo
- Pictogramas
- Aula



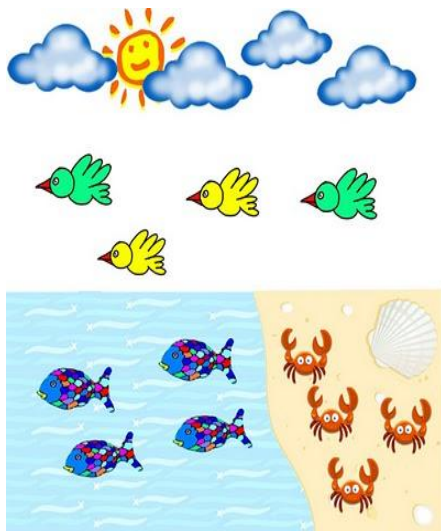
Actividad:

Realizar una obra artística con distintos materiales, estos materiales han sido elegidos por su textura (suave, áspera, blanda, acuosa, rugosa...), previamente se han impregnado las plumas, algodón, agua de las acuarelas con agua de colonia de rosa, limón y colonia de bebé, he elegido estos olores porque pueden estar familiarizados con ellos y no les resultarán desagradables, con el objetivo de estimular el sentido del olfato.

También se utilizará música en las distintas sesiones, la música está relacionada con el motivo artístico que se realiza, para crear una asociación entre el sonido y lo plasmado.

EVALUACIÓN

- Enuncie los nombres de los objetos observados en su entorno y en el dibujo
- Expresar oraciones con las palabras mencionadas
- Ponga en juego su creatividad y realice un marco al presente dibujo



Fuente: www.google.com.ec/search?q=Dibujos+de+peces

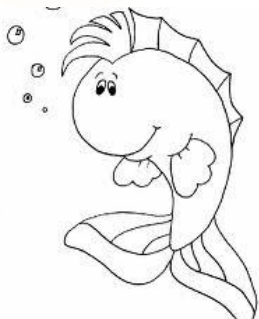
Leyendo y Construyendo Cuentos



Fuente: Cuentos infantiles en la red

Definición: Cuando un niño comprende lo que lee, desarrolla su aprendizaje, buscando una relación de personajes e identificándolos, teniendo en cuenta todo el proceso comprensivo, buscando que el niño construya un mundo en el cual el obtenga un desarrollo del cuento en el cual se compenetre su vida con lo que vive comúnmente.

DOS PECES QUE ERAN MUY AMIGUITOS...



Fuente: www.google.com.ec/search?q=Dibujos+de+peces

OBJETIVO:

Ejercitar procesos de lectura para desarrollar su habilidad de atención y comprensión al expresar de manera verbal su contenido.

PROCESO:

- Realizar la prelectura: Predecir el título según el dibujo, diálogo acerca de la importancia de los peces

- Realizar la lectura de manera individual y colectiva: Identificar sus personajes, expresar ideas principales y secundarias
- Realizar la poslectura: Contestar preguntas de manera oral relacionadas a la lectura

LECTURA:

Rubencito y Juanito, eran dos pececitos que eran muy amiguitos...

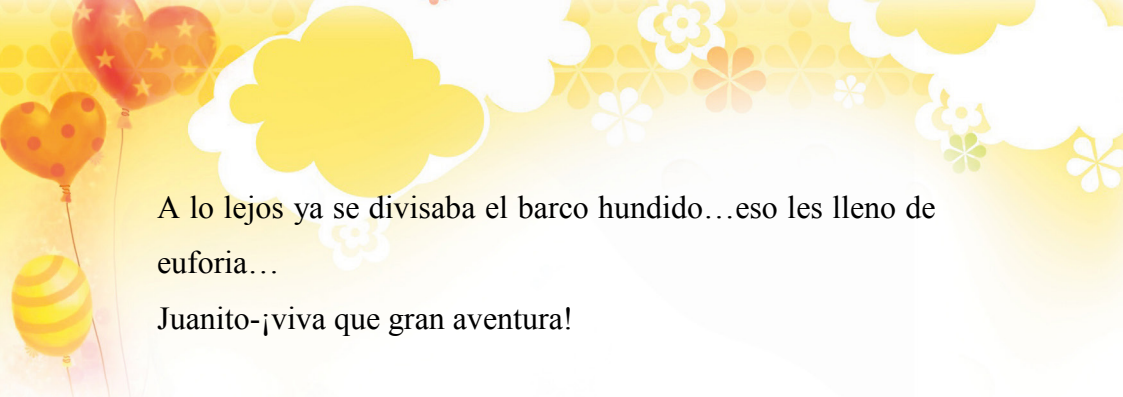
Apenas se encontraban, empezaban a planear aventuras, todos los habitantes del mar los cuidaban, pues sabían de lo mucho que trabajaban sus madres.

Ese día los dos se pusieron de acuerdo para visitar una barca abandonada que les llamaba poderosamente la atención.

Sus mamás se disponían a trabajar, no sin antes advertirles que no jugaran lejos de casa.

Ellos se miraron...pues ya tenían todo listo para salir ¡apenas ellas se fueran!

Rubencito-¡Vámonos amiguito, el día de hoy será inolvidable!



A lo lejos ya se divisaba el barco hundido...eso les lleno de euforia...

Juanito-¡viva que gran aventura!


Comenzaron a entrar y salir por las puertas, Rubencito entusiasmado entraba y salía por las redondas ventanas, pero eran muy pequeñas...cuando Juanito se unía a la algarabía de Rubencito... ¡se quedo atorado en la ventanilla!

¡Siempre te lo digo, Juanito! ¡No comas tanto! Trata! Trata de expulsar todo el aire para poder sacarte... aunque el pobre Juanito hacia grandes esfuerzos, no lograba adelgazar lo suficiente para salir.

Rubencito salió por ayuda...

¡Sr Delfin, mi amiguito se quedo atorado en una ventanilla de un viejo barco!

El pulpo Josué, que al llegar escucho la suplica del pececito, les dijo: hay que correr; ese barco es la casa del tiburón Simón, despreciable, odioso y bravucón, si encuentra al amiguito se lo comerá de un mordiscón.



Rubencito ¡Ay que desgracia, mi pobre amiguito! Y el que esta tan gordito...

Corramos a ayudarlo, comento el caballito de mar que se unió al equipo de salvación...

Mientras... ¡Dios mío que hambre! Ojala Rubencito llegue pronto.

En eso ve a lo lejos una figura que se aproxima y su corazoncito se le querían salir por la boca...

¡Es tiburón Simón! ¡Tengo que salir de aquí!

Trataba desesperadamente de desinflarse, llorando decía: si me sacas de esta Diosito... ¡te juro que no como tanto!

El tiburón Simón que no veía muy bien, pero tenía un magnifico olfato- ¿Qué olor es este? se me está despertando el apetito.

¡Ay Sr Tiburón! No me coma de un mordiscón


¡Soy un pobre pececito que no saciaría su hambre!

Y además soy tan flaquito ¡que le produciría calambres!

Tiburón Simón- no me mientas pececito

Que para taponarte en la ventana

Debes estar bien gordito y comer a palanganas.



Juanito- ¡Que mala suerte la mía! Ya me lo decía mi mami
¡Que un día la comida, terminaría por matarme!
Buubuubuu...

Pero a toda velocidad ya venían sus amigos, quienes en su camino habían encontrado al calamar que también venia a ayudar,


Pinto de negro las aguas y en la confusión el tiburón golpeo con su nariz a Juancito, que aprovecho el empujoncito y salió disparado. Nado a toda velocidad hacia sus amigos.

Rubencito y Juanito se abrazaron llorando, ¡nunca más vamos a desobedecer a nuestras mamás!

El que la paso muy mal fue el tiburón, pues el Delfín lo golpeo en su estomago muchas veces dejándolo sin aire, el pulpo casi lo asfixia con sus tentáculos.

Llorando le pidió a los otros animales marinos que lo perdonaran, que el cambiaria su mal carácter y se portaría amable con todos y así lo hizo.

Los amiguitos jamás se alejaron de su casa sin un adulto que les hiciera compañía



¡Ah...se me olvidaba! Juanito empezó una dieta, claro hay veces que falla pero cuando lo hace se recuerda del mal momento que paso, sigue su régimen alimenticio y su rutina de ejercicios.

Los amiguitos se despiden de ti con esta recomendación

Obedece a tu mamá, no te alejes de tu casa

Puede ser que un tiburón

¡Quiera meterte en su panza!

Autora: Elena Lisett Pereira Cordero

The page features a vibrant, colorful background. At the top left, there are several balloons: two red hearts with yellow stars, one yellow heart with red polka dots, and one yellow and white striped balloon. The top right corner is decorated with white and yellow floral patterns. The overall theme is bright and cheerful, with a yellow and white color palette.

EVALUACIÓN:

- Realice el recorte de dibujos relacionados a la lectura para escribir frases de acuerdo al tema
- Realizar un resumen de la lectura en base a las frases y oraciones.

¿A CUÁL DE LOS TRES ESCOGERÍAS?



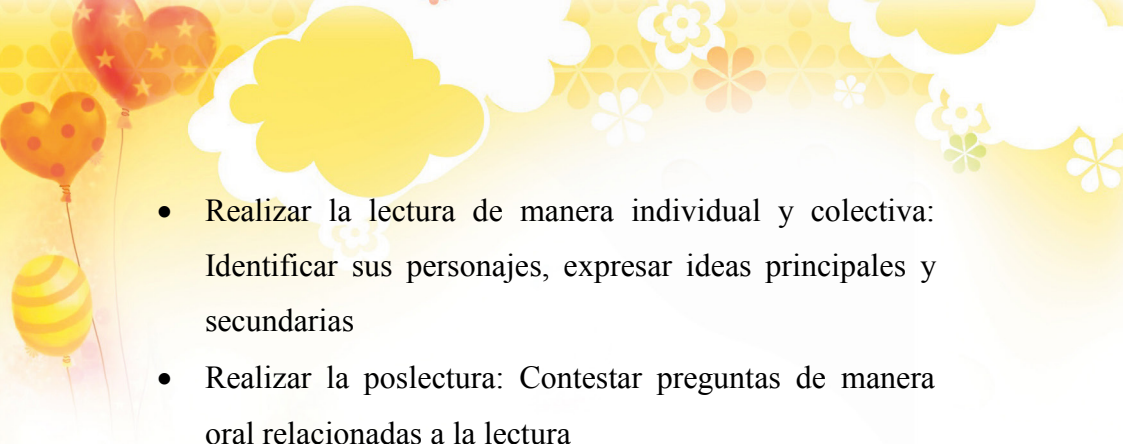
Fuente: www.cuentosinfantilescortosco/

OBJETIVO:

Aplicar proceso de lectura para comprender lo que han leído con la finalidad de que expresen aspectos más relevantes del texto leído.

PROCESO:

- Realizar la prelectura: Predecir el título según el dibujo, diálogo acerca de la importancia de los peces

- 
- Realizar la lectura de manera individual y colectiva: Identificar sus personajes, expresar ideas principales y secundarias
 - Realizar la poslectura: Contestar preguntas de manera oral relacionadas a la lectura

LECTURA:

Una mujer regaba el jardín y vio a tres viejitos frente a su casa. Ella no los conocía y les dijo:

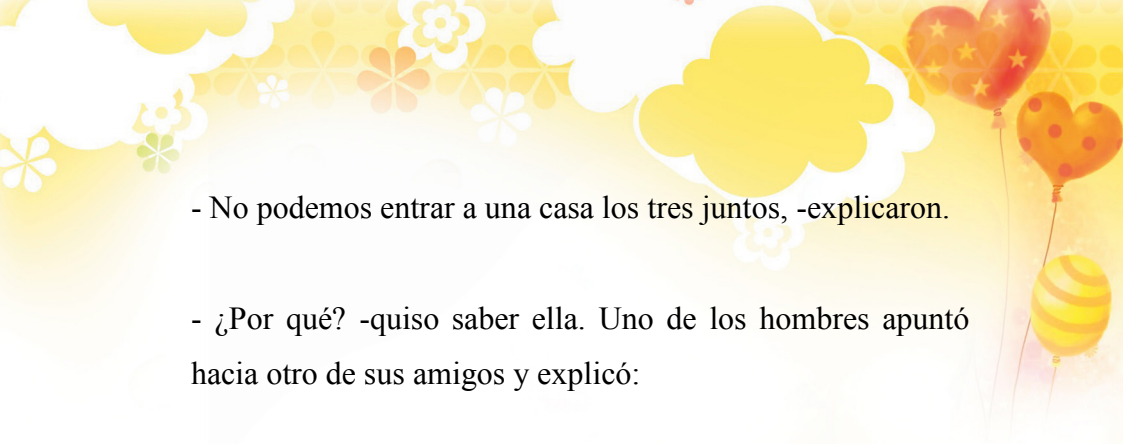
- Deben tener hambre. Por favor, entren para que coman algo.

- ¿Está el hombre de la casa? -preguntó uno de ellos.

- No, no está, -dijo la mujer.

- Entonces no podemos entrar -dijo uno de ellos.

Al atardecer, cuando el marido llegó, ella le contó lo sucedido, y luego salió para invitar a los hombres a su casa.



- No podemos entrar a una casa los tres juntos, -explicaron.

- ¿Por qué? -quiso saber ella. Uno de los hombres apuntó hacia otro de sus amigos y explicó:

- Su nombre es Riqueza. Luego indicó hacia el otro.

- Su nombre es Éxito y yo me llamo Amor. Ahora ve adentro y decide con tu marido a cuál de nosotros tres desean invitar a vuestra casa.

La mujer entró y le contó a su marido lo que ellos le dijeron

- ¡Qué bueno!; -dijo el hombre- y ya que así es el asunto, entonces invitemos a Riqueza, que entre y llene nuestra casa.

- No, querido, -retrucó su esposa- ¿por qué no invitamos a Éxito?

La hija del matrimonio, que estaba escuchando, les aconsejó:



- ¿No sería mejor invitar a Amor? Nuestro hogar se llenaría de él.

- Hagamos caso al consejo de nuestra hija -dijo el esposo-
La esposa salió y les preguntó:

- ¿Cuál de ustedes es Amor? Por favor que venga y que sea nuestro invitado. Amor comenzó a avanzar hacia la casa. Y los otros también le siguieron. Sorprendida, la dama les preguntó a Riqueza y a Éxito:

- Yo invité sólo a Amor, ¿por qué ustedes también vienen?

Los viejos respondieron juntos:

- Si hubieran invitado a Riqueza o a Éxito, los otros dos habrían permanecido afuera, pero ya que invitaste a Amor, donde vaya él, nosotros vamos también.

Fuente: Colección Amiguitos

EVALUACIÓN:

- **Expresen aspectos más relevantes de la lectura realizada.**
- **Realicen un resumen oral de la lectura en procura de reconstruir el texto de la lectura.**
- **Identifiquen la importancia de los tres valores.**

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Identifican la importancia de los valores			
Comparten alguna experiencia relacionado a la lectura			
Expresan criterios con madurez y reflexión adecuada			
Dialogan entre ellos demostrando análisis y reflexión			
Reconstruyen la lectura en base al diálogo realizado			

EL DUENDE Y EL BÚHO



Fuente: Escuela San Vicente Ferrer

Objetivo: Fomentar en los niños y niñas la lectura para realizar procesos comprensivos del cuento realizado.

PROCESO:

- Realizar una lectura silenciosa
- Ejecutar una lectura exegética entre todos los niños y niñas.

- Desarrollar una lectura por parejas. El un niño lee y el otro comenta de manera alternada
- Expresar al grupo los conocimientos adquiridos de la lectura

LECTURA:

Había una vez un duende que vivía en una seta de chocolate del bosque. Cerca de su casa pasaba un río de aguas azules y transparentes. Todas las mañanas el duende atravesaba el río para comprar comida en el mercado del bosque. Le gustaba mucho hablar con sus amigos, el oso carnicero, la nutria pescadera y el lobo panadero.

Un día el duende conoció a un nuevo animal del bosque que había viajado mucho por todo el mundo, era un búho muy sabio.

El duende y el búho se hicieron muy amigos y todos los días se reunían en la casa de chocolate para jugar al ajedrez.

Y colorín colorado este cuento se ha acabado, si quieres que te lo cuente otra vez cierra los ojos y cuenta hasta tres.

Fuente: Teresa Briz Amate, Francisco Briz Amate

EVALUACIÓN:

- Expresen las lecciones adquiridas de la lectura
- Realicen la dramatización de la lectura leída
- Realicen una lectura crítica en base a hechos subjetivos con acontecimientos de la vida real.

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Realizan una lectura comprensiva			
Realizan argumentos críticos en base a la lectura			
La lectura relaciona con hechos subjetivos			
Relacionan con hechos de la vida real			
Realizan análisis y reflexión adecuada			

UN ANSIANO SABIO



Fuente: Niños de la escuela San Vicente Ferrer

OBJETIVO: Fomentar en los niños y niñas la lectura para realizar procesos de análisis crítico relacionando con hechos de la vida real.

PROCESO:

- Realizar una lectura silenciosa
- Ejecutar una lectura exegética entre todos los niños y niñas
- Desarrollar una lectura por parejas. El un niño lee y el otro comenta de manera alternada

- Expresar al grupo los conocimientos adquiridos de la lectura

LECTURA:

Un anciano sabio se paseaba con tres de sus discípulos en el jardín de su pueblo. Viendo un limaco (molusco) que devora una lechuga, el primer discípulo lo aplasta con el pie.

El segundo, dice entonces:

- Maestro, ¿no es pecado aplastar a esta criatura?
- Tienes razón, así es -el maestro le responde.

El discípulo aludido se excusa:

- Pero él comía nuestro alimento, ¿no he hecho bien?

El maestro le responde:

- Tienes razón.

El tercero dice:

- Ambos dicen cosas contradictorias, no pueden los dos tener la razón.

Y el maestro le responde:

- Tienes razón.

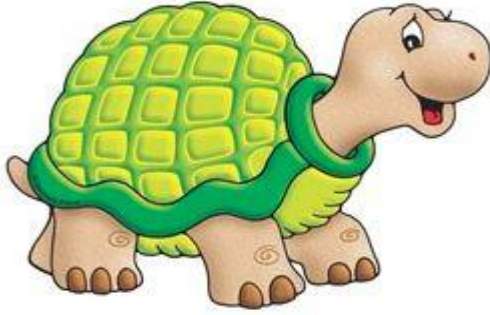
Fuente: Colección Amiguitos

EVALUACIÓN:

- Resuman la lectura según la comprensión del texto
- Realicen la dramatización de la lectura leída
- Analicen la lectura relacionando con hechos de la vida real

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Realizan una lectura comprensiva			
Realizan argumentos críticos en base a la lectura			
Identifican la verdadera razón			
Relacionan con hechos de la vida real			
Realizan análisis en base a la palabra razón			

LA TORTUGA SABIA



Fuente: [tortuguita.jpg- dirigiendomanitas.blogspot.com](http://tortuguita.jpg-dirigiendomanitas.blogspot.com)

OBJETIVO: Incentivar en los alumnos el proceso de aprendizaje y aplicación de conocimientos de los verbos, sustantivos y adjetivos, brindándole la oportunidad de mejorar su vocabulario para expresarse de manera correcta.

PROCESO:

- Realizar una lectura individual
- Identificar los verbos, sustantivos y adjetivos de manera grupal
- Expresen las acciones de la lectura en base a los verbos, sustantivos y adjetivos encontrados.

- Expresar acciones relacionadas a las actividades de su vida diaria utilizando los verbos, sustantivos y adjetivos identificados.

LECTURA:


Era una tortuga que sabía de todo: qué día empezaba la primavera, quién descubrió América, por qué el elefante tenía trompa... y muchas otras cosas más. Sin embargo, el día que cumplió cien años descubrió que no sabía su nombre. Y se puso muy, pero muy triste. Tanto que empezó a llorar con grandes lagrimones...

—De qué me vale saber tanta cosa —se dijo— si no sé cómo me llamo.

Su amigo la tortuga, que había venido a visitarla y a festejar con ella su cumpleaños, quedó asombradísimo. Nunca había visto llorar a una tortuga. Pero en cuanto ésta le contó el motivo, lo comprendió enseguida. Y le aconsejó:

—¿Por qué no te vas de viaje, tortuguita sabia? A lo mejor, preguntando y preguntando, encuentras a alguien que sepa decirte tu nombre.

Así fue como la tortuga preparó su valija y, siempre llorando, se fue por el mundo a averiguar su nombre.



Anduvo y anduvo, pero nadie supo informarla. Ni el elefante Elegante, ni la mariposa Rosa, ni el loro Coro.

Al cumplir doscientos años, llegó de vuelta a su casa. El tortugo la estaba esperando con una torta de doscientas velitas. Y un sobre grande, color rosa. Era una carta de la lechuza Fusa, el más sabio de los animales de este mundo; y en ella le anunciaba que su nombre era... ¡Raquelita!

¿Qué contenta se puso la tortuga!

—¡Raquelita!— murmuró —¡Raquelita! Parece una campanita.

El tortugo le dio un beso y, muy contentos, se comieron la torta.

Y Raquelita, como tenía hambre, se comió también las velitas.

EVALUACIÓN:

- Con las palabras obtenidas de la lectura ordene las frases de manera correcta.

La	Elefante	preparó	Su	carta.
El	Lechuza	era	Una	nombre.
La	Tortugo	armó	Su	amigo.
El	Tortuga	ignoraba	De	torta.
El	Tortuga	escribió	Una	todo.
La	Tortugo	sabía	Su	valija.

- Transcribe del texto cinco sustantivos propios, cinco sustantivos comunes, cinco verbos y cinco adjetivos

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Identifica sustantivos en la lectura			
Identifican Verbos en la lectura			
En el contexto identifica los adjetivos			
Forma oraciones con los sustantivos			
Da sentido a las oraciones con la inclusión de verbos y adjetivos			

PINOCHO



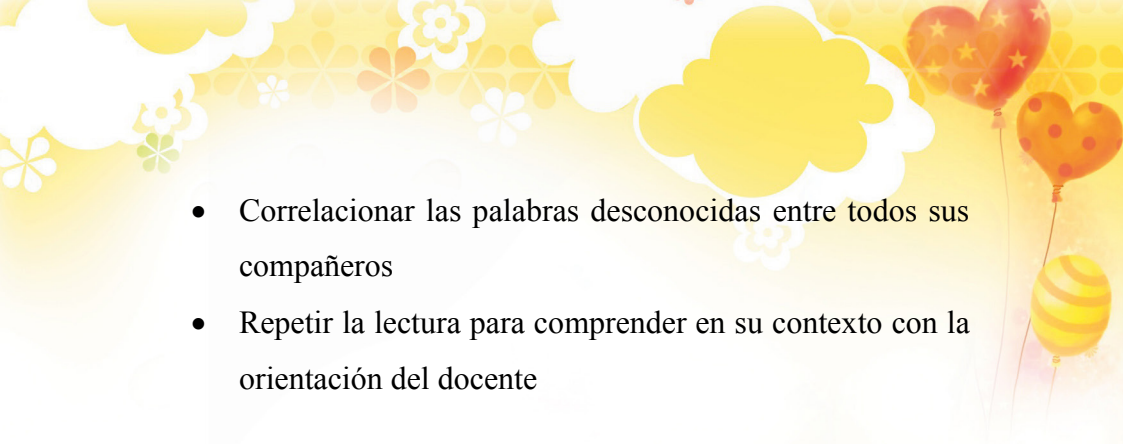
Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

OBJETIVO:

Identificar palabras desconocidas para volver a leer y encontrar el significado en su contexto.

PROCESO:

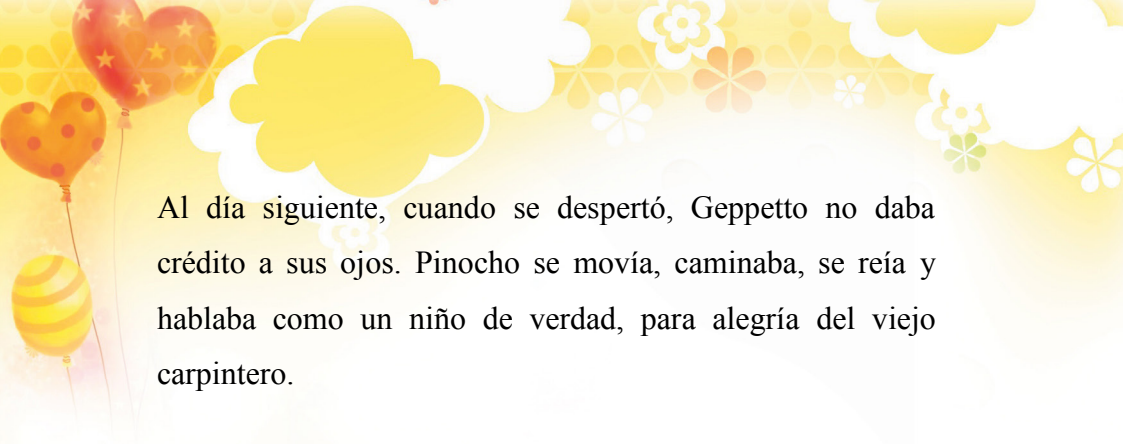
- Realizar una lectura silenciosa
- Señalar palabras desconocidas

- 
- Correlacionar las palabras desconocidas entre todos sus compañeros
 - Repetir la lectura para comprender en su contexto con la orientación del docente

LECTURA:

En una vieja carpintería, Geppetto, un señor amable y simpático, terminaba más un día de trabajo dando los últimos retoques de pintura a un muñeco de madera que había construido este día. Al mirarlo, pensó: ¡qué bonito me ha quedado! Y como el muñeco había sido hecho de madera de pino, Geppetto decidió llamarlo Pinocho.

Aquella noche, Geppetto se fue a dormir deseando que su muñeco fuese un niño de verdad. Siempre había deseado tener un hijo. Y al encontrarse profundamente dormido, llegó un hada buena y viendo a Pinocho tan bonito, quiso premiar al buen carpintero, dando, con su varita mágica, vida al muñeco.



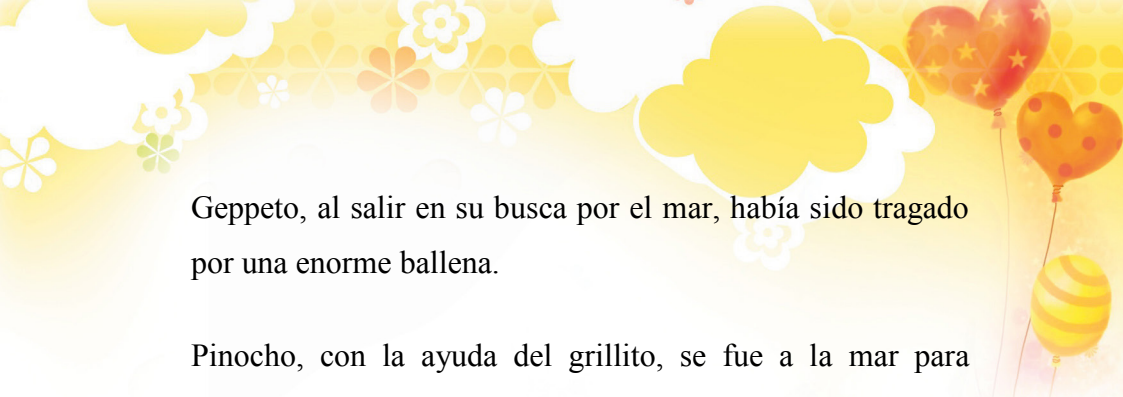
Al día siguiente, cuando se despertó, Geppetto no daba crédito a sus ojos. Pinocho se movía, caminaba, se reía y hablaba como un niño de verdad, para alegría del viejo carpintero.

Feliz y muy satisfecho, Geppetto mandó a Pinocho a la escuela. Quería que fuese un niño muy listo y que aprendiera muchas cosas. Le acompañó su amigo Pepito Grillo, el consejero que le había dado el hada buena.

Pero, en el camino del colegio, Pinocho se hizo amigo de dos niños muy malos, siguiendo sus travesuras, e ignorando los consejos del grillito. En lugar de ir a la escuela, Pinocho decidió seguir a sus nuevos amigos, buscando aventuras no muy buenas.

Al ver esta situación, el hada buena le puso un hechizo. Por no ir a la escuela, le puso dos orejas de burro, y por portarse mal, cada vez que decía una mentira, se le crecía la nariz poniéndose colorada.

Pinocho acabó reconociendo que no estaba siendo bueno, y arrepentido decidió buscar a Geppetto. Supo entonces que



Geppeto, al salir en su busca por el mar, había sido tragado por una enorme ballena.

Pinocho, con la ayuda del grillito, se fue a la mar para rescatar al pobre viejecito. Cuando Pinocho estuvo frente a la ballena le pidió que le devolviese a su papá, pero la ballena abrió muy grande su boca y se lo tragó también a él.

Dentro de la tripa de la ballena, Geppetto y Pinocho se reencontraron. Y se pusieron a pensar cómo salir de allí. Y gracias a Pepito Grillo encontraron una salida. Hicieron una fogata.

El fuego hizo estornudar a la enorme ballena, y la balsa salió volando con sus tres tripulantes. Todos se encontraban salvados.

Pinocho volvió a casa y al colegio, y a partir de ese día siempre se ha comportado bien. Y en recompensa de su bondad el hada buena lo convirtió en un niño de carne y hueso, y fueron muy felices por muchos y muchos años.



EVALUACIÓN:

- **Identifiquen las palabras desconocidas**
- **Lean nuevamente para comprender los términos desconocidos en su contexto**
- **En parejas formulen oraciones para ir mejorando su comprensión de los términos nuevos.**

1.-

2.-

3.-

4.-

5.-

- **Realizar la lectura de sus oraciones frente a sus compañeros**

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Encuentran palabras desconocidas en la lectura			
Identifican el significado de términos nuevos en sus contexto			
Encuentran el significado de términos nuevos en el diccionario			
Forma oraciones utilizando los términos nuevos			
Lee con normalidad sus oraciones frente a sus compañeros			

EL RATONCITO PÉREZ



Fuente: www.cuentosinfantilescortosco.blogspot

OBJETIVO:

Desarrollar procesos de comprensión lectora para identificar palabras sinónimas y antónimas de acuerdo al contexto de la lectura.

PROCESO:

- Realizar una lectura individual
- Realizar una lectura exegética para ir analizando algunos pasajes importantes del texto
- Expresar sinónimos y antónimos de acuerdo a las palabras que el docente enuncia.


- Buscar en el diccionario palabras sinónimas y antónimas según las palabras encontradas en la lectura

LECTURA:

Érase una vez Pepito Pérez, que era un pequeño ratoncito de ciudad, vivía con su familia en un agujerito de la pared de un edificio.

El agujero no era muy grande pero era muy cómodo, y allí no les faltaba la comida. Vivían junto a una panadería, por las noches él y su padre iban a coger harina y todo lo que encontraban para comer. Un día Pepito escuchó un gran alboroto en el piso de arriba. Y como ratón curioso que era trepó y trepó por las cañerías hasta llegar a la primera planta. Allí vio un montón de aparatos, sillones, flores, cuadros..., parecía que alguien se iba a instalar allí.


Al día siguiente Pepito volvió a subir a ver qué era todo aquello, y descubrió algo que le gustó muchísimo. En el piso de arriba habían puesto una clínica dental. A partir de entonces todos los días subía a mirar todo lo que hacía el doctor José M^a. Miraba y aprendía, volvía a mirar y apuntaba todo lo que podía en una pequeña libreta de cartón.



Después practicaba con su familia lo que sabía. A su madre le limpió muy bien los dientes, a su hermanita le curó un dolor de muelas con un poquito de medicina.

Y así fue como el ratoncito Pérez se fue haciendo famoso. Venían ratones de todas partes para que los curara. Ratones de campo con una bolsita llena de comida para él, ratones de ciudad con sombrero y bastón, ratones pequeños, grandes, gordos, flacos... Todos querían que el ratoncito Pérez les arreglara la boca.

Pero entonces empezaron a venir ratones ancianos con un problema más grande. No tenían dientes y querían comer turrón, nueces, almendras, y todo lo que no podían comer desde que eran jóvenes. El ratoncito Pérez pensó y pensó cómo podía ayudar a estos ratones que confiaban en él. Y, como casi siempre que tenía una duda, subió a la clínica dental a mirar. Allí vio cómo el doctor José M^a le ponía unos dientes estupendos a un anciano. Esos dientes no eran de personas, los hacían en una gran fábrica para los dentistas. Pero esos dientes, eran enormes y no le servían a él para nada.



Entonces, cuando ya se iba a ir a su casa sin encontrar la solución, apareció en la clínica un niño con su mamá. El niño quería que el doctor le quitara un diente de leche para que le saliera rápido el diente fuerte y grande. El doctor se lo quitó y se lo dio de recuerdo. El ratoncito Pérez encontró la solución: "Iré a la casa de ese niño y le compraré el diente", pensó. Lo siguió por toda la ciudad y cuando por fin llegó a la casa, se encontró con un enorme gato y no pudo entrar. El ratoncito Pérez se esperó a que todos se durmieran y entonces entró a la habitación del niño. El niño se había dormido mirando y mirando su diente, y lo había puesto debajo de su almohada. Al pobre ratoncito Pérez le costó mucho encontrar el diente, pero al fin lo encontró y le dejó al niño un bonito regalo.

A la mañana siguiente el niño vio el regalo y se puso contentísimo y se lo contó a todos sus amigos del colegio. Y a partir de ese día, todos los niños dejan sus dientes de leche debajo de la almohada. Y el ratoncito Pérez los recoge y les deja a cambio un bonito regalo. Colorín colorado el cuento se ha acabado.

Realizar un cuento basado en la experiencia que cada uno de los niños ha percibido y usando su imaginación realizarlo.

EVALUACIÓN

Realicen las siguientes actividades:

- Encuentren palabras conocidas por cada niño
- Identifiquen sinónimas en las palabras seleccionadas
- Encuentren palabras antónimas a las palabras dadas por el docente
- Encuentren palabras sinónimas y antónimas en la lectura

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Realizan una lectura fluida			
Identifica palabras sinónimas en la lectura			
Identifican palabras antónimas en la lectura			
Identifican palabras sinónimas en la lectura que realiza el docente			
Forman oraciones con palabras sinónimas y antónimas			

LA HILANDERA



Fuente: www.cuentosinfantilescortosco.com/la-hilandera

OBJETIVO:

Estimular a los niños y niñas la asimilación de nuevos conocimientos en base a la identificación de personajes principales y secundarios.

PROCESO:

- Realizar una lectura colectiva
- Realizar la lectura silenciosa
- Identificar los personajes principales de la lectura
- Expresar los personajes secundarios de la lectura
- Ubicar palabras que faltan en cada personaje

LECTURA:

Cuento

Érase una vez un molinero muy pobre que no tenía en el mundo más que a su hija. Ella era una muchacha muy hermosa.

Cierto día, el rey mandó llamar al molinero, pues hacía mucho tiempo no le pagaba impuestos. El pobre hombre no tenía dinero, así es que se le ocurrió decirle al rey:

-Tengo una hija que puede hacer hilos de oro con la paja.

-¡Tráela! -ordenó el rey.

Esa noche, el rey llevó a la hija del molinero a una habitación llena de paja y le dijo:

-Cuando amanezca, debes haber terminado de fabricar hilos de oro con toda esta paja. De lo contrario, castigaré a tu padre y también a tí. La pobre muchacha ni sabía hilar, ni tenía la menor idea de cómo hacer hilos de oro con la paja. Sin embargo, se sentó frente a la rueca a intentarlo. Como su esfuerzo fue en vano, desconsolada, se echó a llorar.

De repente, la puerta se abrió y entró un hombrecillo extraño.

-Buenas noches, dulce niña. ¿Por qué lloras?

-Tengo que fabricar hilos de oro con esta paja -dijo sollozando-, y no sé cómo hacerlo.

-¿Qué me das a cambio si la hilo yo? -preguntó el hombrecillo.

-Podría darte mi collar -dijo la muchacha.

-Bueno, creo que eso bastará -dijo el hombrecillo, y se sentó frente a la rueca.

Al otro día, toda la paja se había transformado en hilos de oro. Cuando el rey vio la habitación llena de oro, se dejó llevar por la codicia y quiso tener todavía más.

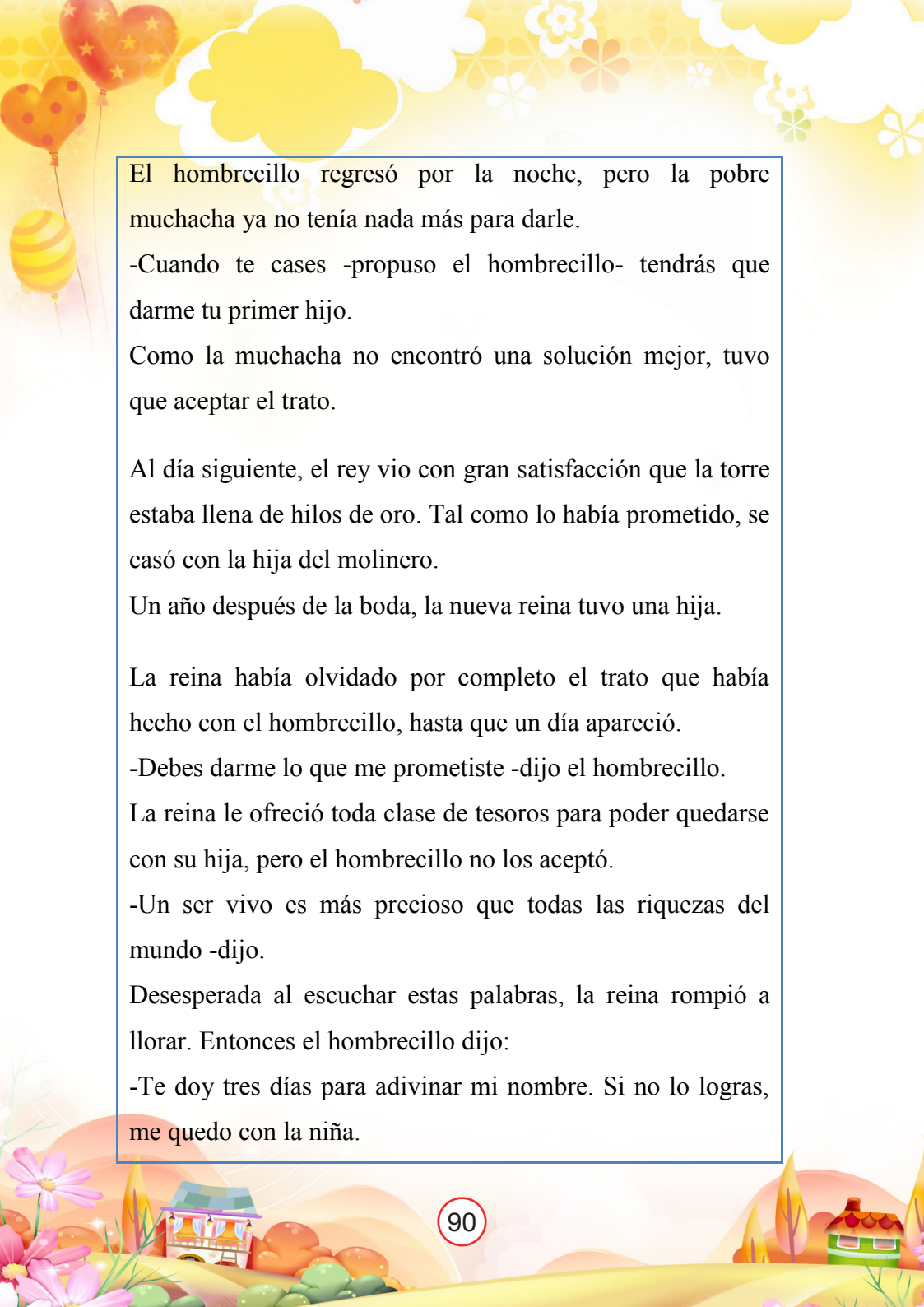
Entonces condujo a la muchacha a una habitación aún más grande, llena de paja, y le ordenó convertirla en hilos de oro.

La muchacha estaba desconsolada.

"¿Qué voy a hacer ahora?" se dijo.

Esa noche, el hombrecillo volvió a encontrar a la joven hecha un mar de lágrimas. Esta vez, aceptó su anillo de oro a cambio de hilar toda la paja .Al ver tal cantidad de oro, la avaricia del rey se desbordó. Encerró a la muchacha en una torre llena de paja.

-Si mañana por la mañana ya has convertido toda esta paja en hilos de oro, me casaré contigo y serás la reina.



El hombrecillo regresó por la noche, pero la pobre muchacha ya no tenía nada más para darle.

-Cuando te cases -propuso el hombrecillo- tendrás que darme tu primer hijo.

Como la muchacha no encontró una solución mejor, tuvo que aceptar el trato.

Al día siguiente, el rey vio con gran satisfacción que la torre estaba llena de hilos de oro. Tal como lo había prometido, se casó con la hija del molinero.

Un año después de la boda, la nueva reina tuvo una hija.

La reina había olvidado por completo el trato que había hecho con el hombrecillo, hasta que un día apareció.

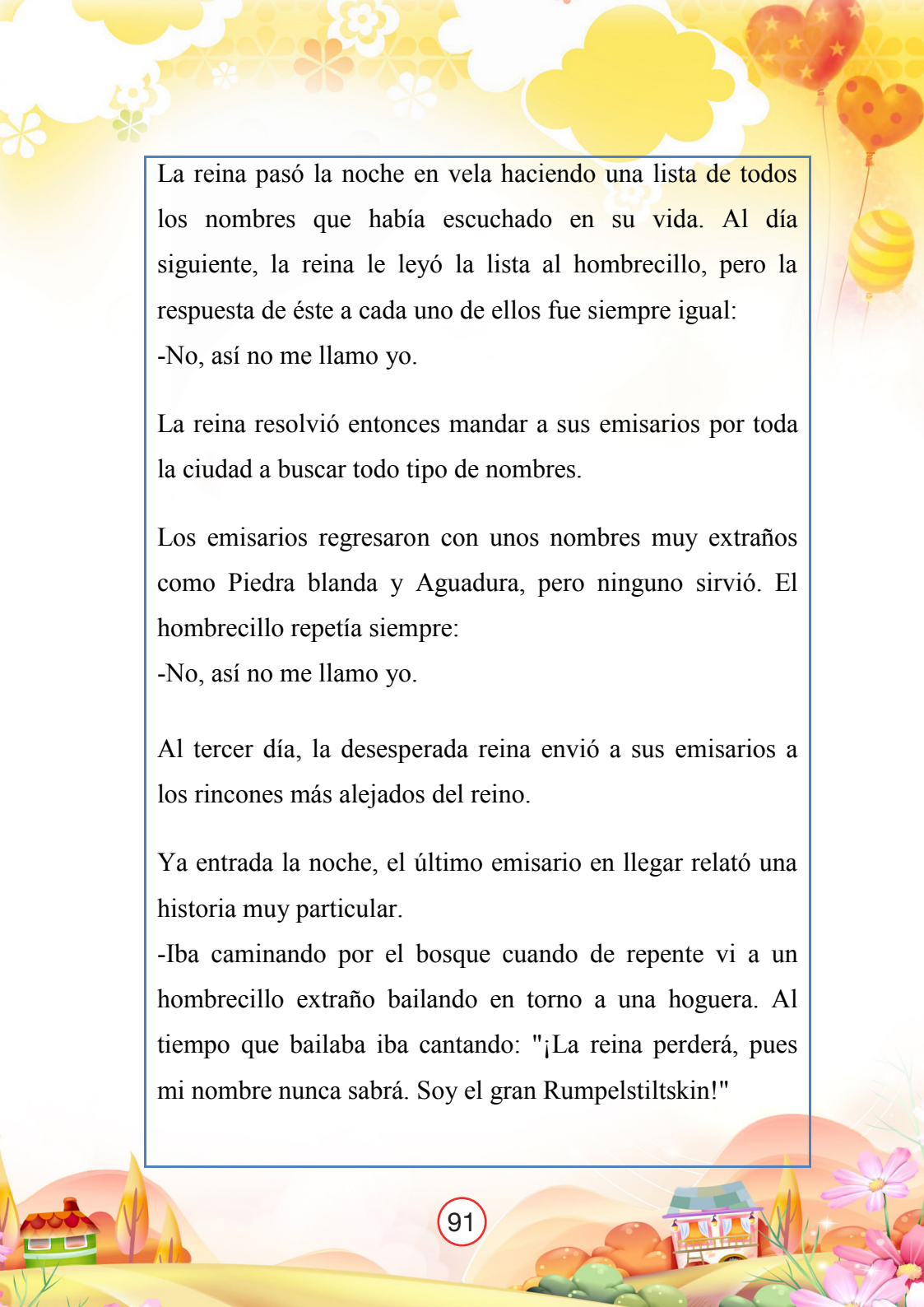
-Debes darme lo que me prometiste -dijo el hombrecillo.

La reina le ofreció toda clase de tesoros para poder quedarse con su hija, pero el hombrecillo no los aceptó.

-Un ser vivo es más precioso que todas las riquezas del mundo -dijo.

Desesperada al escuchar estas palabras, la reina rompió a llorar. Entonces el hombrecillo dijo:

-Te doy tres días para adivinar mi nombre. Si no lo logras, me quedo con la niña.



La reina pasó la noche en vela haciendo una lista de todos los nombres que había escuchado en su vida. Al día siguiente, la reina le leyó la lista al hombrecillo, pero la respuesta de éste a cada uno de ellos fue siempre igual:

-No, así no me llamo yo.

La reina resolvió entonces mandar a sus emisarios por toda la ciudad a buscar todo tipo de nombres.


Los emisarios regresaron con unos nombres muy extraños como Piedra blanda y Aguadura, pero ninguno sirvió. El hombrecillo repetía siempre:

-No, así no me llamo yo.

Al tercer día, la desesperada reina envió a sus emisarios a los rincones más alejados del reino.

Ya entrada la noche, el último emisario en llegar relató una historia muy particular.

-Iba caminando por el bosque cuando de repente vi a un hombrecillo extraño bailando en torno a una hoguera. Al tiempo que bailaba iba cantando: "¡La reina perderá, pues mi nombre nunca sabrá. Soy el gran Rumpelstiltskin!"



Esa misma noche, la reina le preguntó al hombrecillo:

-¿Te llamas Alfalfa?

-No, así no me llamo yo.

-¿Te llamas Zebulón?

-No, así no me llamo yo.

-¿Será posible, entonces, que te llames Rumpel stilstkin? - preguntó por fin la reina.

Al escuchar esto, el hombrecillo sintió tanta rabia que la cara se le puso azul y después marrón. Luego pateó tan fuerte el suelo que le abrió un gran hueco.

Rumpel stilstkin desapareció por el hueco que abrió en el suelo y nadie lo volvió a ver jamás. La reina, por su parte, vivió feliz para siempre con el rey y su preciosa hijita.

FIN

EVALUACIÓN:

- **Expresen los personajes encontrados**
- **Mencionar las actividades que desarrollaron cada personaje**
- **Formular oraciones con cada personaje relacionado a la lectura ejecutada**

.....

.....

.....

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Encuentran palabras desconocidas en la lectura			
Identifican el significado de términos nuevos en sus contexto			
Encuentran los personajes principales de la lectura			
Identifica los personajes secundarios de la lectura			
Encuentra las ideas principales y secundarias de la lectura			

LAS IMÁGENES HABLAN



Fuente: www.cuentosinfantilescortosco.com/dibujos-animados

Es la representación de una realidad captada a través de nuestra vista y permanecen allí, o pueden luego plasmarse sobre un lienzo, o un papel. Pueden también ser captadas por una lente óptica o reflejadas en un espejo, las mismas que pueden ser copiadas de las realidades más o menos fidedignas, ya que no es lo mismo una foto que un dibujo, que captan sus características esenciales, pudiendo diferir en sus accidentes. Las imágenes endógenas están cargadas de subjetividad, y son frecuentes en el mundo artístico, las exógenas captan de manera más objetiva el entorno.

Fuente: <http://deconceptos.com/general/imagen>

Objetivo: Desarrollar la retención visual y mental en base a la observación de imágenes para luego realizar la formación de oraciones.

PROCESO:

- Buscar imágenes en revistas y periódicos
- Cortar los dibujos
- Escribir oraciones. Quien más escriba oraciones mejor.

EVALUACIÓN:

Realice un pequeño cuento en base a las imágenes observadas

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Observa con atención las imágenes			
Retiene el mayor número de características			
Enuncia sin dificultades las imágenes			



Refranes Adivinanzas Y trabalenguas

Fuente: Niños y niñas de la escuela San Vicente Ferrer

Para poder desarrollar esta actividad es importante utilizar refranes más comunes de nuestro entorno para que analicen y expresen su significado, respecto a las adivinanzas se propende a que razonen y encuentren su respuesta en base al análisis con sus compañeros, a su vez pueden crear nuevas adivinanzas que se relacionen a su entorno y finalmente con los trabalenguas se propende repetir las veces que sean necesarias con la finalidad de mejorar la pronunciación como destreza lingüística verbal.

Adivinanzas



Fuente: [www.cuentosinfantilescortosco/la hilandera](http://www.cuentosinfantilescortosco/la-hilandera)

Las adivinanzas son dichos populares en verso en los que, de una manera encubierta, se describe algo para que sea adivinado por pasatiempo. Son juegos infantiles de ingenio que tienen como objetivo entretener y divertir a los niños pero que, además, contribuyen al aprendizaje, la enseñanza de nuevo vocabulario y a la difusión de las tradiciones. En las adivinanzas la poesía, el ingenio y la tradición popular se mezclan para crear un universo de enigmas y retos imaginativos para los niños. (Friend, 1998)

Objetivo: Fomentar en los niños el deseo de trabajar en función de compartir nuevas ideas, que permiten desarrollarse y comprender términos que existen en el medio usando adivinanzas.

Entra el estudioso,
nunca el holgazán,
va buscando libros
que allí encontrará.



En verdes ramas naci,
en molino me estrujaron,
en un pozo me metí,
y del pozo me sacaron
a la cocina a freír.

Fuente: <http://www.google.com.ec.imagenes+de+productos>

Treinta y dos sillitas blancas
en un viejo comedor,
y una vieja parlanchina
que las pisa sin temor.



Se parece a mi madre
pero es más mayor,
tiene otros hijos
que mis tíos son.

Fuente: <http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>


Tengo duro cascarón,
pulpa blanca
y líquido dulce en mi interior.

Fuente:

<http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>

Todo el mundo lo lleva,
todo el mundo lo tiene,
porque a todos les dan uno
en cuanto al mundo vienen

Fuente: <http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>



Este banco está ocupado
por un padre y por un hijo.
El padre se llama Juan
el hijo ya te lo he dicho.


Fuente:
[http://www.google.com.ec/imagenes+partes+del+cuerpo+hu
mano](http://www.google.com.ec/imagenes+partes+del+cuerpo+hu mano)

Zorra le dicen, ya ves,
aunque siempre del revés,
se lo come el japonés
y plato muy rico es.
¿Qué es?

Fuente: <http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>

Me hacen reír,
me causan placer,
si bien me las haces
me las dejo hacer

Fuente: <http://www.google.com.ec/imagenes+partes+del+cuerpo+humano>



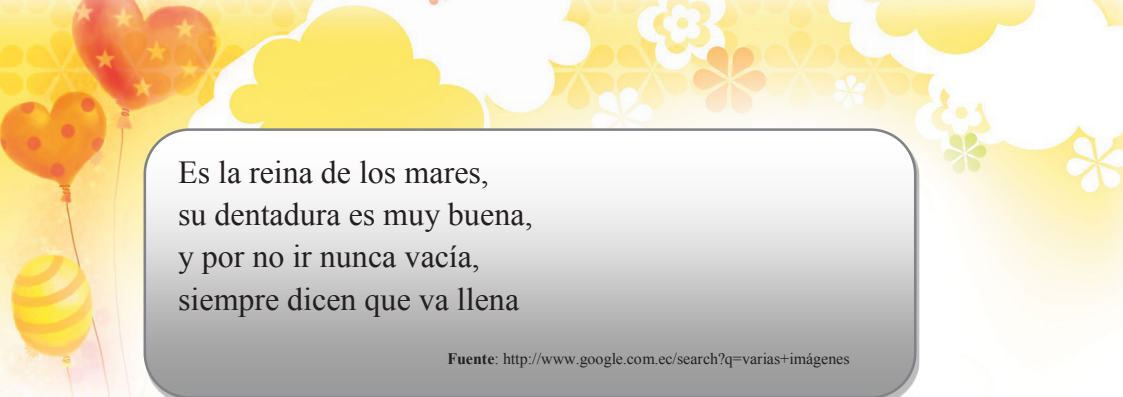
Sólo una vez al año
tú celebras ese día,
y conmemoras la fecha
en que llegaste a la vida.

Vive bajo tierra,
muere en la sartén,
sus diez camisitas
llorando se ven.

Fuente: <http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>

Mi picadura es dañina,
mi cuerpo insignificante,
pero el néctar que yo doy
os lo coméis al instante.

Fuente: <http://www.google.com.ec/imagenes+partes+del+cuerpo+humano>



Es la reina de los mares,
su dentadura es muy buena,
y por no ir nunca vacía,
siempre dicen que va llena

Fuente: <http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>

Desde hace miles de años
hemos transportado al hombre;
ahora nos lleva escondidos
en el motor de su coche.

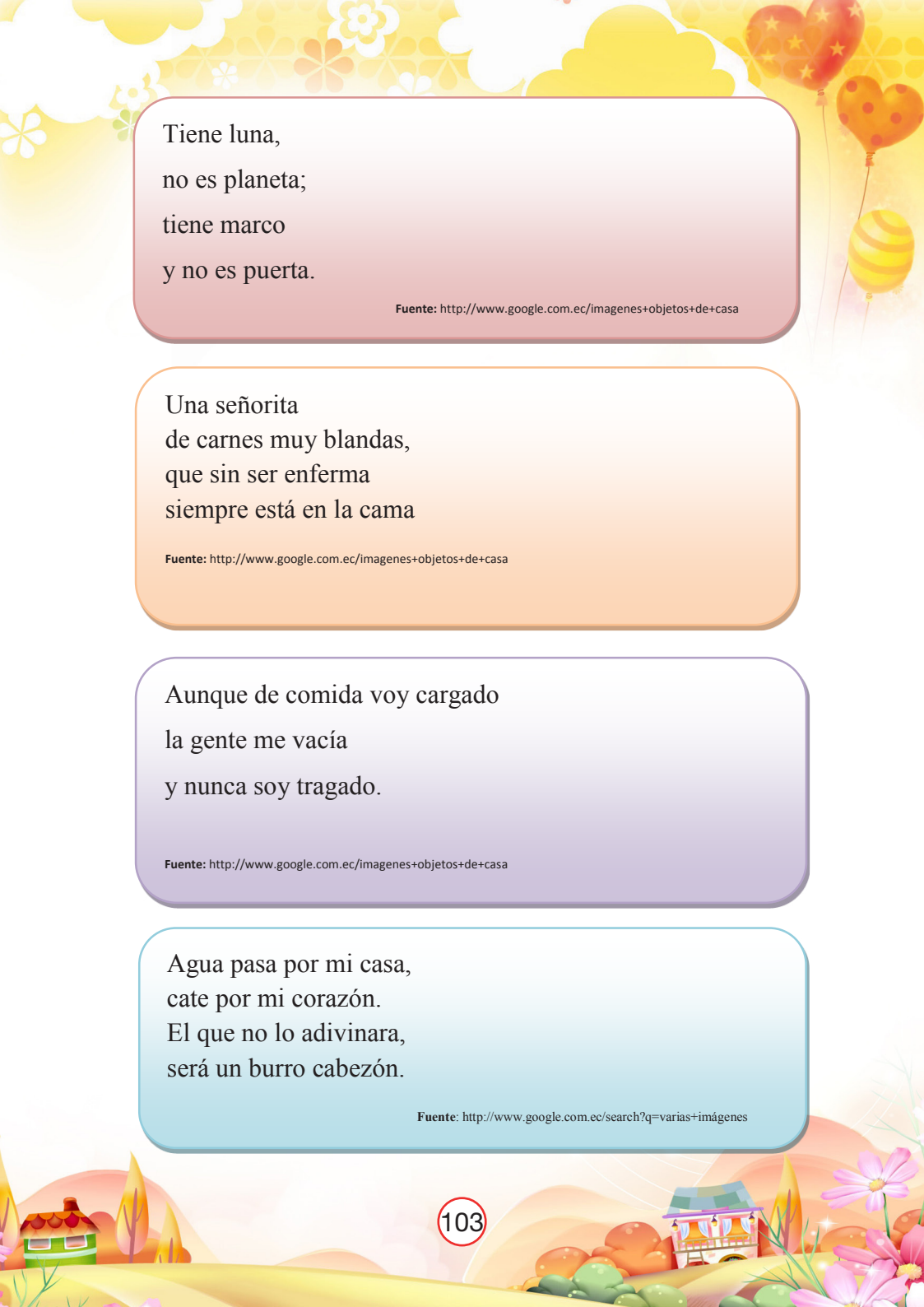
Fuente: <http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>

Pequeños, redondos, con agujeritos,
valemos muy poco, solos o juntitos,
mas de nosotros depende
el buen vestir de la gente

Fuente: <http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>

Tengo dos orejas
por donde me agarran
y cuando me usan,
el culo me queman,
la boca me tapan

Fuente: <http://www.google.com.ec/imagenes+objetos+de+casa>



Tiene luna,
no es planeta;
tiene marco
y no es puerta.

Fuente: <http://www.google.com.ec/imagenes+objetos+de+casa>

Una señorita
de carnes muy blandas,
que sin ser enferma
siempre está en la cama

Fuente: <http://www.google.com.ec/imagenes+objetos+de+casa>

Aunque de comida voy cargado
la gente me vacía
y nunca soy tragado.

Fuente: <http://www.google.com.ec/imagenes+objetos+de+casa>

Agua pasa por mi casa,
cate por mi corazón.
El que no lo adivinara,
será un burro cabezón.

Fuente: <http://www.google.com.ec/search?q=varias+imágenes>

EVALUACIÓN:

- **Desarrollen la expresión verbal mediante las adivinanzas.**

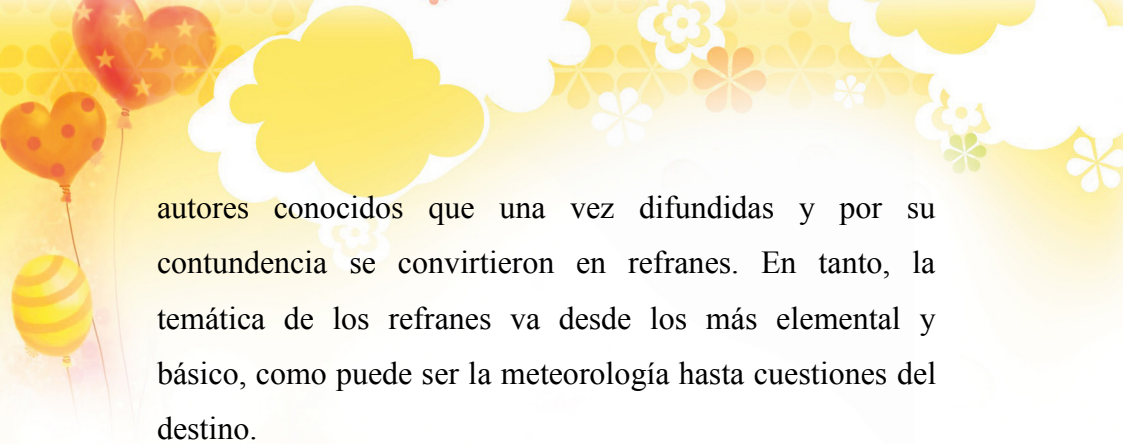
INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Pronuncian correctamente las adivinanzas			
Expresan sus respuestas con acertividad			
Dialogan con sus compañeros para las respuestas			
Expresan adivinanzas de su creación			
Comparten sus creatividades con sus compañeros			



Fuente: www.refranessinfantilescortosco/

El refrán es aquel dicho popular agudo y sentencioso que suele contemplar un consejo o una moraleja. Se dice que los refranes son sentenciosos porque justamente afirman con contundencia alguna cuestión. Casi siempre el origen de tal o cual refrán se deberá a la experiencia de algún anciano o sabio, quien luego de toparse con un aprendizaje lo transmitió de ésta manera a las generaciones posteriores.

Si bien los autores de los refranes son desconocidos, también hay muchísimas frases literarias y bíblicas de



autores conocidos que una vez difundidas y por su contundencia se convirtieron en refranes. En tanto, la temática de los refranes va desde los más elemental y básico, como puede ser la meteorología hasta cuestiones del destino.

De alguna manera, los refranes, en tiempos en que la tradición oral era la encargada de transmitir la sabiduría de una generación a otra, constituyeron el bagaje cultural del pueblo en cuestión.

Fuente: <http://www.definicionabc.com/social/refran>.

OBJETIVO:

Desarrollar reflexiones críticas con los refranes con la finalidad de relacionar con acciones de la vida real

PROCESO:

- Leer los refranes
- Identificar las partes de un refrán
- Reflexionar acerca de su significado
- Relacionar el refrán con hechos de la vida real.



*Aunque la mona se vista de seda,
mona se queda*

*A la cama no te irás
sin saber una cosa más*

*El buen calamar,
en todos los mares sabe nadar*

*Acompáñate con los buenos
y serás uno de ellos*

*Agua que no has de beber,
déjala correr*

*Ni formes cartas que no leas ,
ni bebas agua que no veas*

Bicho malo nunca muere



A lo hecho pecho

A lo hecho pecho

A otro perro con ese hueso

A palabras necias oídos sordos

*A quien Dios no le da hijos
el diablo le da sobrinos*

*A veces sale más caro el collar
que el perro*

*A río revuelto,
ganancia de pescadores*

Barco grande, ande o no ande

Barriga llena, corazón contento

*Del agua mansa libreme Dios
que de la brava me libro yo*

Del árbol caído todos hacen leña

*Del dicho al hecho hay un gran trecho
Dios da y quita*

Dios dice ayúdame que yo te ayudaré

El cerdo siempre busca el fango

El dinero llama al dinero

El hábito no hace al monje



La ropa sucia se lava en casa

La luna no es de queso ni se come con miel

Más vale estar solo que mal acompañado

No hay peor ciego que el que no quiere ver

No hay mal que por bien no venga

*Quien tiene tejado de vidrio,
no tire piedras al de su vecino*

EVALUACIÓN:

Lean los refranes y realicen un análisis y criticidad relacionando con hechos de la vida real.

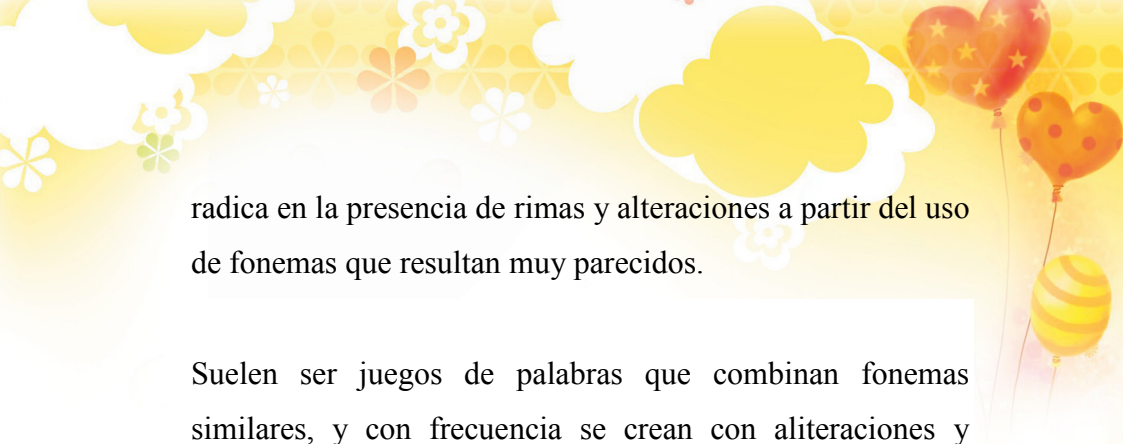
INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Leen los refranes con las pausas respectivas			
Identifican las partes de un refrán			
Relacionan el refrán con hechos de la vida real			
Poseen un criterio de análisis y creatividad			
Se expresan con fluidez en el análisis pertinente			



Fuente: www.trabalenguassinfantilescortosco/

El trabalengua es una frase o un término cuya pronunciación es muy complicada y, por lo tanto, “traba” la lengua de aquél que intenta expresarla. Suele utilizarse a modo de juego o como ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara.

El trabalengua, por lo tanto, debe ser un texto que, al ser pronunciado a viva voz, sea difícil de articular. Su dificultad



radica en la presencia de rimas y alteraciones a partir del uso de fonemas que resultan muy parecidos.

Suelen ser juegos de palabras que combinan fonemas similares, y con frecuencia se crean con aliteraciones y rimas con dos o tres secuencias de sonidos.

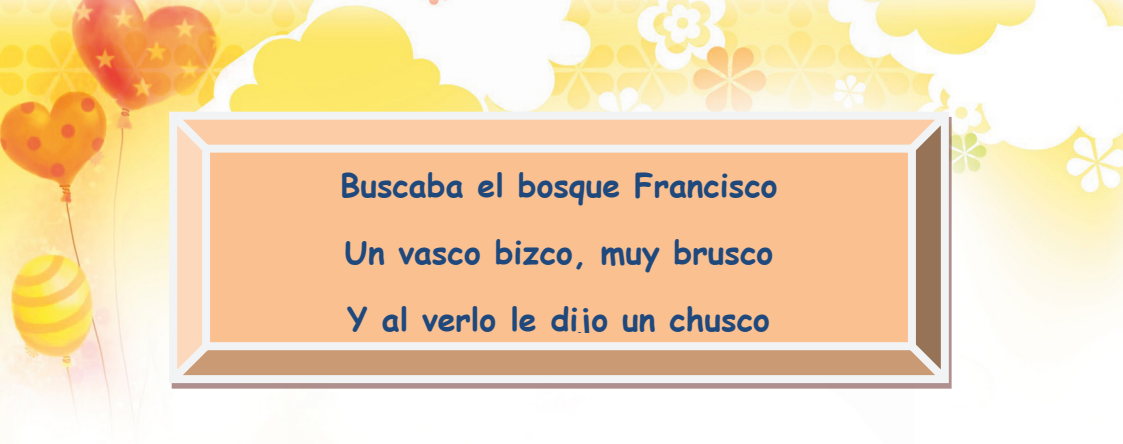
Fuente: <http://definicion.de/trabalenguas/>

OBJETIVO:

Mejora las dificultades en el habla, deben ejercitar la articulación bucal de las palabras en forma continua.

PROCESO:


- Leer lo trabalenguas
- Pronunciar los trabalenguas de manera individual y en parejas
- Mejorar su pronunciación expresando de manera rápida
- Aprender a pronunciar las palabras para el desarrollo de su lenguaje.



Buscaba el bosque Francisco
Un vasco bizco, muy brusco
Y al verlo le dijo un chusco

¿Busca el bosque, vasco bizco?
Yo compré pocas copas
Pocas copas yo compré
Como yo compré pocas copas


Un tubo tiró un tubo
Y otro tubo lo detuvo.
Hay tubos que tienen tubos
Pero este tubo no tuvo tubo.



Papá, pon para Pepín pan.
Poquito a poquito
Paquito empaca poquitas copitas
En pocos paquetes

Si la sierva que te sirve,
No te sirve como sierva,
De que sirve que te sirvas de
una sierva que no sirve.


Tengo un tío cajonero
Que hace cajas y calajes
Y cajitas y cajones.
Y al tirar de los cordones
Salen cajas y calajes



Erre con erre, guitarra;
Erre con erre, carril:
Rápido ruedan los carros,
Rápido el ferrocarril.

El que compra pocas capas
Pocas capas paga
Como yo compré pocas capas
Pocas capas pago.


Pedro Pérez Pita pintor perpetuo
Pinta paisajes por poco precio
Para poder partir
Pronto para París



El hipopótamo Hipo
Está con hipo.
¿Quién le quita el hipo
Al hipopótamo Hipo?

Pablito clavó un clavito.
¿Qué clavito clavó Pablito?

Si al pronunciar te trabas con las
palabras,
Practica con trabalenguas,
Porque trabalenguando, trabalenguando,
te irás destrabalenguando.



Me han dicho que has dicho
un dicho que he dicho yo.
El que lo ha dicho, mintió.
Y en caso que hubiese dicho
ese dicho que tú has dicho
que he dicho yo,
dicho y redicho quedó.
y estaría muy bien dicho,
siempre que yo hubiera dicho

El cielo está enladrillado,
¿Quién lo desenladrillará?
El desenladrillador
que lo desenladrille,
buen desenladrillador será.

Compró Paco pocas copas y,
Como pocas copas compró,
Pocas copas Paco pagó.

Fuente: <http://definicion.de/trabalenguas/>

EVALUACIÓN:

- Mejoren la articulación bucal expresando los siguientes trabalenguas

El amor es una locúra
que solo el cura lo cura,
pero el cura lo cura

Pablito calvó un clavito
en la calva de un calvito,

Yo no quiero que tú me quieras
Porque yo no te quiero a tí
Queriéndome o sin quererme,
Yo te quiero porqué sí.

- **Expresen los trabalenguas para mejorar la articulación bucal.**

INDICADORES	MUCHO	POCO	NADA
Tienen dificultades al pronunciar trabalenguas			
Mejoran su pronunciación con la repetición			
Pronuncia con rapidez los trabalenguas			
Propone trabalenguas de su creatividad			
Comparte con sus compañeros para la pronunciación			

BIBLIOGRAFÍA

- Aitchison, J. (1999). *Linguística: La Introducción* 2ª Edición. London: Hodder & Stoundhton.
- Castillo, J. (1976). *El juego y el aprendizaje*.
- De Subiría, M. (2004). *Psicología del juego*. Bogotá.
- Espinoza, R. (2000). *Expresión Corporal*. México.
- Esteve, M., & Jiménez, J. (1989). *La Disortografía en el Aula*. Alicante: Disgrafos.
- Gardner, H. (2001). *Inteligencias múltiples*. España: Paidós.
- Guilford, J. (1991). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.

WEBGRAFÍA

- <http://definicion.de/trabalenguas/>
- www.trabalenguassinfantilescortosco/
- <http://www.definicionabc.com/social/refran>.
- [www.cuentosinfantilescortosco/la hilandera](http://www.cuentosinfantilescortosco/la-hilandera)
- <http://deconceptos.com/general/imagen>
- [tortuguita.jpg- dirigiendomanitas.blogspot.com](http://tortuguita.jpg-dirigiendomanitas.blogspot.com)
- www.google.com.ec/search?q=Dibujos+de+peces