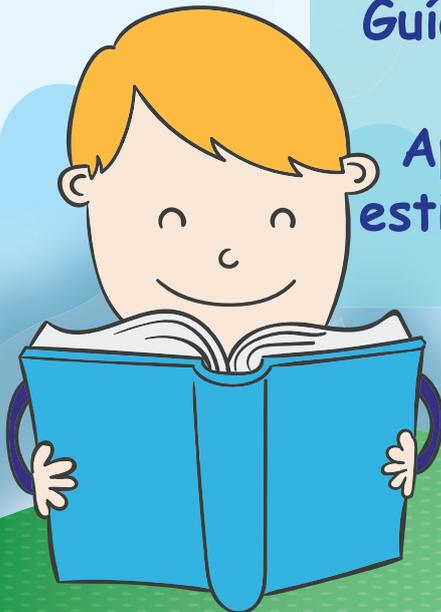




# Guía Didáctica

Guía de Técnicas de Pictogramas  
"Mis Primeros Pasos en  
Aprender" para desarrollar la  
estimulación a la Lecto-escritura



**Autora:**

Mirian Marlene Basantes Jara

**Coautor:**

Dr. Marco Vinicio Paredes R. Mgs.



Guía de Técnicas de Pictogramas "Mis Primeros Pasos en Aprender" para desarrollar la estimulación a la Lecto-escritura



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

# GUÍA DIDÁCTICA



Guía de Técnicas de Pictogramas "Mis Primeros Pasos en Aprender"  
para desarrollar la estimulación a la Lecto-escritura

**AUTORA:**  
MIRIAN MARLENE BASANTES JARA

Riobamba - Ecuador  
2015





## 1. PRESENTACIÓN

La sociedad en la que nos desarrollamos evoluciona rápidamente y en muchas ocasiones en que los niños pasan desapercibidos y tiene procesos de crecimiento sin la debida estimulación por lo cual al momento de ingresar a las escuelas formales y empezar los procesos de inter-aprendizaje se producen deficiencias que de no ser atendidas a tiempo, causan graves problemas en el inter-aprendizaje.

La presente guía ofrece una alternativa estimuladora hacia una de las áreas cognitivas que es la más afectada de no ser estimulada correctamente como lo es la lecto-escritura, porque mediante ella los estudiantes van a adquirir conocimientos para las otras áreas, sin embargo saber leer no implica saber comprender y he aquí otro problema, la comprensión, es muy importante para la resolución de un problema.

Los ejercicios de esta guía permiten estimular a través de los cuentos, lo que es la imaginación y creatividad; a través de las adivinanzas y retahílas, las alternativas en la resolución de problemas y a través de rimas y canciones se estimulan la memorización. Todas estas actividades han sido desarrolladas para los niños de Primer Año de Educación Básica, es decir para niños entre cuatro y cinco años de edad, periodo en el cual ellos adquieren bases que cognitiva y afectivamente deben ser estimuladas para un trabajo dinámico, entusiasta y eficaz.

## 2. INTRODUCCIÓN

La presente guía está orientada a la estimulación del área verbal como medio de apoyo para el desarrollo de la lecto-escritura. La guía "Mis primeros pasos para aprender" consta de tres actividades básicas que son: Pictogramas de Rimas y canciones; de adivinanzas y retahílas; y cuentos infantiles.

Cada una de estas actividades va estimulando el gusto por la lectura, el análisis, la creatividad, la asociación los procesos analógicos, pero ante todo el juego de palabras como medio para un aprendizaje dinámico, eficiente y eficaz.

La lectura y la comprensión de la misma es fundamental en cada actividad, porque mediante su ejecución se desarrolla procesos de gusto, interés y concentración para el aprendizaje; a la vez que se fomenta valores como el respeto a las ideas de sus compañeros, tolerancia hacia el tiempo requerido para la ejecución de los ejercicios, y apreciación positiva hacia los trabajos ejecutados.

Cabe destacar que el valor básico es el saber que todo problema es una oportunidad para buscar una solución y que mediante estos aspectos, todos somos parte de un procedimiento no solo por dar la respuesta correcta sino por ayudar a llegar a esa solución.



El juego de colores para destacar cada actividad, con lleva a un trabajo de discriminación visual, la que permite la interpretación de los estímulos externos visuales relacionados con el previo conocimiento y el estado emocional del sujeto, ayudando a la diferenciación entre un objeto u otro; destacando, diferenciando, separando atributos que las caracterizan. Es un proceso activo en el cual el cerebro transforma la capacidad lumínica captada por el ojo en una recreación de la realidad





## INDICE GENERAL

1. <u>PRESENTACIÓN</u> .....	1
2. <u>INTRODUCCIÓN</u> .....	1
3. <u>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</u> .....	4
<u>PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS Y RETAHÍLAS</u> .....	4
<u>PICTOGRAMAS DE RIMAS Y CANCIONES</u> .....	4
<u>PICTOGRAMAS CUENTOS INFANTILES</u> .....	4
<u>Objetivo General</u> .....	5
<u>Objetivos Específicos</u> .....	5
4. <u>Actividades a desarrollarse</u> .....	5
5. <u>Desarrollo de las actividades</u> .....	5
<u>PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS</u> .....	6
<u>ADIVINAR PARA JUGAR</u> .....	7
<u>ADIVINA Y COMPLETA</u> .....	9
<u>ADIVINA ADIVINADOR COMO UN GRAN CREADOR</u> .....	11
<u>PIENSA, ACIERTA Y GANA</u> .....	14
<u>ADIVINA CON CREACIÓN</u> .....	17
<u>VOCALES A JUGAR</u> .....	21
<u>VOCALES A SONAR</u> .....	23
<u>VOCALES A SILBAR</u> .....	25
<u>VOCALES A TARAREAR</u> .....	27
<u>VOCALES A CAMINAR</u> .....	29
<u>PICTOGRAMAS DE CUENTOS INFANTILES</u> .....	31
<u>SEÑOR CUENTA CUENTOS</u> .....	32
<u>IMAGINA Y DIBUJA</u> .....	35
<u>CUENTO Y SOLUCIÓN</u> .....	37
<u>CUENTO, NADA MÁS QUE CUENTO</u> .....	40
<u>CUENTO DE AMOR</u> .....	44



### 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS Y RETAHÍLAS

Una **adivinanza** es un tipo de acertijo cuyo enunciado se fórmula en rima.

Se trata de enigmas sencillos dirigidos al público en que hay que adivinar frutas, animales, objetos cotidianos, etc. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender palabras y tradiciones.

Las adivinanzas se plantean en diferentes formatos de metro y composición, si bien son muy comunes los versos octosílabos, las estrofa de dos o cuatro versos y las rimas asonantes o consonantes en todos los versos o, más comúnmente, en versos alternos. Las adivinanzas deben tener características del objeto que se va a adivinar. Las adivinanzas tienen un origen popular y se agrupan en recopilaciones.

#### PICTOGRAMAS DE RIMAS Y CANCIONES

Un pictograma utiliza imágenes para simbolizar palabras o partes de palabras y se puede encontrar en juegos de palabras, adivinanzas, literatura infantil y los escudos de armas utilizados por los europeos para simbolizar la pronunciación de los nombres de las familias nobles. Los pictogramas se utilizaban tradicionalmente en la Edad Media, en emblemas heráldicos para ayudar a la población en su mayoría analfabeta a leer los nombres de los nobles. Es un término derivado de la palabra latina "res", que significa "cosa".

Un ejemplo de un pictograma es el que se usa en la frase "Te amo", donde se sustituye la palabra "amor" con el símbolo de "corazón". Los pictogramas se encuentran en puzzles y adivinanzas, donde se sustituye una imagen por una sílaba, creando una fórmula críptica de resolver. Un ejemplo de esto sería la letra "e" seguido de la imagen de una oreja y se traduciría como la palabra "escuchar".

#### CUENTOS INFANTILES

Los cuentos son casi tan antiguos como la vida misma. Y es que la costumbre de contar cuentos se ha ido transmitiendo de generación en generación, de abuelos a nietos, de padres a hijos, ... La razón es evidente: los numerosos beneficios que aportan los cuentos. Y aquí encontrarás un montón de cuentos para contar y disfrutar con ellos.

Los cuentos infantiles ostentan una narración clara y tienen una natural razón en cada una de sus narraciones. Con ellos no sólo mejoraremos la capacidad de comprensión del niño, sino también le



se ayudará a desarrollar el nivel comunicativo. Permite el aumento y desarrollo de su vocabulario, su fantasía, su imaginación y lo más importante... el gusto y agrado por la lectura.

#### Objetivo General.

Aplicar la Guía "Mis primeros pasos en Aprender" para desarrollar técnicas de estimulación a la lecto-escritura a través de Pictogramas de Adivinanzas y Retahílas, Rimas y canciones, y cuentos infantiles.

#### Objetivos Específicos

- Demostrar que los pictogramas de adivinanzas y retahílas desarrolla la estimulación la lecto – escritura como medio de desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal para un mejor aprendizaje
- Comprobar que a través pictogramas de rimas y canciones se incentiva la lecto-escritura como medio de estimulación en sus áreas básicas.
- Identificar como la técnica de pictogramas de cuentos infantiles desarrolla la estimulación a la lecto – escritura y permite un cambio actitudinal de agrado hacia el trabajo grupal con creatividad y respeto de normas y reglas como medio de aprendizaje.

#### 4. Actividades a desarrollarse

- Leer las respectivas definiciones de cada actividad.
- Analizar las preguntas generadoras de ideas
- Desarrollar las actividades acordes a lo señalado.
- Cada canción o melodía debe ser aprendida con libertad y guiada no solo para estimular su retención sino para educar sus emociones.

#### 5. Desarrollo de las actividades.



## PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS Y RETAHÍLAS



La adivinanza, como acertijo, se expresa en forma de rima.  
Las adivanzas por lo general están dirigidas a los niños para que induzcan los nombres de animales, frutas, objetos, etc.  
Las adivanzas cuentan con un **componente educativo** más allá del juego, que busca el desarrollo intelectual de los niños. El pequeño, ante una adivinanza, debe estar atento al enunciado, analizarlo y razonar para dar la **contestación** más apropiada a la misma.  
La formulación en rima, permite el perfeccionamiento del aspecto lúdico.





# PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS 1

## ADIVINAR PARA JUGAR

**OBJETIVO:** Desarrollar las habilidades sensoriales superiores a través de preguntas y respuestas para generar un pensamiento creativo ante problemas.

### FUNDAMENTACIÓN

Las adivinanzas permiten el desarrollo mental creativo y asociativo del niño para fomentar en él la habilidad abstracta, necesaria en el proceso e inter-aprendizaje.



El desarrollo de la abstracción no solo es necesario en el campo de la lecto-escritura sino en el área matemática, en la cual abstraer cantidades le dará la comprensión de las operaciones matemáticas.

### ACTIVIDADES.

- Observa los gráficos
- Deduce la respuesta a la adivinanza
- Dibuja la respuesta.

**Garra, pero no de** 

**Pata pero no de vaca**

RESPUESTA

**¿Qué cosa es cosa que anda en el río y no se moja? Ni es sol ni luna ni cosa alguna**

RESPUESTA





**¿Cuál es el animal que siempre corre con el pijama puesto?**

RESPUESTA

**Viborita tiesa que silvas alegre cuando alguien te besa**

RESPUESTA

**Lana sube, lana baja**

RESPUESTA

**Evaluación:**

Ficha de observación

ITEMS	S	CS	N
Escucha la adivinanza con atención			
Realiza preguntas para la posible respuesta			
Dibuja la respuesta con creatividad			





# PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS 2

## ADIVINA Y COMPLETA

**OBJETIVO:** Comparar los gráficos como medio de análisis visual para buscar la complementación más lógica.

### FUNDAMENTACIÓN

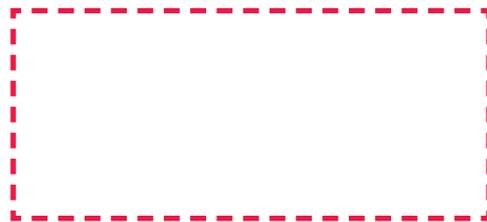
Este proceso mental de inferir complementos, ayuda a que el pensamiento del niño busque las alternativas lógicas y un porqué de las respuestas ante situaciones complicadas que debe solucionar.

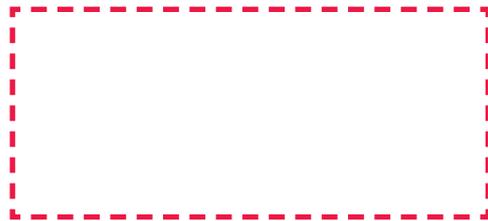
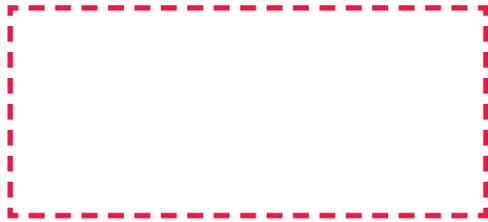
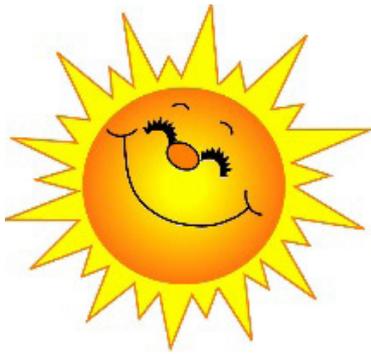


La imagen represente una palabra pero también representa una imagen que debe complementar con otra de las mismas características en relación al sonido que esta emite.

### ACTIVIDADES

- Dibujar un complemento similar al dibujo de recuadro izquierdo.
- Ese complemento debe ir acorde al sonido de la palabra más nunca debe buscar objeto similar.
- El juego de palabras ayuda a diferenciar objetos. Planta (planta vegetal-planta del pie; grande-chico, suaveduro, etc.)





### EVALUACIÓN

Ficha de observación

ITEMS	S	CS	N
Prestar atención a la imagen y dice sus nombres y deduce el complemento respectivo			
Dibuja el complemento a la imagen			



## PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS 3



### ADIVINA ADIVINADOR COMO UN GRAN CREADOR

**OBJETIVO:** Establecer analogías visuales sencillas de acuerdo a la imagen a observar como medio de discriminación viso-manual para desarrollar procesos cognitivos analíticos

#### FUNDAMENTACIÓN

Las analogías requieren un proceso mental de mayor concentración y asociación de ideas, las mismas que ayuda en el desarrollo del proceso de abstracción.

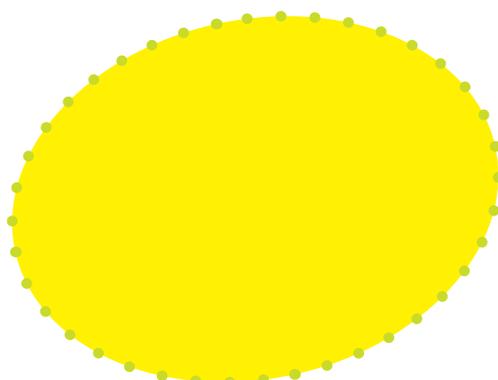
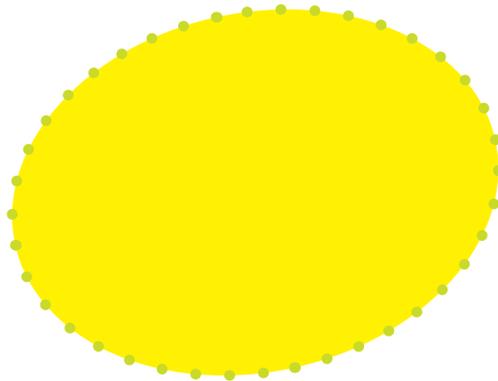
Permite la comparación o relación entre varias razones o conceptos; comparar o relacionar dos o más seres u objetos, a través de la razón, señalando características generales y particulares, generando razonamientos basados en la existencia de semejanzas entre estos, aplicando a uno de ellos una relación o una propiedad que está claramente establecida en el otro.

Permite la deducción de un término desconocido a partir del análisis de la relación que se establece entre dos términos conocidos.

#### ACTIVIDADES.-

- Observe los dibujos, razone las cosas que tienen en común e indique cual sería la imagen que falta para complementar el ejercicio.
- Una vez determinada la analogía, proceda a dibujarla.
- Explique verbalmente las razones para haber escogido esa imagen y completar la analogía.
- Trate de dibujar con gran realismo
- Es importante que los dibujos realizados sean pintados acorde a la realidad.





### EVALUACIÓN

La complementación de imágenes conlleva una deducción lógica.

ITEMS	S	CS	N
Observa con atención la imagen y dice los nombres			
Dibuja el complemento analógico de cada imagen			





## PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS 4



### PIENSA, ACIERTA Y GANA

**OBJETIVO:** Deducir en base al acertijo las respuestas, como medio analítico para desarrollar la capacidad de abstracción.

### FUNDAMENTACIÓN

La adivinanza o acertijo al ser anónimo, permite que se adapten palabras de acuerdo a nivel de comprensión del niño. Beneficia al pensamiento lateral para determinar que un mismo problema puede tener varias soluciones.

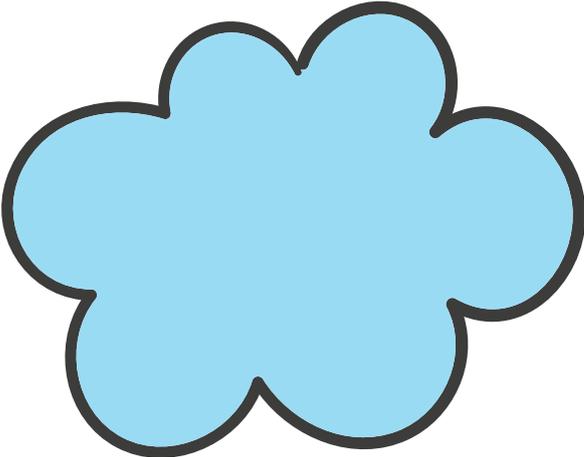
El “pensamiento lateral” ha alcanzado difusión en el área de la psicología individual y social. Este se caracteriza por producir ideas que estén fuera del patrón de pensamiento habitual.

### ACTIVIDADES.

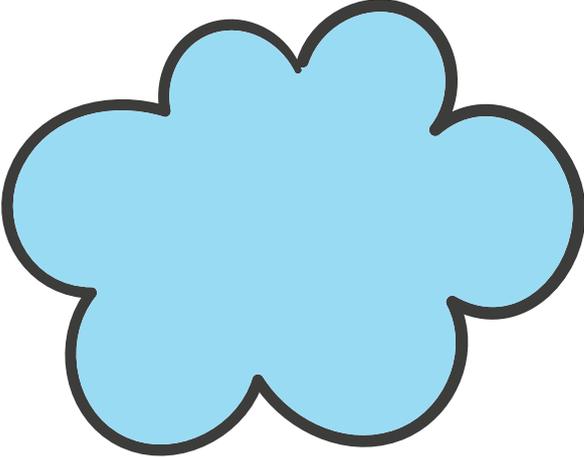
- Escucha el acertijo
- Emite respuestas probables al acertijo
- Explica razones del porqué de sus respuestas
- Escoge la respuesta más adecuada al acertijo y explique él porque es la verdadera.
- Dibujar la respuesta del acertijo.



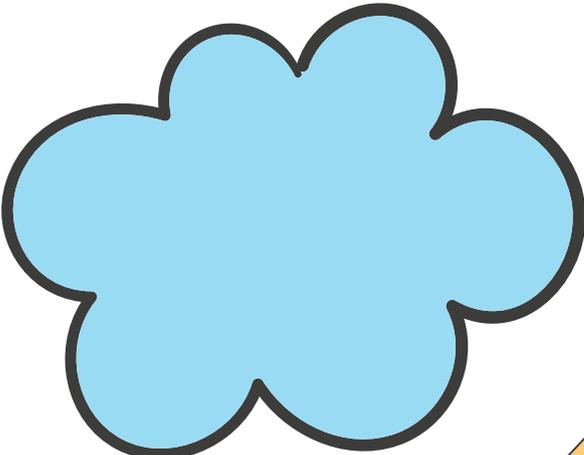
**Me gusta las zanahorias y doy saltos muy grandes, corro muy rápido y mis orejas son largas aunque no por burro, porque en el bosque nunca me aburro**



**Me dicen "mari" y me poso de flor en flor. Odio el frío, me gusta el calor. Soy alada y multicolor.**

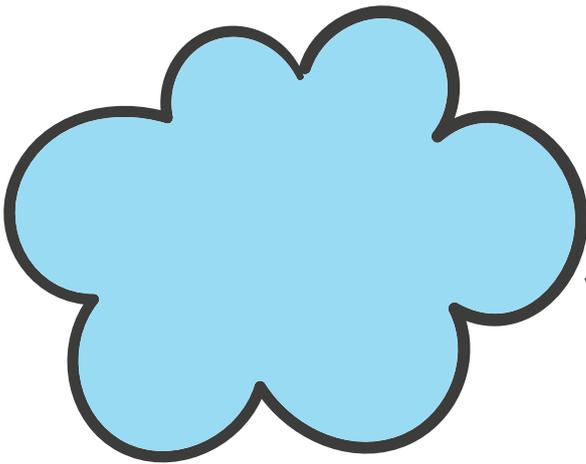


**Tengo muchos granos y no crezco en un árbol. Vivo en la mazorca y me puedes comer como canguil, como tostado como alimento muy reforzado**





**Duermo de día y vuelvo de noche. Me gusta los insectos y vivo en las cuevas con el cuerpo para abajo. Tengo la cabeza de ratón y mis alas se unen a los dedos**



**EVALUACIÓN**

Ficha de observación

ITEMS	S	CS	N
Escucha el acertijo y dice su respuesta			
Diseña y pinta creativamente la respuesta al acertijo			





# PICTOGRAMAS DE ADIVINANZAS 5



## ADIVINA CON CREACIÓN

**OBJETIVO:** Pintar la respuesta al acertijo estableciendo comparaciones entre las respuestas para discriminar alternativas lógicas de respuesta.

### FUNDAMENTACIÓN

Un acertijo permite el desarrollo de la creatividad ante alguna situación o problema, porque desarrolla el pensamiento lateral.

La aplicación del pensamiento lateral a la vida cotidiana, así como la técnica de alumbrar los problemas desde distintos puntos de vista, permitiría encontrar diferentes, nuevas e ingeniosas respuestas para problemas ya conocidos.

El pensamiento lateral puede ser desarrollado a través del entrenamiento de técnicas que permitan la apertura a más soluciones posibles, y a mirar un mismo objeto desde distintos puntos de vista

### ACTIVIDADES.

- Escuchar la adivinanza
- Emitir respuestas y razones del porque da esas respuestas
- Escoger las respuestas con mayor sentido de razonamiento
- Realizar una análisis de las mismas
- Escoger una sola explicando el porqué.
- Dibujar la respuesta escogida
- Pintar esa respuesta





**Me muevo muy rápido  
y no tengo piernas. Me  
gusta nadar y no paseo  
por el bosque. Vivo en  
el agua y no uso traje de  
baño**





Yo soy grande y ruedo por la calle y la carretera. Muchos niños montan sobre mí. Les llevo a la escuela y suelo tener color amarillo.



### EVALUACIÓN

Ficha de observación

ITEMS	S	CS	N
Escucha el acertijo y dice su respuesta con razonamientos acordes a su edad.			
Dibuja y pinta organizando las ideas de la respuesta al acertijo			





## PICTOGRAMAS DE RIMAS Y CANCIONES



Rima es la repetición de una secuencia de fonemas a partir de la sílaba tónica al final de dos o más versos. Una canción es una composición musical para la voz humana, con letra, y comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales



## VOCALES A JUGAR

**OBJETIVO:** Conocer las vocales asociando sonidos y pintarlas, identificando mayúsculas y minúsculas para la estimulación de la memoria.

### FUNDAMENTACIÓN.

Los niños con esta actividad van a conocer y reconocer las formas de las vocales asociando los sonidos. A la vez, desarrollaran el área motriz a través de la pintura.

### ACTIVIDADES A DESARROLLARSE

Leer los siguientes pictogramas y escriba las vocales

¿Quiénes son?

Son hermanos necesarios que se aman y se unen para hablar.

## RIMA DE VOCALES 1



Los niños observan las imágenes

Cada uno tiene un nombre que vamos a conocer y vamos a saber cómo se van a dibujar.



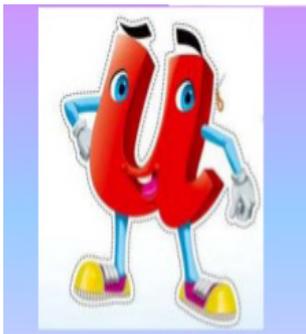
Me llamo *aaaaa* Me llamo *eeeeeeeeeee*





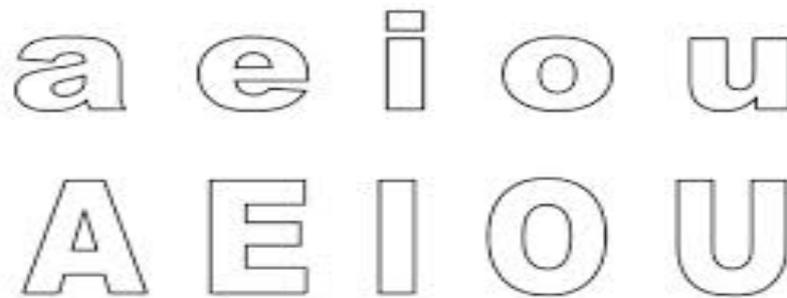
Me llamo iiiiiiiiiiiiiiiiiii

Mi nombre es oooooo



Hola... yo soy la uuuuuuuuuuuuuuuuuuu

Ahora que nos conoces... ¿nos puedes pintar?



### EVALUACIÓN

Ficha de observación

ITEMS	S	CS	N
Observa la imagen y dice sus nombres			
Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas			



# RIMA DE VOCALES 2

## VOCALES A SONAR

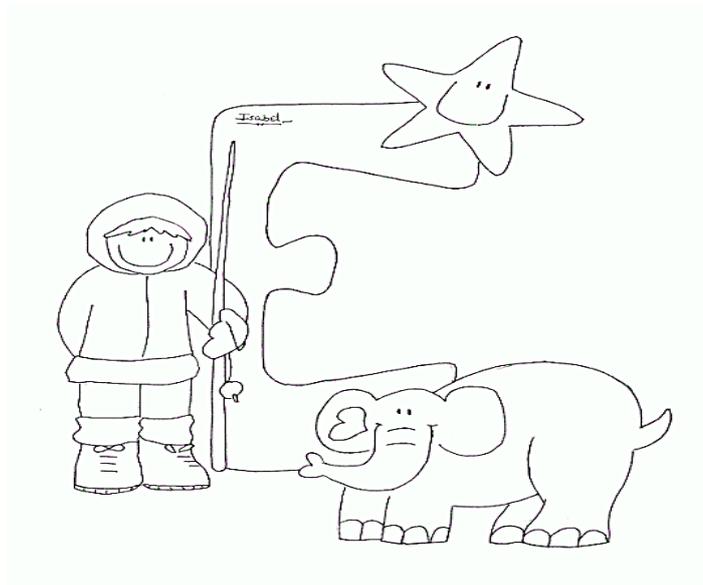
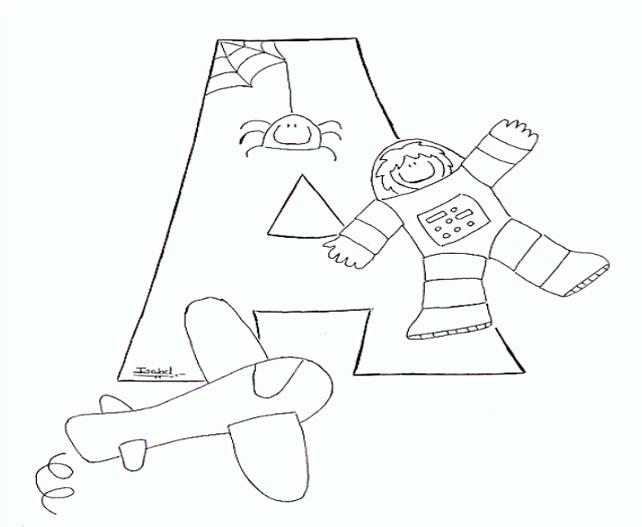
**OBJETIVO:** Conocer las vocales abiertas asociando imagen, nombrarlas y pintar para una correcta discriminación de las mismas.

### FUNDAMENTACIÓN

Las vocales abiertas tiene como características que en su pronunciación la boca empieza muy abierta (a), después esta semi cerrada (e) y casi cerrada (o)

### ACTIVIDADES.

Diga el nombre de las figuras que observa y que sonido de vocal capta. (Vocales abiertas)







## VOCALES A SILBAR

**OBJETIVO:** Conocer las vocales cerradas asociando imagen, nombrarlas y pegando papel en el interior de la letra para la captación y retención visual de las misma.

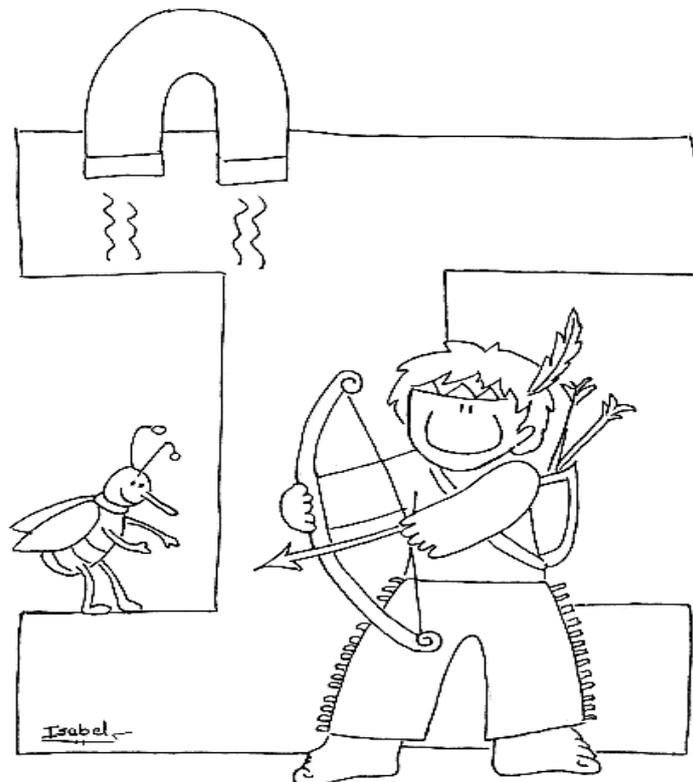
### FUNDAMENTACIÓN

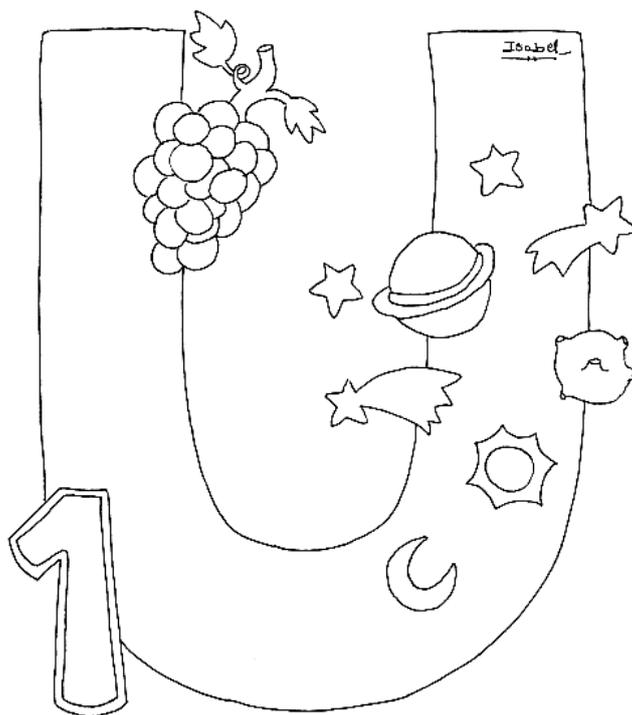
Las vocales cerradas mantienen como característica que su pronunciación es con la forma de la boca un poco cerrada, por lo cual al pronunciarlas sus labios casi se unen y son más sencillas de reconocerlas por su pronunciación y captar la imagen de la misma.

### ACTIVIDADES.

Diga el nombre de las figuras que observa y que sonido de vocal capta. (Vocales cerradas)

## RIMA DE VOCALES 3





### EVALUACIÓN

Identifican las vocales asociando las imágenes con el sonido de la misma y pintaran con creatividad y realismo.

ITEMS	S	CS	N
Observa la imagen y dice sus nombres			
Rasga papel de colores y ubica en cada vocal			



# RIMA DE VOCALES 4

## VOCALES A TARAREAR

**OBJETIVO:** Ejercitar el conocimiento de las vocales asociando sonidos para recordar su forma y ubicación en una palabra dada.

### FUNDAMENTACIÓN.

La asociación de la imagen con el sonido es un proceso necesario para la abstracción, porque el sonido emitido estimula para que el cerebro recuerde la imagen y pueda desarrollarse el conocimiento.



### ACTIVIDADES.

Leer los siguientes pictogramas y escriba las vocales

El  ndio por la calle va y en el  rbol sube y sube está,

para coger unas  va y poderlas disfrutar.

Viene la  a a a a y marchándose va

Viene la  e alzando el pie

Y viene la  i riendo ji ji



Llega la  y ella caminó 

Por fin llega la  comiendo  como lo haces tú

Escriba la vocal en cada cuadro.

### EVALUACIÓN

Ficha de observación

ITEMS	S	CS	N
Mira la formación de los labios de su maestra y pronuncia la vocal			
Deduce el sonido de la letra y dibuja la vocal			





# RIMA DE VOCALES 5

## VOCALES A CAMINAR

**OBJETIVO:** Escribir las vocales de acuerdo al gráfico y su sonido para estimular la discriminación gráfica de las mismas.

### FUNDAMENTACIÓN

Las vocales son las primeras letras que el niño conoce, por lo cual saber identificarlas tanto visual como audiblemente, es fundamental en el proceso de lecto-escritura.

Con este ejercicio, los niños reafirman el conocimiento de las vocales y las pueden identificar dentro de una palabra y pueden llegar a crear nuevas palabras adjuntando el fonema respectivo.

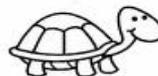


### ACTIVIDADES.

- Complete las vocales que faltan observando el dibujo.
- Diga el nombre de los animales que observa.
- Identifica los sonidos de las vocales existentes. Escriba las vocales en cada una de las imágenes.
- Escriba las vocales en cada una de las imágenes.



C \_ R \_ C \_ L



T \_ RT \_ G \_



P \_ T \_



C \_ N \_ J \_



C \_ NG \_ R \_



G \_ LL \_ N \_



T \_ RT \_ G \_



G \_ T \_



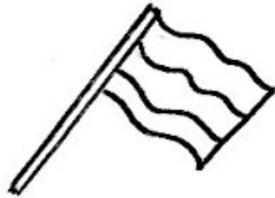
C \_ S \_



\_ R B \_ L



V \_ S \_



B \_ N D \_ R \_



H \_ J \_ S



FL \_ R \_ S

### EVALUACIÓN

Nombra los gráficos observados y asocia con el sonido de la vocal que suena y la dibuja.

ITEMS	S	CS	N
Presta atención a la imagen y dice sus nombres			
Colorea los dibujos			
Escribe las vocales solicitadas			

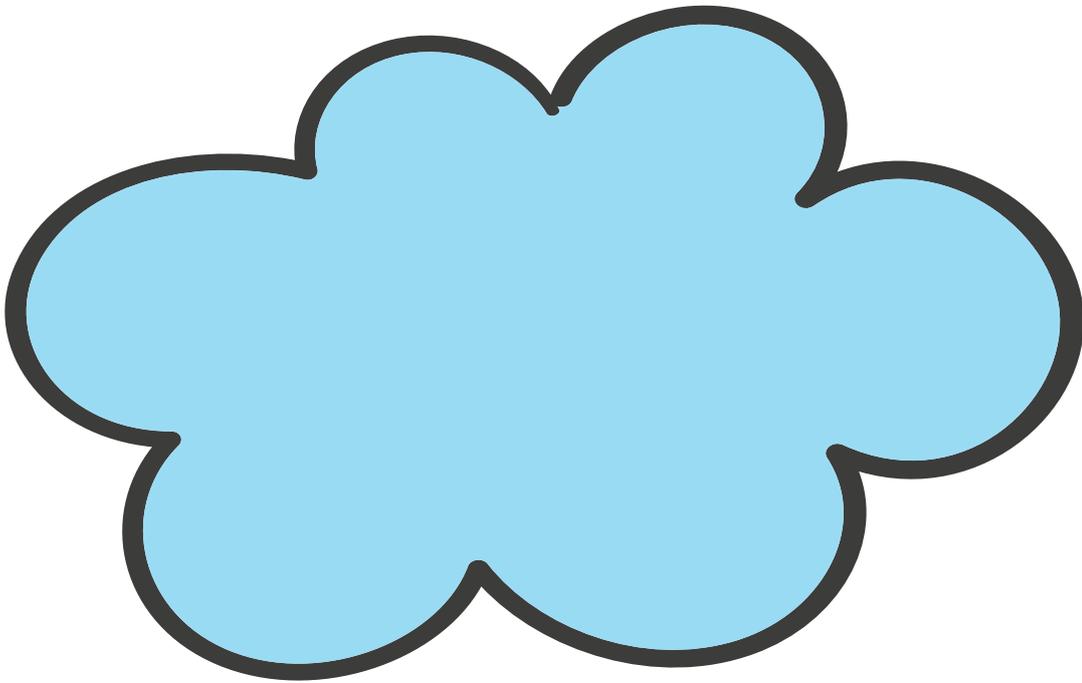


## PICTOGRAMAS DE CUENTOS INFANTILES

**El cuento infantil es el que se refiere o que va dirigido para los niños. Siempre ha sido importante bien establecer los conceptos vinculados con los términos que corrientemente son de aplicación. La literatura para niños favorece su imaginación y les permite integrarse a su mundo socialmente hablando, pues les ofrece un panorama de su entorno inmediato y los ayuda a solucionar problemas. Los cuentos para niños están fuertemente asociados a los cuentos de hadas, aunque no todos los cuentos de hadas son para niños, ni todos los cuentos para niños son de hadas.**









## EVALUACIÓN

Ficha de observación

ITEMS	S	CS	N
Relata el cuento acorde a las imágenes			
Dibuja y pinta creativamente la parte más importante del cuento			



# CUENTOS INFANTILES 2



## IMAGINA Y DIBUJA

**OBJETIVO:** Escuchar un cuento y dibujar los personajes acorde a su nivel de comprensión para desarrollar procesos imaginativos.

### FUNDAMENTACIÓN

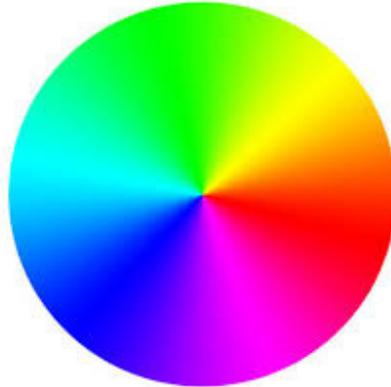
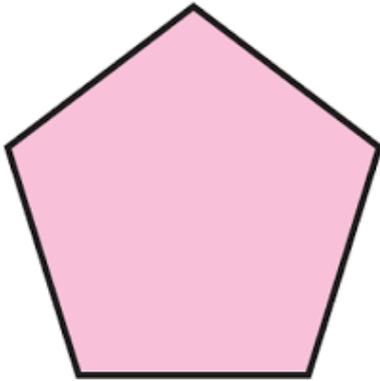
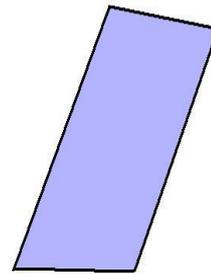
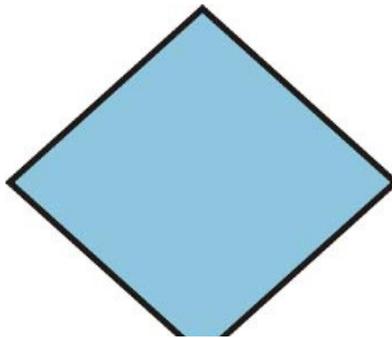
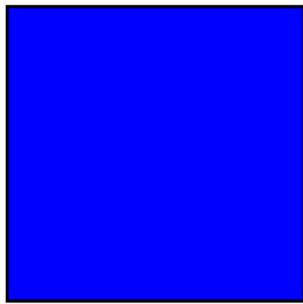
Los cuentos infantiles poseen una narración clara y tienen una sencilla comprensión, permiten jugar con la imaginación, fantasear y crear nuevos mundos, personajes, paisajes, seres irreales.

Estos les ayudan también en el habla y en el desarrollo de cómo expresarse y tener interacción con otros tipos de comunicación

### ACTIVIDADES

- Observe las figuras, y de acuerdo ellas elabore un cuento.
- En cada figura geométrica dibuje una carita e acuerdo al cuento.
- Explique porque escogió la figura geométrica para dibujar las diferentes caritas.





### EVALUACIÓN

Ficha de observación

ITEMS	S	CS	N
Escucha el cuento			
Dibuja y pinta creativamente caritas para elaborar el cuento			
Se considera las secuencias de las caritas durante el cuento.			





# CUENTOS INFANTILES 3



## CUENTO Y SOLUCIÓN

**OBJETIVO:** Escuchar un cuento, y elaborar el final de acuerdo a su criterio de fantasía para fomentar la solución a un problema.

### FUNDAMENTACIÓN

Un cuento permite el desarrollo integral del cerebro. Esta es una forma clara de abrir nuestra mente a cosas nuevas, la creatividad y la enseñanza son parte fundamental de estos ya que el leerlos no solo te divierte o entretiene, si no te aporta conocimiento o aprendizaje para la vida diaria.

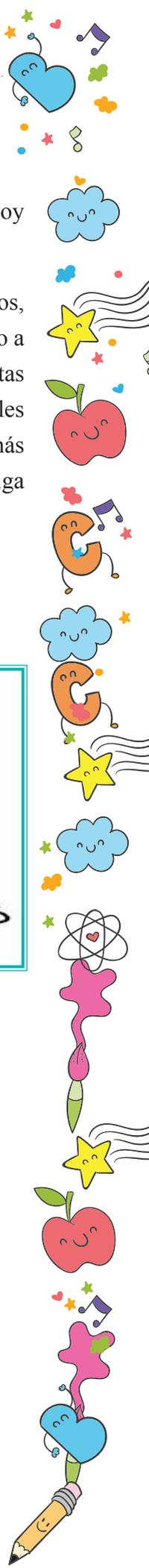
Es importante impulsar la lectura de estos ya que así estas tradiciones no se perderán, existen cuentos mexicanos que resaltan la belleza de nuestras costumbres, de esta forma alimentamos el hábito familiar de leer, revivir tradiciones culturales y tener niños con la capacidad de imaginar

### ACTIVIDADES.-

Contar el siguiente cuento.

El país donde todo era pequeñito.

En este país vivían muchos niños, unos flaquitos, otros gorditos que jugaban y cantaban alegremente al pimpón, pimpón, pimpón. Sin darse cuenta se habían alejado de su casa, cuando de repente no sabían regresar; estaban muy asustados ¡quién nos podría ayudar! Buscaron, buscaron pero ninguna solución encontró. De pronto una voz dulce escuchó y

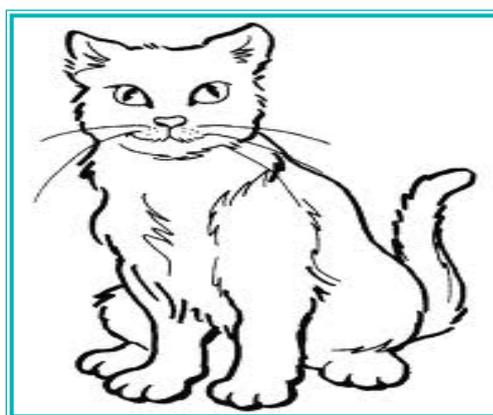
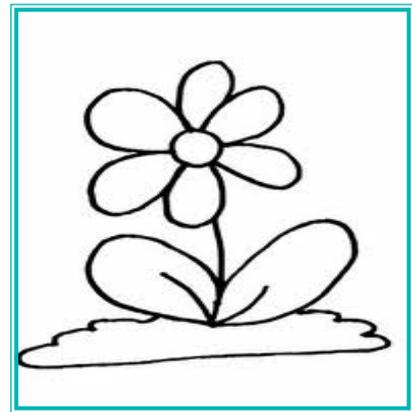
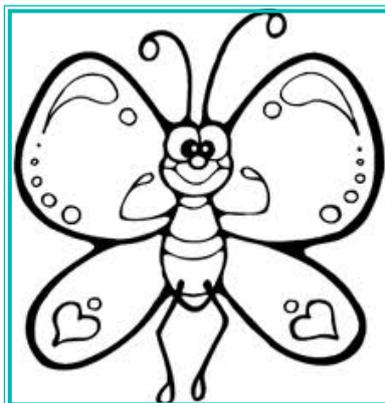


dijo:

-No tengan miedo. Soy la Mariposita Julianita, conozco el camino de regreso y se los voy a enseñar, síganme y verán-.

Mientras iban caminando les iba enseñando los hermosos arbolitos, florecitas, pajaritos, conejitos, sapitos, todos ellos en su tamaño especial. Saludaban atentamente y con cariño a todos los habitantes del bosque entre juegos, risas y cantos, pudieron regresar. Las mamitas enanitas que estaban angustiadas, al ver llegar a los niños, corrieron y les abrazaron y les ordenaron que nunca más se alejen tanto de la casa. Los niños lo prometieron y nunca más se alejaron y solo jugaban en el portal de la casa. La Mariposita Julianita fue su gran amiga y con ella se divertían siendo responsables cada día. (Autora: Lic. Miriam Basantes)

**Pinta los personajes del cuento.**





## EVALUACIÓN

Se valorará la identificación de los personajes y su pintura.

ITEMS	S	CS	N
Escucha el cuento			
Identifica y pinta creativamente los personajes del cuento.			
Considera las secuencias de los personajes.			





# CUENTOS INFANTILES 4



## CUENTO, NADA MÁS QUE CUENTO

**OBJETIVO:** Escuchar un cuento y discriminar los personajes para desarrollar el proceso de abstracción e imaginación.

### FUNDAMENTACIÓN

Un cuento es una narración breve creada por uno o varios autores, basada en hechos reales o literarios.

Un cuento infantil permite el desarrollo para reforzar valores en los niños

### ACTIVIDADES.-

Contar el siguiente cuento.

Había una vez hermoso niño quien alegremente paseaba por su pueblito, siempre jugueteaba con las mariposas, hablaba con los perros, correteaba a los conejos, saludaba con la gente pero sobre todo le gustaba cantar. Una mañana que se disponía a ir a sus clases de canto, oyó una voz que le decía: "tu canto alegra la creación"; estaba cerca de un lago y se quedó observando para ver qué persona era la que había hablado, observo y observo y a nadie vio. Pensó que era su imaginación y continuó su caminar. Al siguiente día, volvió a suceder lo mismo, y al segundo día y al tercer día, hasta que al cuarto día fue preparado con una grabadora para grabar esa voz y confirmar que no era su imaginación, al momento que pasaba por el lago prendió su grabado y ¡zas! Otra vez la voz... y esta vez la había grabado. Oyó una y otra vez la grabación y fue a contarle a su mamá; su mamá



muy sabiamente le dijo: esa voz que tú escuchas es la voz de un Ángel que quiere premiarte por tu alegre canto, mañana que lo vuelvas a escuchar, solo dile, aquí estoy para cantar. Efectivamente así lo hizo y el Ángel apareció y como regalo por su canto un obsequio le dio, para que nunca más cantará sin instrumento; era una hermosa Arpa con cuerdas de oro y su arco era con pelos de cristal, un hermoso pájaro le acompañaba siempre en su cantar. El niño agradeció al Ángel y con su arpa su canto fue más alegre y cada que el tocaba la naturaleza brillaba y la gente se regocijaba. (Autora: Lic. Miriam Basantes)

Recorte las figuras y péguelas de acuerdo al orden de aparición en el siguiente paisaje.





## EVALUACIÓN

ITEMS	S	CS	N
Escucha el cuento			
Identifica los personajes del cuento.			
Considera las secuencias de los personajes y los va ubicando en el paisaje			





# CUENTOS INFANTILES 5



## CUENTO DE AMOR

**OBJETIVO:** Analizar los personajes como medio estimulante de valores para determinar posibles soluciones como valores de existencia.

### FUNDAMENTACIÓN

Un cuento cuenta hechos reales o fantásticos, siempre partiendo de la base de ser un acto de ficción, o mezcla de ficción con hechos reales y personajes reales.

Ayuda en el desarrollo imaginativo de valores y antivalores.

### ACTIVIDADES.-

Contar el siguiente cuento.

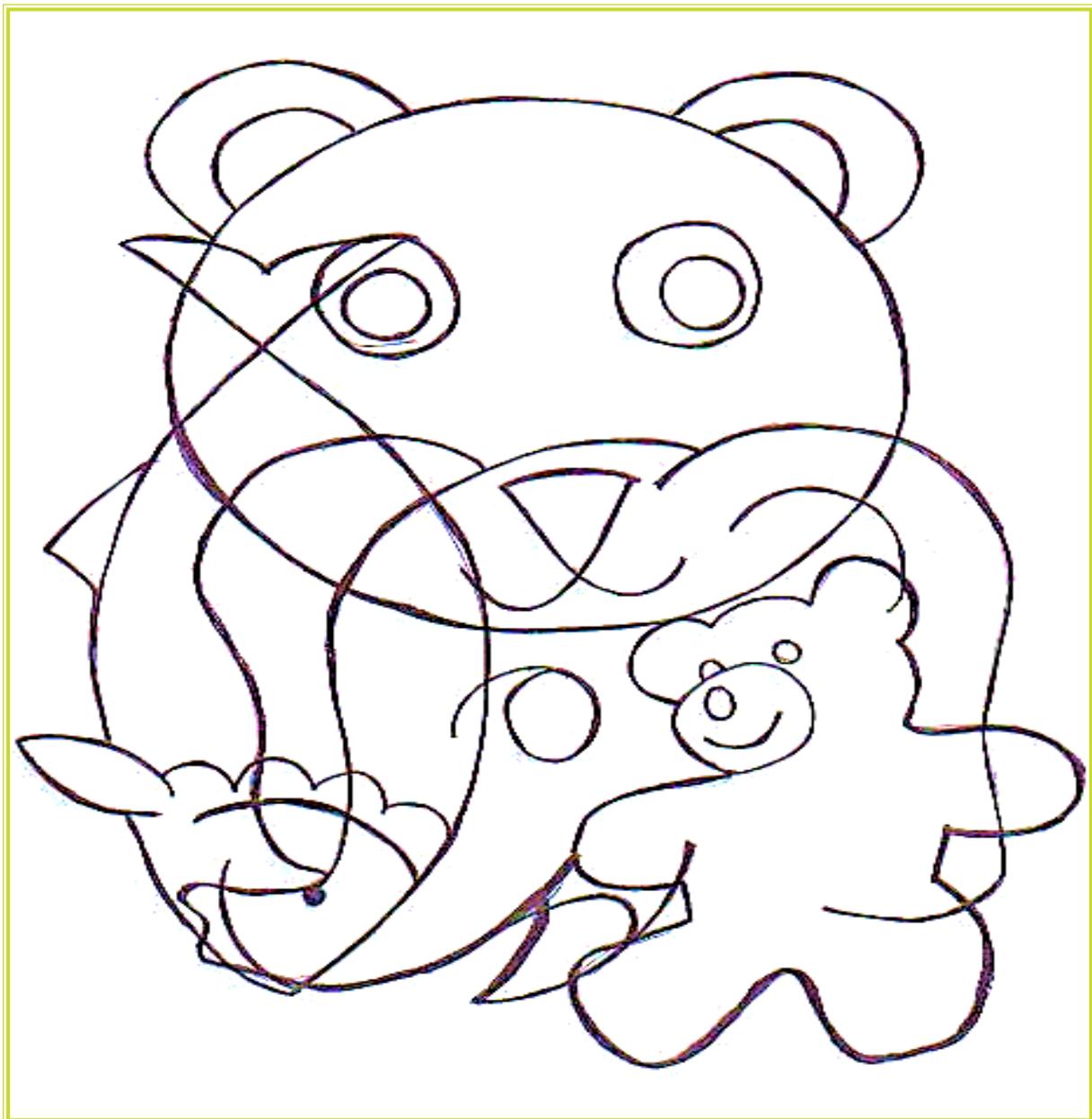
En un país en donde los animales se amaban mucho y cuidaban unos de otros, llegó un anciano a decirles que muy pronto van a ser separados porque cada uno tenía una misión que realizar en otro país. Ellos se sintieron triste porque iban a alejarse, pero al mismo tiempo, se sentían felices porque iban a otro sitio a enseñar con su ejemplo lo que es la solidaridad, la ayuda, la verdadera amistad. No sabía a donde iban a ir o si iban a ir solo en pareja o en grupo.



Mientras el anciano tomaba la decisión, ellos disfrutaban los últimos días juntos, jugaron, cantaron, pintaron el paisaje con los colores del arco iris, y nada podía impedir que rían hasta el anochecer.

Llegó el día esperado, el anciano tomo su decisión y dijo van a ir en grupos de cuatro y cada uno escogerá con quién desea partir. Se agruparon de muchas maneras, pero un grupo muy especial, no tenía nada en común más que su amistad y sus juegos. ¿Cómo creen que se unieron? Descúbrelo por que juntos vivieron grandes aventuras en el país de las flores y enseñaron a los niños que solo cuando jugamos juntos encontramos la felicidad y descubrimos lo hermosos que son los colores del arco iris. (Autora. Lic. Miriam Basantes)

Pinte los personajes del cuento.





## EVALUACIÓN

Pintar con varios colores los personajes que se agruparon en el cuento.

ITEMS	S	CS	N
Escucha el cuento			
Identifica los personajes del cuento.			
Pinta a los personajes y los va ubicando en la imagen			



**Riobamba - Ecuador  
2015**

