



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

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS
“UN CUENTO CADA DÍA”

AUTOR:

Mónica Alexandra Freire Pazmiño

COAUTOR:

M. Sc. Luz Elisa Moreno A.



2014
RIOBAMBA - ECUADOR



Autora:

Mónica Alexandra Freire Pazmiño
cel: 0992715907
e-mail: monyfrej@hotmail.com

Coautor:

M. Sc. Luz Elisa Moreno A.
cel: 0998935037
e-mail: lucymorenoar@yahoo.com

Título Original:

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS
"UN CUENTO CADA DÍA"

Diagramación e impresión:

Ing. Javier Aimacaña T.
cel: 0995676027
e-mail: jaimacana@mitalysoft.com

Fotografías:

Mónica Alexandra Freire Pazmiño

Comité Editorial:

Dr. Carlos Valarezo García Mgs.
Dr. Eduardo Montalvo Larriva Mgs.
Dra. Irma Granizo Luna Mgs.
Dra. Mary Alvear Haro Mgs.

Primera Edición: OCTUBRE 2014

QUEDA PROHIBIDA, SIN LA AUTORIZACIÓN ESCRITA
DE LOS EDITORES LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O
TOTAL DE ESTA OBRA POR CUALQUIER MEDIO.

IMPRESO EN ECUADOR / PRINTED IN ECUADOR



ÍNDICE

PRESENTACIÓN.	1
1. TEMA.	4
2. OBJETIVOS.	4
2.1. Objetivo General.	4
2.2. Objetivos Específicos.	4
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	4
3.1. Memoria Auditiva.	4
3.2. Memoria Visual.	5
3.3. Juegos Recreativos.	6
UNIDAD I	9
Memoria Auditiva.	10
UNIDAD II	25
Memoria Visual	26
UNIDAD III	43
Juegos Recreativos.	44
4.4. OPERATIVIDAD.	61
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
5.1. Bibliografía	62
5.2. Webgrafía	63





GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “UN CUENTO CADA DÍA”



Fuente: <http://pirilam.com.br>



PRESENTACIÓN

Me es satisfactorio presentar la Guía de Estrategias Lúdicas un "Cuento cada día", para la iniciación a la lectura de los estudiantes de Preparatoria, que corresponde a 1.º grado de E.G.B. y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 5 años de edad, paralelo "A" de la Unidad Educativa Militar N.º 6 Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, Período 2013-2014. Para dicho efecto es prudente tener claro lo que significa la: memoria auditiva, memoria visual y el juego creativo; tal y como a continuación se describen:

El canal auditivo también es muy importante, para el aprendizaje escolar. La percepción auditiva se compone de la discriminación, la asociación, la memoria y la combinación. La discriminación auditiva se refiere a la capacidad para reconocer las diferencias y similitudes entre las palabras. Este tipo de habilidad básica es muy importante para la lectura, para la escritura y para la comprensión, en general, del mensaje hablado. La combinación auditiva representa la habilidad para combinar los diferentes sonidos, aunque son capaces de reconocer aisladamente. La Memoria Auditiva se refiere a la capacidad de los niños para almacenar y/o recordar estímulos auditivos presentados en el pasado. (Beltrán Llerena, 1995)

La memoria visual consiste en la preservación de ciertas características de nuestros sentidos asociados con la experiencia visual. De esta manera, tenemos la capacidad de encontrar información de la memoria visual vinculada a objetos, lugares, animales o personas en una imagen mental. La corteza visual es la responsable de receptor la información de regiones subcorticales. No obstante, pruebas señalan que la identidad del objeto y su ubicación se procesan primordialmente en la región ventral y dorsal. Por su parte, los lóbulos occipitales se encargan del proceso de los colores y formas, por lo que una lesión en esta zona dañaría de manera irreparable la percepción de los ojos.



m u c h a s pruebas señalan que la identidad del objeto y su ubicación se procesan primordialmente en la región ventral y dorsal. Por su parte, los lóbulos occipitales se encargan del proceso de los colores y formas, por lo que una lesión en esta zona dañaría de manera irreparable la percepción de los ojos.

Fuente: <http://www.saludavista.com/2013/09/que-es-la-memoria-visual/>
Fuente: Mónica Freire P.





PRESENTACIÓN



Los Juegos creativos implican: creatividad, descubrimiento, imaginación, improvisación. Exige apertura para aceptar lo nuevo. La creatividad puede ser una habilidad de todos, no sólo de los genios. Basta ejercitarnos periódicamente pero siempre partiendo de la base de que existe interés de nuestra parte por lo nuevo, por lo desconocido, por lo no experimentado aún. Con el tiempo nos daremos cuenta de que el acto de crear es un ejercicio útil y diario que pone a prueba nuestra capacidad y que vale la pena integrarlo a la vida para que ésta sea distinta y novedosa cada día. Nos preocupamos mucho por aprender ideas, teorías, conocimientos ya existentes. Pero nos ocupamos poco por crear, inventar, producir nuevas ideas.

Fuente: <https://animacionsociocultural.wordpress.com/2007/01/11/juegos-de-creatividad/>

La Guía se halla estructurada de la siguiente manera: la Presentación, los Objetivos: General y Específicos, la Fundamentación Teórica, los Contenidos y dentro de este apartado se desarrollará lo relacionado a la Memoria Auditiva, con sus cinco talleres desglosados así; Motivación, Canción, Evaluación.; este procedimiento para la Memoria Visual y los Juegos Creativos.

Fuente: Mónica Freire P.



Fuente: Mónica Freire P.





Fuente: <http://pirilam.com.br>

A MIS PEQUEÑOS LECTORES



Fuente: Mónica Freire P.

No sé hasta qué punto considerarme maestra, pues sigo aprendiendo día a día de cada uno de mis niños, que han sido mi inspiración para realizar este trabajo, siempre aprendo más de ellos.

A ustedes mis niños de siempre, con cariño y respeto ¡Muchas Gracias! por valorar mi trabajo con su aprendizaje, esa es la finalidad con la que día a día nos levantamos, no para recibir regalos, ni fiestas espontáneas, mucho menos días festivos para "descansar". El que ustedes aprendan y evolucionen en sus vidas... eso, eso es lo que me llevaré de ustedes y con lo que al final de mi trabajo podré decir que hice una buena labor como persona y como maestra.



Fuente: Mónica Freire P.



1 TEMA.

Guía de estrategias lúdicas "UN CUENTO CADA DÍA".

2 OBJETIVOS.

2.1. Objetivo General.

Proporcionar una Guía de Estrategias Lúdicas "Un cuento cada día" para la iniciación a la lectura de los estudiantes del 1.º grado de E.G.B. y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 5 años de edad paralelo "A" de la Unidad Educativa Militar N.º 6 Combatientes de Tapi de la Ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014.

2.2. Objetivos específicos.

Diseñar una Guía de Estrategias Lúdicas "Un cuento cada día", con la utilización de la técnica didáctica del taller; para la actualización de conocimientos de sus involucrados, con relación a la memoria auditiva, visual y juegos creativos.

Aplicar la Guía de Estrategias Lúdicas "Un cuento cada día", mediante talleres de capacitación; para lograr un cambio de actitud en las autoridades, docentes, padres de familia y los niños del mencionado centro educativo.

Socializar la Guía de Estrategias Lúdicas "Un cuento cada día", con la ayuda de la evaluación; para realizar los procesos de retroalimentación pertinente.

3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

3.1. Memoria Auditiva.

En todo proceso de aprendizaje es necesario poseer de habilidades para recordar lo que oímos y/o sentimos, una de ellas es la memoria. La memoria y la atención, son pre-requisitos que permitirán afianzar los aprendizajes accediendo a otros cada vez más complejos como la lecto-escritura.

La memoria es la capacidad de almacenar y recuperar la información que previamente hemos captado a través de las vías sensoriales.





Entre los diferentes tipos de memoria encontramos la memoria secuencial auditiva, que es la encargada de recordar y recuperar secuencias de impresiones auditivas.



Fuente: Mónica Freire P.

En ocasiones las personas con algún tipo de discapacidad auditiva pueden tener afectada este tipo de memoria, encontrando dificultades a la hora de recordar las impresiones auditivas adecuadas de aquellos sonidos o palabras. La huella auditiva de las palabras, que están correctamente integradas, se fija tras la exposición repetida al estímulo auditivo. En el caso de una persona con discapacidad auditiva la inteligibilidad de las palabras puede verse afectada por múltiples factores y el proceso de integración auditiva será más lento y costoso.

La persona oyente recibe constantemente estímulos auditivo-verbales, incluso cuando realiza una escucha pasiva. La persona con discapacidad auditiva sólo recibe estímulos auditivo-verbales inteligibles cuando hace una escucha activa.

Recordar la secuencia correcta de una historia o el orden de los días de la semana, así como deletrear palabras o números de teléfono, pueden ser tareas complejas que ponen al descubierto las carencias en la memoria auditiva de las personas con discapacidad auditiva.

Fuente: <http://www.aspasleehabla.com/nuevo-material-memoria-secuencial-auditiva/>

Por lo tanto se hace imprescindible la necesidad de desarrollar la memoria auditiva, como un proceso inmediato para la consecución de una excelente lectura.

3.2. Memoria Visual.

La memoria visual describe la relación entre el proceso perceptivo, la codificación, almacenamiento, y recuperación de las representaciones



del procesamiento neural. La memoria visual se produce en un amplio rango de tiempo, que abarca desde los movimientos oculares hasta varios años atrás de recuerdos.



Fuente: Mónica Freire P.

La memoria visual es una forma de memoria que preserva algunas características de nuestros sentidos relacionados con la experiencia visual. Somos capaces de localizar información de memoria visual que se parece a objetos, lugares, animales, o personas en una imagen mental.

La corteza visual es la encargada de recibir información de regiones subcorticales, como el cuerpo geniculado lateral. Sin embargo, una amplia evidencia indica que la identidad del objeto y la ubicación son preferentemente procesadas en la región ventral (occipito-temporal) y dorsal (parietal). Los lóbulos occipitales son los encargados de procesar los colores y formas; y una lesión de éstos puede dañar irreversiblemente la percepción visual.

Fuente: <http://oftalmologia-avanzada.blogspot.com/2011/09/memoria-visual-que-es-la-memoria.html>

Este tipo de memoria es muy importante en el crecimiento académico de los niños, es parte importantísima dentro del rol que cumple la inteligencia; pero así mismo la memoria visual se expresan en tanto son a largo y corto plazo. Lo más importante es la función que cumple como es la retención de: figuras, colores, lugares, personas, etc.

3.3. Juegos recreativos.

La palabra recreativos procede también del latín. Se origina a partir del verbo recreo, recreare, recreavi, creatum que significa recrear pero también revivir, restablecer, reanimar, reparar o vivificar el ánimo y las fuerzas.

Este verbo está formado por el prefijo re- (reiteración) y el verbo creo, creare, creavi, creatum (crear, engendrar, producir, elegir, nombrar).





A esta raíz recreat- se le agrega el sufijo -ivo que señala relación activa-pasiva.

La Real Academia Española da como primera definición de juegos: "acción y efecto de jugar". Entendiendo por jugar, entre otras acepciones: "hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades"; "traversear, retozar"; "entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés." Agrega, como otras definiciones de este vocablo, entre otras: "ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde". A la palabra recreativo, es definida por la RAE como: "que recrea o es capaz de causar recreación". Señalando que recrear es "crear o producir de nuevo algo"; "divertir, alegrar o deleitar."

Puede definirse a la locución, entonces como el conjunto de acciones que se utilizan para la diversión y cuya finalidad más importante es lograr disfrute de quienes las realicen. Es una actividad lúdica, capaz de transmitir emociones, salud y estímulos, así como permite la sociabilidad, cooperación, por todo esto es una actividad vital e indispensable en el desarrollo de todo ser humano.

Ningún deporte forma parte de este tipo de juegos, ya que éstos no están reglamentados por ninguna federación como lo es el deporte. Puede agregarse también que esta clase de juegos se centra en el placer producido por la actividad física en sí, la búsqueda de participación grupal, creatividad y sobre todo la ausencia de aprendizajes complejos.

Estos juegos forman parte de la llamada recreación dirigida, que cuenta con la condición de divertir mediante una actividad participativa activa y variados ejercicios ofreciendo una amplia posibilidad dentro de la educación y el tiempo libre. Algunos ejemplos son: habla y haz lo contrario; caliente o frío; remolque con cinturón; ¿un qué?; el juego de Kim; carreras de ciempiés al revés, la batalla de los globos; pollito adentro, pollito, afuera, etc.

Fuente: <http://quees.la/juegos-recreativos/>
Fuente: Mónica Freire P.



Centrándonos ya en los juegos recreativos, éstos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten.

Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, los deportes sí que están reglados por la federación. Dentro de las actividades recreativas debemos tener en cuenta que la competitividad puede ser buena, pero en exceso resultará negativa..

Fuente: <http://recreativosteam.blogspot.com/>



Fuente: <http://pirilam.com.br>





UNIDAD I.

MEMORIA AUDITIVA.

Fuente: <http://pirilam.com.br>



UNIDAD I.
MEMORIA AUDITIVA.

TALLER.



DANZANDO CON LAS VOCALES.

OBJETIVO: mejorar la atención auditiva para discriminar los sonidos con las grafías de las vocales y así potenciar la memoria auditiva.

A. MOTIVACIÓN: canción de las vocales.

A

Salió la a, salió la a, no sé a dónde va.
Salió la a, salió la a, no sé a dónde va
a comprarle un regalo a mi mamá
a comprarle un regalo a su mamá

E

Salió la e, salió la e, no sé a dónde fue
salió la e, salió la e, no sé a dónde fue
fui con mi tía Marta a tomar té
fue con su tía Marta a tomar té.



I

Salió la i, salió la i y yo no la sentí
salió la i, salió la i, y yo no la sentí
fui a comprar un punto para mí,
fue a comprar un puntico para mí.

O

Salió la o, salió la o, y casi no volvió
salió la o, salió la o, y casi no volvió
fui a comer tamales y engordó
fue a comer tamales y engordó.

U

Salió la u, salió la u, y qué me dices tú
salió la u, salió la u, y qué me dices tú
salí en mi bicicleta y llegué al Perú
salió en su bicicleta y llegó al Perú.
a, e, i, o, u, a, e...
a, e, i, o, u,.....
a, e, i, o, u, i, o...
a, e, i, o, u,.....

Fuente: http://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/danza__vocales.htm
Fuente: <http://pirilam.com.br>



ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Nombrar 5 niños y colocarles las vocales gigantes previamente realizadas por la docente.
- Cantar la canción primero la docente 2 o 3 veces para que los niños escuchen y la memoricen.
- Explicarles que nos han venido a visitar unas amiguitas llamadas las vocales y empezar a cantar con todos los niños, mientras van saliendo los niños disfrazados.
- Alzar el tono de voz al pronunciar las vocales.
- Relatar el cuento.

B. CUENTO



En una fiesta de presentación, la **A** exclamó: ¡Ah, ya están llegando todas mis 

Luciendo un hermoso vestido la **E** hizo su entrada y dijo: ¡e, ya llegué!

Pasados uno minutos se presentó la **I** y exclamó: ¡Aquí estoy yo, dispuesta a bailar con todas ustedes!

Continuaron llegando los invitados, entonces llegó la **O** y dijo: ¡oh, qué gran cantidad de gente!

La fiesta tomó calor y las vocales se dispersaron por el salón, fue en esos momentos cuando llegó la **U** y a plena voz dijo: ¡Disculpen amigas pero he llegado yo, para unir las nuevamente a todas!

Seguidamente las vocales formaron una fila y todas pronunciaron su nombre en alta y sonora voz: **A E I O U**

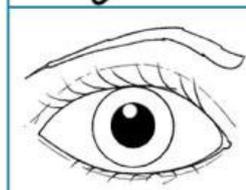
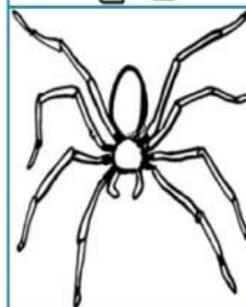
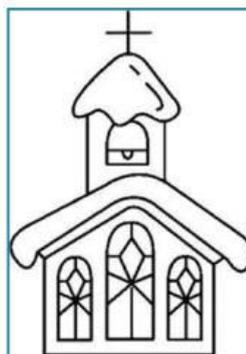
Luego se dedicaron a bailar alegremente toda la noche. (Ibarra, 2010)
¡Colorín, colorado este cuento ha terminado!

Fuente: <http://www.losmejores cuentos.com/cuentos/infantiles814.php>



C. APLICACIÓN

- Pronuncia y escucha el sonido de cada vocal e identifica con el gráfico.
- Enlaza según corresponde el sonido de las vocales con el gráfico.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+para+colorear>





- Escucha la palabra e identifica el sonido inicial de la vocal que empieza, busca un gráfico que le corresponda a ese sonido y pégalo en cada recuadro.

a	e
i	
o	u

Se deberá tener tarjetas que inicien con las vocales sobre una mesa para que los niños jueguen buscando a que vocal pertenece.

D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
-Escucha con atención canciones y las memoriza. -Identifica las vocales por su sonido y grafía. -Juega dramatizando el cuento. -Reconoce personajes del cuento y menciona a cada uno. -Juega buscando tarjetas según la vocal que escucha.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2

TALLER.



LA MAGIA DE LOS SONIDOS.

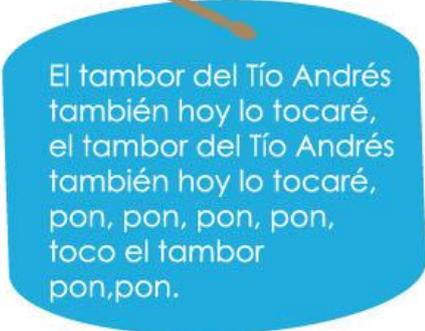
OBJETIVO: Identificar objetos sonoros escuchando el sonido que producen y reproducir ritmos dados.

A.MOTIVACIÓN:

CANCIÓN: LOS INSTRUMENTOS MUSICALES.



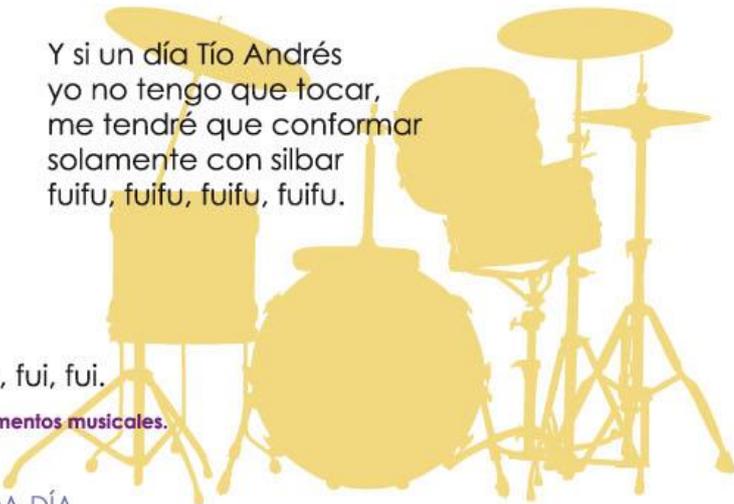
El violín del Tío Andrés
Hoy yo mismo tocaré,
El violín del Tío Andrés
Hoy yo mismo tocaré,
tin,tin, toco el violín
tin,tin.



El tambor del Tío Andrés
también hoy lo tocaré,
el tambor del Tío Andrés
también hoy lo tocaré,
pon, pon, pon, pon,
toco el tambor
pon,pon.



Tu guitarra Tío Andrés
hoy también la tocaré,
Tu guitarra Tío Andrés
hoy también la tocaré,
chan,chan, chan, chan,
con la guitarra
chan,chan



Y si un día Tío Andrés
yo no tengo que tocar,
me tendré que conformar
solamente con silbar
fui fu, fui fu, fui fu, fui fu.

Si me ayudas Tío Andrés
una banda formaré,
un concierto yo daré
y con todos tocaré
chin, chin, pon, pon, chan, chan, fui, fui.

Fuente: Perich, D. (1 de Enero de 2013). Los instrumentos musicales.
Fuente: <http://pirilam.com.br>

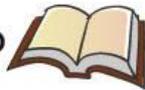




ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Jugar con todos los niños y los instrumentos que cada uno tenga, organizar una orquesta y escuchar los diferentes sonidos que cada uno emite.
- Cantar la canción primero la docente 2 o 3 veces para que los niños escuchen y la memoricen.
- Formar varios grupos de niños por ejemplo uno de guitarras, otro de tambores, flautas, maracas, platillos, etc.
- Cada grupo irá imitando el sonido que hace el instrumento que tenga y como lo debe tocar, el grupo que realice mejor el sonido será el ganador..... de un besito.....
- Relatar el cuento.

B. CUENTO



LA TROMPETA DE LA ALEGRÍA.



Había un país en que una trompeta mágica, cuyas notas resonaban por todas partes, aseguraba felicidad y alegría para todos. Pero un día, la trompeta desapareció y todo se sumió en la tristeza. Nadie hizo nada, salvo una niña que marchó decidida en busca de la Trompeta.

Preguntó por todas partes, hasta que alguien le llevó a conocer al sabio de las montañas. Éste le contó que la Trompeta estaba en el Pozo de las Sombras, y le dio un violín que debía serle útil.

Cuando llegó al Pozo, encontró junto al mismo algunos músicos, tocando melancólicas melodías, y se unió a tocar con ellos. Pero al oír aquella música tristona, se dio cuenta que nadie, y menos la Trompeta, querría salir del pozo con aquel ambiente.



Fuente: <http://pirilam.com.br>



Así que comenzó a tocar la música más alegre que pudo, sin descanso, hasta animar a los músicos, y todos juntos alegraron tanto el lugar que la misma Trompeta salió del Pozo más animada que nunca, llevando de nuevo la alegría a todo el país.

Allí, la niña comprendió el valor de regalar alegría como mejor remedio para todos los que están tristes. Y desde entonces, en aquel país, todo el que ve a alguien triste, le dedica la mejor de sus sonrisas con un poco de música.

Fuente: <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-trompeta-de-la-alegria>

C. APLICACIÓN

Actividades

- ▶ Pegar en el pizarron varios graficos de instrumentos musicales.
- ▶ Colocar un CD con los sonidos de los instrumentos musicales.
- ▶ Pedir a diferentes niños-as que identifiquen el sonido e indiquen en el pizarron a cual pertenece.
- ▶ Realizar un concurso vendando los ojos de los niños por equipos y hacer sonar algun instrumento para que reconozcan su sonido y lo identifiquen el equipo que mas aciertos tenga será el ganador.

D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	CASI		
	SIEMPRE	NUNCA	NUNCA
-Juega construyendo su propio instrumento musical.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Identifica los sonidos de varios instrumentos musicales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega dramatizando el cuento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Reconoce personajes del cuento y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega buscando gráficos de los instrumentos musicales según el sonido que escucha.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





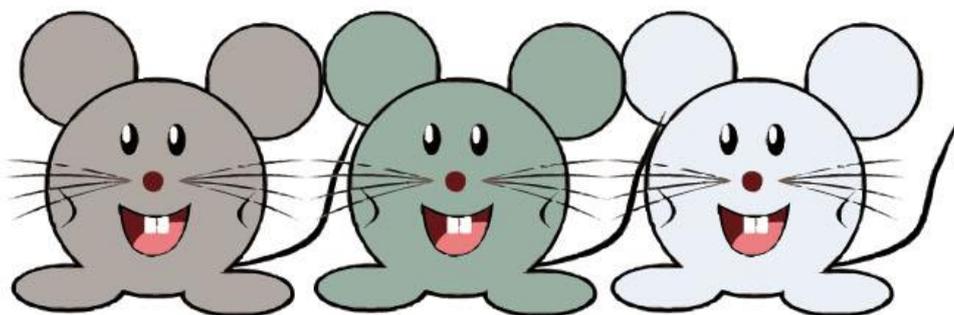
TALLER. 3

VOLANDO ALTO SOY FELIZ....

OBJETIVO: Discriminar los sonidos que producen los animales e imitarlos potenciando así su memoria y atención auditiva.

A. MOTIVACIÓN:

Canción: Cinco ratoncitos.



Cinco **ratoncitos** de colita gris,
mueven las **orejas**, mueven la **nariz**,
abren los **ojitos**, comen sin cesar,
por si viene el **gato**, que los comerá,
comen un **quesito**, y a su **casa** van,
cerrando la puerta, a **gatas** se van.

Fuente: http://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/cinco_ratoncitos.htm



Fuente: <http://colouringbook.org>



ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Pintar las caritas de los niños de ratones y jugar libremente en el patio.
- Reunir a los niños y cantar la canción primero la docente 2 o 3 veces para que los niños escuchen y la memoricen.
- Ya en el aula jugar a imitar sonidos de varios animales, indicándoles el grafico de cada uno.
- Escuchar los diferentes sonidos que cada animalito produce en un CD y reconocerlos en los gráficos.
- Relatar el cuento, colocando a los niños en el centro del aula para que exista más integración.

B. CUENTO



PANCHITO, EL PAJARITO QUE QUERÍA VOLAR



Un hermoso día de primavera, Panchito, un pequeño pajarito salió de su nido, quería volar y recorrer el mundo.

Movió con fuerzas sus alas, intentó volar pero lo único que consiguió era levantar un poquitito sus patitas y nada más.

Cansado de intentarlo varias veces, se sentó junto a las flores y comenzó a llorar.

De pronto pasó un león, lo saludó y le preguntó que le pasaba;

-¡No puedo volar!- le dijo

-¿Quieres que te ayude? le preguntó el león.

Solo debes subirme a mi lomo, yo voy a correr, mueve tus alitas y podrás volar.





Así lo hicieron pero por más que corrió y corrió el león, Panchito no pudo volar.

Muy triste le dio las gracias al león y comenzó a caminar por el bosque, de pronto saltando entre las plantas apareció un elefante

¡Hola Panchito! le dijo.

¿Quieres que te ayude a volar? Yo voy a saltar y vos mueves tus alitas.

Pero por más que lo intentó el no pudo volar.

Panchito siguió caminando cuando se encontró con un cerdito.

Vestido de alegres colores que caminaba moviendo su colita.



Cada una lo ayudó a volar pero sólo se caía, lo volvía a intentar y se volvía a caer.

Ya muy triste y cansado se acostó en el pasto a descansar un ratito y se quedó dormido, cuando de pronto apareció el hada del bosque que cuida a los animalitos, a las flores y a los árboles.

El hada con su varita mágica tocó a Panchito para despertarlo y le dijo que él podía volar, ya estaba muy grande, sólo tenía que mover sus alitas muy, muy fuerte, subirse a una rama y saltar. Y así podría volar.

Le hizo caso, se subió a una rama muy alta y desde allí movió sus

alitas. y comenzó a volar a volar, tan alto que desde el cielo podía ver a sus amiguitos:

Después todos juntos bailaron y cantaron muy felices, porque Panchito por fin había aprendido a volar.

Colorín, colorado que este cuento se ha terminado.



Fuente: <http://www.educacioninicial.com/el/contenidos/00/2000/2035.ASP>
Fuente: <http://www.vectorizados.com>



C. APLICACIÓN

Actividad :

- Colorea los círculos según el número de palabras escuchadas en las oraciones.
- Dar una palmada por cada palabra que escuchan.

Panchito el pajarito estaba triste.



El león ruje.



El hada del bosque ayudó a Panchito.



D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	CASI NUNCA NUNCA		
	SIEMPRE		
-Imita sonidos de animales al escucharlos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Identifica los sonidos escuchándolos en un CD.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Reconoce el número de palabras que tiene una oración mediante palmadas al pronunciarlas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Reconoce personajes del cuento y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observa pictogramas y formula oraciones según su imaginación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





RIENDO Y CANTANDO CON MIS AMIGOS.

OBJETIVO: discriminar auditivamente sonidos iniciales, finales y en medio de las palabras.

A. MOTIVACIÓN:

BALADA DEL RELOJ CUCÚ.



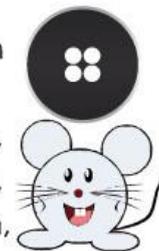
Fuente: <http://pirilam.com.br>

Debajo de un botón, ton, ton,
que encontró Martín, tín, tín

Había un ratón, ton, ton

Ay que chiquitín, tin, tin,
Ay que chiquitín, tin, tin,
Era aquel ratón, ton, ton,

Que encontró Martín, tin, tin,
debajo de un botón, ton, ton



ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Reunir a los niños y cantar la canción primero la docente 2 o 3 veces para que los niños escuchen y la memoricen.
- Escuchar los diferentes sonidos finales de las palabras, tanto en la canción como en otras palabras o utilizar rimas acorde a su edad.
- Relatar el cuento, colocando a los niños en el centro del aula para que exista más integración.



B. CUENTO



Había una vez un mono llamado Mariano, que vivía en un circo en medio de las montañas.

Mariano era un mono todo un artista, ya que sabía andar en moto, caminar encima de un balón, tocar las maracas y saltar por encima de un camello.

Un día, Mariano recibió noticias de su mamá, su madre que le pedía que volviera a casa para enseñarle bien a tocar el tambor, así que Mariano preparó la maleta y volvió a casa de mamá.

C. APLICACIÓN

Actividad 1.

1. Realizamos ejercicios de respiración mientras pronunciamos el fonema / m /.
2. Comparamos el sonido / m / con el sonido / n /.
3. Escuchamos la diferencia entre ambos sonidos, consiste en que el sonido / n / no cerramos la boca y con el sonido / m / si la tenemos que cerrar.



4. Onomatopeyas con sonido dominante / m /:

- Imitamos el sonido de una vaca: Mmmuuuuu, mmmuuuu.....
- Imitamos la sirena de una ambulancia : Mmmmmm, Mmmmmm.....
- Imitamos el sonido cuando nos dan una comida que nos gusta mucho: Mmmmm,
- Mmmmm, que rico.

Actividad 2

1. Realizar entonaciones del fonema con el sonido vocálico: ¿ma? ¿ma mi mo? ¡mu! ¡ma! ¿me? ¿mi mi mu? ¡maa!

2. Juegos de diferenciación de sonidos con palabras:

Moto	soto
Mala	sala
Meta	seta
Mano	sano
melón	salón

3. Discriminación auditiva del sonido / m /. entre los nombres de los compañeros del aula y objetos de la clase.

4. Discriminación auditiva del sonido / m / mediante juegos con tarjetas de imágenes con este sonido fonémico y sin él. Ejemplos de imágenes para esta actividad: espejo - mamá -lata - mesa - duro - Miguel - silla - montaña, miel, etc.

5. Identificar imágenes o palabras que empiezan por el sonido / m/.

6. Identificar imágenes o palabras que empiezan o terminan por mismo sonido silábico del fonema / m /.

7. Contar sílabas con ayuda de palmadas. Representación en tiras gráficas o en círculos.

8. Posicionalidad del sonido dentro de la palabra: - Al principio - En medio - Al final.



Maleta	número	espuma
misa	pomada	humo
moto	camisa	goma
melón	palmera	chromo
mueble	cometa	zummo

9. Identificar objetos que lleven el sonido / m /.

10. Contar sílabas, representarlas mediante círculos e identificación del sonido vocálico/ m /.(Quintero, S/f)

D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
-Participa cantando alegremente con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Compara sonidos iniciales, finales y en medio de las palabras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Identifica el fonema m y su sonido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce personajes y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega buscando tarjetas con los sonidos que se le indique.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Fuente: <http://pirilam.com.br>

UNIDAD II. MEMORIA VISUAL.

TALLER.



LA FIESTA DE LAS FIGURAS.

OBJETIVO: identificar formas, colores y tamaños por medio de pictogramas desarrollando así su percepción y memoria visual.

A. MOTIVACIÓN.

CANCIÓN: EL MARINERO BAILA.



EL MARINERO Baila, baila, baila, baila el marinero bailabaila Con el dedo, con el dedo, dedo, dedo, así baila el marinero.

EL MARINERO Baila, baila, baila, baila el marinero baila, baila Con la mano, mano, mano, Con el dedo, dedo, dedo Así baila el marinero.

EL MARINERO Baila, baila, baila, baila el marinero baila, baila Con el codo, codo, codo Con la mano, mano, mano, Con el dedo, dedo, dedo. Así baila el marinero.

Añadiremos luego el hombro, la rodilla, el pie, y lo que se nos ocurra hasta finalizar.

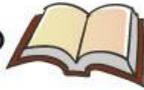
Fuente: http://aprendemusicaeninfantil.blogspot.com/2014/05/el-marinero-baila_20.html
Fuente: www.canstockphoto.com



ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Reunir a los niños y cantar la canción primero la docente 2 o 3 veces para que los niños escuchen y la memoricen.
- Observar y realizar los diferentes movimientos según la canción y su ritmo.
- Relatar el cuento con sus respectivos pictogramas, colocando a los niños en el centro del aula para que exista más integración.

B. CUENTO



"LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS".



En una tarde
Abril, cuando
niños habían almor-
dientes y se encontra-
ban reunieron todas las Figuras Geométricas para elegir a la más importante de todas.

soleada de
todos los
zado, cepillado los
durmiendo en el salón, se

Allí estaba el Cuadrado con sus lados iguales, el Triángulo de tres lados,
El redondo Círculo, el rectángulo de dos lados cortos
Y dos más largos y el Ovalo que llegó rebotando contra el papel.

El Rectángulo habló primero:

-¡Yo soy el más importante!, pues los niños me usan para pintar muchas cosas.
Casas, camiones, puertas y ventanas.

Saltó entonces el Círculo,

--¡Que va el más importante soy yo!, los niños me usan para pintar el sol, la Luna,
las pelotas y muchas cosas.

No, no, no? Dijo el cuadrado ¡Yo soy el más importante! Cuando los niños dibujan
sus casitas me usan, además soy perfecto, pues tengo los lados iguales.

Así todos dijeron su importancia, el óvalo dijo que con él se podía dibujar peses,
globos de colores y aviones de gran tamaño. El triángulo dijo que sin él las casi-
tas no tenían techo ni los aviones alas y que él era el único que tenía tres lados.
Así estaban discutiendo hasta que los escuchó el Lápiz:

--¿Qué les sucede amigos? Les preguntó

---Amigo Lápiz ayúdanos, ¿quién de nosotros es el más importante?

El amigo Lápiz no respondió, solo se puso a dibujar en la hoja que tenía delante.

Cuando terminó de dibujar se dieron cuenta que el Amigo Lápiz había hecho un

dibujo con todas las figuras, porque para dibujar
de todas las Figuras Geométricas. Cuando los
despertaron de dormir encontraron ese bonito
dibujo y lo guardaron con mucho cariño y cada día
aprendieron a realizar muchos dibujos con ellas.



Fuente: <http://es.slideshare.net/jessikquinteromedina/planeacin-35397750>

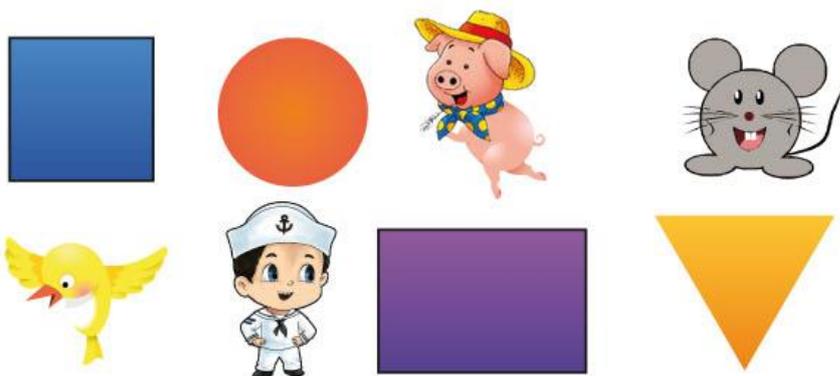
Fuente: trabajocontextoeducativo.blogspot.com



C. APLICACIÓN

Actividad 1.

- Observar por 2 minutos todos los gráficos que a continuación se presentan, luego busca los personajes principales del cuento y encérralos.



Actividad 2.

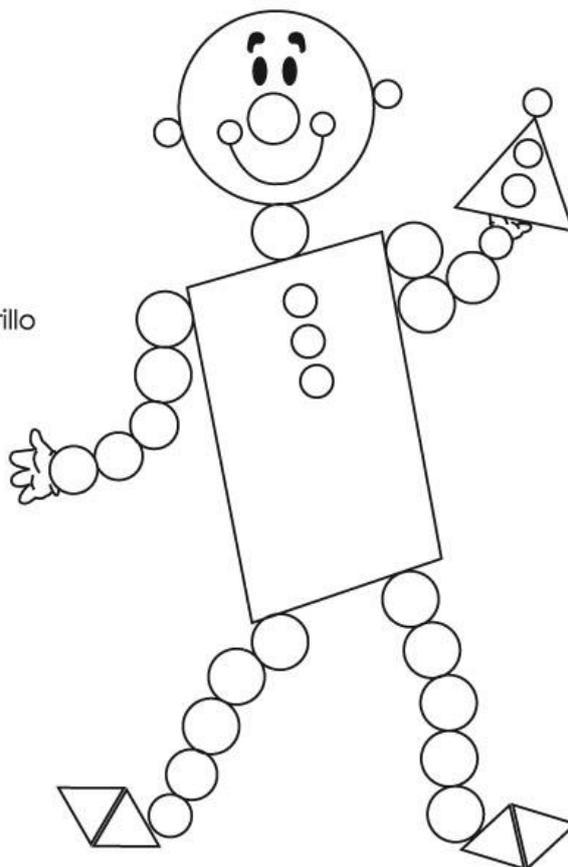
- Observa con atención y colorea las figuras de acuerdo al color que se indica.



Triángulo: Azul

Círculo: Rojo

Rectángulo: Amarillo





D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
-Participa cantando alegremente con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Observa movimientos y los imita al bailar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce personajes y hechos en pictogramas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega buscando en tarjetas a personajes del cuento y de la canción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Observa e identifica colores y formas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2 TALLER.



VEO, VEO QUE ES LO QUE VEO....

OBJETIVO: ayudar a discriminar características de los objetos mediante su percepción o memoria visual así fomentando la imaginación y despertando la fantasía

A. MOTIVACIÓN:

Adivina adivinanzas.



Tiene dos patitas
y no tiene pies:
plumas de colores
y pico también.
Cuando tiene hambre
suele decir "pio;"
cuando tiene frío
se mete en el nido...

¿Qué es?



Si estoy desinflado,
quedo chiquito.
Si me llenas de aire
me pongo redondito.
¿Qué es?



Una señorita, muy señoreada
lleva sombrero verde,
y blusa colorada.
¿Quién es?



Salgo todas las mañanas,
por la tarde me escondo,
doy siempre luz y calor,
y soy ... redondo, redondo,
¿Quién soy?



Blanca por dentro
y verde por fuera,
si quieres que te diga lo que es espera
¿Qué es?



Largo, largo, su cuello es
y tiene manchas en la piel
Si te digo más,
sabrás quién es.

Fuente: <http://www.eduquemosconamor.blogspot.com>
Fuente: <http://www.vectorizados.com>





ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Reunir a los niños en círculo en la mitad del aula y jugar a los magos buscando las respuestas correctas, para lo cual la docente explicara que hará varias adivinanzas y los niños tendrán que adivinar las respuestas observando varias tarjetas, primero la docente 2 o 3 veces repetirá las adivinanzas para que los niños escuchen, adivinen y las memoricen.
- En cada adivinanza se les indicara varios pictogramas de los cuales solo uno será la respuesta que ellos deberán adivinar.
- Relatar el cuento, esta actividad se la puede realizar en el patio para que exista más integración y relajación de parte de los niños.

B. CUENTO



UN ENANO Y UN GIGANTE.

Van tomados de la mano
como un solo caminantes
a la izquierda va el enano,
a la derecha el gigante,

Ayer salieron dichosos
en búsqueda de la mar:
hoy caminan jubilosos
para poderla encontrar,
arriba, abajo, a los lados,
al medio, atrás, adelante
van del sol acompañados
un enano y un gigante.



¡Que flaco es el enanito!
¡Qué gordo es el gigantón!
¡Qué viejo es el pequeñito!
¡Qué joven el grandulón!

De lejos pudieran ser
un ratón y un elefante:
de cerca se puede ver
un enano y un gigante...
Van tomados de la mano
como un solo caminante...

Fuente: Delgado S, F. (2012). Un enano y un gigante.

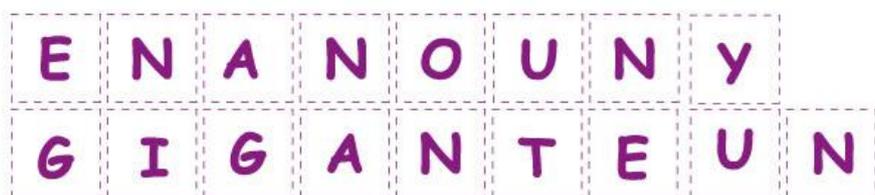
Fuente: <http://pirilam.com.br>



C. APLICACIÓN

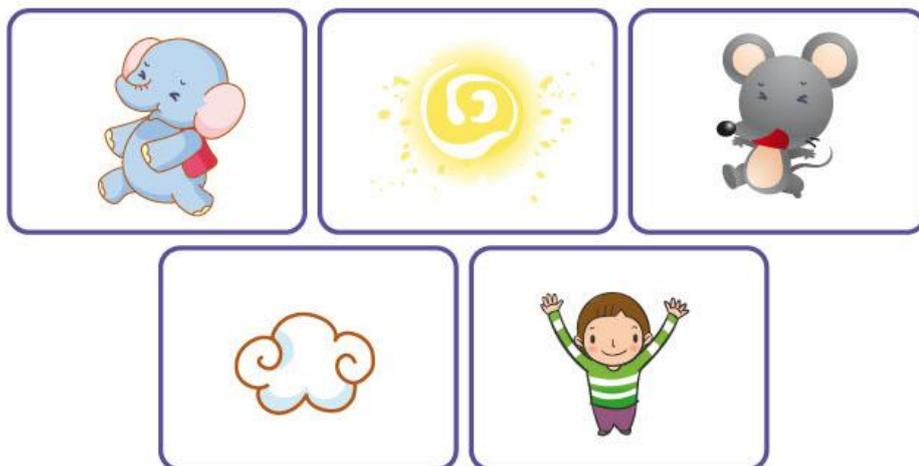
Actividad 1.

- Recorta las letras que encontrarás en la parte inferior de la hoja y arma el nombre del cuento; observando como el que escribirá tu maestra en el pizarrón.



Actividad 2.

- Colocar varios pictogramas del cuento y solicitar a los niños que los observen y recuerden cuál de ellos pertenecen al cuento los vayan enseñando a sus compañeros indicándoles que hacía cada uno de los personajes.
- Preguntar de quien iban acompañados el enano y el gigante y presentar cinco tarjetas de las cuales deberá escoger una.





D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
-Participa con alegría y entusiasmo en el juego de las adivinanzas con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención adivinanzas y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Identifica las respuestas mediante la observación de pictogramas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce personajes y escenas mediante la observación de pictogramas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega formando palabras mediante la observación y ubicación de las letras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



3 TALLER.



EL MEJOR AMIGO DE NICOLÁS.

OBJETIVO: discriminar visualmente características de objetos, letras o palabras para identificar su correcta escritura.

A. MOTIVACIÓN:

Canción: PELUCHIN.



Fuente: www.cafeyak.com

Peluchín, chin, chin, peluchón, chon, chon
Mi perrito chiquitin
Peluchín, chin, chin,
Peluchón, chon, chon, te llevo en mi corazón...
Yo tengo un perrito que se llama Peluchin, chin, chin
Yo tengo un perrito que se llama Peluchin, chin, chin
Y cuando lo acaricio, el se pone muy feliz (bis)
Peluchín, chin, chin, peluchón, chon, chon,
perritochiquitin
Peluchín, chin, chin,
Peluchón, chon, chon, te llevo en mi corazón...

Fuente: <http://www.taringa.net/posts/humor/1311557/Cancion-del-chavo-del-8-para-peluchin.html>





ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Colocar el video de la canción de peluchin y cantar con un títere de perro para que los niños escuchen, observen y las memoricen.
- Formar varios equipos para que jueguen dramatizando la canción utilizando el títere.
- Relatar el cuento, colocando a los niños en el centro del aula para que exista más integración.

B. CUENTO



OSO, EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE.

Me llamo oso y nunca me gustó mi nombre,
si fuera tan grande
y fuerte como un oso,
si fuera tan feroz como un oso...
pero no lo soy
Apenas soy un pequeño y tímido perro salchicha,

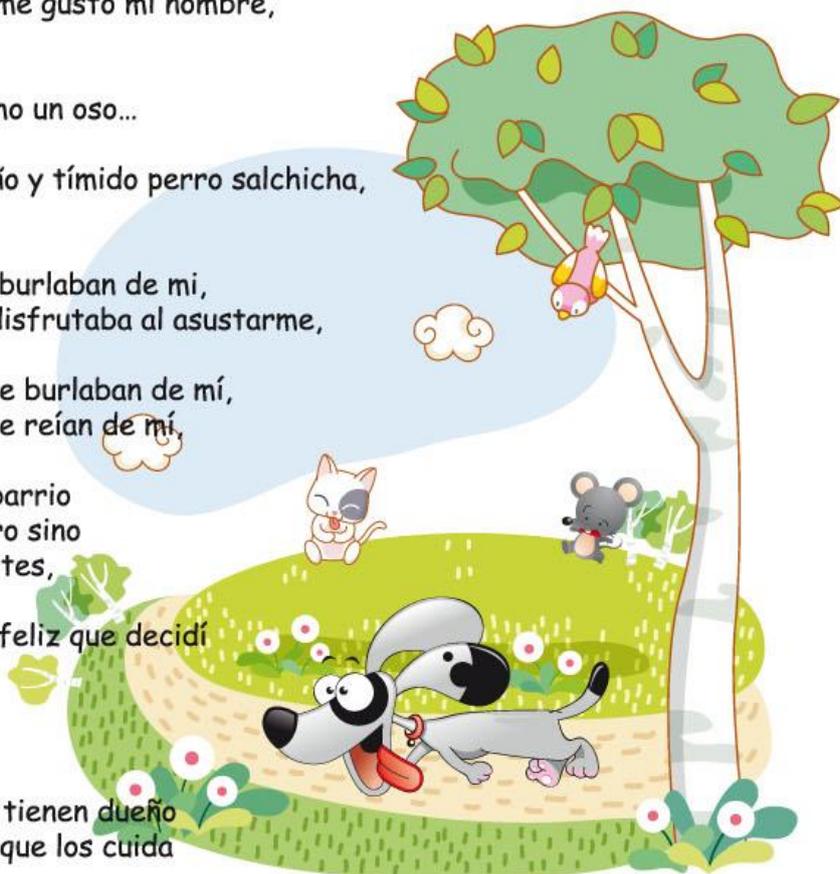
Todos en el barrio se burlaban de mí,
Hasta Hugo, el gato, disfrutaba al asustarme,

También los ratones se burlaban de mí,
También los ratones se reían de mí,

Gritaban por todo el barrio
que yo no era un perro sino
una salchicha con bigotes,

Un día me sentí tan infeliz que decidí
escapar de casa.

_ Ah...es un perro
_ contestó mamá osa
_ Los que son como él tienen dueño
que los quiere mucho, que los cuida
y llena de mimos.



Fuente: www.4vector.com



Mamá osa tenía razón,
Nicolás me quería mucho y nunca
se burlaba de mí.



Fuente: www.vectorizados.com

Me ponía un buzo de lana cuando
hacía frío y me había comprado un
collar con mi nombre en letras rojas.

De vuelta a casa corrí tan rápido
como pude.

Cuando Nicolás abrió la puerta,
me dijo entre lágrimas:
_Oso, ¿dónde te habías metido?
pensé que habías perdido.

Desde entonces, aunque Hugo y los
ratones siguen burlándose de mí, ya no
me importa, porque ahora sé que soy
Oso, el mejor amigo de Nicolás.
y eso es fantástico.

Fuente: Heredia, M. F. (2013). El oso, el mejor amigo del hombre. Alfaguara Infantil, 3-24.

C. APLICACIÓN

Actividad 1.

-  Observa e identifica cual de los dos animales es el personaje principal del cuento y encierralo con un círculo.





- ▶ Observa la oración que tu maestra leerá y está de color azul, busca la que es igual y subráyala.

EL PERRO EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE.

- A. Susanita tiene un ratón.
- B. EL PERRO EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE.
- C. MAMÁ COCINA DELICIOSO PARA ALIMENTARNOS.
- D. Yo cuido a mi mascota.

D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
-Participa moviéndose y cantando alegremente con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega dramatizando canciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce los personajes al observar pictogramas y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Discrimina visualmente letras y palabras comparándolas con sus iguales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



4 TALLER.



BUSCA.....BUSCA Y ENCONTRARÁS...

OBJETIVO: resolver con facilidad laberintos, figuras fondo, siluetas, etc utilizando y desarrollando su percepción visual.

A. MOTIVACIÓN.

Canción: LA CUCARACHA.



La cucaracha, la cucaracha
Ya no puede caminar
Porque le falta, porque no tiene
Una patita para caminar.

Pobre de la Cucaracha
Se queja de corazón
Por no usar ropa planchada
Por la escasez del carbón.

La cucaracha, la cucaracha
Ya no puede caminar
Porque le falta, porque no tiene
Una patita para caminar.

Fuente: miespacioespecial.wordpress.com

Ya murió la cucaracha
Ya la llevan a enterrar
Entre cuatro zopilotes
Y un ratón de sacristán

La cucaracha, la cucaracha
Ya no puede caminar
Porque le falta, porque no tiene
Una patita para caminar.

Fuente: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1220805>



ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Reunir a los niños en el centro del aula y cantar primero la docente 2 o 3 veces repitiendo la canción para que los niños escuchen y la memoricen.
- Enseñar a los niños mediante fotografías las cucarachas para que conozcan de que animalito se trata y lo puedan identificar.
- Relatar el cuento, colocando a los niños en el centro del aula para que exista más integración.



B. CUENTO



LA CUCARACHITA MARTINA.

Martina Fernanda Rosa era una hermosa señorita cucaracha; sus ojos negros brillaban como estrellas, y tenía seis patas muy elegantes

Su familia vivía en la cocina, en las noches Martina bailaba encima de la mesa. Las moscas y las arañas salían a aplaudirla

Los papás de Martina hicieron una lista de animales para que Martina escogiera a su novio. La abuelita pensaba que ninguno de ellos haría feliz a Martina.

En el comedor vivía Rodolfo Kevin Francisco. Él la miraba desde lejos, no se atrevía a hablar con ella. La abuelita sabía que el ratoncito se había enamorado de Martina.

_ Escucha con atención los latidos de tu corazón
_ le dijo la abuelita a Martina. Ella se puso su mejor vestido y se sentó en el balcón a esperar a sus pretendientes

Don perro se sentó debajo del balcón, y ladró:
_ ¡ Martina Fernanda Rosa, quiero que seas mi esposa!



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=EWmvCS0pT9k>

...Comeremos ricos huesos
y te encantará ver cómo me persigo la cola.
_ No me gusta comer huesos ni que te persigas la cola, y mi corazón no hace bum bum bum. No me quiero casar contigo, eres demasiado perro.
_ ¡ Guau, guau, guau!

Don Chanco llegó con la camisa sucia y con la boca llena y gruñó
_ ¡ Martina Fernanda Rosa, quiero que seas mi esposa! Comeremos desperdicios y te encantará jugar en el lodo.



_ No quiero comer desperdicios
ni jugar en el lodo, y mi corazón
no hace bum bum bum;
No me quiero casar contigo,
eres demasiado chancho.
_ Oinc, oinc, oinc



Don Gallo llegó al balcón
mostrando sus espuelas
y sus hermosas plumas y cantó:
_ ¡Martina Fernanda Rosa,
quiero que seas mi esposa!
Comeremos maíz y mi canto
te despertará al amanecer
_ No me gusta comer maíz
ni levantarme temprano,
y mi corazón no hace bum bum bum.
No me quiero casar contigo,
eres demasiado gallo.
_ Quiquiriquí

Don Burro también se quería
casar con Martina. Llegó al balcón,
se puso de rodillas y rebuznó:
_ Martina Fernanda Rosa,
¡quiero que seas mi esposa!
Comeremos rica hierba
en el campo y te gustará dar patadas.

_ No me gusta comer hierbas ni dar
patadas, y mi corazón no hace bum bum
bum. No me quiero casar
contigo, eres demasiado burro.
_ ¡i jo. i jo,

_ Rodolfo Kevin Francisco, eres
guapo y muy ratón. Por ti hace bum bum bum
sin parar, mi corazón.

_ Casémonos, será muy divertido
jugar y bailar contigo.
La cucarachita y el ratón se casaron y tuvie-
ron una gran boda, con muchos invitados
la cucarachita y el ratón fueron muy felices, y
siempre recordaron los consejos de la
abueliota: escuchaban con atención los
latidos del corazón. (González, 2013)



Fuente: www.cafeyak.com

Fuente: González, A. C. (2013). *La cucarachita Martina*. Alfaguara Infantil, 3-24.

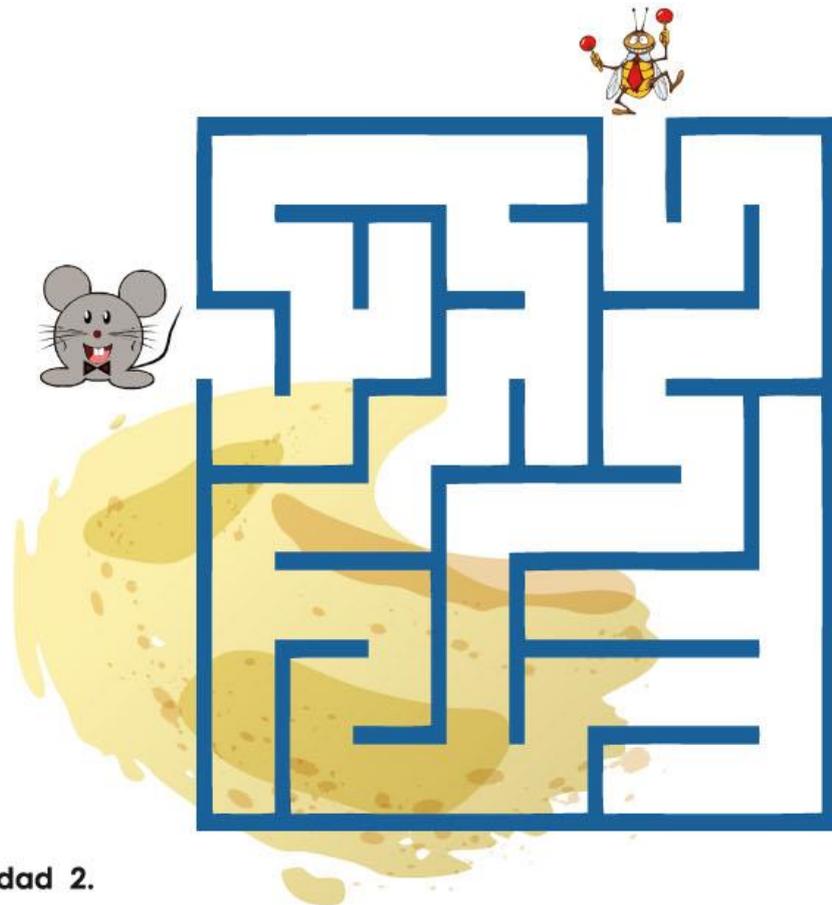




C. APLICACIÓN

Actividad 1.

- Busca el camino correcto y ayuda a la cucarachita a llegar hasta donde el ratón para celebrar su boda.
- Coloca papel trozado de colores por el camino correcto.(niños.)



Actividad 2.

- Observa las palabras de color rojo, buscálas en la parte de abajo y enlaza con sus iguales.

RATÓN

PERRO

CHANCHO

GALLO

BURRO

GALLO

BURRO

RATÓN

PERRO

CHANCHO



🖍️ Observa cada animalito y busca la silueta que le corresponda.



Fuente: www.vectorizados.com

D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	CASI NUNCA NUNCA		
	SIEMPRE		
-Participa moviéndose y cantando alegremente con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega dramatizando canciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce los personajes al observar pictogramas y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Recuenta la historia a sus compañeros utilizando los pictogramas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Discrimina visualmente letras y palabras comparándolas con sus iguales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Resuelve fácilmente laberintos de acuerdo a su edad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Observa e identifica siluetas de varias formas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





UNIDAD III

JUEGOS RECREATIVOS.

Fuente: <http://pirilam.com.br>

UNIDAD III JUEGOS RECREATIVOS.

1

TALLER.



MOVIENDOME APRENDO.

OBJETIVO: Establecer un eslabón recreativo pedagógico a través de la aplicación de diferentes juegos recreativos que posibilite la motivación de los niños a aprender jugando

A. MOTIVACIÓN.

BAILE: EL CIEMPIES.

EL CIEMPIES ES UN BICHO MUY RARO
PARECE UN MONTON DE BICHOS ATADOS
CUANDO LO MIRO PARECE UN TREN
LE CUENTO LAS PATAS Y LLEGO HASTA 100
CIEMPIES (Bis)



Fuente: <http://www.musicafusion.com/letra-cancion-rap-del-ciempies-pinon-fijo.html>
Fuente: www.encuentos.com

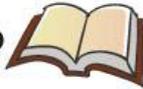


ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Reunir a los niños en el patio y jugar al baile del ciempiés primero la docente 2 o 3 veces repetirá la canción para que los niños escuchen y las memoricen.
- En el patio se pedirá a los niños colocarse uno detrás del otro.
- Al empezar a cantar la canción todos se deberán coger de los hombros e ir cantando y caminando por todo el patio hasta terminar la canción.
- Empezar nuevamente a cantar ahora cogiéndose de la cintura, luego de las rodillas y por último de los tobillos.
- Relatar el cuento, colocando a los niños en el centro del aula para que exista más integración.
- Al terminar el cuento se los llevará nuevamente al patio para realizar la aplicación la cual será un juego recreativo para que los niños desarrollen varias habilidades.



B. CUENTO



MI LIBRITO.

Me siento, me acomodo a la luz
de la ventana y me dispongo a leer.

Abro el libro..
y el libro huele a flores
¿A qué flor?
¿A geranio?
No.
¿A magnolia?
No.
¿A flor de velo de novia?
No.

El libro huele a rosita
de porcelana...o a frutilla.
¡A ver!

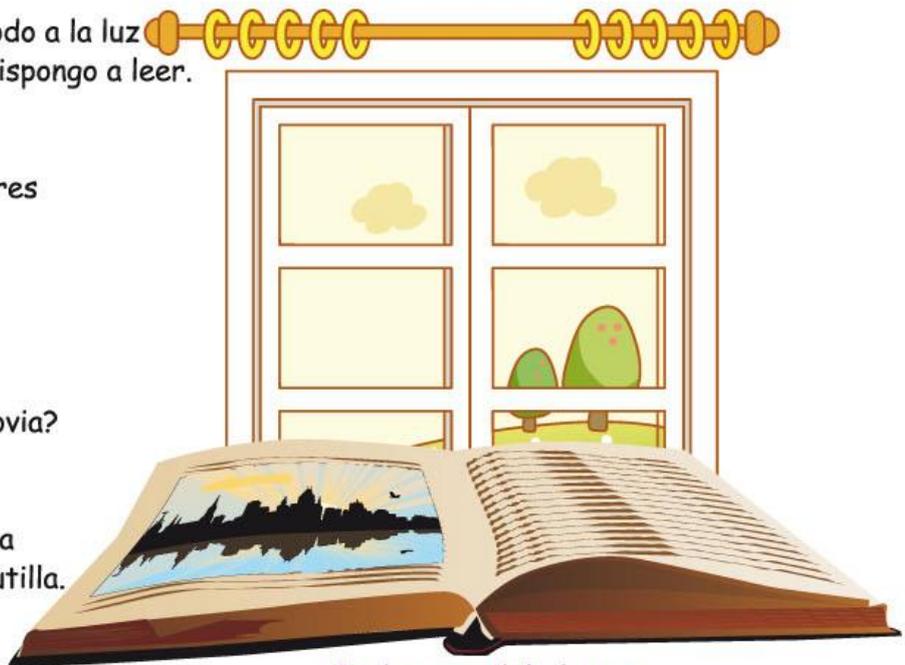
Mi libro tiene sabor a helado de frutilla,
con pedacitos de chocolate y migas
de galleta de trigo
con miel... ¡Sí!

Sus hojas suenan como espigas de trigo
que se mecen al viento;}
como cristales que se rozan...

Y si lo rozo con mis manos,
iaaaau!, sale corriendo un puerco espín,
y un puerco sahíno,
y un monito
y una lora.

Mi libro extiende sus alas de tórtola.
¡Ay!
¡Se escapó mi libro!
¡Vuelve, vuelve!

Te tengo unos granitos de arroz...
Te tengo un poquito de agua...
Te tengo un nido
en mi velador...
Y un escondite secreto en mi corazón.



Fuente: www.vectorizados.com

Fuente: Córdova, S. (2010). *Mi Libro*. Alfaguara Infantil, 3-24.



C. APLICACIÓN

Actividad 1.

LA CARRERA DE LOS GLOBOS.

Inflar muchos globos de varios colores.

En el patio se formara dos equipos, se colocará obstáculos, el punto de salida y de llegada.

Se solicita que cada participante coja un globo.

Se explica que deberá pasar los diferentes obstáculos al llegar a la meta deberá sentarse en el globo y reventarlo.

Cuando se hayan terminado los globos de la cesta se sabrá cual es el ganador.



D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	CASI NUNCA NUNCA		
	SIEMPRE		
-Participa moviéndose y cantando alegremente con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega dramatizando canciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce los personajes al observar pictogramas y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Vence obstáculos hasta llegar a la meta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Se integra, disfruta y aprende de los juegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





TALLER. 2

CHUMBALACACHUMBALA.

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de respuesta motriz adaptada en breves períodos de tiempo y espacio.

A. MOTIVACIÓN.

“EL BAILE DE LOS ESQUELETOS”.

Cuando el reloj marca la una, los esqueletos salen de sus tumbas

Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las dos, los esqueletos se comen el arroz,

Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las tres, los esqueletos caminan al revés

Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las cuatro, los esqueletos miran su retrato

Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las cinco, los esqueletos pegan un brinco

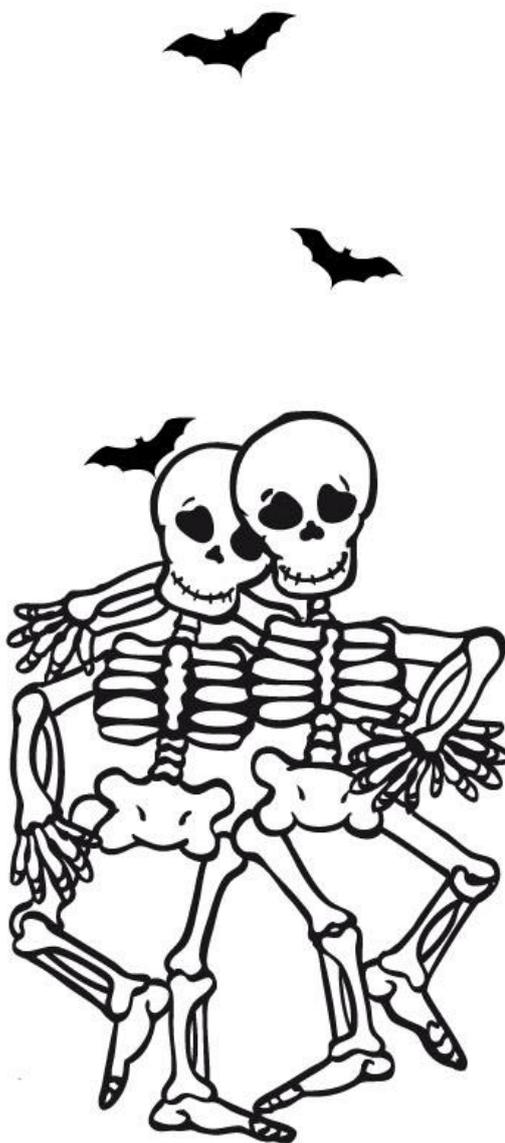
Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las seis, los esqueletos juegan ajedrez

Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las siete, los esqueletos cogen su machete

Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá



Fuente: www.imagui.com



Cuando el reloj marca las ocho, los esqueletos comen un viscocho
Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las nueve, los esqueletos juegan en la nieve
Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las diez, los esqueletos hablan en inglés
Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las once, los esqueletos limpian su coche
Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá

Cuando el reloj marca las doce, los esqueletos pasean en su coche
Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Chumbala, cachumbala, cachumbalá
Cuando el reloj marca la una, los esqueletos vuelven a sus tumba

Fuente: www.vectorizados.com



ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Se llevará a los niños al patio para realizar esta actividad primero la docente cantará 2 o 3 veces realizando los movimientos que corresponden a la letra de la canción para que los niños escuchen y las memoricen.
- Relatar el cuento, colocando a los niños en el centro del aula para que exista más integración.



B. CUENTO



YO TE QUIERO SIEMPRE

Yo te quiero...
cuando estás radiante
como el sol, sonreído y
dulce como la miel
quiero decirte que eres hermoso
y que me gustas mucho

Cuando está enojada y
peleas con el perro, con el
gato y con el ratón...
quiero darte un beso para
que sonrías y preguntarte
por qué está de mal humor.

Cuando está triste y lloras por
todo...
quiero acurrucarte entre
mis brazos y asegurarte que
siempre te voy a querer.

Cuando haces mucho ruido al
jugar
y das vueltas a mi alrededor...
quiero volver a ser niña
y hacer junto a ti una canción.

Cuando dejas tirados los juguetes
por cualquier rincón...
quiero ordenarlos contigo y con-
tarte
un truco para hacerle mejor.

Cuando quieres saber
cómo funcionan los objetos...
quiero compartir tus descubri-
mientos
y luego, juntos, volverlos armar.



Cuando haces un montón de
preguntas porque quieres saber
cosas nuevas...
quiero aprender junto a ti
y decirte que me encanta
tu curiosidad.

¿Quieres que te cuente
un secreto?
Cuando
me enojo y te reclamo,
cuando estoy callada o triste...
te quiero igual que siempre.

Cuando quiero estar solo
cuando estoy preocupado
o de mal genio...
quiero que sepas
que mi amor por ti no cambia.

Te quiero mucho porque eres tú.
porque tu existencia es importante
para mí.

Desde que amanece hasta que
anochece, en nuestra
familia, nos queremos siempre.

Fuente: Bravo, L. (2011). Yo te quiero siempre. Alfaguara Infantil, 3-24.
Fuente: <http://www.freepik.es/>



C. APLICACIÓN

Actividad 1.

CUANDO SEA GRANDE, QUIERO SER.....

- En este juego se explicará a los niños que deberán disfrazarse de lo que les gustaría ser cuando sean grandes y sin dudas será una actividad muy divertida para ellos.
- Se solicitará a los padres con anticipación disfraces, luego se colocará a elección de cada niño para que escoja el que más le agrade y se lo coloque.
- Cada niño imitará el oficio o la profesión que le guste.
- Este juego ayudará a los niños a ser más sociables y participativos.



Fuente: Mónica Freire P.

D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	CASI NUNCA NUNCA		
	SIEMPRE		
-Participa moviéndose y cantando alegremente con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega dramatizando canciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce los personajes al observar pictogramas y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Imita a las personas que le gustaría ser.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Se integra, disfruta y aprende de los juegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





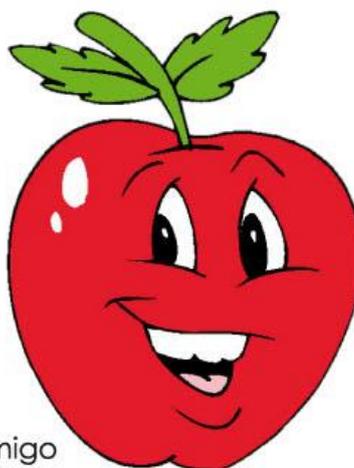
TALLER. 3

CASTILLOS DE FANTASÍA PARA SOÑAR

Objetivo: Desarrollar el sentido kinestésico para lograr un excelente lenguaje corporal incentivando la seguridad en sí mismo.

A. MOTIVACIÓN.

BAILE DE LA MANZANA.



EL BAILE DE LA MANZANA
QUE BONITO ES] bis
Una mano, otra mano un amigo
un hermano.

EL BAILE DE LA MANZANA QUE BONITO ES] bis
Un brazo otro brazo un abrazo.

EL BAILE DE LA MANZANA QUE BONITO ES] bis
Una rodilla otra rodilla, muchas cosquillas.

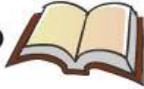
EL BAILE DE LA MANZANA QUE BONITO ES] bis
Un ojo otro ojo muchos piojos.



ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Reunir a los niños en el centro del aula y realizar primero la demostración de la canción con sus correspondientes movimientos.
- Realizar manzanas de fomix para utilizarlas en la canción.
- Relatar el cuento, colocando a los niños en el centro del aula para que exista más integración.

B. CUENTO



EL PRINCIPE ENAMORADO.



Hace mucho tiempo vivía un Príncipe en un enorme casti-
llo, que busca- ba princesa con quien casarse y
t e n e r muchos hijitos.

S u padre el rey hizo el anuncio
que todo el
reino esperaba.

- El día del
cumpleaños del

Príncipe, que será

dentro de catorce días y catorce noches, la muchacha que le haga a mi hijo
el mejor regalo y por tanto el que más le guste a él, la elegirá como esposa
para acabar siendo la reina de este castillo.

La sorpresa fue mayúscula y creó una gran expectación y alegría allá donde
la noticia se escuchaba.

Todas las muchachas del reino, de algunas ciudades del alrededor e incluso
de algunos países extranjeros, se dieron cita el gran día del cumpleaños del
Príncipe.

Los regalos eran espectaculares, joyas, cofres repletos de oro y diaman-
tes, caballos traídos de Arabia, Toneles del mejor vino español y otros
muchos y de los más variados de todo el continente.

Pero el Príncipe se fijó en un regalo que era una simple caja, a decir verdad
era una caja muy bonita de madera, pero lo que más le llamó la atención al
Príncipe fue que la caja estaba abierta y dentro no había nada, estaba com-
pletamente vacía y por supuesto el Príncipe no entendió nada. Hizo llamar a
su mayordomo y le pidió que localizara a la muchacha que se estaba burlan-
do de él y que su regalo había sido nada.

Fuente: <http://pirilam.com.br>



Pocos minutos después el mayordomo se presentó anunciando a la muchacha que no le había hecho ningún regalo y por supuesto el Príncipe le preguntó:

- Me puedes explicar porque te has querido burlar de mí no regalándome nada. Dijo el Príncipe dándole la espalda a la muchacha. Con voz temblorosa la muchacha pudo decir:

- Lo siento Príncipe, pero por el camino me encontré con tanta gente que lo necesitaba más que usted, que lo repartí todo.

- El Príncipe solo escuchando la voz dulce de la muchacha y su grandiosa generosidad, se dio media vuelta, se arrodilló y sin mirarle el rostro dijo:

- No me importa como seas por fuera, porque por dentro he visto que quiero que seas la madre de mis hijos y la reina de mi castillo y mi corazón. ¿Te quieres casar conmigo?

- Ella se arrodilló junto a él y por primera vez se miraron a la cara y descubrieron lo bellos que eran y lo mucho que se amaban.

- Se besaron dulcemente y anunciaron el compromiso. Juntos repartieron todos los regalos del Príncipe y todo el reino lo agradeció. Fueron muy felices y reinaron con sabiduría y justicia, hasta el final de sus días.

Fuente: <http://www.losmejores cuentos.com/cuentos/infantiles479.php>

C. APLICACIÓN

Actividad 1.

- Realizar el castillo de los príncipes enamorados.
Materiales.

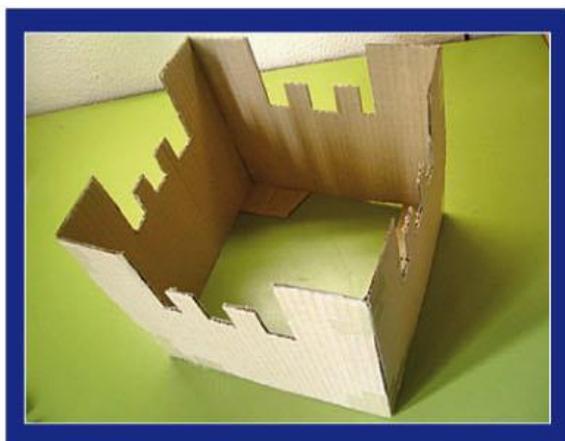
- Caja de cartón recicladas (mejor grande)
- Tijeras
- Cuerda fina
- Acuarelas de colores
- Marcador negro
- Regla
- Lápiz



¿Cómo hacer el castillo de cartón?

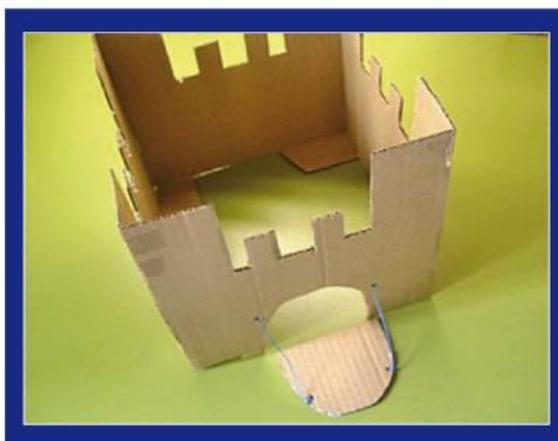
1. Elige una caja de cartón del tamaño que prefieras, de ser grande y cuadrada.

Quita el fondo y la tapa superior, dejando un cuadrado. Marcar cuatro rectángulos iguales, uno en cada cara de la parte superior para que los niños puedan recortarlos para hacer las torres.



2. En los huecos de cada lateral marcar y recortar muescas rectangulares más pequeñas para hacer las almenas del castillo.

3. En la parte inferior de uno de los laterales, dibuja una puerta y recórtala. Con las tijeras o un punzón, haz dos agujeritos en la parte superior del agujero y en el trozo de cartón recortado. Pasa una cuerda fina por cada agujero y átalos para hacer un puente levadizo.





4. Utiliza acuarelas, y marcador negro para dibujar los detalles de tu castillo. ¡Listo para empezar a jugar!



Fuente: <http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/castillo-de-fantasia-con-cajas-de-carton-manualidad-infantil/>

Actividad 2.

- Organización: Desde una línea de salida los participantes realizan un "salto de rana" uno detrás de otro. El primer participante del equipo se para con las puntas de los dedos de los pies en la línea de salida. Realiza un salto lo más lejos posible hacia delante, cayendo sobre ambos pies. Si un participante cae hacia atrás se marca por ejemplo el punto de caída de su mano. El punto de caída a su vez es el punto de partida del segundo saltador del equipo, quien continúa con su salto de rana" desde allí, así sucesivamente. El juego se completa cuando el último miembro del equipo haya saltado y se marca ese punto de caída.

Materiales: Tizas, cinta métrica

Reglas:

La medición se registrará a intervalos en cm.

Gana el equipo que logre la mayor distancia.

Fuente: • Hildegardis Cremé de la Cruz, P. M. (2013). Propuesta de juegos para lograr la motivación de los alumnos hacia las actividades recreativas.



D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
-Participa moviéndose y cantando alegremente con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Juega dramatizando canciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce los personajes al observar pictogramas y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Realiza movimientos corporales de acuerdo a lo que dice la canción,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Se integra, disfruta y aprende de los juegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Disfruta al jugar realizando actividades manuales aplicando varias técnicas grafo plásticas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





TALLER. 4

VOLANDO ALTO APRENDERE .

OBJETIVO: Integrar al grupo incentivando al respeto de reglas impuestas en los juegos y mantener el equilibrio en varios ejercicios corporales.

A. MOTIVACIÓN.

EL TREN DE CHOCOLATE.

Ahí viene el tren de chocolate
cargado con pastel de cacahuete
ahí viene el tren de caramelo
se puede pasear con los abuelos
choco choco choco chaca chaca hace el tren
choco choco choco chaca chaca yo también.



Siempre digo que no hay un tren así
cuando para en la estación del pirulí
ahí viene el tren de chocolate
cargado con pastel de cacahuete
ahí viene el tren de caramelo
se puede pasear con los abuelos
choco choco choco chaca chaca hace el tren
choco choco choco chaca chaca yo también
pero donde gritaré que maravilla
es en la estación de fresas y natillas.

Ahí viene el tren de chocolate
cargado con pastel de cacahuete
ahí viene el tren de caramelo
se puede pasear con los abuelos
choco choco choco chaca chaca hace el tren
choco choco choco chaca chaca yo también
yo del gusto quedo siempre congelado
cuando para en la estación de los helados.

Fuente: <http://www.musicafusion.com/letra-cancion-el-tren-de-chocolate-topo-gigio.html>



ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR A LOS NIÑOS.

- Llevar en trencito a los niños al patio, una vez ahí cantar la canción 2 o 3 veces para que los niños escuchen y las memoricen.
- Mientras cantamos vamos recorriendo el patio con todos los niños en forma de tren.
- Relatar el cuento en el patio para que exista más integración.

B. CUENTO



EL TREN QUE QUERÍA VOLAR.



Había un tren, muy grande y pesado, que pasaba todo el tiempo pensando en volar. Los otros trenes le decían que era imposible, que solo los pájaros y los aviones volaban. Entonces el tren decía ¡Quiero ser un pájaro! ¡Quiero ser un avión!, pero seguía siendo un pesado tren de carga que quería volar.

Hasta que un día, hubo una gran tormenta, la cual destruyó un puente que unía dos cerros, justo cuando se acercaba el tren que quería volar. Frente a él se encontraba el vacío. El maquinista aplicó el freno y saltó a tierra para salvar su vida. En ese momento, el tren que quería volar vió su oportunidad. Desconectó los frenos con un fuerte sacudón y aceleró directo al vacío. Y entonces voló, voló, voló...

Y era tan fuerte su deseo de volar, que se mantuvo en el aire a pesar de su cuerpo de hierro. Y sintió que era un pájaro. Y sintió que era un avión.

Se mantuvo en el aire mientras las nubes, que habían bajado a ver la hazaña, pasaban sonriendo a su lado. Llegó volando al otro lado del barranco y las ruedas tomaron su camino de metal. Desde ese día, el tren que quería volar fue completamente feliz y se olvidó de ser un pájaro o un avión.





Entendió que lo suyo era ser un tren de carga y sonreía cuando alguien decía que para un tren era imposible volar.

Fuente: <http://www.cuentosdeadrian.com/cuentosdeadrian/leer-tren.html>

Fuente: www.vectorizados.com

C. APLICACIÓN

Actividad 1.

▶ LANZALE AL GATO.



Fuente: Mónica Freire P.

Actividad 2.

▶ JUGUEMOS RAYUELA

Dibujar con tizas de colores en el patio una rayuela en forma de tren.



Fuente: www.ludopeques.wordpress.com





D. EVALUACIÓN

ACTIVIDADES	SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
-Participa moviéndose y cantando alegremente con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención canciones y las memoriza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Escucha con atención el cuento, reconoce los personajes al observar pictogramas y menciona a cada uno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Lanza las pelotas con precisión a la figura que corresponde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Se integra, disfruta y aprende de los juegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-Mantiene el equilibrio al jugar la rayuela.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



4.4. OPERATIVIDAD.

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	FECHA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS
Socialización de la Guía de Estrategias Lúdicas "Un cuento cada día"	Proveer a toda la comunidad educativa la Guía de Estrategias Lúdicas "Un cuento cada día", para la iniciación a la lectura.	Ejecución de talleres para la aplicación de la guía de Estrategias Lúdicas "Un cuento cada día"; Motivación, cuento y evaluación.	3 de Marzo de 2014	Lic. Mónica Alexandra Freire Pazmiño	Docentes Estudiantes
Control y seguimiento de la Estrategia de Solución al problema detectado.	Monitorear el cumplimiento de la Propuesta Alternativa.	Reunión con los docentes. Observar el desenvolvimiento de los niños y niñas en la aplicación de la guía.	4 de Marzo de 2014	Lic. Mónica Alexandra Freire Pazmiño	Estudiantes
Evaluación de la Jornada de socialización de la Guía.	Retroalimentar la jornada de socialización de la Guía.	Valorar a los estudiantes en el antes y después de la aplicación de la guía.	5 de Marzo de 2014	Lic. Mónica Alexandra Freire Pazmiño	Docentes Estudiantes
Tabulación de resultados	Cuantificar el beneficio de la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas.	Construcción de cuadros estadísticos. Tabulación de datos Organización de los gráficos. Análisis e interpretación de los mismos.	6 de Marzo de 2014	Lic. Mónica Alexandra Freire Pazmiño	Estudiantes Investigador

Figura 1. Operatividad
FUENTE: Operatividad
ELABORADO POR: Mónica Alexandra Freire Pazmiño



5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

5.1. BIBLIOGRAFÍA.

- Beltrán Llerena, J. &. (1995). Psicología de la Educación. España: Boixareu Universitaria.
- Córdova, S. (2010). Mi Libro. Alfaguara Infantil, 3-24.
- Cornejo, E. (2012). Porque existes tú. Alfaguara Infantil, 3-24.
- Delgado S, F. (2012). Un enano y un gigante. Alfaguara Infantil 5.º Impresión, 1-24.
- Guiainfantil.com. (2013). Guiainfantil.com. Obtenido de Cinco ratoncitos. Canciones infantiles:
- Heredia, M. F. (2013). El oso, el mejor amigo del hombre. Alfaguara Infantil, 3-24.
- Hildegardis Cremé de la Cruz, P. M. (2013). Propuesta de juegos para lograr la motivación de los alumnos hacia las actividades recreativas. EFdeportes.com.revista digital, 1.
- Perich, D. (1 de Enero de 2013). Los instrumentos musicales.
- Williams, R. (2013). Ángel de mi guarda. ALFAGUARA INFANTIL, 1-16.





5.2. WEBGRAFÍA

- Academia.edu. (2014). Juegos recreativos educacion fisica. Obtenido de Conociendo a mis compañeras:
http://www.academia.edu/8382693/Juegos_recreativos_educacion_fisica
- Adrián., C. d. (S/f). Cuentos de Adrián. Obtenido de El tren que quería volar:
<http://www.cuentosdeadrian.com/cuentosdeadrian/leer-tren.html>
- ASPAS, M. (15 de Mayo de 2014). ASPAS Lee habla comunica. Obtenido de Nuevo material: memoria secuencial auditiva:
<http://www.aspasleehabla.com/nuevo-material-memoria-secuencial-auditiva/>
- Avanzada, I. d. (3 de Septiembre de 2011). ¿Qué es exactamente la memoria visual? Obtenido de <http://oftalmologia-avanzada.blogspot.com/2011/09/memoria-visual-que-es-la-memoria.html>
- Bittelman, R. (05 de Septiembre de 2013). mejorar tu visión, mejorar la vida. Obtenido de ¿Qué es la memoria visual?:
<http://www.saludalavista.com/2013/09/que-es-la-memoria-visual/>
- Benages, J. (19 de Enero de 2009). Cuentos cortos infantiles. Obtenido de El Príncipe enamorado.:
<http://www.losmejorescuentos.com/cuentos/infantiles479.php>
- Blogger. (20 de Mayo de 2014). La música en educación infantil. Obtenido de "El marinero baila":
http://aprendemusicaeninfantil.blogspot.com/2014/05/el-marinero-baila_20.html
- Bravo, L. (2011). Yo te quiero siempre. Alfaguara Infantil, 3-24.
- Canciones Infantiles.com. (s.f.). Obtenido de http://pacomova.eresmas.net/paginas/canciones%20infantiles/baquito_chiquitito.htm
- EducaciónInicial.com. (2010). EducaciónInicial.com. Obtenido de Panchito, el pajarito que quería volar:
<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2000/2035.ASP>
- Emon, D. (17 de Mayo de 2008). El país de los cuentos. Obtenido de Cuentos infantiles: <http://tales.land/es/page/35/esqueleto>., A. m. (2010). Proyecto de innovación en psicomotricidad. Obtenido de Las partes del cuerpo:
<http://amoverelesqueleto.webnode.es/products/las-partes-del-cuerpo/esqueleto>., A. m. (2010). Proyecto de innovación en psicomotricidad. Obtenido de Paquito el payaso, baila, baila, baila:
<http://amoverelesqueleto.webnode.es/products/paquito-el-payaso-baila-baila-baila/esqueleto>., A. m. (2010). Proyecto de innovación en psicomotricidad. Obtenido de Bailar con el globo:
<http://amoverelesqueleto.webnode.es/products/bailar-con-el-globo/>



- Fijo, P. (s.f.). Rap del ciempies. Obtenido de Música Fusión: <http://www.musicafusion.com/letra-cancion-rap-del-ciempies-pinon-fijo.html>
- Filastrocche.it. (s.f.). La mar estaba salada. Obtenido de <http://www.filastrocche.it/nostalgici/spagnolo/salada.htm>
- Fusión., M. (2014). El tren de chocolate. Obtenido de Topo Gigio: <http://www.musicafusion.com/letra-cancion-el-tren-de-chocolate-topo-gigio.html>
- GOEAR. (2006). EL REY U - EDELVIVES. Obtenido de El Rey U: <http://www.goeat.com/lyrics/46859/el-rey-u-edelvives-letrilandia>
- Gómez Bolaños, R. (S/f.). Cancion del chavo del 8 para peluchin. Obtenido de Peluchin: <http://www.taringa.net/posts/humor/1311557/Cancion-del-chavo-del-8-para-peluchin.html>
- González, A. C. (2013). La cucarachita Martina. Alfaguara Infantil, 3-24.
- Guía infantil.com. (2013). Castillo de fantasía con cajas de cartón, manualidad infantil. Obtenido de <http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/castillo-de-fantasia-con-cajas-de-carton-manualidad-infantil/>
http://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/cinco_ra_toncitos.htm
- Hoycinema. (21 de 07 de 2007). Letras de canciones populares infantiles. Obtenido de Canciones infantiles: <http://blogs.hoycinema.com/barbie/2007/07/21/letras-canciones-infantiles-populares/>
- Ibarra, M. (16 de Octubre de 2010). Cuentos cortos infantiles. Obtenido de La fiesta de las vocales: <http://www.losmejores cuentos.com/cuentos/infantiles814.php>
- Infantil.com, G. (2013). Danza de las vocales: canciones infantiles. Obtenido de Letra de la canción danza de las vocales: http://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/danza_vocales.htm
- Infantil.NET., C. (2014). Cuidado Infantil. NET. Obtenido de Ejercicios de memoria visual para niños: <http://cuidado infantil.net/ejercicios-de-memoria-visual-para-ninos.html>
- Infantiles.com., C. (27 de Octubre de 2014). Cuentos cortos infantiles. Obtenido de La princesa Ana y el príncipe Fran: <http://www.cuentosinfantilescortos.net/cuento-la-princesa-ana-y-el-principe-fran/>
- Infantiles.net., C. (S/f.). Cuentos Infantiles.net. Obtenido de El zorro glorón: <http://www.cuentosinfantiles.net/cuentos-el-zorro-gloton.html>
- Inicial.com., E. (2010). Canciones recreativas. Obtenido de La gatita Carlota: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/4000/4036.asp>



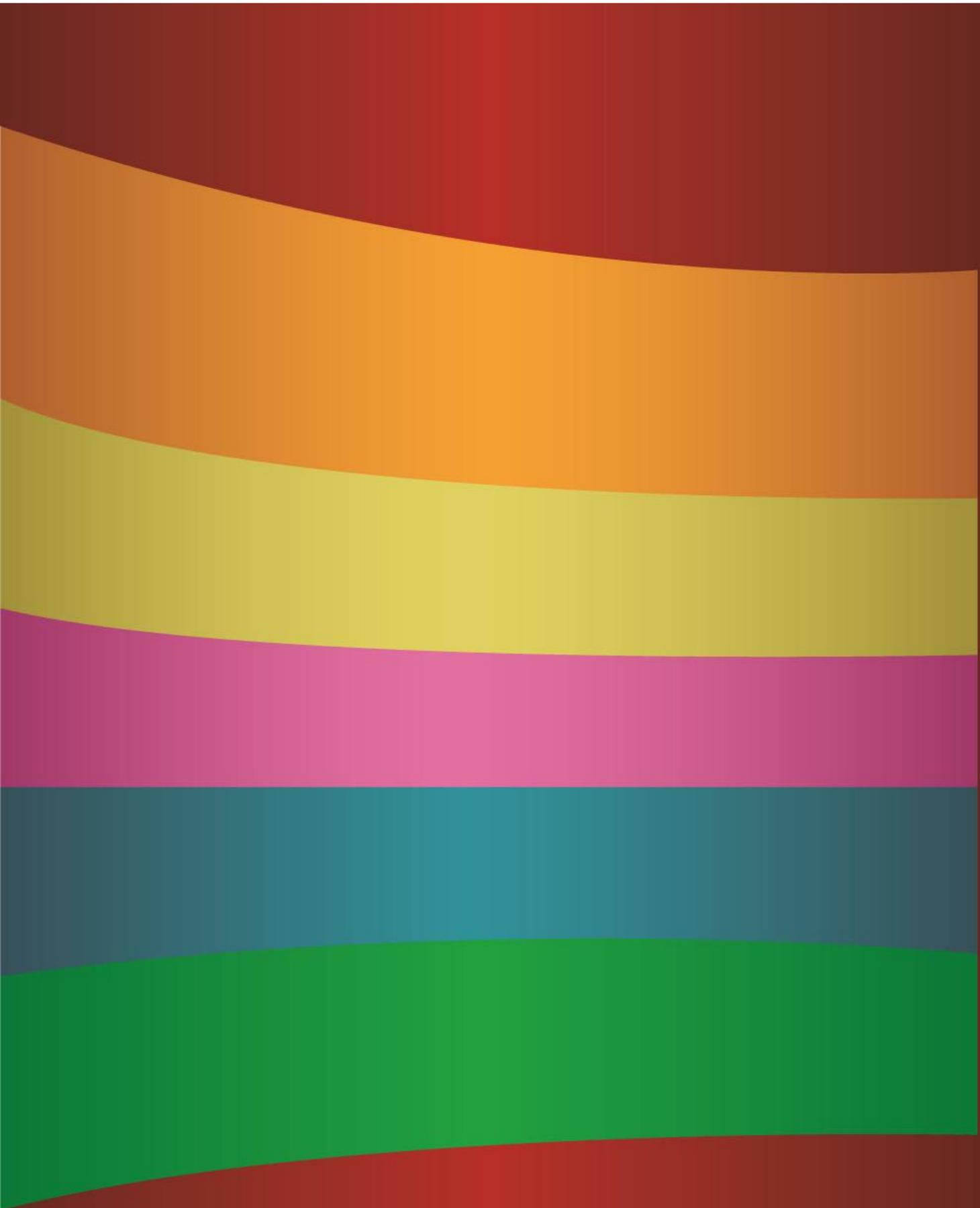


- Innatia. (2014). Luminosity. Obtenido de Ejercicios de memoria visual: <http://crecimiento-personal.innatia.com/c-metodos-tecnicas-estudio/a-ejercicios-memoria-visual.html>
- Innatia. (2014). Trucos para memorizar. Obtenido de Consejos prácticos para agilizar la memoria: <http://crecimiento-personal.innatia.com/c-metodos-tecnicas-estudio/a-trucos-para-memorizar.html>
- Key, S. (26 de Mayo de 2013). 7 nuevas tendencias de consumo. Obtenido de 3 juegos para ser más creativos: <http://www.soyentrepreneur.com/25240-3-juegos-para-ser-mas-creativo.html>
- La animación, S. (11 de Enero de 2007). Recursos para animación sociocultural, gestión de grupos y liderazgo grupal. Obtenido de Juegos de creatividad: <https://animacionsociocultural.wordpress.com/2007/01/11/juegos-de-creatividad/>
- Morales Rocha, Y. (12 de Mayo de 2010). Juguenos con las letras. Obtenido de El abecedario: <http://es.slideshare.net/Yulitzamoralesrocha/el-abecedario11>
- Muria, J. (04 de Febrero de 2000). Juegos de fuerza. Obtenido de Lo más nuevo-Índice: <http://www.jorgemuria.com/ociomasters/juegosdefuerza.htm>
- Música.com. (2014). Viejas canciones infantiles. Obtenido de La cucaracha: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1220805>
- Música.com. (s.f.). MUSICA.COM > V > Viejas Canciones Infantiles >. Obtenido de Carabí Hurí Carabí Hurá: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=853895> niños., L. p. (s.f.). Obtenido de https://www.google.com.ec/search?q=laberintos+para+ni%C3%B1os&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=nQG3VL6BH4S4ggT3plPoDg&ved=0CB0QsAQ#imgdii=_&imgsrc=lwRHb_ud9FjerM%253A%3B2glr0t2_VFN5PM%3Bhttp%253A%252F%252Fh3.ggpht.com%252F_CeMNFd5tzc%252F53rjr3gNKkl%25
- PEKEGIFS.COM. (14 de Octubre de 2014). Cuentos cortos. Obtenido de La media luna: <http://www.pekegifs.com/>
- Pérez Manzano, M. (S/f). JUAN Y LAS SEMILLAS MÁGICAS. Obtenido de <http://pacomova.eresmas.net/pictogramas/cuentojuan.htm>
- Quintero Medina, J. (12 de Junio de 2014). Armandó figuritas. Obtenido de <http://es.slideshare.net/jessikquinteromedina/planeacin-35397750>
- Quintero, N. (S/f). Fonema m. Obtenido de las prendas de vestir: <http://es.scribd.com/doc/44758477/fonema-m#scribd>
- Recreativos., J. (30 de Enero de 2012). Juegos recreativos. Obtenido de Juegos recreativos de todo tipo: <http://juegosrecrea.blogspot.com/>
- Recreativos., J. (16 de Enero de 2012). Juegos recreativos de todo tipo. Obtenido de Lista de adivinanzas: <http://juegosrecrea.blogspot.com/>



- Romero Futsal, R. (11 de Diciembre de 2011). El entrenamiento a través del juego (1). Obtenido de La cadena: <http://rafaromerofutsal.blogspot.com/2011/12/el-entrenamiento-traves-del-juego-1.html>
- Romero Sánchez, R. (11 de Diciembre de 2011). RafaRomero-Futsal. Obtenido de EL ENTRENAMIENTO A TRAVÉS DEL JUEGO (1): <http://rafaromerofutsal.blogspot.com/2011/12/el-entrenamiento-traves-del-juego-1.html>
- Ruíz, T. (15 de Febrero de 2013). Padres en la escuela. Obtenido de Canciones para primero de primaria: <http://www.padresenlaescuela.com/canciones-para-primero-de-primaria/>
- Sacristan, P. P. (8 de Septiembre de 2010). Cuentos para dormir. Obtenido de La trompeta de la alegría: <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-trompeta-de-la-alegria>
- Sacristán, P. P. (S/f). www.rinconmaestro.es. Obtenido de El gran palacio de la mentira: <http://www.rinconmaestro.es/tutoria/cuentos/cuentos24.pdf>
- Slideshare. (07 de Junio de 2011). Procesos de lectoescritura. Obtenido de Procesos de lectoescritura en preescolar: <http://es.slideshare.net/ennovy81/procesos-de-lecto-escritura-en-preescolar>
- temprana., U. t. (6 de Febrero de 2013). Actividades para incrementar la memoria visual y secuencial-visual. Obtenido de Memoria Visual: <http://unaterapeutatemprana.blogspot.com/2013/02/actividades-para-incrementar-la-memoria.html>





UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

