

GUÍA DIDÁCTICA

4

años

LENGUA

EDUCACIÓN INFANTIL

Ll. Segarra, L. Femenia, D. Verdiell



EDITORIAL TEIDE

La reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público quedan rigurosamente prohibidas sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, salvo excepción prevista por la ley, y estarán sometidas a las sanciones establecidas en esta. Diríjase a CEDRO (www.conlicencia.com) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Esta obra ha sido impresa sobre papel ecológico y 100% reciclable.

Autores

Ll. Segarra, L. Femenia, D. Verdiell

Realización técnica

Punt i Coma - Treballs editorials S. L.

Primera edición, 2017

© Editorial Teide S. A. 2017
Viladomat, 291 - 08029 Barcelona
info@editorialteide.com
www.editorialteide.com

ISBN: 978-84-307-2811-4

Depósito legal:

Impreso en Edugraf, S. L. - Diputació, 339 - 08009 Barcelona

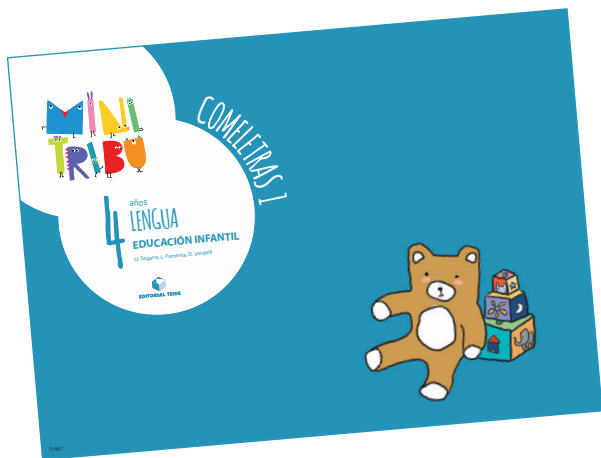
Lengua

4 años



Índice

Introducción	4
Comeletras 1	11
Comeletras 2	39
Comeletras 3	69
Grafismos	97



Introducción al material Minitribu



Esta propuesta ofrece a los docentes una forma abierta de desarrollar el proceso de aprendizaje en la Educación Infantil, a partir de las actividades sugeridas en los cuadernos y en la guía didáctica.

Creemos que los protagonistas de un proceso de aprendizaje han de ser los propios alumnos, pero el papel del docente es también fundamental. Es necesario que el profesorado tenga suficiente autonomía para desarrollar el proceso didáctico que habrá de seguir durante toda esta etapa educativa. Por ello, como autores de este material, nos parece que debemos proponer ofertas didácticas múltiples y variadas.

Somos conscientes de que la metodología utilizada en esta etapa educativa debe ser abierta y personal, y que un libro no puede canalizar todo el proceso metodológico ni tampoco el desarrollo cognitivo de niños y niñas de tres a cinco años. Por ese motivo, nuestra propuesta permite al profesorado diseñar una actividad de aprendizaje y utilizar las distintas propuestas de actividades de los cuadernos para organizar y complementar la actividad en el orden que desee. De este modo, los educadores podrán escoger algunas de las actividades que se ofrecen en el material –o todas– y complementarlas con otras propuestas curriculares personales fruto de su experiencia educativa.

Nuestra intención es, pues, ofrecer un material abierto que se pueda utilizar tanto en centros que trabajan de forma globalizada como en los que trabajan por proyectos, talleres, espacios o ambientes.

Introducción a las matemáticas

En esta propuesta no es necesario trabajar las páginas de los tres cuadernos (tres años) o cuatro cuadernos (cuatro y cinco años) siguiendo un orden establecido; al contrario, este material permite repartir las páginas según el criterio organizativo que cada docente considere más adecuado. De este modo, podrá diseñar la propuesta educativa que seguirá.

Las actividades de matemáticas se organizan en tres cuadernos temáticos:

Investigamos los números (números, cantidad y operaciones).

El método de cálculo utilizado a partir de los tres años, que hemos llamado Quinzet-Derivi, está basado en una metodología global. Propone una nueva versión didáctica de la noción de cantidad y ofrece una propuesta operacional y algorítmica.

Observamos el entorno (geometría y medida)

Nuestra propuesta para exploración del espacio y práctica de la medida se basa en la observación del entorno cercano. Los niños y niñas empiezan a estudiar los objetos reales que tienen a su alrededor, observando cómo son, identificándolos y, posteriormente, los representan.

Jugamos a pensar (resolución de problemas)

Una parte fundamental del método es proponer a los alumnos situaciones para la exploración. El objetivo es capacitarlos en la elaboración de estrategias iniciales de resolución de problemas a partir del juego para llegar a concebir otras, más elaboradas, a lo largo del aprendizaje.

Material para el trabajo del trazo numérico y el dibujo

Una característica de este material es la separación de las grafías numéricas de las nociones de cantidad. Pensamos que son dos realidades que, si bien están relacionadas, a menudo se confunden.

Introducción a la lengua

Los cuadernos **Comeletras** son una propuesta de aprendizaje lúdica para conocer el mundo de las letras. La propuesta se basa en el recurso más valioso que tienen los niños para relacionarse con su entorno: el juego. Este material les invita a jugar con las letras a lo largo del curso, y ofrece numerosas y variadas propuestas que despiertan la curiosidad por descubrir y averiguar aquello que ven escrito, y que suscitan el interés por nuevos descubrimientos y por ser los protagonistas de sus aprendizajes.

Además de trabajar las letras a partir de lo que tienen en su entorno, también hemos querido centrarnos en el mundo de los cuentos, ya que a través de ellos los niños sueñan, viajan, imaginan y comparten las aventuras de los personajes.

Creemos en la importancia de la conciencia fonológica y por eso en este material se proponen muchos juegos para que los alumnos piensen, observen y manipulen los sonidos individuales que hay en las palabras: sonidos iniciales y finales, rimas, palabras escondidas, palabras gemelas... Recomendamos, sin embargo, que antes de realizar las actividades, se lleve a cabo un trabajo inicial en el aula con los juegos que detallamos al dorso de cada página. De este modo, cada niño o niña realizará la actividad con seguridad y confianza, y de manera autónoma.

Este material también incorpora cuadernos de grafismos, que ofrecen ideas y actividades motivadoras para trabajar el trazo desde una perspectiva divertida, libre y creativa, para que niños y niñas den un significado emocional a cada línea, a cada trazo, a cada producción. Se proponen diferentes tipos de trazo que ayudarán a adquirir destreza oculomanual y a reforzarla.

En definitiva, en los cuadernos *Comeletras* se evitan las actividades repetitivas y mecánicas para disfrutar descubriendo un mundo tan fascinante y abierto como el de las letras.

Introducción a la plástica

En sus producciones plásticas, los niños y niñas expresan lo que sienten respecto al mundo que los rodea, muy distinto a lo que vemos los adultos. Por eso debemos intentar que se sientan seguros para afrontar cualquier problema que se derive de sus experiencias. Se identifican estrechamente con sus dibujos y se sienten independientes para explorar y experimentar con toda la variedad de materiales. Su arte está en un estado de cambio constante y no tienen miedo de equivocarse ni les preocupa el éxito, tan solo manifiestan lo que sienten. La experiencia artística es realmente suya.

El cuaderno que presentamos propone varias actividades en las cuales el niño o niña experimentará, descubrirá, creará e interpretará varias maneras de vivir el arte. La experiencia con los colores, con las formas, con objetos de la naturaleza, con materiales reciclados, con diferentes texturas y técnicas... los llevará a crear arte.

Se trata de un material lúdico y motivador con el que cada actividad se convierte en una aventura, un material que considera la experimentación como la herramienta de descubrimiento y aprendizaje más significativa para los niños.

Introducción al descubrimiento del entorno

En la etapa de Educación Infantil, los niños y niñas sienten curiosidad por conocer todo aquello que los rodea. Por eso hemos buscado temas próximos, motivadores, divertidos, dinámicos y que los animen a investigar y descubrir elementos de su entorno natural y social.

En la elección de las temáticas también hemos tenido en cuenta la importancia del cuerpo y las emociones en toda la etapa de Educación Infantil, proponiendo un trabajo lineal desde los tres años hasta los cinco: el cuerpo, el cuerpo por dentro, las emociones y cómo cuidamos nuestro cuerpo con los alimentos.

Los niños deben tener un papel activo en todo momento para sentirse motivados y con ganas de conocer aspectos nuevos y apasionantes. Por lo tanto, es importante presentar los proyectos de manera atractiva e innovadora, y por eso recomendamos, antes de hacer las actividades, poner en práctica las propuestas que se explican al dorso de las páginas y en la guía.

Y, sobre todo, no olvidar los ingredientes esenciales para que el proyecto sea toda una aventura de aprendizaje: sonreír, ganas de pasarlo bien, mucha energía positiva y muchas ganas de aprender jugando.

¿Estáis preparados? ¡Pues manos a la obra, y que empiece la aventura!

El material del área de Lengua reúne un conjunto de propuestas para trabajar las capacidades propias del área de Comunicación y lenguajes en torno a:

- la escucha, observación y participación activa en situaciones de comunicación;
- las estrategias de comprensión y expresión oral;
- el descubrimiento de las relaciones entre texto oral y escrito;
- el trabajo sistemático de las habilidades lingüísticas a partir de cuentos populares.

3 AÑOS

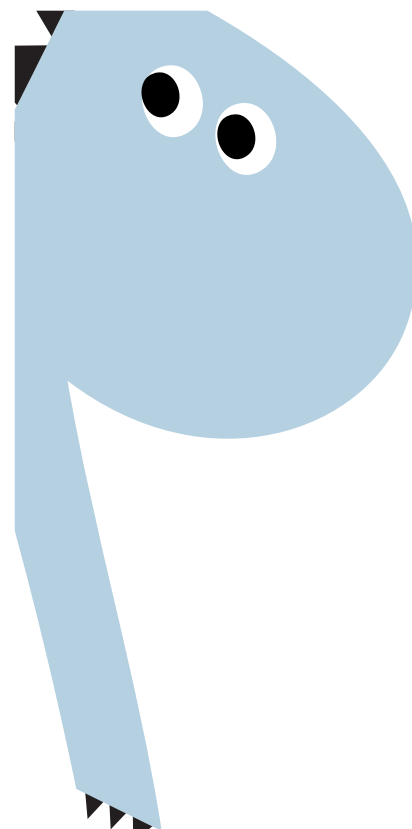
- Una carpeta con dos cuadernos y tres cuentos:
 - *Comeletras 1*
 - *Comeletras 2*
 - Cuentos populares: *Garbancito*, *Caperucita Roja* y *Ricitos de Oro*
- Cuaderno de *Grafismos*
- Guía didáctica
- Fichas descargables

4 AÑOS

- Una carpeta con tres cuadernos y tres cuentos:
 - *Comeletras 1*
 - *Comeletras 2*
 - *Comeletras 3*
 - Cuentos populares: *La liebre y la tortuga*, *Pinocho* y *El aprendiz de brujo*
- Cuaderno de *Grafismos*
- Guía didáctica
- Fichas descargables

5 AÑOS

- Una carpeta con tres cuadernos y tres cuentos:
 - *Comeletras 1*
 - *Comeletras 2*
 - *Comeletras 3*
 - Cuentos populares: *Los siete cabritillos y el lobo*, *Los músicos de Bremen* y *Los duendes zapateros*
- Cuaderno de *Grafismos*
- Guía didáctica
- Fichas descargables



MATERIAL MANIPULATIVO DE AULA

El material manipulativo de aula de Lengua se presenta en tres **maletas**, una para cada curso.

Dentro de cada maleta, hay varias **carpetas** con el siguiente contenido:

MALETA 3 AÑOS	MALETA 4 AÑOS	MALETA 5 AÑOS
<ul style="list-style-type: none">• Letras de componer (letra de palo)• Vocabulario (tarjetas con letras, palabras e imágenes)• Cuentos populares (imágenes, vocabulario y láminas)	<ul style="list-style-type: none">• Letras de componer (letra de palo)• Vocabulario (tarjetas con letras, palabras e imágenes)• Cuentos populares (imágenes, vocabulario y láminas)• Juego <i>El rápido</i>	<ul style="list-style-type: none">• Letras de componer (letra de palo, ligada y de imprenta)• Vocabulario (tarjetas con letras, palabras e imágenes)• Cuentos populares (imágenes, vocabulario y láminas)• Juego <i>El encadenado</i>• Letras de trazo

CARPETA *Letras de componer*: tarjetas de todas las letras del abecedario con letra de palo, ligada o de imprenta (según el curso) para trabajar la composición de palabras de forma libre y autónoma. Las letras de color rojo permiten reforzar la letra inicial, de forma coherente con las páginas de los cuadernos *Comeletras*. El maestro o maestra las puede utilizar para crear modelos, para que los alumnos compongan palabras, etc.

CARPETA *Vocabulario*: tarjetas para cada una de las letras del abecedario, tarjetas con dos imágenes de cada letra y tarjetas con las palabras correspondientes a estas en letra de palo, ligada o de imprenta (según el curso). Permiten realizar múltiples actividades de relación o correspondencia entre imágenes, letras y palabras.

CARPETA *Cuentos populares*: tarjetas con los nombres de los personajes, títulos, imágenes y láminas de los paisajes de los cuentos populares que se trabajan en los cuadernos. Permiten realizar actividades de correspondencia entre palabras e imágenes, agrupar imágenes de un mismo cuento, buscar imágenes según la letra inicial de la palabra correspondiente, etc.

CARPETA *El rápido*: incluye un juego de atención visual formado por un tablero con ciento cuarenta y cuatro fotografías, y unos cartoncillos con cada una de estas imágenes. El docente pondrá en una caja o bolsita todas las imágenes para ir extrayéndolas de forma aleatoria y mostrarlas a los alumnos. Ellos tendrán que buscarlas en el tablero y señalarlas con el dedo una vez localizadas. Se puede jugar en pequeño grupo en algún rincón de la clase, o también en gran grupo, proyectando el tablero en la pizarra digital.

CARPETA *El encadenado*: la finalidad de este juego es formar o componer palabras en dirección vertical u horizontal tratando de enlazar unas con otras. Hay diferentes opciones de juego; el docente determinará las normas: se puede jugar teniendo en cuenta la puntuación de cada letra, formar palabras largas o cortas, componer los nombres de niños y niñas de la clase, componer palabras según campos semánticos, etc.

CARPETA *Letras de trazo*: tarjetas de cada letra del abecedario con letra ligada en las que se marca la dirección del trazo. Se pueden colgar en la pared del aula para tenerlas como modelo, o bien se pueden utilizar para que el alumno o alumna trace las letras con el dedo y refuerce así la grafomotricidad.

RECURSOS DIGITALES

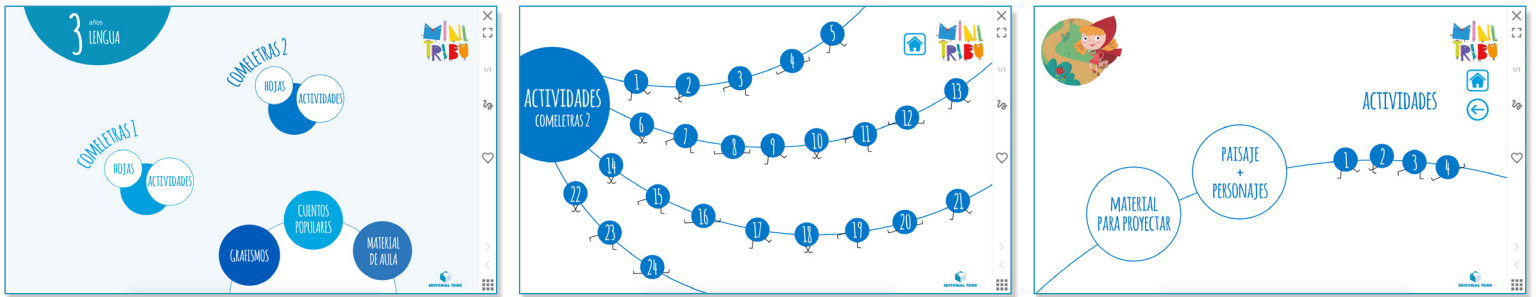
El material *Minitribu* tiene una amplia oferta de recursos digitales. Estos recursos se encuentran en una plataforma virtual a la que se accede a través de las credenciales que se facilitarán a cada centro.

Los recursos digitales incluyen material proyectable para la pizarra digital interactiva o PDI y también una amplia gama de actividades interactivas adaptadas al grado de dificultad de cada nivel.

Recursos digitales del área de LENGUA

Todas las páginas de los cuadernos están disponibles en versión digital para ser proyectadas en una PDI y disponen de actividades interactivas que sirven para reforzar el trabajo propio de Lengua.

- Índices para acceder a las hojas, actividades y material complementario digital.



- Veinticuatro hojas proyectables para PDI de los cuadernos *Comeletras* + actividades interactivas.



Hojas proyectables para PDI de los cuadernos *Comeletras*.

Actividades interactivas.

- Veinticuatro hojas proyectables para PDI del cuaderno *Grafismos*. Este material permite trabajar el trazo con la pizarra digital mediante las herramientas de dibujo.

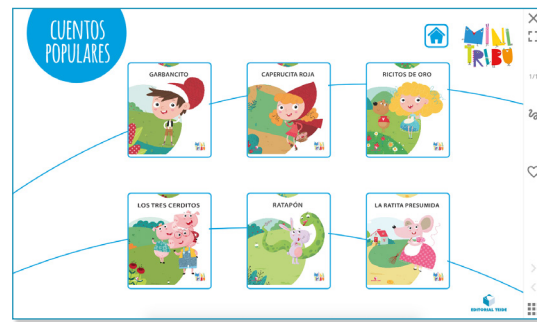


Hojas proyectables de los cuadernos de *Grafismos*.

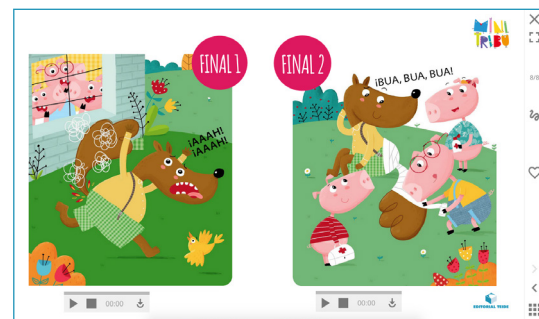
Herramientas de dibujo para trabajar y reforzar el trazo.

- Seis cuentos populares grabados y disponibles en formato digital:

3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Garbancito</i> • <i>Caperucita Roja</i> • <i>Ricitos de Oro</i> • <i>Los tres cerditos</i> • <i>Ratapón</i> • <i>La ratita presumida</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La liebre y la tortuga</i> • <i>Pinocho</i> • <i>El aprendiz de brujo</i> • <i>La princesa y guisante</i> • <i>El pequeño abeto</i> • <i>El pececillo de oro</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Los siete cabritillos y el lobo</i> • <i>Los músicos de Bremen</i> • <i>Los duendes zapateros</i> • <i>El patito feo</i> • <i>El flautista de Hamelín</i> • <i>El gato con botas</i>



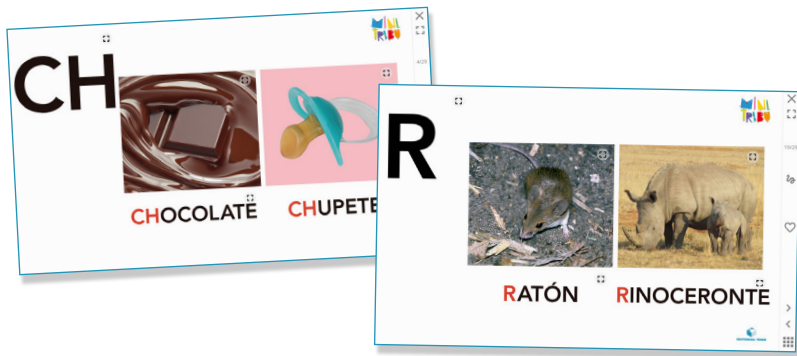
Audios descargables para guardarlos y reproducirlos.



Los cuentos tienen dos finales que despiertan la curiosidad e imaginación de los alumnos.

- Material de aula proyectable para PDI con actividades interactivas complementarias. Incluye propuestas para trabajar el vocabulario, los cuentos populares, el trazo, las emociones...

3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario • Cuentos populares • Las emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario • Cuentos populares • <i>El rápido</i> • Las emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario • Cuentos populares • Letras de trazo • Las emociones



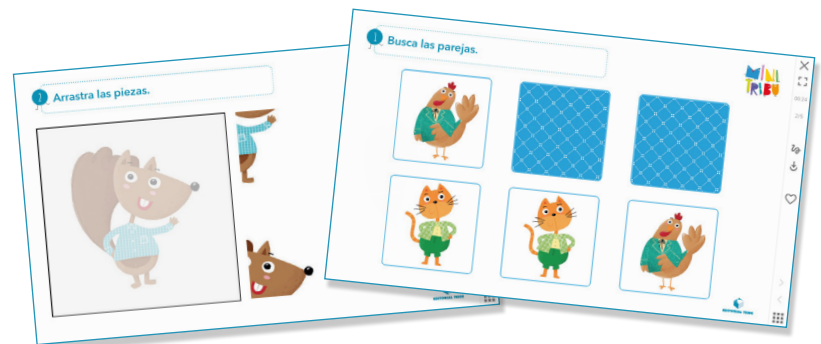
Material proyectable de *Vocabulario*.



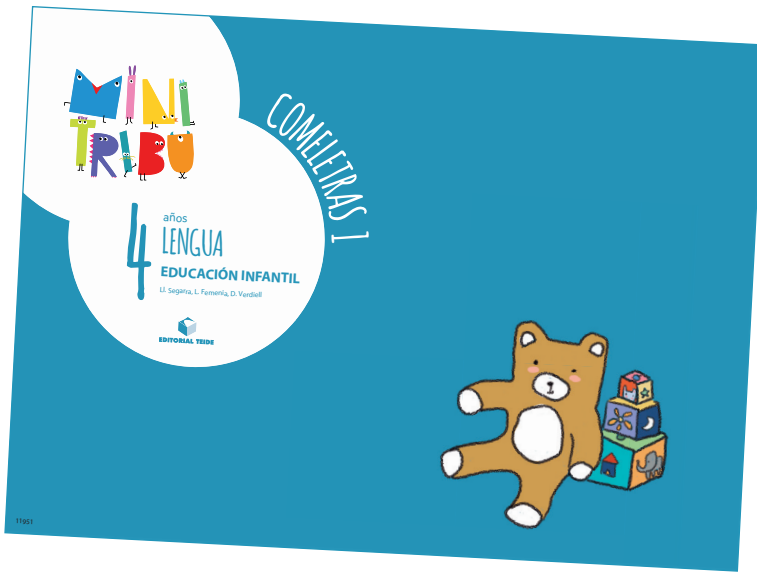
Actividades interactivas para trabajar el vocabulario.



Láminas interactivas de los cuentos populares.



Actividades interactivas de los cuentos populares.



HOJA 1



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Nos sentaremos en círculo, palmearemos los nombres de los niños y niñas de la clase y diremos si son largos o cortos.
- En la hoja, antes de pintar las letras, seleccionarán las que componen su nombre con el lápiz.
- Repartiremos a cada niño o niña una hoja de periódico, un folleto de publicidad o cualquier otro material de impresión con texto escrito e iniciaremos una conversación:
 - ¿Qué hay más: letras, dibujos o números?
 - ¿Salen las letras de vuestros nombres? ¿Cuáles son?
 - ¿Y las letras del nombre de algún familiar o amigo? ¿Cuáles?
- Nos fijaremos en las letras más grandes de la hoja de periódico o folleto que les hemos repartido antes. Les pediremos que, con un lápiz o rotulador, rodeen todas las letras que sean diferentes, sin repetir ninguna. Pueden empezar por las vocales.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y les preguntaremos:
 - ¿Qué creéis que hay que hacer en esta hoja?
 - ¿Qué letras hay? ¿Las conocéis?
 - ¿Reconocéis las letras que forman vuestros nombres?
 - ¿Y las del nombre de algún compañero o compañera de clase?

Realización de las actividades

- Colorear las letras del nombre del niño o niña.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Distinguir las letras del propio nombre y separarlas del resto.
2. Comprender el propio nombre.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observar, escuchar y experimentar.
- Identificación de las letras que forman el propio nombre.
- Composición del propio nombre.

- Escribir cada letra del nombre en un recuadro.

Material:

Lápiz, periódicos, folletos de publicidad o cualquier otro papel impreso.

Actividades complementarias

- Haremos un juego en un espacio amplio (en el aula de psicomotricidad, por ejemplo), donde habremos distribuido papeles con nombres escritos. Podemos jugar a buscar un nombre concreto (cada uno puede buscar el suyo, por ejemplo) o bien buscar dos a la vez, según el grado de madurez de nuestros alumnos.
- Les diremos que busquen en la hoja las letras del nombre de algún compañero, del padre, de la madre, y los escriban en un papel en blanco.
- Mezclaremos las tarjetas de letras para componer con tarjetas de dibujos y con tarjetas de números (estas se han de confeccionar). Después, las clasificarán en tres bandejas.
- Relacionaremos cada tarjeta de letras del abecedario con la tarjeta de un dibujo cuyo nombre comience con la misma letra. Pediremos a los alumnos que digan en voz alta el nombre de lo que hay dibujado en la tarjeta.

Material complementario:

Papeles con nombres escritos, lápiz o rotulador, hoja en blanco.

Material de aula:

Letras de componer, tarjetas de imágenes.

HOJA 2



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Nos pondremos en corro y cada uno dirá cómo suena la primera letra de su nombre.
- Juguemos a cazar iniciales: colocaremos en el suelo las tarjetas de las letras de componer y pondremos música. Mientras suena, todos bailarán y, cuando pare, cada uno buscará la inicial de su nombre; pero atención: hay que encontrarla antes de que vuelva a sonar la música. Si no la han encontrado, continuarán bailando al son de la música y, cuando vuelva a parar, reanudarán la búsqueda (si les cuesta, pueden pedir ayuda a los compañeros).
- Les pediremos que digan alguna palabra que empiece por cada una de las letras del abecedario.
- Observaremos todos el teclado de un ordenador. Después, explicarán qué elementos representados en las teclas reconocen.

Lectura de la imagen

- Describiremos entre todos la ilustración de la hoja y deduciremos qué hay que hacer:
 - ¿Qué hay en el teclado de un ordenador además de las letras? ¿Hay números? ¿Y dibujos?
 - ¿Tenéis algún ordenador en casa? ¿Lo utilizáis?
 - ¿Cómo se llama el aparato redondeado que nos ayuda a movernos por la pantalla del ordenador?

Realización de las actividades

- Rodear las letras del nombre del niño o niña y escribirlo dentro de la pantalla.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Coordinar la acción motriz y visual para llegar al dominio y la precisión del trazo: rodear y señalar solo lo que interesa.
2. Alcanzar una prensión correcta de los útiles y materiales.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Exploración de materiales del entorno, como el teclado de los ordenadores, que contienen letras.
- Uso de estrategias para aproximarse a la lectoescritura.

Material:

Tarjetas de componer, música, ordenador.

Actividades complementarias

- Propondremos que cada uno construya su nombre con plastilina.
- Les diremos que compongan sus nombres con las letras del rincón de lenguaje del material complementario.
- Elaboraremos el rótulo del propio nombre para el colgador de la clase o para otros usos. Primero escribirán su nombre en lápiz y después lo repasarán con rotulador negro o de otros colores.
- Propondremos que escriban en la pantalla del ordenador el propio nombre tecleando las letras y observándolas en la pantalla.
- Observaremos todos el teclado de un ordenador y lo compararemos con el que vemos en la hoja. Les formularemos las siguientes preguntas:
 - ¿Las letras están colocadas en el mismo orden que en la hoja?
 - ¿Los números están ordenados?
 - ¿Hay otros símbolos o signos que conozcáis? ¿Cuáles?

Material complementario:

Plastilina, tiras de papel blanco o cartulina, ordenador.

Material de aula:

Letras de componer.

HOJA 3



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Dividiremos la pizarra en tres espacios (números, letras y dibujos) y les pediremos a que dibujen o escriban en uno de los espacios según un tema. Deberán hacer un dibujo o escribir según en qué espacio se les pide que lo hagan. Por ejemplo:

– Si yo os pido que dibujéis aquí, ¿qué podríais dibujar? ¿Un número, una letra o un dibujo?

- Pediremos a los alumnos que digan, al menos, tres números y tres letras y citen también tres cosas que pueden ver en la calle de nuestra localidad.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la imagen de la hoja y les preguntaremos:

– ¿Qué veis?

– ¿De qué colores son los grifos?

– ¿Conocéis todas las letras, números y dibujos que aparecen?

– ¿Hay alguno que no hayáis visto nunca?

– ¿Hay alguna vocal entre las letras? ¿Cuál o cuáles?

Realización de las actividades

- Pegar cada letra, número y dibujo dentro del cubo correspondiente.

Actividades complementarias

- Cogeremos tres cajas grandes. Les propondremos que busquen en el aula dibujos, letras y números. Después, deben clasificar cada objeto en la caja que le corresponda.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Identificar y clasificar diferentes tipos de símbolos según el lenguaje matemático, verbal o gráfico (números, letras o dibujos).
2. Mejorar la coordinación oculomanual.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Comparación y clasificación de objetos, materiales, etc., estableciendo relaciones cualitativas: uso de los diferentes tipos de lenguajes.
- Exploración de materiales del entorno –etiquetas, carteles, libros, revistas, etc.– que contienen símbolos lingüísticos, numéricos o gráficos.

- Les diremos que traigan de casa periódicos, revistas, publicidad de supermercados, etc. Después, en clase, deberán recortar cinco ejemplos de letras, números y dibujos.
- En el rincón de lenguaje verbal, utilizaremos las tarjetas de las letras y de los dibujos para realizar una actividad de clasificación: mezclaremos diez letras y diez dibujos (personajes y objetos de cuentos) y les pediremos que las separen y las agrupen.
- Preguntaremos qué nombre tiene el recipiente para poner agua que se representa en la hoja (cubo) así como el aparato con el que se controla la salida del agua de los tubos (grifo). El docente escribirá estos dos nombres en la pizarra y los alumnos que los copiarán en una hoja.

Material complementario:

Tres cajas grandes, periódicos, revistas, folletos de publicidad, tijeras.

Material de aula:

Letras de componer, tarjetas de imágenes.

HOJA 4



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Diremos el nombre de cada letra del abecedario y cómo suena. También podemos hacer que cada niño o niña diga una letra. Les diremos que levanten la mano quienes tengan como inicial de su nombre la letra que se diga.
- Propondremos que digan alguna palabra que empiece por cada una de las letras del abecedario. Pueden ser palabras de objetos de clase, de la calle, de casa, etc.
- Nos sentaremos en círculo. Esparciremos por el suelo las letras de componer y cada uno tendrá que coger la letra que coincida con la inicial del nombre del compañero o compañera que tenga a un lado. Cuando la tengan, se sientan de nuevo y dicen el nombre que corresponde a la inicial que ha cogido.

Lectura de la imagen

- Observaremos y describiremos la imagen de la hoja entre todos, guiándolos para que se den cuenta de la tarea que deben realizar:
 - ¿Qué veis en esta hoja?
 - ¿Hay letras? ¿Tenéis alguna de estas letras en vuestro nombre?
 - ¿Creéis que falta alguna letra del abecedario o están todas?
 - ¿Por qué creéis que el niño tiene un ojo más grande que el otro?

Realización de las actividades

- Escribir el nombre de dos compañeros de clase.
- Rodear la inicial de cada nombre.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Reconocer la inicial del nombre de dos compañeros de clase.
2. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura: el nombre de los compañeros.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Iniciación a los usos sociales de la lectura y la escritura: los nombres de los compañeros.
- Identificación de la primera letra de los nombres: la inicial.

Material:

Letras de componer.

Actividades complementarias

- Dividiremos el grupo clase en equipos de cuatro, y les propondremos que hagan la forma de alguna letra con el cuerpo. Al ser una actividad difícil, se les puede enseñar algunas imágenes como modelo para que las imiten.
- Nos pondremos en círculo en el patio del colegio y les daremos una tiza a cada uno. El docente mostrará la fotografía de un niño o niña de la clase y todos deberán escribir la inicial del nombre en el suelo.
- Elaboraremos la lista de los componentes de la clase con la ayuda de todos los niños y niñas, que escribirán su nombre con la primera letra de otro color.
- En el rincón del lenguaje verbal, cada uno buscará entre las tarjetas de imágenes alguna cuyo nombre empiece por la misma inicial que la de los nombres de los dos compañeros y compañeras que han escrito en su hoja. Dirán en voz alta los nombres de los objetos de las imágenes.

Material complementario:

Tizas, hoja blanca, lápices, rotuladores, lápices de colores.

Material de aula:

Tarjetas de imágenes.

HOJA 5

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Preguntaremos si saben qué es una liebre y una tortuga y si han visto alguno de estos animales. Les formularemos, concretamente, estas preguntas:
 - ¿Creéis que una liebre y un conejo son iguales?
 - ¿Qué es lo más característico de una tortuga? ¿Para qué le sirve?
 - ¿Sabéis qué comen la tortuga y la liebre? Explicadlo.
 - Comparando la velocidad con que se mueven, ¿cuál de las dos es más rápida?
 - ¿Conocéis algún animal más lento que la tortuga? ¿Cuál?
- Organizaremos el aula para crear un clima tranquilo y fantástico. Utilizaremos algunos apoyos para atraer la atención de los alumnos: pondremos música relajante antes de empezar el cuento, esparciremos cojines por el suelo, bajaremos las persianas y encenderemos una luz de algún color, nos pondremos un sombrero especial, emplearemos diferentes tonos de voz... Una vez hecho todo esto, contaremos el cuento.
- Preguntaremos si alguna vez han participado en una carrera. Preguntaremos, también, si han visto correr algún animal (un perro, un gato, una lagartija, una hormiga, etc.): ¿Os han parecido rápidos o lentos? ¿Creéis que las personas corremos más que ellos? ¿O solo en algunos casos? Comentaremos las diferencias entre los seres humanos y algún otro animal a la hora de moverse y qué facultades y limitaciones tiene cada uno.
- Observaremos entre todos los adhesivos, por orden, y propondremos que quien quiera describa uno de ellos. Debe decir qué per-

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Seguir el hilo argumental del cuento.
2. Ordenar de manera lógica una secuencia de hechos ficticios.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Reconocimiento de secuencias y ordenación lógico-temporal de hechos de la ficción.
- Uso de estrategias para aproximarse a la lectoescritura, tales como la observación de las ilustraciones que acompañan a los textos.

sonajes aparecen y qué hacen. Le preguntaremos cuál de los dos representa el final del cuento que han escuchado y por qué.

Lectura de la imagen

- Observaremos y describiremos la imagen de la hoja entre todos. Les formularemos las siguientes preguntas:
 - ¿Qué animal sostiene la bandera de cuadros?
 - ¿Qué animales están a punto de comenzar la carrera?
 - ¿Qué es una meta? Hay una al fondo de la primera escena.
 - ¿Sabéis de qué cuento se trata?
 - ¿Qué creéis que tenéis que hacer?

Realización de las actividades

- Colorear las letras del título del cuento.
- Pegar las viñetas en el lugar correspondiente.
- Escribir el número que corresponde a cada viñeta dentro de los círculos.
- Trabajar la comprensión oral del cuento con preguntas para toda la clase:
 - ¿Cómo se titula el cuento?
 - ¿Qué personajes aparecen?
 - ¿Hay algún otro personaje además de la liebre y la tortuga?

- ¿Eran amigas la liebre y la tortuga? ¿Por qué?
- ¿Se estorbaban entre ellas?
- ¿Qué hizo la tortuga para detener las burlas de la liebre?
- ¿Era fácil correr por el camino que eligió la liebre?
- ¿Qué le ocurre a la liebre al final?
- ¿Qué hemos aprendido del cuento?

Material:

Música, cojines, sombrero especial, lápices de colores, rotuladores, ceras, adhesivos, lápices.

Actividades complementarias

- Plantearemos algunas preguntas sobre el cuento, en formato de juego, nombrando términos y nociones básicas de orden y secuencia. Nos sentaremos todos en corro y lanzaremos una pelota blanda al azar. El niño o niña que esté más cerca la cogerá y le formularemos una pregunta utilizando la palabra *primero*. Por ejemplo: *¿Quién llega primero a la línea de meta? ¿Y segundo? ¿Quién empieza primero a burlarse del otro?*
- Observaremos el título del cuento y sus letras: *La liebre y la tortuga*. Pediremos a los alumnos que cojan las letras de componer que forman este título y las peguen en la pizarra bien ordenadas.
- Para reforzar la memorización visual del título *La liebre y la tortuga*, el docente puede mostrar la tarjeta que lo lleva escrito con letras de palo, en la que las letras L, L, Y, L y T están destacadas en rojo.
- Crearemos una biblioteca con los cuentos que se irán contando a lo largo del curso. El primero será *La liebre y la tortuga*. Le pondremos al rincón un nombre que los alumnos puedan identificar y entender fácilmente; por ejemplo, «La madriguera de los cuentos» o «El refugio de los cuentos».
- Hablaremos de los sentimientos y de las emociones: *¿Cómo se sienten los personajes? ¿Alguna vez os habéis sentido así? ¿Cuándo? Cuando os ganan en algún juego, ¿cómo os sentís? ¿Qué hacéis cuando os enfadáis? ¿Y si estáis tristes?*
- Trabajaremos los números ordinales: escribiremos en la piza-

rra uno de los números que ordenan las escenas de la hoja y los alumnos deberán decir el ordinal correspondiente. Por ejemplo, 2: segundo. Después escribiremos los otros números y haremos lo mismo: 1: primero, 3: tercero.

- Continuaremos trabajando los números ordinales hasta el cinco o hasta el nueve, dependiendo del nivel de la clase: 4: cuarto, 7: séptimo.
- Llevaremos una tortuga a clase. Explicaremos (mejor si lo hace su propietario o propietaria) cuál es su nombre, cómo vive, qué come, cómo es su habitáculo, etc. Pediremos la colaboración de las familias.
- Trabajaremos el vocabulario de las locuciones y expresiones sobre las diferentes formas de desplazamiento de animales o de personas:
 - *Caminar a paso de tortuga*: caminar lentamente.
 - *Caminar a la pata coja*: caminar sobre un solo pie.
 - *Andar a gatas*: con los pies y las manos en el suelo.
 - *Ir a pata*: ir andando.
 - *Caminar sobre dos patas*: las personas, y momentáneamente algunos mamíferos y pájaros.
 - *Caminar a cuatro patas*: muchos animales (mamíferos, reptiles...).
- En el aula de psicomotricidad, haremos carreras dificultando la plena movilidad (carreras con sacos) o empleando algunas o todas las partes del cuerpo (carreras a la pata coja, carreras a cuatro patas, corriendo, etc.). El objetivo es experimentar diferentes formas de desplazarse y ver que todas pueden ser válidas y útiles según donde nos encontremos.
- Trabajaremos el valor de la humildad para saber ganar o perder en todas aquellas actividades que impliquen un cierto grado de competición, especialmente las lúdicas y deportivas.

Material complementario:

Pelota blanda, terrario, sacos.

HOJA 6



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Escribiremos las vocales en la pizarra y haremos un sencillo juego: se sentarán todos en el suelo mirando a la pizarra. El docente señalará una de las vocales y los niños y niñas que la tengan en su nombre deberán levantarse, dar un salto y quedarse quietos. Iremos añadiendo consignas o gestos diferentes al juego (que salten diciendo el nombre de la letra que ha marcado el maestro, que digan «¡mía!», etc.).

Lectura de la imagen

- Describiremos la hoja formulando cuestiones como las siguientes:
 - ¿Qué vemos en esta hoja? ¿Sabrías decir qué letras hay?
 - ¿De qué color es el círculo que rodea cada letra de la parte de arriba de la hoja? ¿Se repiten algunas más abajo? ¿Cuáles?

Realización de las actividades

- Buscar las vocales A, E, I, O y U, y rodearlas según el color que se indica.

Material:

Lápiz.

Actividades complementarias

- En el rincón del lenguaje verbal, cogeremos las tarjetas de las palabras del cuento *La liebre y la tortuga* (*liebre, tortuga, carrera*) y las mostraremos una tras otra a los alumnos. Les pediremos que reconozcan las vocales. Les preguntaremos si hay alguna vocal que no está.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Conocer las vocales.
2. Distinguir las vocales en diferentes tipografías a partir de un modelo.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de elementos del entorno social: etiquetas, rótulos, carteles, etc., que contengan vocales con diferentes tipografías y tamaños.
- Concienciación fonológica: los sonidos de las letras trabajadas.

- Les diremos que escriban en una hoja las vocales que han visto en las tarjetas anteriores, añadiendo la vocal que no sale.
- Jugaremos a las palabras encadenadas. Un niño o niña comenzará diciendo la palabra que quiera y el siguiente dirá otra que comience con la misma vocal en que ha terminado la anterior.

Material complementario:

Hoja en blanco, lápices de colores, rotuladores.

Material de aula:

Tarjetas con el nombre de los personajes del cuento *La liebre y la tortuga*.

HOJA 7



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Leeremos el cuento *La liebre y la tortuga*, que tendremos en papel o bien en formato digital.
- Les pediremos que describan una liebre y una tortuga, prestando atención a aquellas partes del cuerpo que más se diferencian de las de otros animales.

Lectura de la imagen

- Observaremos las ilustraciones de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Reconocéis a estos personajes? ¿Quiénes son?
 - ¿A qué cuento pertenecen?
 - ¿Cómo sabéis quiénes son?
 - ¿Qué falta en estas imágenes? ¿El color, tal vez?
 - ¿En qué parte del cuento creéis que están?

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos sobre la silueta del personaje correspondiente.
- Pegar las palabras *liebre* y *tortuga* en el título del cuento.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Escribiremos en la pizarra las palabras *liebre* y *tortuga*. Preguntaremos quiénes tienen las letras de estas palabras en su nombre. Debajo de cada palabra, cada niño o niña escribirá su nombre y rodeará las letras coincidentes.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Adquirir una buena coordinación oculomanual.
2. Relacionar cada silueta con su dibujo.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Ejercitación de destrezas manuales: pegar adhesivos.
- Reconocimiento de los personajes principales de los cuentos.

- Jugaremos a recrear el cuento. Cogemos la lámina correspondiente a *La liebre y la tortuga* junto con las cartulinas de los personajes del cuento. Jugarán moviendo los personajes sobre la lámina y recreando la historia del cuento. Lo pueden hacer por parejas, de este modo pueden hacer dialogar a los personajes.
- Haremos dos montones y en uno pondremos las tarjetas de los nombres de personajes de cuentos (Gepeto, Pinocho, princesa, príncipe...) incluyendo las de la liebre y la tortuga. En el otro, pondremos las tarjetas con los dibujos de estos personajes. Pediremos a los alumnos que primero busquen los dibujos de la liebre y la tortuga y luego, en la otra pila, busquen los nombres de estos animales y los relacionen.
- Formaremos los nombres de los personajes secundarios de la hoja trabajada: *ardilla, pájaro, ratón* con las letras de componer. El docente escribirá los nombres en la pizarra y los alumnos los copiarán en una hoja por separado, haciendo un dibujo junto a cada uno de los animales.

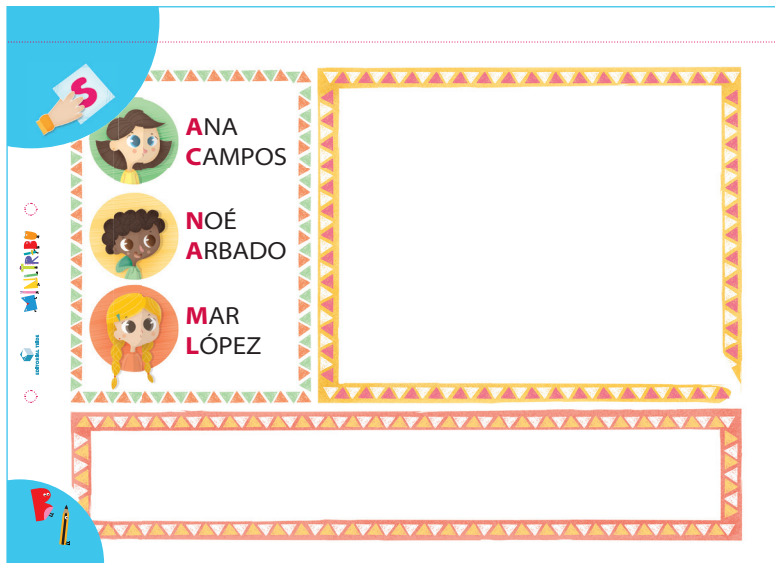
Material complementario:

Hojas en blanco, lápices de colores, rotuladores.

Material de aula:

- Lámina de *La liebre y la tortuga*, tarjetas de los dibujos de personajes de cuentos, tarjetas con los nombres de los personajes de cuentos, letras de componer.

HOJA 8



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Pediremos a cada niño y niña que diga en voz alta su nombre y primer apellido. Hablaremos sobre los apellidos. *¿Sabéis qué quiere decir apellido? ¿Cuántos tenéis? ¿Sabéis de dónde vienen? ¿Los sabéis escribir? ¿Cómo es vuestro primer apellido, largo o corto? Vamos a palmarlo.*
- Iniciaremos una conversación sobre dónde se pueden encontrar escritos los nombres y los apellidos de las personas.

Lectura de la imagen

- Observaremos el dibujo de la hoja y preguntaremos:
 - *¿De cuántos niños y niñas están escritos los nombres en la hoja?*
 - *¿En qué posición respecto al nombre se sitúa el apellido?*
 - *¿Qué creéis que hay que hacer?*
 - *¿Tenemos en nuestra clase los nombres y apellidos de todos nosotros?*
 - *¿Se repiten algunas letras de vuestros nombres y apellidos?*

Realización de las actividades

- Escribir el nombre del niño o niña en el espacio superior de la derecha.
- Confeccionar el apellido con adhesivos en el espacio inferior.

Material:

Lápiz, rotulador, letras de componer adhesivas.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Consolidar la discriminación de las letras de su nombre.
2. Discriminar las letras de su apellido.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de las palabras escritas en el entorno para su uso: el nombre y los apellidos.
- Iniciación a los usos sociales de la lectura y la escritura.

Actividades complementarias

- Pediremos la colaboración de las familias para elaborar un mural. Haremos que, en una hoja, los niños y niñas escriban su nombre y primer apellido con letra de palo. Si en el aula tenemos las fotografías de la familia (normalmente son las de P3), las aprovecharemos y, debajo de la fotografía, escribirán el nombre y apellido del niño o niña y el nombre y apellido de sus familiares. Con la ayuda de este apoyo visual, entenderán de dónde salen los apellidos, aunque solo trabajaremos el primero.
- Si no tenemos las fotografías, pediremos a los alumnos que las traigan de casa.
- Si este tema los motiva especialmente, podemos hacer lo mismo con el nombre y apellido de los padres y madres (pediríamos una fotografía de los abuelos). De este modo, podrán ver de dónde les viene el apellido al padre y a la madre.
- Proponerles que vayan mostrando su apellido escrito y diciendo en voz alta por qué letra empieza. Entonces el maestro o maestra lo escribirá en la pizarra. El siguiente apellido, si empieza igual, se debe escribir debajo; si no, se debe poner en otra columna o grupo.

Material complementario:

Hoja en blanco, rotulador, ceras, fotografías de la familia, papel de embalar, pegamento.

HOJA 9



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Nos pondremos todos en corro e inventaremos el final del cuento. Para hacerlo más divertido, el docente dibujará un bigote a cada niño y niña explicándoles que es el bigote «inventacuentos», un bigote mágico que sirve para inventarse historias y hacer reír.
- Para añadir motivación, se les puede preguntar: *¿Cómo acaba el cuento de la liebre y la tortuga? ¿Os gusta este final? Si no es así, ¿cómo os gustaría que acabara?*

Lectura de la imagen

- Nos fijaremos en las imágenes de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Hay dibujos? ¿Y letras? ¿Las conocéis todas? ¿Quién las tiene en su apellido?
 - ¿Todos los dibujos son iguales? ¿Por qué?
- Palmearemos los nombres *liebre* y *tortuga*:
 - ¿Son palabras largas o cortas?
 - ¿Qué animales tienen un nombre largo? ¿Y un nombre corto?

Realización de las actividades

- Buscar y rodear las liebres y las tortugas.
- Repasar con lápiz las palabras *liebre* y *tortuga*.

Material:

Lápiz.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

- Reconocer e identificar los personajes del cuento: la liebre y la tortuga.
- Ejercitar la escritura de palabras trabajadas con un soporte.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Profundización en el trabajo de la motricidad fina.
- Reconocimiento de los personajes principales del cuento.

Actividades complementarias

- Organizaremos una carrera. Prepararemos los dorsales con cada uno de los nombres de los niños y niñas de la clase y los decorarán con gomets para hacerlos más divertidos. Animaremos a participar a otras clases del colegio y también a las familias.
- Después de la carrera, les preguntaremos: *¿Cómo os habéis sentido? ¿Os lo habéis pasado bien? ¿Ha ganado alguien? ¿Podemos ganar siempre?*
- Trabajaremos el vocabulario de los animales. Les diremos que se fijen en los animales que hay en la hoja, además de la liebre y la tortuga, y que los nombren (libélulas, gusano, pájaro, ratón, serpiente). Escribiremos en la pizarra estos nombres. Propondremos a los alumnos que, por grupos o mesas, escriban uno de los nombres, sin repetirlo, en una hoja, con letras de palo. Pueden acompañar las palabras con dibujos de los animales. Después, componemos un mural pegando sobre un papel de embalar todos los dibujos de los animales con sus nombres.
- Con las letras de componer formaremos los nombres de estos animales. Preguntaremos quiénes tienen el nombre o apellido que comienza con la letra inicial de estos animales.

Material complementario:

Dorsales, ceras, rotuladores, pegatinas, hojas en blanco, lápices.

Material de aula:

Letras de componer.

HOJA 10



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Hablaremos de los logotipos de los productos del desayuno (envase de leche, caja de galletas, caja de cereales...).
- Les pediremos que traigan a clase logotipos diversos de los productos que encuentren en casa. Los juntaremos todos y jugaremos a adivinar de qué producto se trata.
- Les pediremos que recorten logotipos en los diversos anuncios (automóviles, moda, comida, televisiones, radios, etc.) de periódicos, revistas, folletos publicitarios, etc., que el docente llevará a clase. A continuación, los mostraremos y comentaremos entre todos.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la imagen de la hoja y preguntaremos qué creen que hay que hacer:
 - ¿A qué productos corresponden estos envases?
 - ¿Creéis que falta algo?

Realización de las actividades

- Pegar los logotipos en el envase correspondiente.
- Recortar logotipos de envases que los niños tengan en casa y pegarlos en el espacio inferior de la estantería.

Material:

Periódicos, revistas, folletos publicitarios, adhesivos, tijeras, pegamento.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Observar y explorar el entorno inmediato, natural y físico, con una actitud de curiosidad y respeto.
- Observar y explorar con una actitud de curiosidad, concretamente el uso de etiquetas y logotipos en los envases.

Objetivos

1. Trabajar la motricidad fina.
2. Familiarizarse con diferentes tipologías de texto: etiquetas de productos envasados.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Identificación de los logotipos: uso y funcionalidad.
- Ejercitación de la motricidad fina.

Actividades complementarias

- Escribiremos en la pizarra los nombres de los alimentos de los logotipos trabajados: cereales, yogur, galleta. Les diremos que los escriban en una hoja con letras de palo, pintando la inicial de un color diferente.
- Construiremos la pirámide de los alimentos con todos los logotipos que hayan traído los niños y niñas.
- Construiremos contenedores de reciclaje para tirar envases y desechos en el lugar correspondiente. Si ya tenemos, elaboraremos un mural grande con las imágenes de los tres contenedores de reciclaje más comunes: el amarillo, el azul y el verde. Recortarán fotografías de revistas y periódicos y las pegarán en el contenedor que les corresponda.
- Conversaremos sobre la información de las etiquetas (ingredientes, fecha de caducidad, instrucciones de uso, teléfono de atención al cliente, dirección del fabricante, etc.). Hablaremos de las alergias e intolerancias, especialmente con los niños y niñas que las padezcan, y cómo se refleja en las etiquetas de los productos. También nos fijaremos en el logotipo que indica la posibilidad de reciclaje de un envase.

Material complementario:

Hojas en blanco, lápices, rotuladores, logotipos, cartulina, papel de embalar, fotografías de revistas y periódicos.

HOJA 11



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Dibujaremos, entre todos, diferentes escenas del cuento trabajado hasta ahora. En grupos de tres, dibujarán la escena que les indicará el docente. Con todos los dibujos haremos un mural.
- Con las letras de componer como guía, diremos colectivamente los nombres de las letras del abecedario.
- Pediremos a los alumnos que representen de manera gestual una victoria deportiva.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y les preguntaremos qué creen que hay que hacer.
- También formularemos las siguientes preguntas:
 - ¿Qué expresa la tortuga con la postura de sus manos?
 - ¿Y la liebre, guiñando un ojo y levantando el dedo pulgar?

Realización de las actividades

- Confeccionar el nombre de los personajes del cuento con adhesivos.

Material:

Lápices de colores, rotuladores, papel de embalar, adhesivos.

Actividades complementarias

- Nos sentaremos todos en corro y miraremos el cuento *La liebre y la tortuga* en la tableta o en la pizarra digital. Después, confeccionaremos entre todos una lista de palabras relacionadas con el cuento: *liebre, tortuga, meta, carrera...*

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Identificar y reconocer las letras que forman los nombres de los personajes del cuento.
2. Ejercitar las destrezas manuales: despegar y pegar adhesivos.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Experimentación con adhesivos para componer un mensaje escrito (los nombres de los personajes).
- Iniciativa e interés para construir textos escritos (los nombres de personajes) en contextos significativos y con aproximación progresiva a la escritura convencional.

- Construiremos las palabras *liebre* y *tortuga* con las tarjetas de componer.
- Mostraremos la tarjeta con la palabra *carrera* para que se vayan familiarizando en la relación sonido-letra. Después les pediremos que digan los tipos de carreras que conocen (atlética, de caballos, ciclista, de coches, de motocicletas...). Construiremos un mural con imágenes de carreras: por grupos traerán de casa fotografías recortadas de periódicos, revistas, etc., y las pegarán en papel de embalar bajo el título CARRERA.
- Trabajaremos los nombres de los colores a partir de la observación de los colores que destacan en la hoja: rosa (liebre), verde (tortuga), amarillo y naranja (fondo), azul (esquinas). Confeccionar estos nombres de colores con las letras de componer.

Material complementario:

Periódicos, revistas, papel de embalar, tijeras, pegamento, rotuladores, ceras.

Material de aula:

Tarjeta de la palabra *carrera*, letras de componer.

HOJA 12



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Buscaremos objetos de la clase que comiencen por L y por T.
- Preguntaremos a los alumnos: *¿Alguno de vosotros tiene estas iniciales su nombre? ¿Conocéis alguna palabra que empiece con estas letras?*
- Iniciaremos una conversación entre todos sobre cuentos que recuerden cuyos protagonistas sean animales. Nos fijaremos en la letra inicial con la que comienzan los nombres de estos animales.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y formularemos hipótesis sobre lo que hay que hacer:
 - *Decid los nombres de todos los animales que veis.*
 - *¿Conocéis algún cuento en el que aparezcan estos animales?*
 - *¿Qué pone los carteles? ¿Conocéis todas las letras?*

Realización de las actividades

- Rodear los animales con color rojo o verde según la letra inicial.

Material:

Lápices de colores.

Actividades complementarias

- Haremos un recorrido por varias aulas del colegio. Preguntaremos en las diferentes clases quién tiene en su nombre las letras L y T iniciales. Elegiremos un delegado o delegada y le daremos un papel y un lápiz para que vaya anotando todos los nombres que

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Identificar la inicial de las palabras.
2. Ampliar el vocabulario trabajado.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Ampliación del vocabulario trabajado.
- Concienciación fonológica: palabras que empiezan por la misma letra.

aparezcan. Al volver al aula, nos sentaremos en círculo, leeremos todos los nombres y contaremos cuántos hemos encontrado.

- Les pediremos que, con las letras de componer, formen los nombres de todos los animales que aparecen en la hoja, excepto *liebre* y *tortuga*, y los vayan pegando en la pizarra. Luego les diremos que escojan uno y lo copien en una hoja de papel.
- Iniciaremos una conversación sobre los lugares donde viven los animales de la hoja y les pediremos que los clasifiquen en dos grupos: animales de nuestro entorno y animales de un entorno lejano.
- Cogemos las tarjetas con fotografías de animales del material de aula y las pondremos en una pila. A continuación, los alumnos irán saliendo de uno en uno y cogerán una de las tarjetas. La mostrarán al resto de la clase diciendo: *Este animal es...* (un pato, un caracol, un gusano...) y *comienza con la inicial...* (dirán el nombre de la letra: a, ce, i, efe, etc.).

Material complementario:

Hoja en blanco, lápiz.

Material de aula:

Letras de componer, tarjetas de fotografías de animales.

HOJA 13



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Nos sentaremos en corro y pondremos en el suelo dos cuerdas, una larga y otra corta, una junto a otra. Cada niño o niña cogerá un objeto de la clase (el que quiera) y lo pondrá dentro de una caja o bolsa. Cuando estemos todos sentados con los objetos, iremos sacándolos por turnos y palmearemos los golpes de voz del nombre de cada uno. Los clasificaremos según si el nombre es largo o corto, dejándolos en el suelo junto a la cuerda que les corresponda.
- Pediremos a los niños y niñas que digan su nombre, palmeando a la vez que pronuncian cada golpe de voz.

Lectura de la imagen

- Observaremos la ilustración de la hoja y preguntaremos a los niños y niñas:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Reconocéis todas las imágenes?
 - ¿Cuántas corresponden a alimentos? ¿Y a animales o plantas? ¿Y a objetos?
 - ¿Tienen nombres cortos o largos?
 - ¿Qué creéis que significa el número que aparece dentro del círculo? ¿Y la fotografía que hay al lado?
 - ¿Qué os parece que hay que hacer en esta hoja?

Realización de las actividades

- Rodear las imágenes que se pronuncian con un golpe de voz.

Material:

PROGRAMACIÓN

Capacidades básicas

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

- Conocer su cuerpo, descubriendo las posibilidades de acción y de expresión, y coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

- Palmear los golpes de voz de las palabras y clasificarlas según su número de sílabas.
- Iniciarse en el reconocimiento de la sílaba.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Experimentación, palmeando, del número de sílabas que tiene una palabra.
- Concienciación fonológica: discriminación de sílabas de una palabra.

Lápiz.

Actividades complementarias

- Bailaremos canciones que hagan referencia a las partes del cuerpo: *Juan pequeño baila; Cabeza, hombros, rodillas...* Nos fijaremos en los golpes de voz que tiene cada parte.
- Con las tarjetas de las letras, formaremos las palabras de la hoja que corresponden a alimentos.
- Leeremos las adivinanzas y diremos a qué alimentos se refieren:

*Soy dulce y dorada,
me fabrican las abejas,
y estoy tan deliciosa
que ni una gota te dejas.
(La miel)*

*Soy un barco de madera
que se mece en el nogal,
soy muy pequeño y mi carga
todos la quieren probar.
(La nuez)*

Material complementario:

CD de canciones.

Material de aula:

Tarjetas de las letras.

HOJA 14



LA PRINCESA Y EL GUISANTE

1	2
	4

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Organizaremos el aula para crear un clima tranquilo y fantástico. Utilizaremos algunos elementos para atraer la atención de los alumnos: pondremos música relajante antes de empezar el cuento, esparciremos cojines por el suelo, bajaremos las persianas y encenderemos una luz de algún color, nos pondremos un sombrero especial, utilizaremos tonos de voz diferentes... Un vez hecho todo esto, contaremos el cuento.
- Trabajaremos los frutos de las legumbres más populares, para que los alumnos los conozcan y distingan (forma y tamaño): garbanzos, habas, lentejas, judías, guisantes. Mostraremos imágenes de todas estas legumbres y hablaremos de qué color son, cuáles son las más pequeñas, las más grandes...

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y formularemos hipótesis sobre lo que hay que hacer.
- Plantearemos las siguientes preguntas:
 - ¿Sabéis qué es una princesa? ¿Y un guisante?
 - ¿Creéis que alguno de los personajes del dibujo es la princesa? ¿Cuál? ¿Por qué?
 - ¿Qué número corresponderá a la viñeta donde está el dibujo? ¿Por qué?

Realización de las actividades

- Repasar con lápiz el título del cuento.
- Pegar las viñetas del cuento en el lugar correspondiente.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Recordar el cuento *La princesa y el guisante*.
2. Ordenar de manera lógica una secuencia de hechos ficticios.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Reconocimiento de secuencias y ordenación lógico-temporal de hechos y actividades de la vida cotidiana y de la ficción.
- Uso de estrategias para aproximarse a la lectura.

- Trabajar la comprensión oral del cuento con preguntas para toda la clase:
 - ¿Cuál es el título del cuento?
 - ¿Qué personajes salen?
 - ¿Cuál es su nombre? ¿Han dicho su nombre? Inventa nombres para ellos.
 - ¿Hay más personajes además del príncipe y la princesa?
 - ¿Por qué la princesa llama a la puerta del castillo?
 - ¿Qué hacen para saber si es una princesa de verdad?
 - ¿Qué hacen al final el príncipe y la princesa?
 - ¿Qué se aprende del cuento? ¿Hay que hablar de las personas solo por lo que vemos de ellas?

Material:

Música, cojines, sombrero especial, imágenes de legumbres, pizarra digital, adhesivos.

Actividades complementarias

- Enseñaremos el cuento a los alumnos y nos fijaremos en sus componentes formales: título, cubierta, contracubierta... Prestaremos atención a los detalles de alguna de las páginas del cuento. Buscaremos letras, dibujos, números...
- Para favorecer la memorización visual del título *La princesa y el guisante*, el docente puede mostrar la tarjeta que lleva escrito este

- título con letras de palo y las letras L, P, Y, E y G destacadas en rojo.
- Construiremos el título del cuento con las tarjetas de componer.
 - Para trabajar el campo semántico de las familias reales pediremos a los niños que respondan estas preguntas:
 - *¿Cómo se llama el padre de una princesa? ¿Y la madre?*
 - *¿Como llama el hermano de una princesa?*
 - *¿Qué nombre recibe el país donde gobiernan un rey y una reina?*
 - *¿Cómo se llama el ornamento que se ponen los reyes y las reinas en la cabeza?*
 - Cogeremos las tarjetas con los nombres de los personajes y elementos del cuento (incluidos el colchón y el guisante) y las fijaremos a la pizarra en columna, una debajo de otra. A continuación, cogeremos las tarjetas con los dibujos de los personajes y las pondremos desordenadas en una columna separada a la derecha de los nombres. Pediremos a los alumnos que vayan saliendo, de uno en uno, y unan con tiza un nombre con el personaje que le corresponde.
 - Mostraremos los nombres de los personajes y elementos del cuento (incluidos el colchón y el guisante), con las tarjetas o en la pizarra, y les pediremos que elijan uno de los personajes. Cada uno copiará el nombre elegido con letras de palo en una hoja en blanco y debajo dibujará al personaje con lápices de colores, rotuladores o ceras.
 - Construiremos un mural. Cada grupo-mesa se encargará de buscar la fotografía de una legumbre (garbanzos, habas, lentejas, judías, guisantes...) y, debajo de cada fotografía, escribirán con letras de palo el nombre de la legumbre. El mural llevará un gran título: LEGUMBRES, y se encargará otro grupo-mesa.
 - Fabricaremos coronas de reyes y reinas. Necesitaremos cartulina plateada o dorada, gomets de diferentes colores, tijeras, pegamento y lápiz. Cortaremos una tira de cartulina bastante ancha para recortar los picos de la corona que van en la parte de arriba. Pegaremos los extremos procurando que encaje bien en la cabeza del niño o niña y luego adornaremos cada pico de la corona con un gomet de distinto color.
 - Haremos una breve representación teatral del cuento. Repartiremos los papeles entre los niños (rey, reina, príncipe, princesa, sirvientes). Como cama, se pueden utilizar tres sillas juntas. Aprovecharemos las coronas para los reyes y los príncipes.
 - Trabajaremos el vocabulario y la estructura de la frase con las propuestas de trabajo del cuento, página a página.
 - Pediremos a los alumnos que terminen las frases siguientes:
 - *El príncipe había viajado por todo el mundo buscando una...*
 - *Un día, una princesa llamó a...*
 - *La chica llevaba la ropa... y ...*
 - *El rey ordenó a los sirvientes que le dieran...*
 - *Cuando el príncipe vio a la princesa, se quedó...*
 - *La cama tenía veinte colchones, veinte mantas y debajo un...*
 - *La princesa durmió...*
 - *Al final, el príncipe y la princesa (libre).*
 - Visionaremos el cuento *La princesa y el guisante* en la pizarra digital. Nos fijaremos en la velocidad de la narración y en el tono de voz de los personajes.
 - Iniciaremos una conversación sobre cómo se imaginan la vida de las princesas y los reyes y reinas de los cuentos. Buscarán información, con ayuda de las familias, sobre las princesas y reyes actuales, especialmente en las revistas donde se expliquen curiosidades, vivencias, actos a los que asisten...

Material complementario:

Cartulina plateada o dorada, gomets de diferentes colores, tijeras, pegamento y lápiz, papel de embalar.

Material de aula:

Letras de componer, tarjetas del título del cuento, de los nombres de los personajes y de los dibujos de los personajes.

HOJA 15



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Formaremos pareados a partir de los nombres de los niños y niñas de la clase.
- Buscaremos otras palabras que terminen igual que estas: *pastele-ro*, *trompeta*, *panadero*, *cometa*, *zapatero*, *maceta*... Uniremos en una enumeración todas las palabras que terminen igual y les haremos ver que riman con las palabras de la hoja.

Lectura de la imagen

- Nos fijaremos en las imágenes de la hoja y preguntaremos a los niños y niñas:
 - ¿Cuántas imágenes hay?
 - ¿Qué son?
 - ¿Tienen algún parecido entre ellas?
 - ¿Cómo acaban estas palabras?
 - ¿Cuántos golpes de voz tienen estas palabras?

Realización de las actividades

- Relacionar las palabras que riman.

Actividades complementarias

- Presentaremos el juego de las palabras encadenadas. El docente empezará diciendo una palabra, y un niño o niña deberá decir otra que empiece con la última letra de esa palabra (por ejemplo, *telé-fono-oreja-amigo*...).

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Mejorar la coordinación oculomanual.
2. Adquirir conciencia fonológica: palabras que riman.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Concienciación fonológica: palabras que riman.
- Ampliación del vocabulario trabajado.

- Podemos hacer el mismo juego utilizando las tarjetas de componer.
- Inventaremos una breve historieta a partir de las palabras de la hoja: *bombero*, *maleta*, *seta*, *cocinero*. Pediremos a los alumnos que, en una hoja, dibujen dos rectángulos o viñetas. Después, compondremos dos pareados combinando las palabras, por ejemplo: *Por la mañana trabaja de bombero y por la tarde de cocinero. Me encontré una seta en mi maleta*. Escribiremos los pareados en la pizarra y los niños lo representarán con un dibujo en el recuadro correspondiente.
- Propondremos que digan en voz alta palabras de una, dos o tres sílabas (podemos incluir las de la hoja) y las palmeen: *bombero*, *bol*, *sombrero*... A continuación, les haremos repetir la acción y contaremos el número de golpes de voz de estas palabras. Escribiremos en la pizarra los números 1, 2 y 3 y, debajo, las palabras que correspondan.

Material:

Hoja en blanco, rotuladores, lápiz de colores.

Material de aula:

Letras de componer.

HOJA 16

MACEDONIA

1 2 4

MANZANA NARANJA PERA UVA PIÑA PLÁTANO FRESA MELÓN

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Escribiremos una lista con los nombres de frutas que conocemos. Aprovecharemos para hablar de las frutas propias de cada estación del año y les preguntaremos: *¿Dónde venden la fruta? ¿De dónde salen las frutas? ¿De los árboles? ¿De cuáles? ¿Cómo son?* Les preguntaremos si conocen alguna receta que se prepare con fruta y les pediremos que la expliquen.

Lectura de la imagen

- Observaremos las imágenes que aparecen en la hoja. Les preguntaremos:
 - *¿Sabéis qué hay que hacer? ¿Necesitamos algo? ¿Qué? ¿Dónde lo podremos comprar? ¿A todos os gusta la fruta? De las frutas que veis en la hoja, ¿cuál os gusta más? ¿Y cuál es la que os gusta menos? ¿Queréis añadir una pieza de fruta a esta macedonia, o queréis quitar alguna?*
 - *¿Por qué hay números? ¿Qué significan?*
 - *¿Habéis visto alguna vez el aparato de la fotografía? ¿Cómo se llama?*

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos de la secuencia de la receta de la macedonia.
- Rodear los ingredientes que han utilizado.
- Escribir en el recuadro el nombre de la fruta que más les gusta.

Material:

Adhesivos.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura.
2. Familiarizarse con la receta de cocina.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

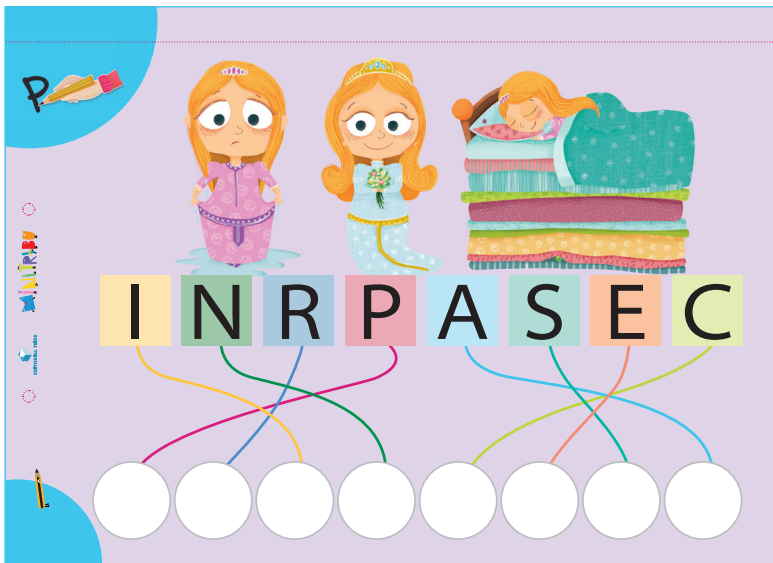
1. Lenguaje verbal

- Noción y representación de una secuencia ordenada de un hecho de la vida cotidiana.
- Iniciación a los usos sociales de la lectura y la escritura.

Actividades complementarias

- Preguntaremos a los niños y niñas:
 - *¿Os gusta cocinar? ¿Habéis cocinado alguna vez?*
- Propondremos confeccionar un libro de recetas con la ayuda de las familias.
- Describir-adivinar: jugaremos a describir las frutas de la hoja (fresa, melón, pera, piña, plátano, manzana, uva, naranja) y adivinarlas. Un niño o niña describirá una y los demás tienen que adivinar de qué fruta habla. Ejemplo: «Es redonda y gruesa, de color verde, con una cola pequeña...».

HOJA 17



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Recordaremos el cuento *La princesa y el guisante*. Les preguntaremos:
 - ¿Qué hace la princesa en los dibujos que aparecen en la hoja?
 - ¿Por qué quiere dormir encima de tantos colchones?
 - ¿Quién vive en el castillo?
- Pondremos en la pizarra el ejemplo del mismo ejercicio que hay que hacer en la hoja. Copiaremos las letras desordenadas y les preguntaremos cuál creen que es la palabra que se esconde en ese desorden de letras.

Lectura de la imagen

- Nos fijaremos en las ilustraciones de la hoja y les preguntaremos:
 - ¿Sabéis quién es esta chica?
 - ¿De qué cuento se trata?
 - ¿Por qué tiene agua en los pies en el primer dibujo?
 - ¿Qué significa el ramo de flores que tiene en sus manos en el segundo dibujo?
 - ¿Sabéis qué es la bolita verde que se ve debajo de los colchones?
 - ¿Conocéis las letras que aparecen? ¿Qué creéis que hay que hacer?

Realización de las actividades

- Escribir cada letra en el espacio correspondiente.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

- Mejorar la coordinación oculomanual.
- Ordenar letras para formar palabras.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Percepción y discriminación visual, coordinación oculomanual.
- Reconocimiento de palabras a partir de la ordenación de las letras.

Actividades complementarias

- En el aula de psicomotricidad, pondremos muchos colchones uno encima de otro y, sin que lo vean los niños, algún objeto debajo: una pelota, un listón de madera, un cono, una pieza del montaje del circuito de psicomotricidad, etc. Se trata de que un niño o niña con los ojos tapados, adivine qué hay bajo el montón.
- Recapitularemos y explicaremos oralmente la historia del cuento. *¿Qué ha pasado primero? ¿Y después? ¿Y a continuación? Finalmente, ¿qué ha sucedido? ¿Cómo se soluciona?*
- Pondremos cinco tarjetas en el suelo con las palabras siguientes y en este mismo orden: PRIMERO, DESPUÉS, A CONTINUACIÓN, FINALMENTE, SOLUCIÓN. Un niño o niña irá pasando al lado de cada una de las tarjetas e irá verbalizando la narración.
- Palmearemos las sílabas de la palabra *princesa* y diremos cuántos golpes de voz lo forman (¿dos, tres o cuatro?).

Material:

Colchones, pelota, listón de madera, cono, pieza del montaje del circuito de psicomotricidad.

HOJA 18



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Nos sentaremos en el suelo en círculo. El docente pondrá música y pedirá que busquen por el aula un objeto cuyo nombre empiece por una letra determinada. Cuando la música pare, los alumnos deberán sentarse en el suelo de nuevo, tanto si han encontrado el objeto como si no. Hablaremos de los objetos que han cogido y comprobaremos si empiezan con la letra que hemos pedido.
- Iremos al patio y jugaremos a buscar cosas cuyo nombre tenga unas letras iniciales determinadas. Buscaremos un rincón donde las podamos ir poniendo todas.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y formularemos hipótesis sobre lo que hay que hacer.
- Plantearemos las siguientes preguntas:
 - ¿Conocéis todos los animales que hay en la imagen?
 - ¿Por qué al oso lo han representado durmiendo?
 - Tres de los animales ponen huevos. ¿Sabrías decir cuáles?

Realización de las actividades

- Pegar la letra inicial de cada animal.

Material:

Música, adhesivos.

Actividades complementarias

- Cantaremos la canción *La marcha de las letras*.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Identificar la inicial de las palabras.
2. Identificar y nombrar animales del entorno próximo y lejano.

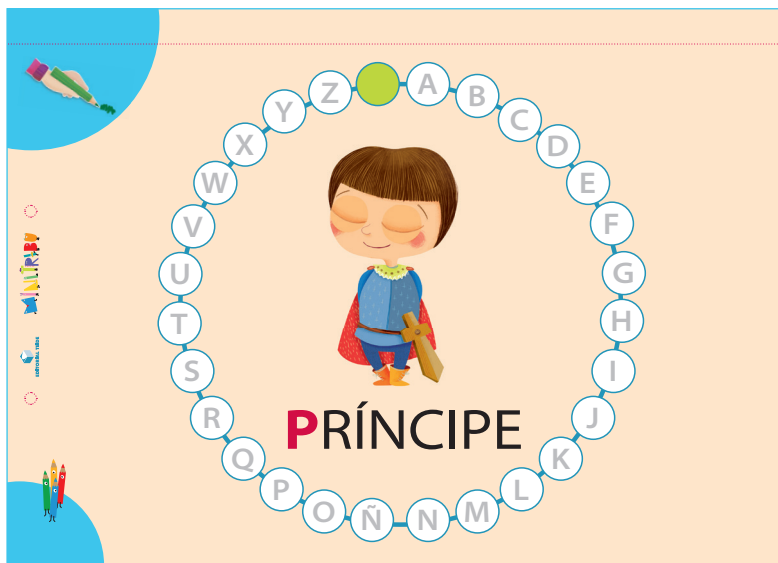
Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de animales del entorno próximo y lejano.
- Concienciación fonológica: los sonidos de las letras trabajadas.
- Jugaremos al juego de *Veo, veo*. Propondremos que miren objetos de la clase y digan con qué inicial comienzan. Los demás deben adivinarlos: *Veo, veo una cosa que empieza por la letra...*
- Diremos todos los nombres de los animales de la hoja fijándonos en la letra inicial. Entonces, pediremos que levanten el brazo quienes tengan la misma inicial del animal nombrado.

HOJA 19



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Veremos el cuento *La princesa y el guisante* en la pizarra digital.
- Formaremos palabras relacionadas con el cuento con las letras de componer.
- Cogemos las letras de componer y trataremos de ponerlas siguiendo el orden alfabético. Lo haremos en el suelo o bien las pegaremos en la pizarra.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y les pediremos que describan qué ven:
 - ¿Sabéis qué personaje es?
 - ¿Por qué letra empieza su nombre?
 - ¿Qué pone?
 - ¿Qué creéis que hay que hacer?
 - ¿A qué se parece la redonda verde?

Realización de las actividades

- Colorear las letras que corresponden a la palabra *príncipe*.

Material:

Letras de componer.

Actividades complementarias

- Prepararemos la misma actividad que hay en la hoja con el nombre de los niños y niñas de la clase.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Reconocer algunas grafías trabajadas anteriormente en el vocabulario.
2. Disfrutar de la actividad.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Reconocimiento de las letras trabajadas en el vocabulario del cuento.
- Uso del lenguaje verbal como objeto de diversión y de aprendizaje a través de juegos lingüísticos.

- Pintaremos las letras de la rueda que forman los nombres del resto de personajes que salen en *La princesa y el guisante*. Para guiar a los alumnos, les mostraremos consecutivamente las tarjetas con los dibujos del rey, la reina, la princesa, el colchón y el guisante.
- Dibujaremos en la pizarra una rueda como la de la hoja con las letras del abecedario incompleto, sin la mitad de las letras. Dejaremos un espacio vacío para escribir la letra que falta: A ... C ... E ... G ... I, etc. Decirles que traten de recordar qué letras han desaparecido y las vayan escribiendo en su sitio.
- Construiremos un abecedario gigante. Cada uno debe dibujar una letra del abecedario en una hoja DIN A4 apaisada: una mitad de la hoja la ocupará la letra y la otra el dibujo de un animal, objeto, fruta, etc., cuyo nombre empiece con esa letra. Cuando lo hayan terminado, cada niño o niña saldrá, por orden, a pegar su hoja en el papel de embalar que previamente habremos colgado en la pared.

Material complementario:

Hojas DIN A4, rotuladores, lápices de colores, ceras, papel de embalar, pegamento.

Material de aula:

Tarjetas con los dibujos del rey, la reina, la princesa, el colchón y el guisante.

HOJA 20



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Formaremos grupos de tres niños y niñas. Pondremos música en el aula y pediremos a cada equipo que busque objetos según tengan un nombre largo o corto, si se dicen con uno, dos o tres golpes de voz, etc. Cuando la música se detenga, todos dejarán de buscar los objetos y levantarán los brazos. Luego, se hará un recuento de los objetos encontrados entre todos.
- Pediremos que palmeen su nombre mientras lo dicen lentamente. Les haremos darse cuenta de que dicen un poco más fuerte una parte del nombre que otra.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y plantearemos hipótesis sobre lo que hay que hacer.
- Explicaremos dónde se encuentra el niño y qué parte del año es, justificando cómo lo hemos sabido.

Realización de las actividades

- Colorear las partes del cuerpo del niño cuyo nombre que tenga dos golpes de voz.

Material:

Música.

Actividades complementarias

- Saldremos al patio y el docente indicará objetos que vaya encontrando. Pedirá a los alumnos que palmeen las palabras para ver quién encuentra la palabra más larga y la más corta.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Iniciarse en el reconocimiento de una sílaba.
2. Mejorar la coordinación oculomanual.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

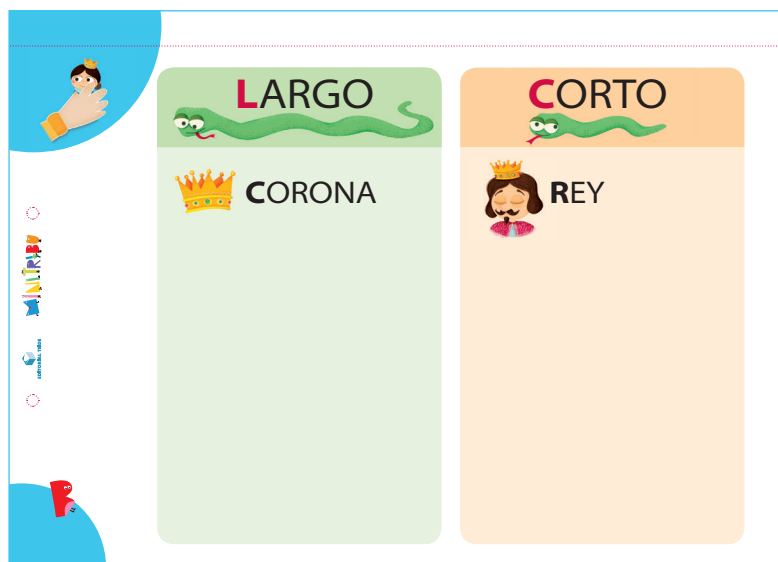
- Experimentación, dando palmadas, del número de sílabas de una palabra.
- Iniciación al conteo de sílabas del nombre de una imagen.

- Cogemos las tarjetas de imágenes correspondientes a letras del abecedario (pato, ardilla...), seleccionaremos algunas que tengan palabras de una, dos, tres y cuatro sílabas y las pondremos en una pila. Pediremos a los niños que, uno a uno, cojan una tarjeta y la muestren a la clase mientras pronuncian la palabra y dicen cuántos golpes de voz tiene.
- Ampliaremos el vocabulario de la playa. Les pediremos que identifiquen los elementos que hay en torno al niño de la imagen diciendo el nombre: *pala, cubo, estrella de mar, concha, isla, mar, palmera*.
- Clasificaremos los nombres del vocabulario de la playa según los golpes de voz que tienen. Escribiremos en la pizarra los números 1, 2, 3 y los alumnos irán diciendo las palabras (*pala, cubo, estrella, concha...*) cantándolas para remarcar los golpes de voz. Escribiremos las palabras donde corresponda (debajo del 1, del 2 o del 3).

Material de aula:

Tarjetas de imágenes correspondientes a letras del abecedario.

HOJA 21



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Recordaremos la historia del cuento *La princesa y el guisante*. Lo podemos leer de nuevo o ver y escuchar con la pizarra digital.
- Escribiremos en la pizarra una lista de los personajes que aparecen y los clasificaremos según tengan un nombre largo o corto.
- Preguntaremos a los alumnos en qué columna de la hoja pondríamos el nombre de cada uno. Comprobaremos que captan el concepto de «corto» o «largo» y lo justifican adecuadamente, teniendo en cuenta su edad, preguntando por qué colocarían su nombre en un o sitio u otro (porque tiene muchas letras, porque damos muchas palmadas cuando lo pronunciamos...).

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y plantearemos hipótesis sobre lo que hay que hacer.

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos según sean palabras largas o cortas.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Organizaremos varios grupos y prepararemos el cuento. Lo representaremos y lo contaremos a las demás clases de Educación Infantil.
- Cogeremos las tarjetas de los nombres de los personajes (incluidos *carrera* y *guisante*) de *La liebre y la tortuga* y *La princesa y el guisante* y los clasificaremos en «largos» o «cortos». Para ello,

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Competencia matemática

- Mostrar iniciativa para resolver la actividad propuesta distinguiendo nombres largos y cortos.

Objetivos

1. Asociar la simbología de palabras cortas y largas con la longitud de una serpiente.
2. Contar cuántas sílabas tienen las palabras trabajadas.

Contenidos

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Comparación de palabras estableciendo relaciones cuantitativas y cualitativas: largo-corto.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Clasificación de nombres largos y cortos.

pondremos las tarjetas en una pila y pediremos que, uno a uno, cojan al azar la tarjeta de un nombre. Después, deben pegarlos en la columna correspondiente en la pizarra.

- Cogeremos la lámina de *La princesa y el guisante*, junto con las cartulinas de todos los personajes y objetos del cuento, incluidos el guisante y los colchones. Jugarán moviendo los personajes sobre la lámina y recreando la historia del cuento. Se puede hacer por parejas, de manera que los alumnos puedan establecer diálogos entre los personajes.
- Clasificaremos los nombres de los elementos de la lámina anterior (planta, ventana, alfombra, taburete, cama) según su longitud.

Material de aula:

Tarjetas de los nombres de los personajes de los cuentos, lámina de *La princesa y el guisante*.

HOJA 22



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Jugaremos a adivinar personajes de los cuentos. Formaremos dos equipos y, con la ayuda del maestro o maestra, describiremos un personaje determinado. Los compañeros lo tendrán que adivinar.
- Pediremos a los alumnos que nombren en voz alta todos los personajes que aparecen en *La princesa y el guisante*. Mientras lo hacen, el maestro irá proyectando en la pizarra digital estos personajes, debajo de los cuales aparece su nombre con la inicial destacada en rojo.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Reconocéis a todos los personajes? ¿En qué cuento aparecen?
 - Además de los personajes, ¿qué objetos o edificios reconocéis de los que también salen en los cuentos?
 - ¿Qué creéis que hay que hacer en esta hoja?

Realización de las actividades

- Rodear a los personajes del cuento *La princesa y el guisante*.

Actividades complementarias

- Formaremos grupos de tres niños y niñas. El docente contará una escena del cuento *La princesa y el guisante* a cada grupo y ellos la dibujarán en una hoja. Cuando terminen todos los dibujos, los pegarán en un mural, en orden, según la escena dibujada.
- Observaremos el título del cuento y las palabras que lo forman (incluidos los artículos y la conjunción): *La princesa y el guisante*. Les diremos que lo lean haciendo un poco de cantinela y remarcando

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Identificar los personajes de *La princesa y el guisante*.
2. Hacer la pinza correctamente.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Curiosidad, interés y disfrute ante las creaciones literarias utilizando estrategias para escuchar, mirar y leer.
- Reconocimiento de los personajes principales de los cuentos.

los golpes de voz de cada palabra. A continuación, las clasificarán según si se trata de palabras largas o cortas.

- Nos inventaremos un cuento mezclando los personajes y elementos que aparecen en la hoja.
- Les pediremos que busquen en la imagen de la hoja palabras que se digan con un golpe de voz, dos y tres. Las dirán en voz alta y el docente las escribirá en la pizarra clasificándolas debajo de los números 1, 2, 3.
- Juego del lince. Mezclaremos los cartonillos del juego dentro de la bolsa y extraeremos uno. A continuación, los alumnos buscarán esa imagen en el tablero de juego. El primero que la encuentre, gana. Se pueden establecer diferentes normas para el juego según convenga.

Material complementario:

Hojas DIN A4, lápices de colores, rotuladores, papel de embalar, pegamento, bolsa.

Material de aula:

Tarjeta con el título del cuento *La princesa y el guisante*, lámina con el tablero del juego del lince, cartonillos con las imágenes del tablero de juego.

HOJA 23

	T TORTA	T TORTUGA
	L IEBRE	L IBRO
	P RÍNCIPE	P RINCESA
	G UISANTE	G UIISO

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- El docente escribirá en la pizarra los nombres de los niños y niñas de la clase. Algunos estarán mal escritos, y los alumnos deberán de detectarlos y decir qué nombres son.
- Mostraremos a los alumnos los títulos de los dos cuentos y los leeremos señalando en cada caso los nombres de los cuatro protagonistas: *liebre*, *tortuga*, *princesa*, *guisante*.

Lectura de la imagen

- Miraremos las palabras escritas en la hoja y preguntaremos a los alumnos si son iguales.

Realización de las actividades

- Observar con atención y colorear el recuadro de la palabra que corresponde al dibujo.

Actividades complementarias

- Utilizaremos las tarjetas del abecedario y haremos alguna actividad de reconocimiento e identificación, como, por ejemplo, identificar dibujos y relacionarlos con la palabra correspondiente (iniciales, personajes de cuento...).
- Escribiremos palabras significativas en la pizarra con letra de palo y que sean fáciles de leer. Borraremos alguna letra para que los alumnos intenten leerlas de nuevo.
- Daremos a cada niño o niña las cuatro palabras de la hoja recortadas en golpes de voz. La sílaba inicial de cada palabra debe ir en color. Pediremos que las mezclen y luego, teniendo la palabra correcta de la hoja como modelo, deberán reconstruir las palabras como si fuera un puzle.

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Identificar y reconocer algunas palabras trabajadas.
2. Utilizar estrategias para el progreso de aprendizaje de la lectura y la escritura.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

OBSERVAR, ESCUCHAR Y EXPERIMENTAR

- Discriminación visual de las palabras trabajadas: palabras correctas, palabras que contienen errores.
- Concienciación fonológica: los sonidos de las letras trabajadas.

- Haremos un juego de atención para trabajar la memoria visual. Pegaremos en la pizarra las tarjetas de las cuatro palabras trabajadas en la hoja (*tortuga*, *liebre*, *princesa*, *guisante*). Las leeremos y les pediremos que se fijen bien. A continuación, les diremos que cierren los ojos cinco segundos mientras quitamos y escondemos una de las palabras. Cuando abran los ojos, deben decir qué palabra ha desaparecido. Y así sucesivamente con todas las palabras.

Material complementario:

Papeles con las cuatro palabras de la hoja recortadas en sílabas.

Material de aula:

Tarjetas del abecedario, tarjetas de las palabras *tortuga*, *liebre*, *princesa*, *guisante*.

HOJA 24



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Nos sentaremos en el suelo y, si tenemos un abecedario en el aula, lo observaremos todos y les preguntaremos: *¿Qué letra de las que hay no conocemos? ¿Cuáles os parecen más difíciles de escribir? ¿Y más fáciles?*
- Iniciaremos una conversación: les pediremos que digan los números que conocen y para qué sirven. También les diremos que pongan ejemplos de letras y que expliquen qué utilidad tienen.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - *¿Qué hay dentro de la bandeja?*
 - *¿Conocéis todas las letras?*
 - *¿Qué números reconocéis?*
 - *¿Qué representan los dibujos que no son letras ni números?*

Realización de las actividades

- Rodear todas las letras que hay en la bandeja.

Material:

Abecedario de aula, lápiz.

Actividades complementarias

- En un momento en que los alumnos no estén en el aula, mezclaremos letras, dibujos y números y los esparciremos por el suelo. Cuando entren, les pediremos que nos ayuden a recogerlo todo, clasificando cada cosa según sea una letra, un dibujo o un número.
- Les pediremos que traigan un periódico o una revista de casa. De-

PROGRAMACIÓN

Competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

- Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones habituales mediante los distintos lenguajes.

Objetivos

1. Conocer las diferencias entre dibujos, grafía de números y grafía de letras.
2. Adquirir una buena coordinación oculomanual.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Profundización en el trabajo de la motricidad fina.
- Identificación y reconocimiento de las grafías de las letras.

berán recortar, con unas tijeras, tres o cuatro ejemplos de letras, números y dibujos de objetos. Luego los pegarán en una hoja.

- Propondremos que copien en una hoja de papel las letras, los números y los dibujos de la hoja trabajada por grupos: primero las letras, después los números y finalmente los objetos.
- Les haremos clasificar los objetos de la hoja trabajada (pelota, cometa, robot, oso, barco, pájaro) según los golpes de voz con que se dice el nombre de cada uno (1, 2 y 3) y según sean palabras largas o cortas. Hay que considerar cortas las palabras de una o dos sílabas, y largas las de tres. Pronunciaremos los nombres de estos objetos en voz alta para contar los golpes de voz.

Material complementario:

Dibujos, números, periódicos, revistas, tijeras, pegamento, hojas DIN A4.

Material de aula:

Letras de componer.

