



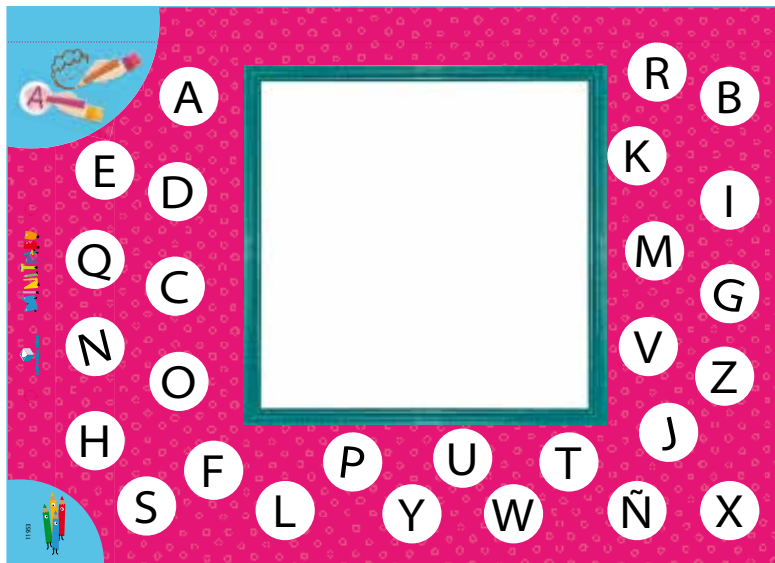
COMIENZOS

4 años
LENGUA
EDUCACIÓN INFANTIL

L. Segura, L. Femenía, D. Yardiell



HOJA 1



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Preguntaremos a los alumnos por su nombre y apellidos:
 - ¿Sabéis por qué os llamáis así?
 - ¿Cómo se llaman vuestros padres?
 - ¿Cuál es vuestro primer apellido? ¿Y el segundo?
 - ¿Cuál es el apellido de vuestros padres?
- Propondremos a los niños y niñas que modifiquen los rótulos del colgador, los archivadores y de todos los rincones donde figuren sus nombres para añadir los apellidos.
- Daremos a cada uno una hoja en blanco y pintura de dedos, y les propondremos que escriban su apellido.
- Anotaremos en la pizarra los apellidos de los alumnos para que les sirva de modelo. Para hacerlo más fácil y que se reconozcan, escribiremos los nombres delante.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Reconocéis algunas de las letras?
 - ¿Qué creéis que hay que hacer en los círculos?
 - ¿Y dentro del cuadro?

Realización de las actividades

- Dibujar y colorear el retrato del niño o niña o pegar una foto.
- Colorear las letras del apellido.

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. Discriminar las letras del propio apellido.
2. Usar el lenguaje plástico para formarse una imagen positiva de sí mismo.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Iniciación a los usos sociales de la lectura y la escritura.
- Uso del lenguaje plástico como objeto de creación y de aprendizaje.

Material:

Lápices, lápices de colores, rotuladores, ceras, goma, sacapuntas.

Actividades complementarias

- Propondremos varias actividades para que construyan su apellido. Se puede hacer con las letras troqueladas, con palillos, con cordeles, con bandejas de serrín o harina...
- Haremos un juego en un espacio o sala grande. El docente escribirá los apellidos de todos alumnos en trozos de papel y, a continuación, los distribuirá por el suelo. Cuando diga uno en voz alta todos deberán buscar el papel donde está escrito el apellido verbalizado.
- Pegaremos las fotos de algunos niños y niñas de la clase en la pizarra y, a ambos lados, sus nombres y primer apellido pero mezclados, de manera que no estén a la misma altura que la foto que le corresponde. Pediremos a cada niño que salga a trazar una línea entre su foto y su nombre y su apellido.

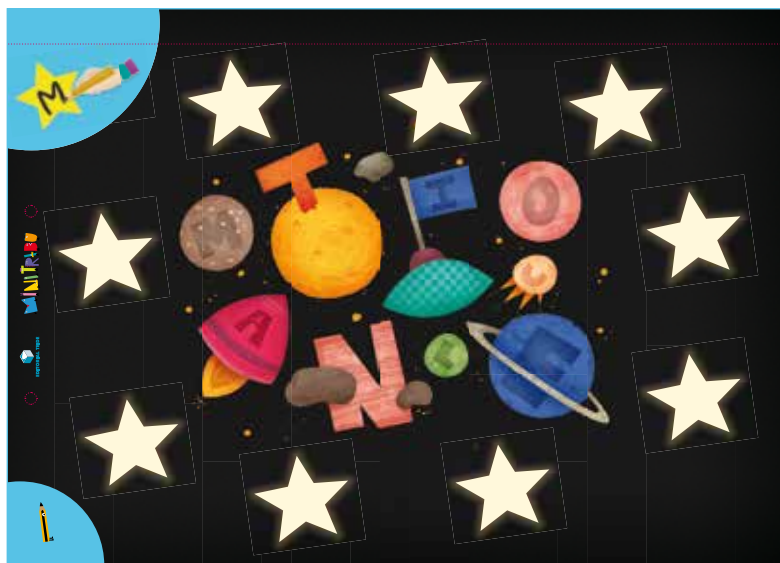
Material complementario:

Palillos, cordel, bandejas de serrín o harina..., papeles con los apellidos, fotografías de los alumnos.

Material de aula:

Letras de componer.

HOJA 2



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Llevaremos a clase folletos, revistas y fotografías que muestren varios tipos de letras. Los alumnos buscarán palabras con la letra que indique el maestro o maestra.
- Escribiremos en la pizarra varias letras, un poco superpuestas. A continuación, haremos salir a un niño o niña a la pizarra para que las busque y las repase con tiza en cuanto las haya encontrado. Después, todos escribirán una palabra que empiece con cada letra encontrada.

Lectura de la imagen

- Les diremos que se fijen en la ilustración de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis en esta hoja?
 - ¿Son todo dibujos?
 - ¿Veis alguna letra? ¿Cuál?
 - ¿Qué creéis que hay que hacer en las estrellas de alrededor?

Realización de las actividades

- Buscar letras en el dibujo.
- Escribir dentro de cada estrella la letra que se ha encontrado.

Material:

Folletos, revistas y fotografías, tiza, lápiz, goma, sacapuntas.

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. Discriminar visualmente las letras *a, c, e, i, l, m, n, o, t*.
2. Reforzar el trazo sin modelo de las letras ya trabajadas.

Contenidos

LINGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de grafías correspondientes a letras ya trabajadas representadas en diferentes formatos y fuentes.
- Escritura de letras trabajadas.

Actividades complementarias

- Propondremos que recorten letras de revistas o periódicos, que cada uno construya su nombre y lo pegue en una hoja grande o lámina. Hecho esto, decorarán el fondo para hacerlo más bonito.
- Entre todos, prepararemos un mosaico con las letras de los nombres de los alumnos de la clase, procurando que sean de colores muy distintos.
- Con las tarjetas de las letras *a, c, e, i, l, m, n, o* y *t*, y con la ayuda del maestro o maestra, compondrán la palabra *cielo*. Otras palabras que pueden surgir son *miel, mano, té, cima, mil...*
- Iniciaremos una conversación sobre lo que podemos ver en el cielo: el sol, la luna, las estrellas, los planetas (en la ilustración se ve Saturno); también hablaremos de los cohetes y los ovnis.
- Juego del lince. Sacaremos un cartoncillo y los alumnos buscarán la imagen en el tablero de juego. El primero que la encuentre, gana.

Material complementario:

Revistas, periódicos, tijeras, pegamento, lámina, papel de embalar.

Material de aula:

Letras de componer, tablero del juego del lince (imágenes de personajes, objetos, etc.), bolsa, cartoncillos con las imágenes del tablero de juego.

HOJA 3



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Ayudaremos a evocar vivencias relacionadas con la lectura, que potencien el desarrollo de capacidades lectoras y de la competencia comunicativa y audiovisual: concentración, atención y motivación y activación de la memoria visual, semántica y episódica (de hechos autobiográficos). Favoreceremos la comprensión del cuento con preguntas como:
 - ¿Qué es un brujo? ¿Y una bruja?
 - ¿Qué cosa especial pueden hacer una bruja o un brujo?
 - ¿Habéis ayudado alguna vez en casa a ordenar y limpiar vuestras cosas?
 - ¿Hay algo que mamá o papá no os dejan hacer? ¿Qué es? ¿Por qué?
 - Si hicierais lo que no os dejan hacer, ¿pasaría algo? ¿Qué podría pasar?
- Organizaremos el aula de forma que se favorezca un ambiente relajado y fantástico, con la atención de los niños y niñas puesta en un estímulo atractivo que tenga relación con el cuento. Nos sentaremos en el suelo o en sillas, en corro o en filas. Les invitaremos a guardar silencio y organizaremos la clase de modo que facilite la narración y la escucha del cuento, evitando estímulos disruptivos.
- Estableceremos unas reglas sencillas y básicas que hay que cumplir mientras escuchamos el cuento y observamos las imágenes: esperar al final para hacer comentarios; no interrumpir la narración, si se hace, tiene que ser por un motivo importante y levantarán la mano antes de hablar, etc.

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. Comprender la narración oral del cuento *El aprendiz de brujo*.
2. Identificar y reconocer algunas palabras trabajadas a través del cuento.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Reconocimiento de secuencias y ordenación temporal de hechos narrados en un cuento.
- Curiosidad, interés y disfrute ante creaciones literarias empleando estrategias para escuchar, mirar y leer.
- Ampliación del vocabulario trabajado.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la imagen de la hoja y les preguntaremos:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Cuántos rectángulos hay?
 - ¿Qué creéis que falta en los dibujos?
 - ¿Sabéis qué pone en el título?
 - ¿Qué pasa en cada escena?

Realización de las actividades

- Pegar los elementos del cuento que faltan en cada escena.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Leeremos y escucharemos el cuento *El aprendiz de brujo* en la pizarra digital y preguntaremos:
 - ¿Por qué el brujo necesita a alguien que lo ayude?
 - ¿Qué hacía el brujo en su casa?
 - ¿El aprendiz quería hacer daño a alguien?

- *¿Os ha gustado el cuento? ¿Por qué?*
- *¿Qué hemos aprendido de este cuento?*
- Observaremos el título y las letras del cuento: *El aprendiz de brujo*. Haremos que los alumnos formen este título con las letras de componer y lo peguen en la pizarra con las palabras y letras bien ordenadas.
- Para reforzar la memorización visual del título *El aprendiz de brujo*, el docente puede mostrar la tarjeta en la que está escrito con letras de palo y las letras E, A, D y B destacadas en rojo.
- Iniciaremos una conversación para trabajar los valores del cuento. Fomentaremos la reflexión sobre la importancia de obedecer a los padres, y a los adultos en general, y sobre los peligros que conlleva no hacer caso de sus consejos y avisos. Por ejemplo, hablar de los materiales que los niños no pueden tocar porque podrían dañarse, de las cosas que sí pueden hacer y las que no, etc.
- Hablaremos de los castillos en general, les preguntaremos: *¿Sabéis qué es un castillo? ¿Quiénes vivían en los castillos? ¿Sabéis qué son las murallas de un castillo? ¿Habéis visto o visitado algún castillo? ¿Cómo era? ¿Os gustó?*
- Elaboraremos un mural sobre castillos. Les pediremos que cada uno traiga a clase la fotografía de un castillo; la pegaremos sobre papel de embalar y alrededor de cada imagen pintarán un marco con ceras, de manera libre. Pediremos la colaboración de las familias para la obtención de las imágenes. El mural debe tener un gran título que diga CASTILLOS, y cada letra de esta palabra será elaborada por grupos de alumnos (los alumnos de cada mesa).
- Trabajaremos el vocabulario y la estructura de la frase con las propuestas de trabajo del cuento, hoja a hoja.
- Les propondremos que terminen las frases siguientes:
 - *Había un brujo que vivía en un...*
 - *Para no olvidar las fórmulas, las tenía anotadas en un...*
 - *Como necesitaba ayuda, el brujo buscó una...*
 - *El chico que eligió era despistado pero tenía muchas ganas de...*
 - *El brujo tuvo que irse y le pidió que ... el castillo.*
 - *El aprendiz dijo una fórmula mágica y el ... se volvió loco.*
 - *El brujo pronunció las ... y todo volvió a la normalidad.*
- Preguntaremos a los alumnos si alguna vez han visto la actuación de un mago o maga o si conocen algún número de magia. Trabajaremos el vocabulario específico que vaya saliendo en la conversación.
- Fabricaremos nuestro propio sombrero de aprendiz de brujo o bruja con papel o cartulina, pinturas, adhesivos, ceras, barniz, purpurina...

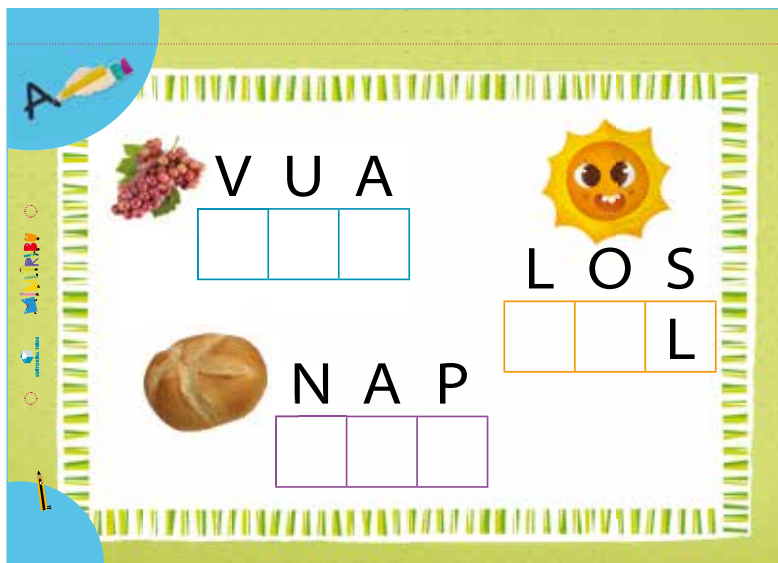
Material complementario:

Papel o cartulina, pinturas, gomets, ceras, barniz, purpurina; papel de embalar, imágenes de castillos, pegamento.

Material de aula:

Tarjeta con el título del cuento, tarjetas de imágenes y palabras de *Vocabulario*.

HOJA 4



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Escribiremos una serie de letras en la pizarra y propondremos a los alumnos que construyan palabras. Se puede empezar con palabras sencillas y cortas, y las podemos ir complicando un poco a medida que pasen los días. Pueden ir haciendo la actividad a lo largo de la semana.
- Pediremos a algunos niños y niñas que salgan a la pizarra y escriban las palabras que aparecen en la hoja.
- Escribiremos en la pizarra el nombre de un niño o niña de la clase con las letras desordenadas. Deben averiguar de quién se trata y ordenar las letras correctamente.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Qué imágenes aparecen?
 - ¿Cuántas letras tiene cada palabra?
 - ¿Cuáles son las iniciales de estas palabras?
 - ¿Conocéis alguna de las letras que hay? ¿Cuáles?

Realización de las actividades

- Escribir las letras de manera ordenada para completar la palabra que representa la imagen.

Material:

Lápiz, goma, sacapuntas.

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. Ordenar las letras para formar palabras.
2. Relacionar imágenes con una palabra escrita.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Curiosidad, interés y disfrute en los usos lúdicos de la lengua escrita, empleando estrategias para escuchar, mirar y leer.
- Ordenación de las letras para formar palabras.

Actividades complementarias

- Les daremos las letras de componer para que jueguen a construir palabras de manera libre o bien siguiendo el modelo que dé el maestro o la maestra.
- Escribiremos en un papel una palabra que se haya trabajado y pediremos a un niño o niña que la mire y salga a la pizarra. Debe trazar tantas líneas separadas en horizontal como letras tenga la palabra. Los demás tendrán que decir las letras. Cuando algún niño crea que sabe la palabra, debe levantar la mano y decir «¡Yo la sé!». El alumno de la pizarra comprobará si es correcta o no con ayuda del maestro o la maestra.
- Les propondremos las siguientes adivinanzas:

*De día yo me levanto,
de noche a la cama voy,
tiño de rojo el ocaso,
¿a qué no sabes quién soy?
(el Sol)*

*Mi madre es tartamuda,
mi padre es «cantaor»,
tengo blanco mi vestido,
amarillo el corazón.
(el huevo)*

Material complementario:

Tira de papel, lápiz, rotulador.

Material de aula:

Letras de componer.

HOJA 5



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Les diremos que lean la palabra *brujo*.
- Escribiremos en la pizarra el abecedario desordenado. Los niños y niñas irán rodeando las letras que forman su nombre.
- Les pediremos que escriban la palabra *brujo*, subrayen la inicial y rodeen las vocales.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Quién es el personaje que aparece en la hoja?
 - ¿Qué pone debajo del dibujo?
 - ¿Reconocéis alguna letra de las que aparecen?
 - ¿Hay alguna que salga en vuestro nombre?
 - ¿Qué letra es la inicial de la palabra *brujo*?
 - ¿Qué creéis que tenemos que hacer?

Realización de las actividades

- Rodear las letras de la palabra *brujo*.

Material:

Lápiz, goma, sacapuntas.

Actividades complementarias

- Haremos una lista de palabras con cada letra de la palabra *brujo*. Se pueden seguir criterios diferentes: utilizar nombres de objetos, de animales, de personas, de frutas, etc.

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 las letras de la palabra *brujo* con un modelo.
2. Reforzar la relación de correspondencia sonido-grafía.

Contenidos

Lenguajes: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de letras de palabras trabajadas.
- Relación entre el sonido y la letra que representa.

- Formaremos palabras nuevas con todas las letras de la lámina. Les enseñaremos estrategias para hacerlo como, por ejemplo, empezar combinando una letra cualquiera con una de las vocales y pensar qué palabras pueden empezar con esta sílaba. Daremos pistas con definiciones de palabras que se pueden formar y que ya conocen; por ejemplo:

– *Alimento que comemos cada día y que se compra en la panadería* (pan).

– *Parte del cuerpo con la que cogemos las cosas* (mano).

– *Árbol que produce piñones* (pino).

– *Estrella que ilumina cada día la Tierra y nos da calor* (Sol).

– *Parte del cuerpo con la que olemos las cosas* (nariz).

- Una vez hayan adivinado la palabra, deben buscar las letras.
- Iniciaremos una conversación sobre los magos y la magia. Preguntaremos si han visto alguna vez la actuación de alguno y qué recuerdan. Hablaremos de cómo van vestidos, del sombrero de copa y de la varita mágica. También podemos comparar las brujas con las hadas y los magos.

Material complementario:

Lápiz, goma, sacapuntas.

HOJA 6



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Recordaremos entre todos el cuento *El aprendiz de brujo*.
- Observaremos los adhesivos que hay que pegar en la hoja y cada niño o niña que quiera hacerlo puede describir uno, por orden.
- Hablaremos y reflexionaremos sobre la importancia de obedecer a las personas adultas y de los peligros que comporta no hacerlo. Pondremos algunos ejemplos (si tocan objetos que cortan o que queman, se harán daño; si no se abrigan cuando hace frío, se pueden resfriar...).
- Podemos ver la película *Fantasia*, de Walt Disney, para conocer otra versión del cuento.

Lectura de la imagen

- Observaremos todas las escenas del cuento y les preguntaremos:
 - ¿Creéis que falta algo?
 - ¿Qué hay que hacer con los adhesivos?
 - ¿Hay alguna letra del título que no conozcáis?
 - ¿Los utensilios que se ven son de cocina? ¿Para qué sirven?

Realización de las actividades

- Formar con adhesivos el título del cuento y añadir los elementos que faltan en el dibujo.

Material:

Película *Fantasia*, de Walt Disney, 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. Reconocer las palabras del título del cuento y ordenarlas correctamente.
2. Recordar el cuento *El aprendiz de brujo*.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de las palabras trabajadas.
- Comprensión de un texto narrativo: el cuento.

Actividades complementarias

- Trabajaremos el vocabulario y la estructura del título.
- Buscaremos una palabra con cada letra del título del cuento.
- Construiremos un sombrero de brujo con materiales diversos: cartulinas, gomas, adhesivos, barniz, ceras... El sombrero nos servirá para motivarlos y crear el ambiente adecuado a la hora de la narración.
- Inventaremos un hechizo utilizando palabras mágicas que les sirvan para seguir unas pautas o rutinas, como, por ejemplo, guardar silencio, sentarse correctamente, respetar el orden de la fila, etc.
- Mostraremos las tarjetas de imágenes del cuento (brujo, aprendiz, fregona...). Les pediremos que relacionen las tarjetas de palabras (*aprendiz, brujo, mago, poción, libro*) con la imagen adecuada. Escribiremos las palabras que no están entre las tarjetas para que los alumnos las copien: *fregona, cubo*. Mostraremos la palabra *poción* y la leeremos.

Material complementario:

Cartulinas, gomas, adhesivos, barniz, ceras...

Material de aula:

Tarjetas de los personajes y objetos del cuento, tarjetas de palabras de *El aprendiz de brujo*.

HOJA 7



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Escribiremos en la pizarra una lista de los nombres de los niños y niñas de la clase. Les diremos que palmeen las sílabas de cada nombre y los clasifiquen según su número.
- Propondremos a tres alumnos que digan una palabra diferente cada uno. Palmearán todos cada una de las sílabas de las palabras que hayan dicho fijándose en cuántas tiene cada palabra.
- Mostraremos tarjetas con palabras o imágenes que empiecen con diferentes sílabas y les preguntaremos cuál es la primera sílaba.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Dónde están estos niños y niñas?
 - ¿Qué están haciendo?
 - ¿Qué hay en la pizarra?
 - ¿Sabéis que pone?
 - Si completáramos las palabras, ¿qué creéis que podría poner?

Realización de las actividades

- Escribir en la pizarra la primera sílaba de nuestro nombre y la del nombre de algún compañero o compañera.

Material:

Tarjetas de imágenes o palabras, tiza.

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 escribir la primera sílaba de los nombres propios.
2. Segmentar las palabras en sílabas.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Identificación y reconocimiento de la primera sílaba de los nombres propios.
- Escritura de la primera sílaba del nombre propio y la de los otros compañeros.
- Uso de estrategias para aproximarse a la escritura de palabras: segmentación silábica.

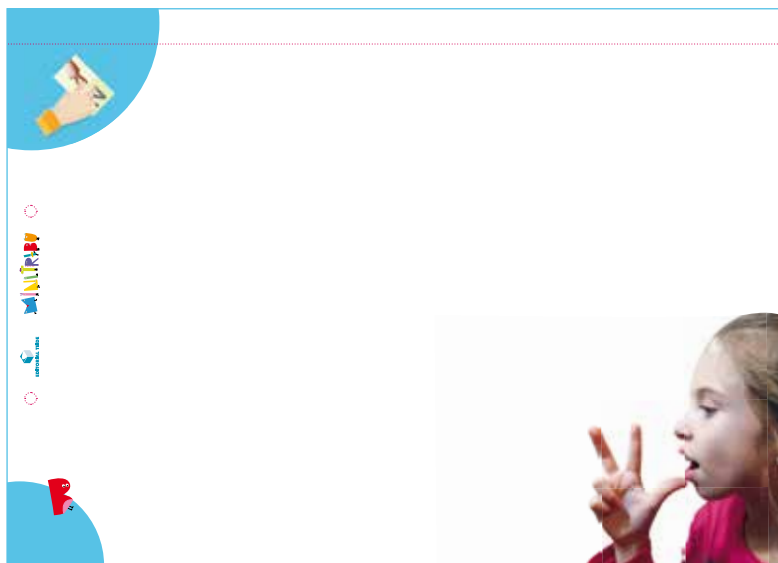
Actividades complementarias

- Buscaremos palabras con el mismo número de sílabas y que tengan los mismos sonidos vocálicos. Las escribiremos en la pizarra y comprobaremos si hay alguna que se repita. Se puede trabajar la rima aprovechando las últimas sílabas de cada palabra.
- Propondremos que digan nombres de niños y niñas a partir de las sílabas que hay escritas en la pizarra que muestra la hoja que estamos trabajando. Pueden decir cualquier nombre propio (aunque no pertenezcan a la clase) que empiece con esas sílabas.
- Jugaremos a adivinar sílabas. Escribiremos en la pizarra nombres de alumnos o nombres de personajes de cuentos trabajados (*Gepepe, Pinocho, hada, aprendiz, brujo...*) sin la primera sílaba. Les propondremos que adivinen qué sílaba falta.
- Entre todos, dividiremos en sílabas los nombres de los personajes de cuentos y buscaremos palabras que empiecen con esas mismas sílabas.

Material complementario:

Tiza, papel, lápiz, goma, sacapuntas.

HOJA 8



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Reflexionaremos sobre las diversas maneras que tenemos de expresarnos. El lenguaje de signos es una, por ejemplo.
- Iremos al aula de informática y buscaremos vídeos de personas que se comuniquen mediante lenguaje de signos.
- Observaremos los adhesivos con el lenguaje de signos aplicado a las letras del abecedario. Pediremos a los niños y niñas que localicen las letras de su nombre.
- Aprenderemos cómo decir nuestro nombre en lenguaje de signos.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis? ¿Qué creéis que hace esta niña?
 - ¿Conocéis alguna palabra en el lenguaje de signos?
 - ¿Os atrevéis a hacer una?

Realización de las actividades

- Formar el propio nombre con adhesivos y observar cómo se representa en el lenguaje de signos.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Haremos que vean esta hoja en la pizarra digital y que se fijen en todas las letras que hay representadas en el lenguaje de signos.

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 el lenguaje de signos.
2. Componer el propio nombre con lenguaje de signos.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

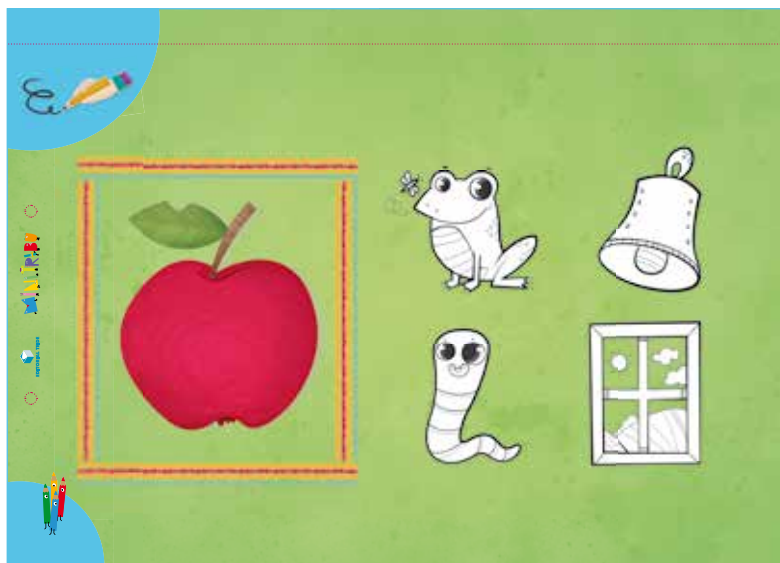
- Comprensión del lenguaje de signos como medio de expresión.
- Uso y valoración progresiva del lenguaje de signos para expresar y comunicar.

- Propondremos que piensen algunas palabras monosilábicas o sencillas para poder reproducirlas.
- Grabaremos un vídeo mientras los alumnos reproducen sus nombres o un mensaje bonito dirigido a los niños y niñas del colegio.
- Explicaremos que hay palabras que no se representan letra por letra. Les enseñaremos a representar palabras o frases agradables, como *te quiero, amigo, familia, gracias, sonríe...*
- Escribiremos en la pizarra, con el lenguaje de signos, el nombre de personajes y objetos de cuento trabajados (*Pinocho, hada, grillo, brujo...*). Pediremos a los alumnos que descifren las letras que representan los signos escritos y digan los nombres que forman.
- Les enseñaremos algunos de los signos de los pieles rojas norteamericanos: *yo, hombre a caballo, búfalo, comida*, etc. Propondremos confeccionar disfraces de indios, con la ayuda de las familias, y que representen en clase algunos de los signos explicados.

Material complementario:

Cámara de vídeo, material para el disfraz de indio piel roja...

HOJA 9



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos juegos de rimas con las palabras.
- Recordaremos cómo es un pareado y pondremos ejemplos:

<i>Hemos visto un ratón escondido bajo un botón.</i>	<i>Mi abuelo tiene un gato al que le gusta lamer el plato.</i>
--	--
- Formarán pareados con las palabras que indique el maestro o la maestra.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis en esta hoja?
 - ¿Por qué creéis que la manzana está dibujada más grande?
 - ¿Con qué letra empieza la palabra manzana?
 - ¿Os habéis fijado en los otros dibujos? ¿Cómo suenan las palabras?
 - ¿Hay alguna que suene igual que manzana?
 - ¿Hay alguna palabra que no suene igual?
 - ¿Qué creéis que hay que hacer en esta actividad?

Realización de las actividades

- Colorear los dibujos cuyo nombre rime con la palabra *manzana*.

Material:

Lápices de colores.

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 conciencia fonológica: palabras que riman.
2. Coordinar la acción motriz y visual mediante el gesto, y llegar al dominio y la precisión del trazo.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Profundización en el trabajo de la motricidad fina.
- Identificación y reconocimiento de la rima entre palabras.

Actividades complementarias

- Clasificaremos parejas de palabras según rimen o empiecen igual.
- Buscaremos palabras que empiecen por la misma letra que las de las imágenes que aparecen en la hoja.
- Buscaremos palabras de elementos entorno que rimen.
- Leeremos los siguientes pareados incompletos y preguntaremos qué palabra falta para que rime:

*Mi perro se come un hueso
que es blanco y muy ... (grueso)*

*Vi una araña
paseando por la ... (montaña)*

*En el bosque había un toro
y en la rama se posaba un ... (loro)*

*En el árbol he visto un pajarillo
que era todo de color ... (amarillo)*
- Proponerles que formen pareados con estos pares de palabras: *Roma/goma, gusano/mano, pata/pirata, estrella/botella.*

Material complementario:

Lápiz, goma, sacapuntas, papel.

HOJA 10



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos que elijan un personaje del cuento *El aprendiz de brujo* y lo describan en voz alta. Luego les pediremos que copien el nombre en un papel.
- Les diremos que recuerden los cuentos *La princesa y el guisante*, *El pequeño abeto* y *La liebre y la tortuga* y que expliquen qué les ha gustado más y por qué.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y les preguntaremos:
 - ¿Reconocéis a los personajes que aparecen?
 - ¿Reconocéis los demás dibujos?
 - ¿Dónde los habéis visto? ¿En otros cuadernos?
 - ¿Sabéis a qué cuento pertenecen?
 - ¿Detrás de qué se esconde el aprendiz?
 - ¿Para qué creéis que sirve?

Realización de las actividades

- Escribir en la lista las palabras del cuento *El aprendiz de brujo*.

Material:

Lápiz, goma, sacapuntas.

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 a través del cuento.
2. Escribir nombres de personajes con modelo.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de palabras trabajadas.
- Escritura de un título con modelo.

Actividades complementarias

- Haremos entre todos una lista de los elementos que pertenecen al cuento y la escribiremos en la pizarra. Luego, les propondremos que representen alguna de las escenas con mímica.
- Mostraremos a los alumnos la tarjeta con el título *El aprendiz de brujo* y pediremos que lo copien.
- Cogemos la lámina que representa la sala donde el brujo elabora las pociones, y todas las cartulinas de los personajes y objetos del cuento. Les diremos que elijan solo aquellas que se adapten con esta sala (brujo, libro) y las coloquen sobre la lámina recreando la historia del cuento. Representarán cómo trabaja el brujo, simulando su voz.
- Con las tarjetas de los personajes y objetos descartados de la actividad anterior, pensaremos entre todos un decorado para recrear la escena en la que el aprendiz hace trabajar a la fregona y al cubo. El docente puede darles indicaciones para que por grupos-mesa dibujen ese decorado en una cartulina.

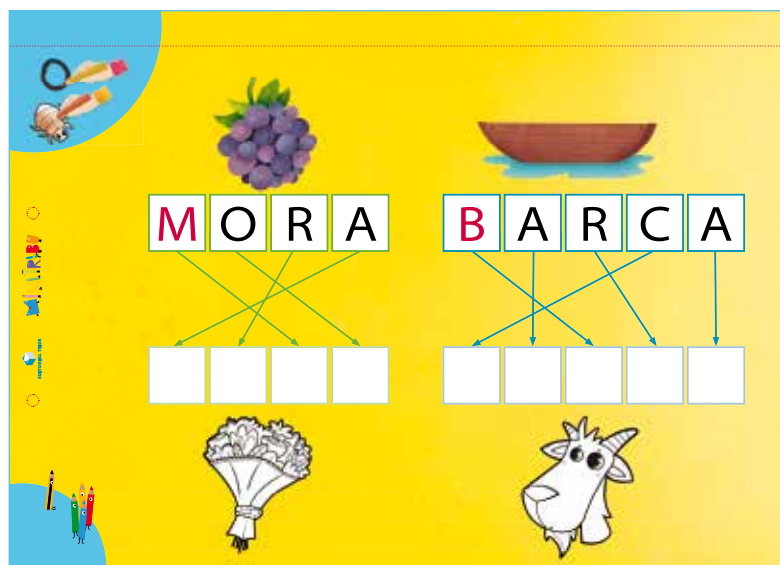
Material complementario:

Cartulina DIN A3, lápices de colores, rotuladores, ceras.

Material de aula:

Tarjetas del título del cuento *El aprendiz de brujo*, de los personajes y los objetos del cuento, lámina de *El aprendiz de brujo*.

HOJA 11



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos que busquen en los nombres y apellidos de los compañeros alguna palabra escondida que conozcan.
- Pondremos una serie de letras en la pizarra y les propondremos que construyan palabras. Haremos este tipo de actividad durante la semana. Escogeremos las letras en función de las palabras que se puedan formar, empezando por palabras sencillas, cortas y que tengan sentido para los alumnos.
- Preguntaremos qué dibujos se ven en la hoja, además del lobo y la barca.

Lectura de la imagen

- Observaremos las imágenes de la hoja y haremos que se fijen en las letras que componen los nombres de los dibujos. Preguntaremos:
 - ¿Qué veis en esta hoja?
 - ¿Qué dibujos hay?
 - ¿Qué palabras podéis leer?
 - ¿Cuántas letras tiene cada palabra?
 - ¿Por qué creéis que la primera casilla es de color rojo?
 - ¿Cuáles son las iniciales de estas palabras?
 - ¿Conocéis alguna de las letras que salen? ¿Cuáles?
 - ¿Sabéis encontrar otras palabras? ¿Cuáles?

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. Componer palabras ocultas con las letras de otras palabras.
2. Utilizar la técnica plástica: pintar.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Curiosidad, interés y disfrute con diferentes tipologías de texto: las letras.
- Composición de palabras.

Realización de las actividades

- Escribir las letras de cada palabra siguiendo las flechas.
- Colorear las imágenes de las palabras nuevas.

Material:

Lápiz, sacapuntas, goma, lápices de colores.

Actividades complementarias

- Les daremos las letras de componer y les pediremos que construyan palabras. En el rincón del lenguaje, dejaremos un espacio donde puedan escribir las palabras que vayan construyendo.
- Descubriremos palabras escondidas. Les propondremos varias palabras acompañadas de la imagen correspondiente y deberán averiguar qué palabra escondida hay.
- Propondremos que busquen palabras que empiezan por la sílaba *bar-* y las digan en voz alta en clase. El docente las puede escribir en la pizarra y los alumnos deberán copiarlas en una hoja.
- Les pediremos que piensen palabras terminadas en *-ora*, como *mora*. Con las que encuentren pueden formar pareados.

Material complementario:

Lápiz, sacapuntas, goma.

Material de aula:

Letras de componer.

HOJA 12



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos la lectura colectiva del título del cuento. Recordaremos *El pez de oro* y escribiremos en la pizarra el nombre de los personajes que aparecen en él. Escribiremos en rojo las iniciales de los nombres de los personajes, preguntaremos en voz alta qué son y les propondremos que busquen otras palabras (en los nombres o los apellidos de los niños y niñas de la clase, por ejemplo) que empiecen con estas letras.
- Preguntaremos qué otras palabras podríamos formar con las letras del título.

Lectura de la imagen

- Observaremos todos la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis en el dibujo?
 - ¿Recordáis en qué cuento salía una playa?
 - ¿Qué hay en esta playa?
 - ¿De qué color es la arena?
 - ¿Es una playa muy ancha o los árboles y la hierba están muy cerca?
 - ¿De qué color son las plantas? ¿Y los árboles?
 - ¿Sabéis leer el título que hay sobre el dibujo?

Realización de las actividades

- Rodear las letras del título del cuento *El pez de oro*.

Material:

Lápiz, sacapuntas, goma.

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 las letras del cuento *El pez de oro* con un modelo.
2. Reforzar la relación de correspondencia sonido-grafía.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de letras de palabras trabajadas.
- Uso del lenguaje verbal como objeto de diversión y de aprendizaje.

Actividades complementarias

- Elaboraremos una lista de palabras con cada letra del título *El pez de oro*. Podemos seguir diferentes criterios: nombres de objetos, plantas, personas y animales encontrados en las láminas que hagan referencia a este cuento; nombres de frutas; nombres de los niños y niñas de la clase; nombres de personas que conozcan, nombres de personajes de la televisión; etc.
- Les pediremos que recuerden otros cuentos y que digan dónde se desarrollan esas historias. Hablaremos de cómo imaginan las casas y los paisajes, en qué entorno les gustaría vivir y qué ocupación tendrían (pescadores, brujos, príncipes o princesas), y pediremos que lo razonen.
- Formaremos palabras nuevas con las letras de la lámina. Se pueden repetir letras o utilizarlas una sola vez. Enseñaremos estrategias para hacerlo, por ejemplo, combinando una letra cualquiera con una de las vocales y diciendo qué palabras pueden empezar así.

Material complementario:

Lápiz, sacapuntas, goma.

HOJA 13



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Palmearemos todas las palabras relacionadas con los cuentos *El pez de oro* y *El aprendiz de brujo*, y los alumnos dirán si son palabras largas o cortas.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué números veis en la imagen?
 - ¿Por qué creéis que hay un pan junto al número 1?
 - ¿Por qué hay una barca junto al número 2?
 - ¿Por qué el aprendiz está junto al número 3?
 - ¿Dentro de dónde están el pan, la barca y el aprendiz?

Realización de las actividades

- Palmear las sílabas de las palabras que representan los adhesivos y pegarlos en el lugar correspondiente.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Conseguiremos tres sacos para poner palabras que decimos a menudo. En ellos deben clasificar las palabras de una, dos y tres sílabas. Cada vez que hagamos una actividad de lengua, separaremos por sílabas las palabras significativas, las palmearemos según los golpes de voz y las guardaremos en el saco correspondiente.
- Palmearemos las sílabas de los nombres de cada uno y los escribiremos en la pizarra según el número de sílabas: 1, 2, 3, 4 o más.

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. Segmentar oralmente las palabras en sílabas.
2. Contar cuántas sílabas tienen las palabras trabajadas.

Contenidos

LINGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Segmentación de las palabras de cada imagen dando palmadas.
- Identificación y reconocimiento de palabras de una, dos o tres sílabas.

- Clasificaremos las tarjetas de vocabulario en grupos según el número de sílabas.
- Clasificaremos las tarjetas de imágenes según el número de sílabas.

Material complementario:

Tres sacos, tiras de papel con palabras.

Material de aula:

Tarjetas de imágenes y palabras de vocabulario.

HOJA 14



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Organizaremos el aula de manera que se favorezca un clima relajado y fantástico, con la atención de los niños y niñas puesta en un estímulo atractivo que tenga relación con el cuento. Los haremos sentar en el suelo o en sillas, en corro o en filas. Los invitaremos a guardar silencio para facilitar la narración y la escucha y utilizaremos, si es necesario, las láminas del cuento. Siempre que sea posible, evitaremos los estímulos disruptivos.
- Evocaremos vivencias relacionadas con la lectura que potencien la adopción de actitudes que favorezcan el desarrollo de capacidades lectoras y de la competencia comunicativa y audiovisual: concentración, atención y motivación, y activación de la memoria visual, semántica y episódica. Favoreceremos la comprensión del cuento formulando preguntas como las siguientes:
 - ¿Sabéis qué es un pescador? ¿A qué se dedica?
 - ¿Os gustaría encontraros un animalito o un ser maravilloso que os conceda un deseo?
 - ¿Qué le pediríais?
 - ¿Cambiaríais las cosas que tenéis o cambiaríais vuestra forma de ser? ¿Por qué?
 - ¿Qué pasaría si cambiarais vuestra forma de ser?
- Mostraremos el cuento y señalaremos los distintos componentes formales del libro.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Reconocéis al personaje que está en la barca?

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. Comprender la narración oral del cuento *El pez de oro*.
2. Identificar y reconocer algunas palabras trabajadas a través del cuento.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Escucha y comprensión de cuentos como fuente de placer y de aprendizaje.
- Ampliación del vocabulario trabajado.

- ¿Qué tiene de especial? ¿Veis algún elemento que no le corresponda? ¿Cuál?
- ¿Conocéis a este personaje?
- ¿Cómo sabéis que es un pescador? ¿En qué cuento sale?
- ¿Qué tiene en las manos?
- ¿En el cuento también encontró un mono?
- ¿Qué cosas veis en la imagen que no salen en el cuento?
- ¿Habéis visto el mar alguna vez?

Realización de las actividades

- Completar el título del cuento escribiendo la palabra que falta.
- Tachar los elementos que no pertenecen al cuento *El pez de oro*.

Material:

Lápiz, sacapuntas, goma.

Actividades complementarias

- Después de la lectura, propondremos una actividad para facilitar el aprendizaje y la memorización del cuento mediante unas preguntas de comprensión.
 - ¿Qué título tiene el cuento?
 - ¿Quiénes salen?
 - ¿Son todos buenos o hay alguno malo? Explicadlo.

- ¿Por qué el pescador devuelve el pez de oro al mar?
- ¿Qué deseo le concede primero el pez al pescador?
- ¿Qué hace el pez para escarmentar a la mujer del pescador?
- Trabajaremos el vocabulario y la estructura de la frase hoja a hoja.
- Para reforzar la memorización visual del título *El pez de oro* mostraremos la tarjeta en la que está escrito con letras de palo y las letras E, P, D, O destacadas en rojo. Les pediremos que, con las letras de componer, formen este título y lo peguen en la pizarra con las letras y palabras bien ordenadas.
- Iniciaremos una conversación para trabajar los valores del cuento. Fomentaremos la reflexión sobre la importancia de quererse a uno mismo y cuidar de las cosas que tenemos.
- Propondremos que terminen las frases siguientes:
 - *El pescador tenía una casa muy ...*
 - *Un día, al segundo intento con la red, pescó un ...*
 - *El pez le dijo que si lo liberaba le concedería todo lo que le ...*
 - *El pescador le pidió que en su casa no le faltara el ...*
 - *La mujer del pescador se ... porque tenían demasiado pan.*
 - *La segunda vez el pescador le pidió tener una casa ...*
 - *Al final volvieron a ser pobres y el pez de oro se fue sin ...*
- Visitaremos un acuario. Nos fijaremos en los peces pequeños que tengan colores llamativos. Propondremos que dibujen en un papel un pez de colores. Lo pueden hacer a partir de un modelo. Debajo, escribirán la palabra *pez* con letras de palo. Pueden utilizar diferentes materiales: ceras, pinturas, lápices de colores...
- Ampliaremos el vocabulario de los oficios. A partir del personaje

del pescador, trabajaremos otros oficios, como por ejemplo el de bombero, pastelero, policía, juez, cartero, médico, albañil, veterinario, taxista, vendedor, pintor, labrador, peluquero, etc. Los explicaremos entre todos.

- Haremos un juego de mímica de imitar oficios. Por turnos, saldrá un niño o niña hará los gestos y los demás deben adivinarlo.
- Jugaremos a formar pareados. Pueden completar los siguientes:

*Los peces de colores
de todos son los ...* (mejores)

*Hoy he visto un pez
redondo como una ...* (nuez)

*Los peces en la pecera
y las manzanas en la ...* (nevera)

- Construiremos los títeres del cuento y haremos la representación. Los personajes son el pescador, el pez de oro y la esposa del pescador. Podemos envolver dos sillas con papel de embalar y decorarlo como la barca.

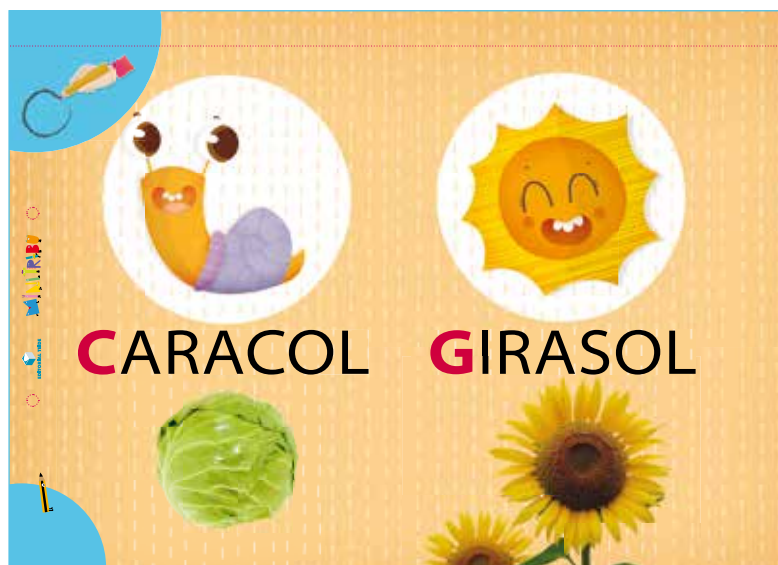
Material complementario:

Ceras, pinturas, lápices de colores, hojas de papel DIN A4.

Material de aula:

Letras de componer.

HOJA 15



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Buscaremos términos que se hayan trabajado durante el curso y que contengan alguna palabra escondida, como, por ejemplo: *boca (oca)*, *marinero (mar)*, *panadero (pan)*, *maleta (mal)*, *plátano (plata)*, *sala (sa)*... Primero recordaremos las palabras largas y trataremos de dibujar aquello que representa la palabra escondida. Les preguntaremos:

- ¿Recordáis qué les pasaba a estas palabras?
- ¿Las palabras representan lo que hay dibujado? Leámoslas.

- Escribiremos en la pizarra, debajo de las palabras más largas, las correspondientes a los dibujos que hayan dicho los alumnos.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja, describiremos las ilustraciones y diremos sus nombres. Podemos preguntar:

- ¿Qué hay en los dibujos?
- ¿Cuántos hay?
- ¿Cuántas imágenes hay? ¿Qué son?
- ¿Por qué inicial empiezan las palabras de los dibujos del círculo?
- ¿Sabéis decir el nombre del primer dibujo?
- ¿Sabéis decir el nombre de lo que representan las fotografías de debajo?
- ¿Por qué letra empieza cada una de las palabras de las imágenes?
- ¿Riman las palabras de las imágenes?

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. Buscar y encontrar las palabras representadas en los dibujos.
2. Encontrar palabras escondidas en otras palabras.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de palabras trabajadas.
- Uso de estrategias para aproximarse a la lectoescritura: observación de ilustraciones.

Realización de las actividades

- Buscar las palabras escondidas y rodearlas.

Material:

Lápices de colores, rotuladores, hojas DIN A4, lápices, sacapuntas, goma.

Actividades complementarias

- Escribiremos en la pizarra, en una columna, las palabras largas que contengan otras escondidas y, en una segunda columna, las palabras escondidas dentro de las primeras. Prepararemos tizas de colores y propondremos que cada uno salga a la pizarra y relacione una de las palabras con la pareja correspondiente. Podemos hacerlo tantas veces como sea necesario si creemos que tienen que salir todos los alumnos, aunque las palabras escondidas sean las mismas.

Material complementario:

Tizas de colores.

HOJA 16

A ¿QUÉ PALABRA SE ESCONDE?

The activity grid contains the following images and boxes:

- Row 1: A yellow pencil, a brown eraser, a green hedgehog, a red high-heeled shoe, and three empty boxes.
- Row 2: A blue fish, a wooden wheel, a brown egg, a giraffe, a brown bear, and five empty boxes.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Haremos el mismo ejercicio de la hoja con los nombres de los niños y niñas de la clase. Luego propondremos hacerlo con objetos del aula.
- Pediremos a los alumnos que, por mesas, cojan las tarjetas de imágenes y, deduciendo la inicial de cada una de las palabras que representan, las vayan combinando para formar palabras.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Cuántos dibujos hay?
 - ¿Sabrías decir el nombre de lo que representa cada dibujo?
 - ¿Por qué letra empiezan?
 - ¿Qué palabras tendremos que buscar?

Realización de las actividades

- Poner en cada recuadro la inicial de la palabra que representa cada dibujo.
- Leer las palabras resultantes.

Material:

Tarjetas de las imágenes, lápiz, goma, sacapuntas.

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. Componer palabras a partir de las iniciales de otras palabras.
2. Establecer la relación sonido-grafía.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Identificación de la inicial de las palabras.
- Composición de palabras a partir de las iniciales.

Actividades complementarias

- Recordaremos los cuentos *El pez de oro* y *El aprendiz de brujo*. Los alumnos dictarán al maestro o maestra, que escribirá en la pizarra, las palabras significativas de objetos y personajes; a continuación, con las letras de cada palabra, buscarán otras nuevas.
- También se les puede pedir que busquen en cada palabra qué vocales se repiten, si hay algunas que tengan la misma inicial o que rimen, etc.
- Formaremos cuentos divertidos combinando las imágenes de las dos palabras escondidas: por un lado, *pie*, *erizo*, *zapato*; por otro, *ballena*, *rueda*, *uña*, *jirafa*, *oso*.
- Haremos pareados con palabras de los dibujos de la hoja (*pie*, *erizo*, *ballena*...):

*Entre las ramas vi un pie
que era de un ... (chimpancé)*

*Tengo un erizo
al que le gusta comer ... (chorizo)*

*Me han dicho que la ballena
se hizo amiga de una ... (sirena)*

Material complementario:

Tiza, lápiz, sacapuntas, goma.

HOJA 17



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Preguntaremos a toda la clase:
 - ¿Cuándo coméis helados?
 - ¿Cuáles os gustan?
 - ¿Sabéis cómo se preparan?
 - ¿Dónde los podemos comprar?
- Haremos, entre todos, una lista de lo que necesitamos para preparar un helado de fresa. Explicaremos, despacio, los pasos que hay que seguir y hablaremos de los utensilios de cocina que necesitaremos.
- Iniciaremos una conversación sobre los electrodomésticos que suele haber en las cocinas (nevera, horno, fuego, lavavajillas...). Comentaremos entre todos qué utilidad tienen. Les preguntaremos si saben qué es una batidora y un exprimidor; explicaremos cómo funcionan y para qué se suelen utilizar.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué ingrediente aparece en el título?
 - ¿Qué nos enseña?
 - ¿Sabéis qué es una receta de cocina?
 - ¿Alguna vez habéis preparado alguna?
 - ¿Qué recetas conocéis?
 - ¿Qué hay que hacer en el primer paso? ¿Y en el segundo? ¿Y en el tercero?

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. Familiarizarse con diferentes tipologías de texto: la receta.
2. Escribir un título con o sin modelo.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de diferentes elementos del entorno: el limón, la fresa, el helado.
- Escritura de una palabra con modelo.

– ¿Os gustan los helados?

– ¿Qué otros ingredientes puede llevar un helado que no sean el limón ni la fresa?

– ¿Qué helado os gusta más?

Realización de las actividades

- Pegar los ingredientes necesarios para preparar la receta.
- Resolver el problema y escribir el nombre del lugar donde preparar la receta.
- Pintar con colores o repasar con lápiz la palabra *fresa*.

Material: Adhesivos, lápiz, goma, sacapuntas, lápices de colores.

Actividades complementarias

- Propondremos que hagan un dibujo de la actividad realizada.
- Entre todos, escribiremos una receta.
- Escribiremos en la pizarra nombres de frutas y preguntaremos cuáles son sus iniciales. Después, entre todos irán diciendo palabras que empiecen por la misma letra.
- Visitaremos una heladería y les diremos que se fijan en los sabores de los helados.

Material complementario: Lápices, lápices de colores, hoja DIN A4.

Material de aula: Tarjetas de imágenes de alimentos.

HOJA 18



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Les pediremos que enumeren varios objetos del aula, tanto nombres largos como cortos. Palmearemos todos las sílabas de cada objeto para detectar la cantidad de golpes de voz; les preguntaremos si necesitamos más o menos tiempo para pronunciar cada nombre, si nos harán falta más letras o más espacio. Compararemos los diversos nombres. Después, preguntaremos si se puede hacer lo mismo con los nombres de los alumnos de la clase y palmearemos los golpes de voz.
- Preguntaremos en qué espacio de la hoja pondrían el nombre de cada uno. Les iremos preguntando sobre varios nombres y comprobaremos si entienden el concepto y saben justificar, de forma adecuada a su edad, por qué colocarían su nombre en el espacio de «corto» o «largo», según corresponda (porque tiene muchas letras, porque palmeamos muchas veces para pronunciarlo...).
- Observaremos los adhesivos que hay que pegar en la hoja y les preguntaremos el nombre que describe cada imagen. Después, contaremos los golpes de voz de cada palabra y decidiremos cuáles pueden ser consideradas palabras cortas o largas.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y la describiremos entre todos. Preguntaremos:
 - ¿Qué hay en esta hoja?
 - ¿Las dos cuerdas son iguales? ¿Por qué no lo son?
 - ¿Qué pone encima de cada cuerda?
 - ¿Qué pensáis que podemos pegar en la cuerda corta? ¿Y en la larga?

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. Contar las sílabas de las palabras correspondientes a una imagen.
2. Establecer relaciones entre el número de golpes de voz y la noción de largo o corto.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Experimentación, dando palmadas, del número de sílabas que tiene una palabra.
- Identificación de la longitud de las palabras relacionándolo con el número de sílabas.

Realización de las actividades

- Pegar los adhesivos en el lugar adecuado según se correspondan con palabras largas o cortas.

Material:

Adhesivos.

Actividades complementarias

- Mostraremos varios objetos al azar para que digan si el nombre del objeto es largo o corto. Les daremos tiempo para que piensen, y deberán decir la respuesta o buscar la estrategia para averiguarlo.
- Les pediremos que miren la hoja y digan dónde escribirían su nombre si debajo de la cuerda larga o la corta.
- Propondremos que clasifiquen en largas o cortas las palabras de las tarjetas de imágenes.

Material complementario:

Objetos diversos.

Material de aula:

Tarjetas de imágenes y palabras de vocabulario.

HOJA 19

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Haremos una sopa de letras en la pizarra y los alumnos tendrán que buscar en ella su nombre y apellido.
- Propondremos que traigan a clase sopas de letras sencillas o las creen con palabras trabajadas.
- Preguntaremos qué letras de las que salen en la sopa de letras les parecen más difíciles. Haremos que las señalen y les ayudaremos a decir palabras con estas letras.

Lectura de la imagen

- Observaremos la hoja y describiremos, entre todos, las ilustraciones. Preguntaremos:
 - ¿Recordáis algún otro cuento en el que aparezca el mar?
 - ¿Quién es el hombrecillo que lleva sombrero?
 - ¿Falta algún personaje de este cuento?
 - ¿En qué cuento aparece el mar, en El aprendiz de brujo o en El pez de oro?
 - ¿Qué palabras debemos buscar en la sopa de letras?
 - ¿Dónde está la palabra mar?

Realización de las actividades

- Buscar y rodear las palabras *brujo*, *mar*, *castillo* y *pez*.

Material:

Lápiz, sacapuntas, goma.

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. Buscar y encontrar las palabras del modelo que representan los dibujos.
2. Darse cuenta de la utilidad del lenguaje escrito como fuente de diversión.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación de revistas y periódicos donde aparecen pasatiempos.
- Identificación y reconocimiento de palabras.

Actividades complementarias

- Les propondremos que dibujen otros elementos del cuento que no hayan aparecido en la sopa de letras y que escriban el nombre debajo (les ayudaremos a ello). Después, haremos una sopa de letras con estas palabras.
- Elaboraremos una sopa de letras gigante con palabras que propongan los alumnos. En una hoja de papel grande, dibujaremos una cuadrícula y la iremos llenando con estas palabras. Les haremos ver que si las palabras tienen letras repetidas pueden cruzarlas, dependiendo del nivel de competencia que muestren. Aun así, procuraremos que las palabras estén separadas unas de otras. Después cada uno puede decir por orden algunas letras para llenar la sopa de letras y esconder las palabras. No es necesario llenarla toda el mismo día para no cansarlos. Pueden escoger si es el docente quien esconde las palabras o bien si, a ratos, quieren ir repasando las letras e ir completando poco a poco la sopa de letras hasta que, al final, la puedan resolver.

Material complementario:

Lápiz, sacapuntas, goma, lápices de colores, rotuladores, hoja DIN A4, hoja DIN A3.

HOJA 20



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Preguntaremos a los niños y niñas si alguien de sus familias tiene un nombre que empiece con la A.
- Les propondremos dibujar en un papel una letra cualquiera, de modo parecido a la de la hoja, y que traten de escribir palabras que tengan esa letra como inicial.
- Recordaremos las vocales. Propondremos que escriban palabras que tengan como inicial cada una de las vocales.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis en la hoja?
 - ¿Conocéis esta letra?
 - ¿Podéis decir alguna palabra que empiece por A?
 - ¿Qué objetos hay dibujados? ¿Hay algún animal?
 - ¿Qué palabras de los dibujos empiezan por A?

Realización de las actividades

- Rodear los dibujos que empiecen por A.

Material:

Lápiz, goma, sacapuntas.

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. Progresar en habilidades básicas del análisis de la lengua: identificación de la inicial.
2. Identificar y reconocer el sonido de la a como inicial de palabra.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Identificación de la inicial de las palabras.
- Concienciación fonológica: el sonido de la a.

Actividades complementarias

- Recordaremos varios cuentos e intentaremos encontrar personajes o elementos del cuento que empiecen por A. Entre todos, escribiremos una lista en la pizarra.
- Buscaremos entre todos y escribiremos en la pizarra las iniciales de las palabras que sobran en la hoja: la p, la o, la m, la e y la c. Después, se puede hacer otra lista de palabras que empiecen con estas letras.
- Aprenderemos trabalenguas con la letra a:
 - Mariana hija de Juana invita a Ana a un concierto de campanas.
 - El alarmista está alarmado porque la alarma es alarmante.
- Les diremos que formen con las letras de componer las palabras que comienzan con a de los dibujos de la hoja: avión, abeja, árbol, ambulancia. Les pediremos que las copien con letra de palo.
- Propondremos que busquen entre las tarjetas de imágenes las que tengan un nombre que empiece con a. Después las montaremos sobre una letra A grande en una hoja de papel.

Material complementario:

Tiza, hoja DIN A3.

Material de aula:

Tarjetas de imágenes y letras de componer.

HOJA 21



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Conseguiremos folletos, revistas, fotografías o ilustraciones donde haya muchos tipos de lenguaje escrito y letras. Propondremos que busquen todas las letras que aparezcan en los materiales y, luego, palabras que empiecen con la letra que se ha dicho.
- Dividiremos la pizarra en dos espacios, uno para las letras y el otro para los números, y pediremos a los alumnos que escriban en un espacio en concreto. Deben escribir un número o una letra según donde se les pida que lo hagan. Por ejemplo:
 - Si yo te pido que dibujes aquí, ¿qué podrías dibujar? ¿Un número o una letra?
- El niño o niña contestará y lo animaremos a darnos un ejemplo.
- Propondremos que busquen en el aula números y letras y los clasifiquen en cajas.

Lectura de la imagen

- Observaremos la ilustración de la hoja y haremos que se fijen en que no todo lo que aparece son letras.
 - ¿Veis algún elemento que no sea una letra? ¿Qué es?
 - ¿Qué letras veis? ¿Las conocéis?
 - ¿Creéis que está el alfabeto entero o faltan letras?

Realización de las actividades

- Colorear las letras y copiarlas dentro de cada círculo.

Material:

Lápices de colores, sacapuntas, goma.

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. Discriminar visualmente las letras *a, e, i, k, m, n, o, s, t, u, v, w, y*.
2. Reforzar el trazo sin modelo de las letras ya trabajadas.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de grafías de letras ya trabajadas representadas en diferentes formatos y fuentes.
- Escritura de letras trabajadas.

Actividades complementarias

- Haremos preguntas sobre el lenguaje que utilizamos para designar algo, como una casa, un artículo de una tienda, las puertas del rellano de un bloque, las normas de un lugar..., para que descubran más usos de los diversos tipos de lenguaje, cuál es el más adecuado en cada contexto y por qué.
- Repartiremos revistas, propaganda de supermercados, etc., para que rodeen las letras y los números, observen si hay dibujos, etc.
- Elaboraremos un mural mosaico con las letras de los nombres de los alumnos. Cada nombre debe componerse con un color diferente para distinguirlos. Las letras y los nombres deben cruzarse entre sí. Los espacios que queden se pueden decorar.

Material complementario:

Revistas, propaganda de supermercados, papel de embalar, hojas, tijeras, ceras, pinturas, pegamento.

HOJA 22



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos a los alumnos que jueguen con los nombres. Les haremos buscar nombres y apellidos que se parecen y que los emparejen.
- Les pediremos que busquen nombres largos de la clase y los acorten. Por ejemplo: de *Marian* salen *María*, *Mar*, *Mari*, etc.
- Mediante un dibujo en la pizarra o fotografía, mostraremos la ilustración de alguna palabra que hayan trabajado, junto con otra que se le parezca en casi todos los sonidos y las letras.

Lectura de la imagen

- Observaremos las imágenes de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Qué creéis que tendremos que hacer?
 - ¿Qué palabras hay que buscar en la primera actividad?
 - ¿Empiezan igual?
 - ¿Acaban igual?
 - ¿Suenan igual?
 - ¿Sabrías leer qué pone en el recuadro azul? ¿Qué pone en el espacio naranja? ¿Qué tendremos que hacer?

Realización de las actividades

- Colorear las letras de las palabras *oca* y *boca*.
- Relacionar las palabras *pan* y *palo* con las imágenes correspondientes.

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 el significado correspondiente a las palabras trabajadas.
2. Utilizar técnicas plásticas básicas: pintar y dibujar.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Incorporación progresiva de hábitos beneficiosos para la salud: presión correcta de los utensilios.
- Observación e identificación de las palabras trabajadas.

- Leer la palabra *mano* y hacer un dibujo en el recuadro.

Material:

Lápices de colores, lápiz, sacapuntas, goma.

Actividades complementarias

- Propondremos una palabra trabajada y los alumnos deberán dibujarla según lo que lean.
- Propondremos hacer un nuevo abecedario de palabras, en el que salgan palabras con su inicial y que sean diferentes del que ya tienen en el aula.
- Buscaremos palabras parecidas a *mano* formadas con sus letras y alguna diferente: *mar*, *más*, *mal*.
- Por grupos, les diremos que compongan las palabras *oca* y *boca* con las letras del abecedario. Después, pueden escribir estas palabras en un hoja grande y decorarlas como quieran. Les propondremos que compongan pareados con estas palabras y que los digan delante de todos.

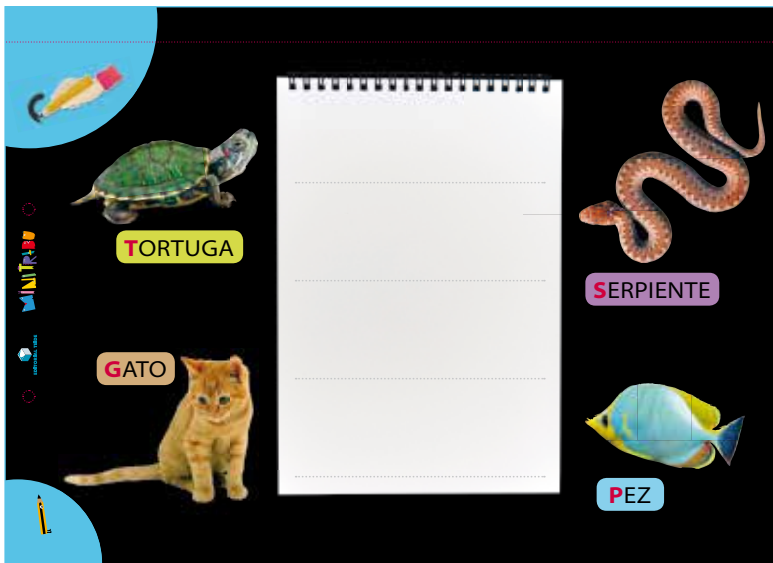
Material complementario:

Lápiz, lápices de colores, sacapuntas, goma, ceras, hojas DIN A4, hoja grande, rotuladores.

Material de aula:

Letras de componer.

HOJA 23



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Podemos coger las tarjetas de los nombres de los alumnos y esparcirlas por el suelo. Nos sentaremos en círculo y, a continuación, saldrá un niño o niña a la pizarra y escribirá el nombre que le guste más. Entre todos los niños, confeccionarán una lista.
- Iniciaremos una conversación sobre qué tipo de animales hay: domésticos, exóticos, etc. Preguntaremos si tienen mascotas en casa, cómo son, qué hacen, qué comen.

Lectura de la imagen

- Observaremos las imágenes de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Qué hay en el centro de la hoja? ¿Para qué creéis que puede ser?
 - ¿Qué hay alrededor? ¿Son todos animales?
 - ¿Qué pone en los carteles que tienen?
 - ¿Qué animales os gustan más?
 - ¿Tenéis algún animalito en casa?
 - ¿Por qué letra empieza el nombre de vuestra mascota?

Realización de las actividades

- Escribir una lista de los animales que más gusten a los niños y niñas de la clase.

Material:

Lápiz, sacapuntas, goma.

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 uso de listas de palabras.
2. Identificar y nombrar animales.

Contenidos

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Observación e identificación de diferentes elementos del entorno: animales.
- Iniciación en los usos sociales de la lectura y la escritura: lista de animales favoritos.

Actividades complementarias

- Repartiremos las tarjetas con las letras, una a cada niño o niña y otra para el docente, y entre todos iremos formando el nombre de los animales que nos gusten. Para saber qué nombre han de componer, se pueden emplear canciones, como *En la casa de Pinocho*. Haciendo el mismo juego del globo o de la pelota, escogeremos un niño o niña y compondremos su nombre.
- Propondremos buscar e identificar las letras del nombre de los animales que hemos escogido, o bien las del nombre de alguno de los compañeros, y los compondremos.
- Construiremos entre todos un mural con las fotos de sus mascotas. Pediremos la colaboración de las familias para que traigan a clase las fotografías. Las pegaremos en un papel de embalar y escribiremos un título: ANIMALES.
- Mostraremos las tarjetas con imágenes de animales y la palabra correspondiente (*jaguar*, *ñu...*). Las copiarán y escribirán, también, los nombres de los animales de la hoja (*Serpiente...*).

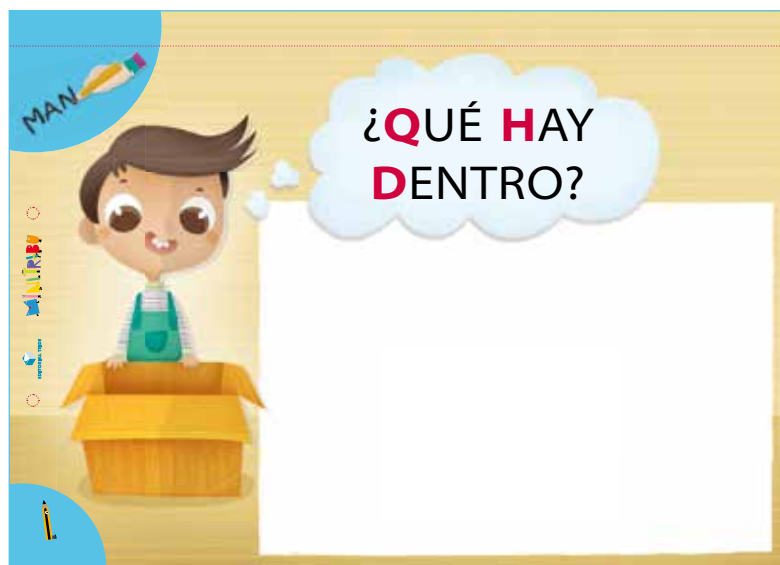
Material complementario:

Globos, pelota, papel de embalar.

Material de aula:

Letras de componer y tarjetas de animales.

HOJA 24



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Actividades previas

- Propondremos que dibujen algo que les guste mucho. Reuniremos los dibujos de todos y les pediremos a cada uno que describa el dibujo de un compañero o compañera.
- Con las letras de componer, formarán la palabra de cada dibujo.

Lectura de la imagen

- Observaremos la imagen de la hoja y preguntaremos:
 - ¿Qué veis?
 - ¿Qué hace el niño?
 - ¿Qué expresión tiene su cara?
 - ¿Qué significa la nube que le sale de su cabeza? ¿Que está diciendo? ¿Qué está pensando?
 - ¿Qué puede llevar en la caja?
 - ¿Guardáis cosas en cajas?
 - ¿Qué que os gustaría encontrar dentro de la caja?

Realización de las actividades

- Escribir qué podría haber dentro de la caja.

Material:

Lápiz, lápices de colores, sacapuntas, goma, papel de embalar.

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. Disfrutar de la actividad.

Contenidos

LINGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Lenguaje verbal

- Utilización de la fantasía y la creatividad en los procesos creativos artísticos.
- Iniciativa e interés por producir textos escritos con aproximación progresiva a la escritura convencional.

Actividades complementarias

- Daremos a cada niño o niña una imagen y les diremos que escriban en una hoja de papel el nombre del dibujo que les ha tocado.
- Inventaremos palabras nuevas con las letras de componer. Después, explicaremos el significado de cada palabra inventada.
- Colgaremos un trozo grande de papel de embalar en la pared del aula. Cada niño o niña podrá acercarse y escribir alguna palabra que conozca.
- En una caja de cartón, pondremos varios objetos escolares cotidianos y familiares para los alumnos. Un niño o niña cogerá un objeto de la caja y, sin mostrarlo, lo describirá para que los compañeros lo adivinen.
- Propondremos a los alumnos que inventen un cuento cuyo protagonista sea un niño o niña que encuentra una caja mágica.

Material complementario:

Hojas, lápices, papel de embalar.

Material de aula:

Tarjetas de imágenes, letras de componer.

