



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

GUÍA DE HABILIDADES LECTORAS

“LEER ME GUSTA”

PARA FORTALECER EL LENGUAJE

GUÍA DE
HABILIDADES
LECTORAS “LEER ME
GUSTA”

AUTORA

NORMA GUAIPACHA

COAUTORA

MGS.AZUCENA VALLE



**Guía de habilidades lectoras “LEER ME GUSTA”
Para fortalecer el lenguaje**

Autora: Lcda. Norma Isabel Guaipacha Asqui
Telf.:
E-mail:

Coautor: Mgs. Azucena Valle
Telf.:
E-mail:

Diseño de portada: Norma Isabel Guaipacha Asqui

Editorial:

(Dir.:)

Telf.:

@hotmail.com

Riobamba - Ecuador

Comité Editorial:

Primera Edición (junio, 2015)

ISBN:

**Queda prohibida, sin la autorización escrita de los editores
la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio.**

IMPRESO EN ECUADOR / PRINTED IN ECUADOR

ÍNDICE

CONTENIDO	Pág.
PRESENTACIÓN	4
PRÓLOGO	5
OBJETIVOS	6
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
BLOQUE 1	
INTERPRETACIÓN DE GRÁFICOS	15
Ejercicio N° 1. MEDIOS DE COMUNICACIÓN	17
Ejercicio N° 2. ÚTILES ESCOLARES	19
Ejercicio N° 3. PRENDAS DE VESTIR	21
Ejercicio N° 4. PROFESIONES	23
Ejercicio N° 5. ANIMALES DOMÉSTICOS	25
Ejercicio N° 6. NOCIÓN ADELANTE ATRÁS	27
Ejercicio N° 7. NOCIÓN ARRIBA ABAJO	29
Ejercicio N° 8. NOCIÓN DENTRO FUERA	31
Ejercicio N° 9. NOCIÓN TRISTE FELIZ	33
Ejercicio N° 10. NOCIÓN ABIERTO CERRADO	35
BLOQUE 2	
JUEGO DE PALABRAS	37
ADIVINANZAS	39
EL PULPO	40
LA MARIPOSA	41
LA TORTUGA	42
GLOBOS	43
TRABALENGUAS	45
EL HIPOPÓTAMO	46
EL PERRO	47
LA ROSA	48
RETAHÍLAS	50
EL ECUADOR	51

LA ESCUELA	52
EL PARQUE	53

BLOQUE 3

RONDAS	56
EL LOBO	57
EL GATO Y EL RATÓN	58
AGACHATE	59
QUE LLUEVA QUE LLUEVA	60
BUENOS DIAS SU SEÑORIA	61
UN ELEFANTE SE BALANCEABA	62
ASERRÍN ASERRAN	63
A LA VÍBORA VÍBORA	64
EL FLORÓN	65
UN PUENTE SE HA CAIDO	66
BIBLIOGRAFIA	68
WEBGRAFIA	68

PRESENTACIÓN

El ser humano tiene la habilidad de comunicarse, expresar lo que siente, necesidades, pensamientos, sentimientos; puedes imaginar un mundo sin comunicación, simplemente no existiría sociedad.

La comunicación comienza desde el inicio de vida, desde que el niño o niña llora para expresar hambre o qué necesita cambio de pañal, el desarrollo del lenguaje es tan fundamental en la primera infancia, debido a que sin este seríamos personas que no tienen relación social.

La Guía de habilidades lectoras “Leer me Gusta”, contiene ejercicios que pueden colaborar en el desarrollo integral del lenguaje, presentando ejercicios de interpretación de gráficos, de juego de reglas y rondas que coadyuvarán con esto.

PRÓLOGO

La presente guía está diseñada para ser aplicada en las aulas de Los Centros Infantiles que atienden a niños y niñas de 3 años de edad, donde se desarrolla integralmente a los niños y niñas de esta edad, en donde el niño es el principal actor y por quien se realizan todas las actividades.

Esta guía se convierte en un apoyo pedagógico lúdico para el trabajo en los salones de clase de estas edades.

Esta guía está compuesta de 30 ejercicios divididos en tres bloques de 10 ejercicios cada uno, en donde se trabaja actividades de interpretación de gráficos, juego de palabras y rondas; cada ejercicio con objetivos de desarrollo.

Todos los ejercicios han sido diseñados de una manera lúdica y de fácil incorporación, a las actividades socio educativas de esta edad.

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar el lenguaje, manifestado en la habilidad de expresión oral, con actividades pedagógicas lúdicas en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil “Ernesto Beck”

Objetivo Específico

- Asociar la imagen con la palabra y su significado, para motivar al niño a expresar ideas, pensamientos.
- Fomentar la capacidad oral a través de juego de palabras que motiven la creatividad y expresividad de los niños y niñas
- Promover la expresividad oral y gestual, mediante el empleo de rondas para desarrollar la comunicación entre niños y adultos.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

HABILIDAD LECTORA

Cuando se habla en educación inicial la habilidad lectora hace referencia a tres aspectos: Comprensión, Fluidez y Velocidad. El valor que cada uno de ellos tiene depende de su vinculación, es decir en qué medida se da uno sin afectar el otro, específicamente el de comprensión. Es necesario tener bien claro, cuál es la intención de cada una de esas dimensiones.

Comprensión lectora, es la habilidad que se tiene de entender pictogramas o lenguaje escrito, desde la decodificación del texto hasta entablar un diálogo entre lo que presenta el autor y los saberes previos del lector, generando conocimiento mediante este intercambio (y no solamente información) y a través del uso de inferencias y otras estrategias de lectura.

Velocidad de lectura, es la habilidad que se tiene de leer palabras escritas en un determinado lapso de tiempo intentando comprender lo leído. A mayor velocidad disminuyen las oportunidades de perder la concentración mental debido a que nuestra capacidad de interpretar lo escrito es más veloz que nuestra habilidad de hablar o pronunciar palabras mientras leemos. Por esta razón es importante procurar el aumento en nuestra velocidad lectora y para evaluarlo en nuestros alumnos ésta debe ser observable (o escuchable) para lo cual se requiere de una lectura en voz alta. Lo ideal sería que se hiciera lectura en silencio para poder alcanzar una mayor velocidad, pero debido a las prácticas lectoras iniciales tendemos a subvocalizar, y para eliminar esto se requiere de una práctica consciente de ello que no es fomentada en el ámbito escolar. La velocidad se expresa en palabras por minuto.

Fluidez lectora, es la habilidad para leer en voz alta con la entonación, ritmo, fraseo y pausas apropiadas para entender y dar sentido a la lectura al identificar las ideas enmarcadas por la puntuación. Al igual que la velocidad, la fluidez se evalúa durante la lectura en voz alta, por lo que resulta muy importante diferenciar la entonación

dramática que puede acompañar a un texto literario del énfasis que se hace al comprender situaciones, frases o palabras relevantes a la idea general del texto.

La comprensión lectora tal como se concibe actualmente es el proceso a través del cual elabora un significado en su interacción con el texto. La comprensión a la que el lector y el texto es el fundamento de la habilidad lectora, es decir el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacena en su cerebro, este proceso de relacionar la información nueva con la antigua es, el proceso de comprensión.

Leer es más que un simple acto mecánico de descifrar signos, símbolos y gráficos, es por encima de todo razonamiento, ya que de lo que se trata es de guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir de la información que proporciona el texto y los conocimientos previos del lector, esto a la vez inicia otra serie de razonamientos para controlar el proceso de interpretación de tal forma que se pueda detectar las posibles incomprensiones producidas durante la lectura

LEER

Se entiende por lectura la capacidad de entender un texto escrito, al hablar de entender se sobreentiende que quien lee está en condiciones de inducir y elaborar su criterio.

Leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, es decir el proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura. Es también relacionar, criticar o superar las ideas expresadas, no implica aceptar tácitamente cualquier proposición.

PREPARACIÓN DEL NIÑO PARA INICIAR EL PROCESO LECTOR

Para que el niño inicie el proceso lector se deben incorporar diferentes acciones:

- Proporcionar instrumentos de expresión para favorecer su avance (gestos, imágenes, cuentos, signos gráficos, etc.) información y conocimiento.

- Guiar hábilmente la información, despertando la curiosidad, comunicando el deseo de expresión y facilitando el descubrimiento del sistema gráfico.
- Realizar análisis de lo que se habla (metalenguaje) y transcribiendo gráficamente lo que se oye.
- Asociar a través del juego variado de expresión oral con diversas representaciones gráficas y a la inversa.
- Hacer uso del lenguaje escrito siempre, con el fin de que los niños lo vayan viendo como algo natural y cotidiano, al tiempo que va conociendo su utilidad.
- Realizar el lenguaje escrito siempre en contextos que tengan sentido, por algo y para algo: una comunicación a casa, para recordar una orden, para dar una noticia, para ordenar los materiales, para personalizar sus fichas, para denominar objetos para decidir un título, para ayudar a un compañero con su nombre, etc. (rótulos, periódicos, invitaciones, circulares, recetas, títulos, vocabulario del tema, etc.). (PEREZ RODRIGUEZ, 2011)

INTERPRETACIÓN DE GRÁFICOS.

Leer no solo con los ojos o el entendimiento sino con el corazón y la imaginación, invitará a atravesar fronteras e incursionar en nuevos mundos, a hacer posible lo imposible. Es nada más ni nada menos, que formar libre pensadores, lectores críticos que puedan expresarse y defender sus ideas sin temor. (www.educacion.idoneos.com)

Vivimos rodeados de imágenes. Las imágenes tienen un valor expresivo que está íntimamente ligado a la intención de comunicación del autor y a los conocimientos de receptor al que va dirigida la imagen. La interpretación que se realiza de las imágenes puede ser Objetiva (cuando ofrece un solo significado y no está abierta a segundas interpretaciones) o Subjetiva (cuando ofrece varios significados y ofreciendo más información que la mera imagen representada).

(http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impres/pdf/lectura_de_imagenes.pdf)

Para leer imágenes tenemos que tener dos percepciones:

Percepción visual: proceso durante el cual una persona recibe un conjunto de estímulos visuales. La percepción de una imagen está en estrecha relación con la manera en la que cada individuo capta la realidad, la historia personal, los intereses, la educación y su contexto cultural

(http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impres/pdf/lectura_de_imagenes.pdf)

Observación: Mirar las formas e imágenes con atención y estudiar sus cualidades visuales y su significado (lugar en el que se desarrolla la escena, color que predomina, formas que intervienen, como se relacionan

(http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impres/pdf/lectura_de_imagenes.pdf)

El niño a través de procesos de abstracción y organización de informaciones va construyendo esquemas lógicos explicativos (esquemas conceptuales que van organizando su pensamiento) de modo que puedan ser aplicados a situaciones cada vez más complejas. Actuar, reflexionar sobre la propia acción, adaptar las acciones a la realidad, prever las consecuencias de las mismas, codificadas, operar con los resultados, ayuda a construir los esquemas operativos de la inteligencia, a concientizarse de ellos. (http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impres/pdf/lectura_de_imagenes.pdf)

PICTOGRAMAS

Pictograma, es un término que puede calificarse como neologismo y que tiene su origen etimológico en el griego y en el latín, ya que está conformado por dos palabras de dichas lenguas:

“Picto”, que deriva del adjetivo latino “pinctus” que puede traducirse como “pintado”

“Gram”, que es una palabra griega que significa “escrito”. (www. definicion de.)

Los pictogramas son signos que, a través de una figura o de un símbolo, permiten desarrollar la representación de algo. Ciertos alfabetos antiguos se crearon en torno a pictograma, en la prehistoria el hombre registraba diversos acontecimientos a través de pictogramas. Las figuras que aparecen en las pinturas rupestres, pueden considerarse como pictogramas. En el desarrollo de la escritura, los pictogramas fueron esenciales para el desarrollo de la comunicación y transmisión de la historia. (www. definicion de.)

En la actualidad, los pictogramas se emplean para transmitir un mensaje de comprensión inmediata. Estos símbolos deben ser claros y precisos, para que la persona pueda comprenderlos apenas los mira; de este modo prescinden de detalles u ornamentaciones en pos del mensaje. (www. definicion de.)

Los pictogramas, ayudan a eliminar las barreras de los idiomas, ya que son comprensibles a nivel universal; por eso suelen emplearse como señales, brindando información de utilidad.

JUEGO DE PALABRAS

Se entiende por juego de palabras a los pasatiempos que utilizan palabras y/o letras de una manera tal que producen cierto efecto lúdico y muchas veces también educativo, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad y de habilidades del lenguaje, como la redacción y la ortografía, al mismo tiempo que permite que el jugador se vaya familiarizando con un vocabulario cada vez más amplio. (wikipedia.org)

La mayoría de los juegos de palabras requieren agudeza de pensamiento y es por esto que se cree que el desarrollar este tipo de actividades ayuda a mantener una mente más activa, ya que con el juego, se van perfeccionando cada vez más estas cualidades. (wikipedia.org)

A menudo los textos literarios hacen gala de calambures o juegos de palabras donde tienen mucho significado los ritmos, los sonidos y las semejanzas con otras expresiones; y estos juegos de palabras, a menudo, son intraducibles. (wikipedia.org)

➤ TRABALENGUAS

Los trabalenguas, también llamados destrabalenguas, son oraciones o textos breves (son cortos), en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en voz alta sea difícil de articular. Con frecuencia son usados como ejercicio para desarrollar una dicción ágil y expedita. (wikipedia.org)

Suelen ser juegos de palabras que combinan fonemas similares, y con frecuencia se crean con aliteraciones y rimas con dos o tres secuencias de sonidos. Un trabalenguas puede constar de una o dos palabras repetidas muchas veces. (wikipedia.org)

➤ **ADIVINANZAS**

La noción de adivinanza puede hacer referencia a una adivinación o a un acertijo. Lo habitual es que la adivinanza, como acertijo, se enuncie en forma de rima. Por ejemplo: “Redondo, redondo, barril sin fondo... ¿qué es?” (un anillo). (www. definicion de.)

Las adivinanzas suelen estar dirigidas a los niños para que deduzcan los nombres de animales, frutas, objetos, etc. En este sentido, las adivinanzas cuentan con un componente educativo más allá del lúdico, que busca el desarrollo mental de los más pequeños. El niño, ante una adivinanza, debe estar atento al enunciado, analizarlo y razonar para hallar la respuesta. La formulación en rima, por su parte, ayuda al aspecto lúdico. (www. definicion de.)

Así como los refranes, las adivinanzas forman parte de la cultura popular de cada región. Una característica de las adivinanzas es que suelen ser anónimas: se transmiten de generación en generación, adaptándose a los modismos y a los rasgos propios de cada época, pero siempre a través de la comunicación oral. (www. definicion de.)

➤ **RETAHÍLAS**

La retahíla, es un juego de palabras típicamente infantil que beneficia la fluidez verbal, así como también la atención y la memoria. Con las repeticiones, la armonía y las rimas, se logra entretener a los niños que inconscientemente practican el lenguaje.

Hay retahílas para recitar y para cantar y son muy usadas en juegos infantiles por niños de todas partes. (educapeques.com)

RONDAS

Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular. (CARRILLO, 2014)

La ronda es un juego lúdico en el cual el niño crea y aprende a través de canto, baile, narración. La ronda constituye un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo para la adquisición de conocimientos, no solo de tipo formativo sino del ámbito general de todo el hábitat del individuo. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa ya que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal, además estimula el desarrollo social. Es un instrumento de poderosas sugerencias para convivencia y las normales relaciones entre los niños. (Pérez, 2010)

CLASIFICACIÓN DE LAS RONDAS

Ronda de persecución

La forma de jugar este tipo de ronda, es formar un círculo tomados de las manos, se elige cualquier niño o niña para estar en el medio y otro para estar fuera; el círculo gira al mismo tiempo que se está cantando, hasta el instante que se da la orden para iniciar la persecución por parte del niño o niña que estaba fuera al que está en el interior, está se da por la parte externa del círculo; si el niño o niña que estaba dentro logra completar una vuelta, la ronda se vuelve a repetir con los mismo integrantes caso contrario se cambiará a los mismos.

Ronda de imitación

Por lo regular estas rondas se juegan con un número impar de integrantes, se forma el círculo y se comienza a cantar imitando los movimientos de la canción, al final se tienen que abrazar los integrantes en parejas, quedando uno suelto, el cual pasará al centro de la ronda para imitar todos los movimientos de la ronda esta vez solo.

Ronda con movimiento y gesto

Estas rondas se las realiza en parejas, las cuales al son de una canción van imitando tanto los movimientos gestuales como físicos que tiene las canción, estas rondas son caracterizadas por tener un argumento de la canción libre y espontáneo.

Ronda tradicional o folklórica

En este tipo de rondas se caracterizan por cantar tradiciones que son pasadas de una generación a otra, esta ronda es más parecida a un juego y cuentan historias.

Ronda educativa

Esta ronda educativa está diseñada para ser utilizada como herramienta para transmitir un conocimiento por lo que su organización y ejecución se deja libre de acuerdo a la necesidad del docente.

BLOQUE 1



INTERPRETACIÓN DE GRÁFICOS

INTERPRETACIÓN DE GRÁFICOS

Es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario

Las imágenes tienen un valor expresivo que están íntimamente ligados a la intención de comunicación del autor y a los conocimientos de receptor al que va dirigida la imagen. La interpretación que se realiza de las imágenes puede ser Objetiva (cuando ofrece un solo significado y no está abierta a segundas interpretaciones) o Subjetiva (cuando ofrece varios significados y ofreciendo más información que la mera imagen representada).

(http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impress/pdfs/lectura_de_imagenes.pdf)

METODOLOGÍA

La interpretación de gráficos no solo se utiliza para el desarrollo del lenguaje, al mismo tiempo sirve para desarrollar asociar las imágenes con su significado, con el desarrollo de la creatividad todo depende de la manera en la que es presentada y la forma de trabajar con esta.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.
- Expresar utilizando oraciones cortas.
- Comunicar utilizando sus palabras para nombrar personas, objetos y acciones.
- Participar en conversaciones cortas.

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de medios de comunicación
- Material del medio.

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas con medios de comunicación.
- Preguntar:
 - ¿Qué ve?
 - ¿Para qué sirve el medio de comunicación presentado?
 - ¿En dónde encontramos estos medios de comunicación?
- Jugar a ser periodistas.

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Se comunica utilizando sus palabras que nombran personas y acciones			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de los medios de comunicación.

ÚTILES ESCOLARES

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.
- Expresar utilizando oraciones cortas
- Comunicar utilizando sus palabras que nombran animales.
- Participar en conversaciones cortas

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de útiles escolares.
- Hoja impresa con útiles escolares
- Crayones

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas con útiles escolares
- Preguntar:
 - ¿Qué ve?
 - ¿Para qué sirve el útil escolar presentado?
 - ¿En qué utiliza los útiles escolares?
- Colorear los útiles escolares impresos en una hoja.

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Se comunica utilizando sus palabras que nombran animales			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de los útiles escolares..

PRENDAS DE VESTIR

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.
- Expresar utilizando oraciones cortas
- Comunicar utilizando sus palabras que nombran animales.
- Participar en conversaciones cortas

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de prendas de vestir
- Material del medio.
- Ropa

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas con diferentes prendas de vestir
- Preguntar:
 - ¿Qué ve?
 - ¿En dónde se pone la prenda de vestir que está en el pictograma?
 - ¿De qué material está hecha la prenda de vestir (tela, jean, etc.?)
- Jugar a la boutique.

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Se comunica utilizando sus palabras que nombran animales			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de las prendas de vestir.

PROFESIONES

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.
- Contar historias o cuentos en base a las imágenes observadas.
- Expresar utilizando oraciones cortas
- Participar en conversaciones cortas

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de profesiones
- Material del medio
- Juguetes

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas con diferentes profesiones
- Preguntar:
 - ¿Qué ve?
 - ¿Qué hace el profesor, doctor, arquitecto, etc.?
 - ¿Qué característica tiene cada profesional (tiene mandil, gorro, etc)?
- Jugar al hospital de los muñecos.

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Cuenta historias o cuentos en base a las imágenes observadas.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de las profesiones

ANIMALES DOMÉSTICOS

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.
- Contar un cuento en base de imágenes sin seguir la secuencia de las páginas.
- Expresar utilizando oraciones cortas
- Participar en conversaciones cortas
- Comunicar utilizando sus palabras que nombran animales.

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de animales domésticos
- Material del medio
- Juguetes de animales domésticos

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas de diferentes animales
- Preguntar:
 - ¿Qué ve?
 - ¿Qué sonido onomatopéyico emite el animal?
 - ¿Cómo se moviliza el animal?
- Crear un cuento en conjunto con los niños de los pictogramas mostrados.
- Jugar a la veterinaria.

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Cuenta un cuento en base de imágenes sin seguir la secuencia de las páginas.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Participa en conversaciones cortas			
Se comunica utilizando sus palabras que nombran animales			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de animales

NOCIÓN ADELANTE ATRÁS

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Expresar utilizando oraciones cortas
- Participar en conversaciones cortas

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de la noción adelante atrás
- Hoja impresa con una tortuga, ubicada adelante y atrás de un arbusto
- Crayones

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas de la noción
- Preguntar:
 - ¿Qué es lo que ve?
 - ¿Dónde se encuentra la tortuga?
- Colorear la tortuga impresa tanto adelante como atrás del arbusto

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de nociones

NOCIÓN ARRIBA ABAJO

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Expresar utilizando oraciones cortas
- Participar en conversaciones cortas

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de la noción arriba y abajo
- Juego de patio sube y baja

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas con la noción
- Preguntar:
 - ¿Qué es lo que ve?
 - ¿Dónde se encuentra la cartuchera?
- Jugar al sube y baja

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de nociones

NOCIÓN DENTRO FUERA

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Expresarse utilizando oraciones cortas
- Participar en conversaciones cortas

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de la noción dentro y fuera
- Hoja impresa con un círculo y objetos varios
- Crayones

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas con la noción a trabajar
- Preguntar:
 - ¿Qué es lo que ve?
 - ¿Dónde se encuentra el perro?
- Colorear de azul objetos fuera del círculo de una hoja impresa

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de nociones

NOCIÓN TRISTE FELIZ

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Expresarse utilizando oraciones cortas
- Participar en conversaciones cortas

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de la noción triste y feliz
- Espejo

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas con noción correspondiente
- Preguntar:
 - ¿Qué es lo que ve?
 - ¿El payaso esta triste o feliz?
- Realizar expresiones faciales, frente al espejo

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de nociones

NOCIÓN ABIERTO CERRADO

Objetivos:

- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Expresarse utilizando oraciones cortas
- Participar en conversaciones cortas

Materiales:

- Pictogramas o bit's de inteligencia de la noción abierto cerrado
- Material del medio

Duración:

12 minutos

Ejecución:

- Enseñar pictogramas de un cuento específico, pero en desorden
- Preguntar:
 - ¿Qué es lo que ve?
 - ¿Cuándo abre y cuando cierra un libro, una puerta, etc.?
- Jugar a los buenos modales, cuando abrimos la puerta y entra alguien saludamos y cuando se va nos despedimos

Evaluación:

DESTREZAS A EVALUAR	N	P	D
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones.			
Se expresa utilizando oraciones cortas			
Participa en conversaciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.

Descripción: niños trabajando con pictogramas de nociones

BLOQUE 2



JUEGOS DE PALABRAS

JUEGO DE PALABRAS

Se entiende por juego de palabras a los pasatiempos que utilizan palabras y/o letras de una manera tal que producen cierto efecto lúdico y educativo, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad y de habilidades del lenguaje, como la redacción y la ortografía, al mismo tiempo que permite que el jugador se vaya familiarizando con un vocabulario cada vez más amplio (wikipedia.org)

METODOLOGÍA

Los juegos de palabras se caracterizan por ser dinámicos, alegres, lúdicos que aparte de desarrollar el lenguaje fomenta la creatividad, la imaginación, estos juegos se lo tienen que hacer como la palabra lo indicado en manera de juego alegre y divertida.

ADIVINANZAS



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.
Descripción: niños trabajando con adivinanzas

Adivinanzas

La noción de adivinanza puede hacer referencia a una adivinación o a un acertijo. Lo habitual es que la adivinanza, como acertijo, se enuncie en forma de rima. Por ejemplo: “Redondo, redondo, barril sin fondo... ¿qué es?” (un anillo). (www. definicion de.)

Objetivos:

- Reproducir adivinanzas, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva
- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y hace preguntas

Ejecución:

- Reproducir la adivinanza
- Preguntar:
 - ✓ ¿Qué es?
- Dibujar la respuesta de la adivinanza

Duración: la duración de cada adivinanza varía de acuerdo al interés de los niños

EL PULPO



Fuente:

<https://cuentitosenverso.files.wordpress.com/2013/02/pulpo.gif>

Cuántas manos le dio el mar
A este extraño pasajero
Que lo quieren contratar
Para que juegue de arquero

LA MARIPOSA

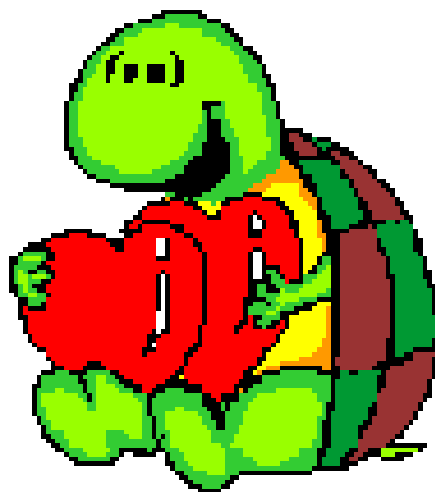


Fuente:

<http://previews.123rf.com/images/claiev/claiev1207/claiev1207>

Vuela entre las flores
Con sus alas de colores

LA TORTUGA



Fuente: <http://www.animatedimages.org/data/media/289/animated-turtle-image-0029.gif>

Lleva su casita
Camina despacio
Camina despacio
Aunque tenga espacio

GLOBOS



Fuente: <http://www.periodicoelgancho.com/>

Cuanto más y más lo llenas,
Menos pesa y sube más

EVALUACIÓN

DESTREZAS A EVALUAR	D	P	N
Se comunica a través de dibujos			
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones			
Participa en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y hace preguntas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro

TRABALENGUAS



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.
Descripción: niños trabajando con retahílas

Trabalenguas

Suelen ser juegos de palabras que combinan fonemas similares, y con frecuencia se crean con aliteraciones y rimas con dos o tres secuencias de sonidos. Un trabalenguas puede constar de una o dos palabras repetidas muchas veces. (wikipedia.org)

Objetivos:

- Reproducir trabalenguas, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva
- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y hace preguntas

Ejecución:

- Reproducir el trabalenguas
- Repetir el trabalenguas
- Dibujar lo relevante del trabalenguas

Duración: la duración de cada trabalenguas varía de acuerdo al interés de los niños

EL HIPOPÓTAMO



Fuente: <http://dibuteca.estaticos.net/dibujos/pintados>

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

EL PERRO



Fuente: <http://www.canalgif.net/Gifs-animados/Animales-terrestres/Perros>

Había un perro
Debajo de un carro,
vino otro perro
y le mordió el rabo

LA ROSA



Fuente: <https://elaticodelalma.files.wordpress.com>

Rosa riso reza ruso

Ruso reza rosa riso

EVALUACIÓN

DESTREZAS A EVALUAR	D	P	N
Se comunica a través de dibujos			
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones			
Participa en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y hace preguntas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro

RETAHÍLAS



Fuente: archivo fotográfico de la investigadora.
Descripción: niños trabajando con retahílas

Retahílas

La retahíla también es un juego de palabras típicamente infantil que beneficia la fluidez verbal, así como también la atención y la memoria. Con las repeticiones, la armonía y las rimas, se logra entretener a los niños que inconscientemente practican el lenguaje.

Hay retahílas para recitar y para cantar y son muy usadas en juegos infantiles por niños de todas partes. (educapeques.com)

Objetivos:

- Reproducir retahílas, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva
- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y hace preguntas

Ejecución:

- Reproducir retahílas
- Repetir las retahílas
- Dibujar lo relevante del trabalenguas

Duración: la duración de cada retahíla varía de acuerdo al interés de los niños

EL ECUADOR



Fuente: <http://fotos.lahora.com.ec/cache>

El Ecuador es mi país

El Ecuador es mi país y la mitad del mundo

El Ecuador es mi país y es la mitad del mundo donde viven mis amigos

El Ecuador es mi país y es la mitad del mundo donde viven mis amigos y yo

LA ESCUELA



En la escuela hay una clase

En la escuela hay una clase, en la cual hay un niño

En la escuela hay una clase, en la cual hay un niño que tiene una maleta

En la escuela hay una clase, en la cual hay un niño que tiene una maleta y un libro
mágico

EL PARQUE



www.bigstock.com · 16645739

En la ciudad hay un parque
En la ciudad hay un parque que tiene un arcoíris
En la ciudad hay un parque que tiene un arcoíris con flores llenas de abejas
En la ciudad hay un parque que tiene un arcoíris con flores llenas de abejas que hacen
miel

EVALUACIÓN

DESTREZAS A EVALUAR	D	P	N
Se comunica a través de dibujos			
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones			
Participa en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y hace preguntas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro

BLOQUE 3



RONDAS

RONDAS

Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular. (CARRILLO, 2014)

La ronda es un juego lúdico en el cual el niño crea y aprende a través de canto, baile, narración. La ronda constituye un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo para la adquisición de conocimientos, no solo de tipo formativo sino del ámbito general de todo el hábitat del individuo. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa ya que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal, además estimula el desarrollo social. Es un instrumento de poderosas sugerencias para convivencia y las normales relaciones entre los niños. (Pérez, 2010)

METODOLOGÍA

En las rondas vamos a desarrollar el lenguaje de manera global debido a que aquí se desarrolla tanto el lenguaje gestual como el oral.

Al igual que los anteriores bloques aquí se aplicará ejercicios lúdicos, llamativos para los niños y niñas.

OBJETIVOS:

- Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo
- Ejecutar patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros
- Describir oralmente las imágenes observadas empleando oraciones
- Participar en conversaciones cortas
- Expresar utilizando oraciones cortas

EJECUCIÓN:

- Jugar a la ronda respectiva

Duración: la duración de cada ronda varía de acuerdo al interés de los niños

EL LOBO



Fuente: <http://www.weirdspace.dk/Disney/Graphics/ZekeWolf.gif>

Juguemos en el bosque, hasta que el lobo este

Si el lobo aparece, seguro nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

.....

EL GATO Y EL RATÓN



Fuente: <http://i1.wp.com/kantod.com/wp-content/upload>

1: Ratón ratón

Que quieres gato ladrón

2: Comerte quiero

Estás gordito

1: hasta la punta de mi rabito

Cómeme si puedes

AGACHATE



Fuente: <http://clubpeque.com/>

El patio de mi casa es particular
se moja y se seca como los demás.

agáchate y vuélvete a agachar
que así agachaditos saben bailar

h, i, j, k, l, m, n, a

que si usted no me quiere

mi maestra me querrá

QUE LLUEVA QUE LLUEVA



Fuente: <http://www.pequenet.com/canciones/images/495.gif>

Que llueva, que llueva,
la Virgen de la Cueva,
los pajaritos cantan,
las nubes se levantan,
que sí
que no,
que caiga un chaparrón
con azúcar y turrón

BUENOS DÍAS SU SEÑORÍA



Fuente <http://juegos.cuidadoinfantil.net/>

Buenos días su señoría
Mantantiru, liru, la.
Qué quería su señoría,
Mantantiru, liru, la.
Yo quería a una de sus hijas,
Mantantiru, liru, la.
A cuál de ellas la quería,
Mantantiru, liru, la.
Yo quería a teresita
Mantantiru, liru, la.
Qué oficio le pondremos,
Mantantiru, liru, la.
La pondremos de jardinera,
Mantantiru, liru, la.
Ese oficio no le agrada,
Mantantiru, liru, la.

UN ELEFANTE SE BALANCEABA



Fuente <http://letrascancionesinfantiles.com/>

Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña
y como veía que no se caía
fue a llamar a otro elefante.
Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
y como veían que no se caían
fueron a llamar a otro elefante.
Tres elefantes....

ASERRIN ASERRAN



Fuente <http://www.pekelandia.com/>

Aserrín aserrán
Los maderos de San Juan
Piden pan no les dan
Piden queso les dan hueso
Y les cortan el pescuezo

A LA VÍBORA VIBORA



Fuente <http://i.ytimg.com/vi/bp31L0wBf3c/maxresdefault.jpg>

A la víbora, víbora,
de la mar, de la mar
por aquí pueden pasar.
Los de adelante corren mucho,
y los de atrás se quedarán
tras, tras, tras.

EL FLORÓN



Fuente <http://www.monografias.com/>

El florón está en mis manos,
En mis manos está el florón,
Y el niño que lo tenga,
Que lo guarde con mucho primor.
Pasé por allí y yo no lo vi.
¿qué niño será el que lo tendrá?

UN PUENTE SE HA CAÍDO



Fuente <https://pbs.twimg.com/media/BWJwOb3lQAAGXab.png>

El puente se ha caído
mandaremos a componer
con que plata/ con qué dinero
con la cáscara del huevo
que pase el rey
que ha de pasar
que el hijo del conde
se ha de quedar”

EVALUACIÓN

DESTREZAS A EVALUAR	D	P	N
Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo			
Ejecuta patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros			
Describe oralmente las imágenes observadas empleando oraciones			
Participa en conversaciones cortas			
Expresa utilizando oraciones cortas			

N= no consigue el logro

P= en proceso de conseguir el logro

D= domina el logro

BIBLIOGRAFÍA.

- ✚ ALESSANDRI, M. L. (2011). *Trastornos del Lenguaje*. Buenos Aires: LESA.
- ✚ GOODMAN. (1986). *WHATS WHOLW LANGUAJE* . NEW HAMPSHIRE: HEINEMANN.
- ✚ HABERMAS, J. (1987). *Teoría de la acción comunicativa Tomo I y II*. MADRID: TAURUS.
- ✚ HALLIDAY. (1973). *EXPLORATIONS IN THE FUNCTION OF LANGUAJE*. LONDRES: EDWARD ARNOLD.

LINKOGRAFÍA

- ✚ <http://definicion.de/lenguaje/>. (25 de 10 de 2013). Recuperado el 25 de 10 de 2013, de <http://definicion.de/lenguaje/>
- ✚ http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impress/pdfs/lectura_de_imagenes.pdf. (s.f.). Educacion plastica.net. Recuperado el 04 de 04 de 2015, de http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impress/pdfs/lectura_de_imagenes.pdf
- ✚ Ibañez, M. (2009). *Manual de creatividad*. Madrid: UNED.
- ✚ *Juegos eran los de antes* . (05 de agosto de 2011). [www. actividadesludicas .com](http://www.actividadesludicas.com). Recuperado el 13 de julio de 2014