

FICHAS DE ACTIVIDADES DE APOYO

PARA LAS LECTURAS DE “SEMBRANDO SUEÑOS”

El presente material se constituye en un texto de apoyo, tanto para el estudiante como para el docente, para aprovechar todas las posibilidades del trabajo de la lengua en el nivel primario con el libro de cuentos “SEMBRANDO SUEÑOS”.

El estudiante o el docente podrá encontrar una serie de actividades creativas, de razonamiento o de ejercitación que involucran las cuatro habilidades lingüísticas: el hablar, la escucha atenta, el escribir y el leer comprensivamente, además de actividades de gramática y sintaxis, es decir realizar el análisis del propio lenguaje que refuerzen conceptos y usos gramaticales.

Para que el estudiante o el docente seleccionen la actividad de su preferencia, se ha organizado el material en fichas, existe una ficha de actividades por cada cuento, dentro de cada ficha se presentan varias actividades con diferente nivel de dificultad. Para saber el nivel de dificultad de cada actividad se cuenta con un pequeño recuadro que contiene las letras “F” que significa Fácil, es decir que estamos frente a una actividad sencilla que puede involucrar estudiantes de primero y segundo de primaria. Están, posteriormente las actividades que tiene un ícono con la letra “M” la cual indica que las actividades son medianamente fáciles, realizables por estudiantes de segundo a cuarto de primaria; finalmente tenemos el ícono “D” el cual indica que el grado de dificultad de esas actividades alcanza un grado difícil de realización. Estas actividades están recomendadas para estudiantes de cuarto para adelante. Esto no quiere decir que el docente no pueda adecuar las actividades tomando en cuenta el propio contexto, el nivel y las habilidades de sus estudiantes. Por ejemplo podrá realizar las preguntas de comprensión lectora que le parezcan adecuadas para un primer curso.

Existe algunas actividades que se recomienda que tengan alguna frecuencia de repetición en el aula, como las actividades que involucran el logro de cierto grado de dominio como la fluidez lectora (velocidad, entonación y precisión al leer) y producción de textos originales, por

ejemplo, que requieren realizarse más de una vez, para que el estudiante ponga en juego poco a poco todas sus habilidades y conocimientos.

Finalmente, el docente cuenta con unos sub-indicadores por cada cuento del libro “SEMBRANDO SUEÑOS”, que le permitirán no perder de vista el objetivo de cada actividad y realizar evaluaciones de proceso o inclusive sumativas si así lo quisiera.

“SEMBRANDO SUEÑOS”

HABILIDADES ESPERADAS POR CADA ACTIVIDAD:

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 1 HERNAN Y EL HORNERO			
Nº	Nivel de Dificultad	ACTIVIDAD	Pág.
1	F	Realiza actividades de pre-lectura, tales como: (1) reconocer el objetivo del porqué se lee, (2) ayudarse de los indicios del autor, el título e imágenes y gráficos que pudiera haber en la tapa o primera hoja de la lectura, (3) hacerse preguntas de qué es lo que sabemos acerca del posible contenido del libro o lectura y finalmente hipotetizar de qué se trata la lectura.	
2	M	Responde a preguntas de diferentes niveles de dificultad a partir de las cuales es capaz de emitir su propio juicio de valor.	
3	F	Recuenta la historia siguiendo la cronología de hechos de la misma.	
4	F	Es capaz de asociar y ordenar los fonemas ¹ y grafemas ² de las palabras dadas.	
5	M	Escribe pequeñas descripciones tomando en cuenta las características del objeto, persona o animal que describe.	
6	M	Produce adivinanzas, utilizando las características propias de ese tipo de texto.	
7	D	Es capaz de llegar a sus propias conclusiones sobre reglas de metalenguaje ³ . Define y utiliza palabras antónimas ⁴ .	

3

¹ Los fonemas son unidades de análisis lingüístico que están basadas en los sonidos de una lengua, pero que no debemos confundir con estos. Un fonema es el segmento mínimo —al que llegamos por abstracción a partir de los sonidos de la cadena hablada— que es capaz de sustentar una distinción de significado careciendo de significado él mismo. Todos tenemos la experiencia de que el habla está formada por sonidos que se van engarzando para formar una cadena. Sabemos, asimismo, que esas cadenas son portadoras de significados. Incluso somos capaces de aislar sonidos individuales en ellas y decir que *boca* empieza con el sonido be y *poca*, con el sonido pe. Los fonemas, sin embargo, no coinciden con ningún sonido particular porque se sitúan en un nivel de análisis más abstracto. <http://blog.lengua-e.com> Blog de la lengua española.

² Un **grafema** es la mínima unidad distintiva de un sistema de escritura, o sea, el mínimo elemento por el que se pueden distinguir por escrito dos palabras en una lengua. Así, para inventariar los grafemas que intervienen en la escritura de una lengua, lo que tenemos que hacer es ir comparando palabras escritas para descubrir diferencias mínimas que van asociadas a un cambio de significado. Por ejemplo, *capa* se diferencia de *caza*, *cava*, *casa*, *caca*, *cana*, *cara*, *cala*, *cada*, etc., lo que nos indica que <p, z, v, s, c, n, r, l, d> son grafemas en la escritura del español. <http://blog.lengua-e.com> Blog de la lengua española.

³ El metalenguaje es el lenguaje que se utiliza para hablar sobre la lengua misma, para describirla. No se trata, como tal vez el término podría sugerir, de un tipo de lenguaje distinto del que se puede utilizar con otros fines, sino de una función con la que pueden ser usadas todas las lenguas naturales <http://cvc.cervantes.es>

⁴ Palabras antónimas son aquellas cuyos significados son **contrarios**.

8	F	Es capaz de llegar a sus propias conclusiones sobre reglas de metalenguaje con respecto del adjetivo y lo define ⁵ .	
---	---	---	--

4

⁵ El adjetivo es una parte de la oración que acompaña al sustantivo para calificarlo o expresar características del mismo. Concuerda en género y número con el sustantivo, siempre va detrás de éste, pero las veces que va adelante se apocopa. Ej. Un hombre *bueno*. Un *buen* hombre.

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 2

QUÉ CALOR! YARA

N	Nivel de dificultad	ACTIVIDAD	Pag.
1	M	Responde a preguntas de diferentes niveles de dificultad a partir de las cuales es capaz de emitir su propio juicio de valor.	
2	M	Lee en voz alta con fluidez, entonación, velocidad y precisión.	
3	D	Comunica sus sentimientos a través de la carta tomando en cuenta las estructura ⁶ de este tipo de texto (Fecha, Encabezado, Saludo, Cuerpo de la carta, Despedida, Firma)	
4	D	Llega a sus propias conclusiones sobre reglas de uso de la onomatopeya y la interjección, las cuales definen y usa en sus escritos.	
5	M	Llegar a sus propias conclusiones sobre el uso de los sustantivos los cuales reconoce y los clasifica de acuerdo se nombren personas, animales y objetos.	
6	F	Llega a sus propias conclusiones sobre la diferencia de las palabras que están en singular de aquellas que están en plural y las utiliza adecuadamente.	

⁶ La estructura de un texto se refiere a la estructura interna que tiene el mismo. Es decir, está constituido por partes relacionadas entre sí, de tal modo que si eliminamos o modificamos una parte del mismo, podemos destruir la totalidad del mismo. Las diferentes estructuras varían de acuerdo al tipo de texto del cual estemos hablando, por ejemplo, un cuento tendrá un inicio, un suceso perturbador, las acciones para arreglar aquel suceso perturbador y el final. De la misma forma se puede advertir estructuras más notorias y superficiales como en una receta, la cual tiene un título, la primera parte está conformada por el listado de ingredientes y finalmente cuenta con la preparación.

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 3

ELISEO AL ARCO

N	Nivel de dificultad	ACTVIDAD	Pag.
1	M	Interpreta imágenes que observa y las describe, finalmente saca deducciones, conclusiones y se forma opiniones sobre estas imágenes.	
2	D	Argumenta sobre las diferencias entre lo real y lo imaginario y es capaz de construir historias entendiendo estas diferencias.	
3	M	Planifica sus intervenciones orales y se desenvuelve oralmente frente a sus compañeros con soltura y seguridad.	
4	F	Lee en voz alta con velocidad adecuada, precisión en la pronunciación y buena entonación. (60 palabras por minuto hasta segundo curso, 90 palabras por minuto hasta 4to curso, 120 palabras por minuto o más de quinto para arriba).	
5	F	Trabaja en grupo y es capaz de llegar a acuerdos. Inventa un cuento en base al reconocimiento de los elementos y la estructura de uno ya existente.	

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 4

LA PESADILLA DE CELINA

N	Nivel de dificultad	ACTIVIDADES	Pag.
1	M	Responde a preguntas de diferentes niveles de dificultad a partir de las cuales es capaz de emitir su propio juicio de valor.	
2	D	Produce textos originales basados en sus vivencias personales tomando en cuenta la secuencia temporal de hechos: (Primero, después y luego, finalmente).	
3	M	Identifica y reconoce las palabras que indican acción (verbos) ⁷ .	
4	F	Es capaz de leer con velocidad y precisión. Memoriza visualmente las palabras que utilizan "b" y "v"	

⁷ El verbo es una palabra que indica **acción** (comer, jugar, correr, saltar, pensar, dibujar), **estado de ánimo** (reír, llorar, parecer, suspirar, soñar) o **acontecimientos de la naturaleza** (nevár, llover, temblar).
<http://www.profesorenlinea.cl>

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 5

EL TROMPO DE ANTUCO

N	Nivel de dificultad	ACTIVIDADES	Pag.
1	M	Responde a preguntas de diferentes niveles de dificultad a partir de las cuales es capaz de emitir su propio juicio de valor.	
2	F	Toma en cuenta la cronología de hechos para relatar una historia con secuencia lógica. Elabora una historieta dibujando los eventos más relevantes, tomando en cuenta la estructura del cuento: (Inicio, desarrollo, final).	
3	D	A partir de la lectura crítica y reflexiva de un texto y la discusión grupal, es capaz de transmitir un mensaje a través de un afiche o cartel expresando su pensar.	
4	M	Es capaz de llegar a sus propias conclusiones sobre algunas reglas del metalenguaje. Reconoce y utiliza los signos de interrogación ⁸ .	

⁸ Se utilizan cuando queremos realizar una pregunta de forma escrita. Señalan la entonación interrogativa del hablante y se escriben al principio y al final de la oración interrogativa: *¿Sabes quién ha venido?*

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 6

DESCANSA TALÍA

N	Nivel de dificultad	ACTIVIDADES	Pag.
1	M	Responde a preguntas de diferentes niveles ⁹ de dificultad a partir de las cuales es capaz de emitir su propio juicio de valor.	
2	D	Escribe una poesía narrativa a partir del análisis de las características de la misma.	
3	F	Construye rimas a partir de la práctica algunas de las características de la estructura de la poesía.	
4	M	Tiene capacidad de concentración y observación crítica de imágenes.	
5	D	Es capaz de llegar a sus propias conclusiones sobre reglas del metalenguaje. Define y reconoce las características de los sinónimos y es capaz de introducirlos en sus prácticas comunicativas de manera efectiva.	

9

⁹ José Quintanal Díaz (1996), en su texto *La comprensión lectora* (Para leer mejor. Ed. Bruño. Madrid.), habla de tres niveles a los que puede accederse en la comprensión de un texto. El primer nivel corresponde a la comprensión literal, cuyo producto es la reproducción fiel de lo planteado en un escrito; es decir, que la persona puede repetir – con mayor o menor exactitud- lo anotado en un texto, conservando cierta coherencia y sentido de lo expresado. En este ejercicio, y dado que la memoria juega un papel fundamental, el conocimiento obtenido es frágil y perecedero, por lo que con el tiempo tiende a desaparecer.

El segundo nivel corresponde a la comprensión contextual. La información obtenida se integra a una “red” de conocimientos previos o contexto –también conocidos como esquemas- que ya posee el lector, tanto de la estructura del texto como del contenido que desarrolla, y se inserta en un contexto de saberes donde cobra sentido. Es decir, mientras más contacto se haya tenido con la letra escrita y con el tema que se desarrolla u otros afines, más fácil será establecer la comprensión de lo leído, más duradero y más coherente, pues no se tratará de un dato aislado, sino integrado a la “red” de que se hablaba.

La comprensión personalizada, o la fase de asimilación, sería el tercer nivel. En este punto, anota Quintanal “el conocimiento se transforma y completa con una valoración del lector, aporta su propio sello personal que hace que la idea emitida por el autor del escrito genere una nueva, más completa y, sobre todo, muy personal, que engrosará ya el bagaje del lector como un nuevo conocimiento”. Es en este punto donde las ideas se asimilan de tal manera que pasan a formar parte del marco de saberes y creencias del lector –quien incluso, con el paso del tiempo, puede no recordar en dónde lo leyó o cómo obtuvo la información- y que conforman su ideología, el pensamiento propio ya integrado a la manera cómo ve y se explica el mundo. <http://letrasylectura.wordpress.com> “Letras y lectura”

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 1
HERNAN Y EL HORNERO

1

F

¡NOTA IMPORTANTE!

ANTES DE LEER UN TEXTO: Cuando alguien se prepara para leer un texto, debe formularse una idea a cerca de lo que tratará el texto que quiere leer, a fin de comprenderlo mejor.

Conversa con tus compañeros:

1. ¿Qué tipo de texto voy a leer?
2. ¿Conozco al autor?
3. ¿Para quién han escrito este texto?
4. Si leo el título o si veo las imágenes, ¿De qué creo que se trata el texto?
5. Hipotetizo de qué creo que se tratará el texto.

Realiza estas actividades con tu profesor o profesora.

10

2

M

LEE, PIENSA Y CONTESTA.

Después de leer la historia, puedes conversar con tu profesora o profesor y responder de manera oral las siguientes preguntas con todos tus compañeros o escribir las respuestas en tu cuaderno.

1. ¿Cómo se llama la historia?
2. ¿Cuáles son los personajes de esta historia?
3. ¿En qué trabaja Hernán?
4. ¿Crees que el trabajo que realiza Hernán es cansador? ¿Por qué?
5. ¿Qué le preocupa al hornero?
6. ¿Quién anda siempre agachado y algo agotado? ¿Por qué?
7. ¿Quiénes llegaron a ayudar a Hernán? ¿Por qué?
8. ¿Hubiera sido igual si venía a ayudar unos loros? ¿Por qué?
9. ¿Qué hicieron todos cuando acabaron el trabajo?
10. ¿Cuántas horas crees que necesita trabajar Hernán para hacer ciento cincuenta ladrillos?
11. ¿Quién debería ayudar a Hernán para que ya no trabaje y pueda ir a la escuela? ¿De qué manera deberían ayudar?
12. ¿Qué le dirías a Hernán?

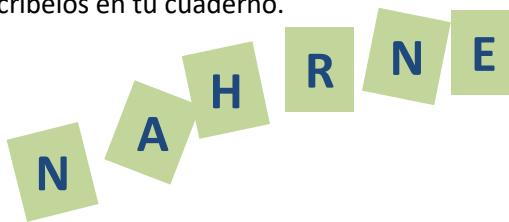
3**F**

EXPRESIÓN ORAL: Ahora vamos a practicar nuestra expresión oral recontando el cuento. Cuenta a tus compañeros y tu maestra o maestro el cuento que acabas de leer, también puedes practicar con tu familia.

un dibujo del cuento

F**REVOLTIJO DE LETRAS**

¿Recuerdas a los personajes de esta historia? Pues vino un fuerte viento y mezcló ambos nombres. Ordena las letras hasta leer los nombres de los personajes y escríbelos en tu cuaderno.



N A H R N E

--	--	--	--	--	--



O R E N H O R

--	--	--	--	--	--

RECUERDA:

Un texto puede ser oral o escrito y está formado por una o más palabras. Un texto sirve para que las personas se informen a cerca de algo o simplemente para que se entretengan. Gracias a un texto las personas pueden dejar registrados sucesos y pensamientos y así, comunicarse entre sí.

4	M	<p>LA DESCRIPCIÓN. Sabías que con nuestros sentidos podemos describir el color, el tamaño, la forma, el grosor, la textura de todo lo que nos rodea para conocerlos mejor.</p> <p>Describamos a Hernán ¿Cómo es Hernán?</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> CARACTERÍSTICAS EXTERNAS ← <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;">IMAGEN DE HERNAN</div> CARACTERÍSTICAS INTERNAS → </div>
5	M	<p>ADIVINA ADIVINADOR. Inventemos adivinanzas:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>¿Qué será, qué será? Es pequeño, bigotón, come queso y le asustan los gatos. EL RATÓN</p> </div> <p>Ahora te toca a ti: ¿Qué será, qué será? _____</p>
6	D	<p>HABLEMOS DE LA LENGUA: EL ADJETIVO.</p> <p>Responde a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo vuela el hornero? Muy orgulloso _____ - ¿Cómo está el niño al mirar al hornero? _____ - ¿Cómo queda el niño al llevar el barro? _____ - ¿Cómo está el inquieto hornero? _____ <p>Compara con tus compañeros si pusieron las mismas respuestas. Ahora, analicen en grupo sus respuestas y traten de sacar una conclusión de lo que es un adjetivo. Pueden pedir ayuda a tu maestro o maestra.</p>
7	F	<p>ANTÓNIMOS. Completa estas frases con ayuda de tu maestro/a:</p> <p>Ejemplo: Lo contrario de BUENO es MALO Lo contrario de TRISTE es _____ Lo contrario de PREOCUPADO es _____</p> <p>Lo contrario de AGOTADO es _____</p> <p>Lo contrario de PEQUEÑO es _____</p> <p>Lo contrario de BAJO es _____</p> <p>¿Qué tienen en común estas palabras?</p>

		Ahora intenten con sus compañeros definir lo que son las palabras antónimas. _____ _____
--	--	--

FICHA DE ACTIVIDADES N° 2

QUÉ CALOR! YARA

¡TE LO VOLVEMOS A RECORDAR!

ANTES DE LEER UN TEXTO: Si estas a punto de leer un texto, recuerda que debes prepararte para leerlo. ¿Cómo?, no olvides mirar la página inicial, ésta te dará de una idea de lo que se trata el texto, también mira el título o los dibujos y trata de adivinar sobre qué se tratará el cuento. Intenta adivinar sobre qué tratará el cuento ¿Ya lo hiciste?, pues ahora ¡ponete a leer!

14

1	M	<p>LEE, PIENSA Y CONTESTA.</p> <p>Después de leer la historia, puedes conversar con tu profesora o profesor y responder de manera oral a las siguientes preguntas con todos tus compañeros o puedes escribir las respuestas en tu cuaderno:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿De quién habla la historia?- ¿En qué trabaja Yara aparte de cargar agua?- ¿Por qué las lagartijas no salían al camino?- ¿Qué les pasa a las personas que se quedan mucho tiempo bajo el sol?- ¿Qué visiones extrañas padeció Yara? ¿Por qué piensas que veía eso?- ¿Por qué Yara vio a su hermano?- ¿Qué piensas que pasaría si una persona camina bajo un sol muy caliente durante mucho tiempo?- ¿Por qué piensas qué ya nadie ha visto caminar a Yara por la tardes de calor intenso?- ¿Qué crees que debería estar haciendo Yara en vez de cargar agua y leña? ¿Por qué?
2	M	<p>LECTURA EN CADENA. El profesor pedirá a uno de ustedes que inicie con la lectura del texto en voz alta. Uno de ustedes lo hará hasta que el maestro o maestra de un aplauso, esa será la señal para que el compañero que está a tu lado continúe la lectura donde tú la dejaste y así sucesivamente. ¡EXITO!</p> 

3

D**RECUERDA.**

Cuando alguien escribe un texto, siempre lo hace con una intención o propósito. Puede escribir para:

- Expresar sus sentimientos
- Informar algo observado u oído.
- Criticar o defender algo o a alguien
- Invitar a alguna persona
- Pedir algo.

Por ejemplo mira lo que hizo un amigo de Yara:

Mojocoya, 29 de marzo de 2011

Querida Yara:

Ya son dos meses que estoy en Sucre, en este lugar llamado Mojocoya, te cuento que también hay chivos aquí y no hace tanta calor como en nuestro pueblo. Ya tengo amigos y voy a una escuela muy bonita, aquí hay un río para bañarse y ya me fui a nadar. Lo malo es que ya no puedo perseguir jaúsis ¡por que no veo ninguno!, además ya no sería divertido sin ti. Mi mamá te manda saludos y yo te mando un abrazango sin fin, espero que algún día me visites porque te extraño mucho. Tu amigo:

Celso

Ahora, te propongo que le escribas una carta a Yara para expresarle tus sentimientos:

4

D**PALABRAS EXTRAÑAS:**

Lee y responde:

...!PLAF! el agua fresca del Parapetí reanimó a la pequeña...

¿Qué significa ¡PLAF?

.....
.....

¿Cómo crees que habría sonado si más bien Yara se habría tomado el agua?
Subraya la respuesta que elijas:

GLU GLU GLU

¡PUM!

¡TAM!

Al narrar algo hacemos estos sonidos, ¿Para qué nos servirán?

UNO O VARIOS:

- Cuando se habla de un solo objeto, animal o persona, estamos hablando en **SINGULAR**.
- Cuando se habla de dos o más objetos estamos hablando en **PLURAL**

Comprobemos si entendimos:

- Dibuja algunos objetos en singular y en plural y escribe abajo sus nombres:

SINGULAR	PLURAL

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 3

ELISEO AL ARCO

1	M	<p>OBSERVA EL DIBUJO DE LA COMUNIDAD Y RESPONDE:</p> <p>¿En qué lugar de Bolivia crees que está Mojocoya? ¿Cómo es ese lugar? ¿Cómo será el clima en Mojocoya? ¿Por qué? ¿Qué animales a parte de las chivas crees que hay en Mojocoya?</p>
2	D	<p>LO REAL Y LO IMAGINARIO:</p> <p>¿Crees que es posible que las cabras hablaran con Eliseo? ¿La historia leída te parece creíble? ¿Crees que una historia necesariamente debe basarse en hechos, cosas y seres de la vida real? ¿Por qué? En tu opinión ¿Cuál sería la diferencia entre lo real y lo imaginario? En base a las respuestas que han dado, discutan con su maestro cual es la diferencia entre lo verosímil y lo inverosímil.</p> <p>LO VERO SIMIL:</p> <p>.....</p> <p>LO INVEROSIMIL:</p> <p>.....</p> <p>EJERCITEMOS NUESTRO NUEVO CONOCIMIENTO:</p> <p>LA HISTORIA MÁS RARA DEL MUNDO</p> <p>Conversa con tus compañeros y en grupos de tres personas inventen la historia más rara del mundo, la más inverosímil que puedan, luego compártanla con sus compañeros. Luego pueden escribirla en sus cuadernos si desean.</p>
3	M	<p>LEE PIENSA Y CONTESTA.</p> <p>Después de leer la historia, puedes conversar con tu profesora o profesor y responder de manera oral las siguientes preguntas con todos tus compañeros o escribir las respuestas en tu cuaderno:</p> <p>¿Te imaginas cómo fue el partido entre chivas y niños? Describe lo que te imaginas. ¿Qué piensas deberían haber hecho las chivas para ganar?</p> <p>AHORA QUE IMAGINAMOS CÓMO FUE EL PARTIDO, NOS PREPARAMOS PARA RELATARLO:</p> <p>Imaginemos cómo habría sido el partido y lo relatamos para transmitirlo por la radio como periodistas deportivos a nuestros compañeros:</p> <p style="text-align: center; background-color: #4682B4; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;">DIBUJO DE UN RELATOR DE FUTBOL</p>

4	F	<p>LA CARRERA DE LA LECTURA:</p> <p>Trabaja con tu compañero:</p> <p>Primero vas tú: Lee en voz alta, de manera clara y con entonación el cuento “Eliseo Al Arco” por un minuto. Mientras tanto, tu compañero controlará el tiempo en un reloj y cuando el minuto termine debes detener la lectura. Ahora tu amigo contará cuántas palabras leíste en un minuto y las anotará en su cuaderno.</p> <p>Ahora le toca leer a tu compañero. El lee y tú controlas. Averigüen cuántas palabras pueden leer por minuto.</p> <div style="text-align: center; border-radius: 50%; width: 100px; height: 100px; background-color: #4F81BD; color: white; margin: auto; margin-top: 20px;"> dibujo de un reloj </div>														
5	F	<p>CAMBIEMOS LA HISTORIA.</p> <p>Conversemos con nuestro compañero o compañera y discutimos las siguientes respuestas de manera oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál era el título de la historia? • ¿De quién se trata la historia? • ¿Dónde ocurre la historia? • ¿Cuándo ocurre la historia? • ¿Qué ocurre primero? • ¿Qué pasa después? • ¿Cómo termina? <p>Ahora cambiemos los personajes, el lugar y contamos una nueva historia. Una vez que la historia esté lista nos podemos organizar para representarlo en un pequeño teatro.</p> <p>Ayúdate con este cuadro para crear tu propia historia:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Cuál será el título de tu historia?</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">¿De quién se tratará tu historia?</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Dónde ocurrirá tu historia?</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Cuándo ocurrirá tu historia?</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Qué ocurrirá primero?</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Qué pasará después?</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Cómo terminará?</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>	¿Cuál será el título de tu historia?		¿De quién se tratará tu historia?		¿Dónde ocurrirá tu historia?		¿Cuándo ocurrirá tu historia?		¿Qué ocurrirá primero?		¿Qué pasará después?		¿Cómo terminará?	
¿Cuál será el título de tu historia?																
¿De quién se tratará tu historia?																
¿Dónde ocurrirá tu historia?																
¿Cuándo ocurrirá tu historia?																
¿Qué ocurrirá primero?																
¿Qué pasará después?																
¿Cómo terminará?																

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 4

LA PESADILLA DE CELINA

1	M	<p>LEE, PIENSA Y CONTESTA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se llama el cuento? - ¿Quiénes son los personajes? - ¿Qué hacía Celina? - ¿Quién le decía algo a Celina con bruscos modales? ¿Por qué la trataba así? - ¿Qué edad tiene Celina? - ¿Te parece correcto que una niña haga todas las tareas que le piden a Celina? ¿Por qué? - ¿Tú crees que con todo el trabajo que Celina debe hacer, le resta tiempo para ir a la escuela? - ¿Qué hizo la mamá de Celina cuando la vio llorar? - ¿Conoces a alguna niña que trabaje como en el sueño de Celina? ¿Qué le dirías a sus padres o a su familia? 																																																																									
2	D	<p>RECUERDA Y CONTESTA.</p> <p>¿Qué es lo que sueles hacer durante todo un día? Escribe en tu cuaderno todo lo que haces durante un día desde que te despiertas hasta que te duermes, al terminar de escribir puedes intercambiar tus escritos con tu compañero.</p> <div style="background-color: #4a86e8; border-radius: 10px; padding: 10px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>NUNCA TE OLVIDES QUE...</p> <p>Al empezar tu escrito, debes poner mayúscula, es decir al empezar el párrafo o la oración y debes poner punto final al terminar el mismo párrafo u oración.</p> </div>																																																																									
	M	<p>SOPA DE LETRAS: ¿Recuerdas todo lo que hacía Celina? Busca algunas de esas acciones en esta sopa de letras. Podrás encontrar seis acciones:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td></td><td>L</td><td>D</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>S</td><td></td><td>I</td><td></td><td>P</td><td>O</td><td>N</td><td>T</td><td>E</td></tr> <tr> <td>A</td><td></td><td>S</td><td>M</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>B</td><td></td><td>F</td><td></td><td>P</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>E</td><td></td><td>R</td><td></td><td></td><td>I</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>S</td><td></td><td>U</td><td></td><td></td><td>S</td><td>A</td><td>C</td><td>A</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>T</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>P</td><td>L</td><td>A</td><td>N</td><td>C</td><td>H</td><td>A</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Pueden responder en grupo a las siguientes preguntas y juntamente con su maestra o maestro llegar a algunas conclusiones: ¿Cuáles son las seis palabras que encontraste? ¿Qué tienen en común estas palabras?</p>		L	D								S		I		P	O	N	T	E	A		S	M						B		F		P					E		R			I				S		U			S	A	C	A			T							P	L	A	N	C	H	A		
	L	D																																																																									
S		I		P	O	N	T	E																																																																			
A		S	M																																																																								
B		F		P																																																																							
E		R			I																																																																						
S		U			S	A	C	A																																																																			
		T																																																																									
P	L	A	N	C	H	A																																																																					

F

BINGO. Ahora juguemos al Bingo. El maestro o maestra, repartirá las tarjetas de bingo y un puñado de semillas y ya podremos jugar. Lee las instrucciones que están al final del libro en la pag. xxxx.

Después de jugar pueden anotar en su cuaderno en dos columnas las palabras que empiezan o contienen **B** y con **V**.

Palabras que contienen B	Palabras que contienen V

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 5

EL TROMPO DE ANTUCO

1	M	<p>LEE, PIENSA Y CONTESTA.</p> <p>¿Dónde crees que vive Antuco? ¿Por qué? ¿Crees que Antuco trabaja? ¿Dónde? ¿Por qué el viborón no quiere que Antuco entre al cañaveral? ¿Por qué el viborón quiere que Antuco estudie y juegue? ¿Qué crees que pasaría si Antuco crece sin jugar ni estudiar? ¿Cuál es la última cosa que le pidió el viborón a Antuco? ¿Crees que Antuco le enseñó a jugar al viborón? Realiza un dibujo de cómo Antuco le enseñó a jugar al viborón.</p>																					
2	F	<p>PON ATENCIÓN:</p> <p>Repasemos con nuestros compañeros de manera oral el cuento:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse; width: fit-content;"> <tr> <td style="padding: 2px;">¿De quién se trata la historia?</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">¿Dónde ocurre la historia?</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">¿Cuándo ocurre esta historia?</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">¿Qué ocurre primero?</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">¿Qué pasa después?</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Finalmente ¿qué pasa?</td> <td style="padding: 2px;"></td> </tr> </table> <p>Ahora utilicemos las mismas preguntas para realizar una historieta:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse; width: fit-content;"> <tr> <td style="height: 200px;"></td> <td style="height: 200px;"></td> <td style="height: 200px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px; text-align: center;">Dibujo 1</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">Dibujo 2</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">Dibujo 3</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px; text-align: center;">¿Qué pasa primero?</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">¿Qué pasa después?</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">Finalmente ¿Qué pasa?</td> </tr> </table>	¿De quién se trata la historia?		¿Dónde ocurre la historia?		¿Cuándo ocurre esta historia?		¿Qué ocurre primero?		¿Qué pasa después?		Finalmente ¿qué pasa?					Dibujo 1	Dibujo 2	Dibujo 3	¿Qué pasa primero?	¿Qué pasa después?	Finalmente ¿Qué pasa?
¿De quién se trata la historia?																							
¿Dónde ocurre la historia?																							
¿Cuándo ocurre esta historia?																							
¿Qué ocurre primero?																							
¿Qué pasa después?																							
Finalmente ¿qué pasa?																							
Dibujo 1	Dibujo 2	Dibujo 3																					
¿Qué pasa primero?	¿Qué pasa después?	Finalmente ¿Qué pasa?																					

3

D

**LEE CON ATENCIÓN Y CON TUS COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS Y luego
ELABORA UN CARTEL:**

PRINCIPIO N° 9 DE LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS:

El niño debe ser protegido contra toda forma de abandono, crueldad y explotación. No será objeto de ningún tipo de trata. No deberá permitirse al niño trabajar antes de una edad mínima adecuada; en ningún caso se le dedicará ni se le permitirá que se dedique a ocupación o empleo alguno que pueda perjudicar su salud o su educación, o impedir su desarrollo físico, mental o moral.

10

¿Qué entendiste de la lectura?

¿Qué quiere decir explotación?

¿Conoces todos los derechos de los niños?

Ahora formamos grupos de tres personas y elaboramos carteles con el derecho que más nos guste. Posteriormente adornamos el curso con nuestros carteles.

4

M

Lee las siguientes oraciones:

- ¿Qué haces por aquí?
- ¿Qué llevas ahí?
- ¿Cuáles son esas cosas que me pedirá?

Recuerda que:

El signo de interrogación es un signo de puntuación que indica pregunta y se representa así: **¿**

Copia las anteriores oraciones y pinta de un color diferente los signos de interrogación para que no se te olviden. Finalmente puedes escribir unas tres preguntas en tu cuaderno para realizar a tus compañeros.

¹⁰ Declaración de los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959.

FICHA DE ACTIVIDADES Nº 6

DESCANSA TALÍA

1	M	<p>LEE, PIENSA Y CONTESTA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién era Talía? - ¿En qué trabajaba Talía? - ¿Dónde trabaja Talía? - ¿Cuáles crees que son los peligros que Talía debe atravesar al trabajar? - ¿Qué masitas y refrescos crees que vendía Talía? - ¿Qué hará Talía con el dinero que gana? - ¿Dónde despertó Talía? - ¿Qué hace Talía con su madre? - ¿Qué tipo de texto crees que es este? ¿Por qué?
	D	<p>PIENSA Y CONTESTA.</p> <p>¿Cuál crees que es la principal característica de “Descansa Talia”? Subraya una posibilidad:</p> <p>Es una historia Es un poema Es un texto informativo ¿Por qué? </p> <p>Lee el texto en voz alta con entonación y musicalidad. ¿Cómo te salió?</p> <div style="background-color: #4a86e8; border-radius: 10px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="color: white; text-align: center;">LA POSESIÓN NARRATIVA.</p> <p style="color: white; text-align: center;">Los poemas narrativos se caracterizan por contar una historia, tiene versos y estrofas, los cuales riman para darle musicalidad al poema.</p> </div> <p>Intenta escribir una poesía narrativa sobre algo que te haya pasado.</p>
	F	<p>JUGUEMOS: Este juego se llama “La Rima sin Fin”. Consiste en que cada participante va inventando una rima similar a la anterior. Comienza leyendo la “Rima Sin Fin” y luego tú vas inventando lo que sigue:</p> <p style="margin-left: 40px;">Pato patito Vendió su escalera Para casarse con la costurera La costurera vendió su dedal Para casarse con el general El general vendió su espada Para casarse con bella dama Bella dama vendió su Para casarse con Vendió Para casarse con</p>

M	<p>PON ANTENCIÓN. Observa el dibujo del lugar donde trabaja Talía por un buen rato. Ahora sin mirar el dibujo escribe una lista con la mayor cantidad de cosas que te acuerdes. ¡EXITO!</p> <p>1..... 7..... 2..... 8..... 3..... 9..... 4..... 10..... 5..... 11..... 6..... 12.....</p>					
D	<p>LOS SINÓNIMOS ¿Sabías que existen distintas formas para nombrar a una palabra? Fíjate en el dibujo:</p> <div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 10px; text-align: center;"> DIBUJO DE UN ARMADILLO </div> <p>¿Cómo se llama este animal? Si pusiste Tatú, quirquincho o armadillo acertaste, ya que las tres palabras significan los mismos, a este tipo de palabras se las conoce como SINÓNIMOS.</p> <p>Mira esta otra, son tres formas diferentes para decir la misma cosa: Caballo → jamelgo, ↓ corcel.</p> <p>Ahora te toca a ti: Busca los sinónimos de estos animales y de estas cosas. Puedes buscar en el diccionario o preguntar a otras personas si no sabes las respuestas:</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>CERDO</td> <td>ASNO</td> </tr> <tr> <td>PRECIOSO</td> <td>FRAZADA</td> </tr> </table> <p>Compara las respuestas con las de tus compañeros y compañeras. Si tienen dudas soliciten la opinión de su profesor.</p> <p>Ahora escribe un pequeño texto con el grupo de sinónimos más numeroso que encontraste. Ejemplo. El tatú es un animal pequeño que vive en el oriente. También existen armadillos en el altiplano, pero les dicen quirquinchos.</p>	CERDO	ASNO	PRECIOSO	FRAZADA	
CERDO	ASNO					
PRECIOSO	FRAZADA					

ANEXO

BINGO de La pesadilla de Celina

INSTRUCCIONES PARA JUGAR EL BINGO:

1. Recortar la **LISTA DE PALABRAS** en tarjetitas individuales, así mismo los **CARTONES DE BINGO**.
2. Poner las tarjetitas de palabras individuales en una caja o una bolsa. Estas tarjetitas estarán a cargo de la maestra o maestro.
3. Repartir los cartones de bingo y un puñado de semillas a cada persona o grupo.
4. El juego comienza cuando el encargado de las tarjetitas individuales las revuelve en la bolsa o cajita y las saca una por una, leyéndolas en voz alta, inmediatamente los participantes deben buscar la palabra leída en sus cartones y poner una semilla sobre cada palabra que coincida con la que leyó el maestro o maestra.
5. El encargado debe leer todas las palabras en voz alta y con mucha claridad hasta que algún grupo o persona haya puesto una semillita en cada palabra que tiene en su cartón hasta completarlas todas, si esto ocurriera, el jugador gritará ¡BINGO! y será el ganador.

26

LISTA DE PALABRAS



SOÑABA	VOLVER
MOVIÉNDOSE	SUBIR
RESPONSABLE	VIDRIOS
BUENO	SABER
VAJILLA	VESTIDOS
SÁBANAS	INVENTAR
BAJO	CABELLO
MUEBLES	BELLA
OLVIDAR	DEBER
LLORABA	

CARTONES DE BINGO

SOÑABA	VAJILLA	RESPONSABLE
BUENO	MUEBLES	OLVIDAR
BAJO	SUBIR	VIDRIOS

27

SÁBANAS	RESPONSABLE	OLVIDAR
VAJILLA	SUBIR	MOVIÉNDOSE
VOLVER	MUEBLES	VIDRIOS

RESPONSABLE	OLVIDAR	SÁBANA
MUEBLES	SOÑABA	BUENO
BAJO	VAJILLA	SABER

DEBER	VOLVER	MUEBLES
VIDRIOS	SÁBANAS	VESTIDOS
SUBIR	LLORABA	OLVIDAR

VAJILLA	VIDRIOS	MUEBLES
SUBIR	BUENO	VOLVER
OLVIDAR	SABER	VESTIDOS

SABER	SÁBANA	OLVIDAR
RESPONSABLE	VIDRIOS	INVENTAR
SOÑABA	BAJO	VAJILLA

INVENTAR	SABER	VAJILLA
CABELLO	BAJO	SUBIR
MUEBLES	VESTIDOS	VOLVER

VIDRIOS	OLVIDAR	SUBIR
BELLA	SOÑABA	VOLVER
VAJILLA	INVENTAR	CABELLO