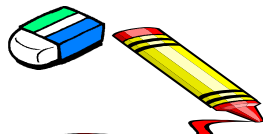


ESTRATEGIA DIDACTICA



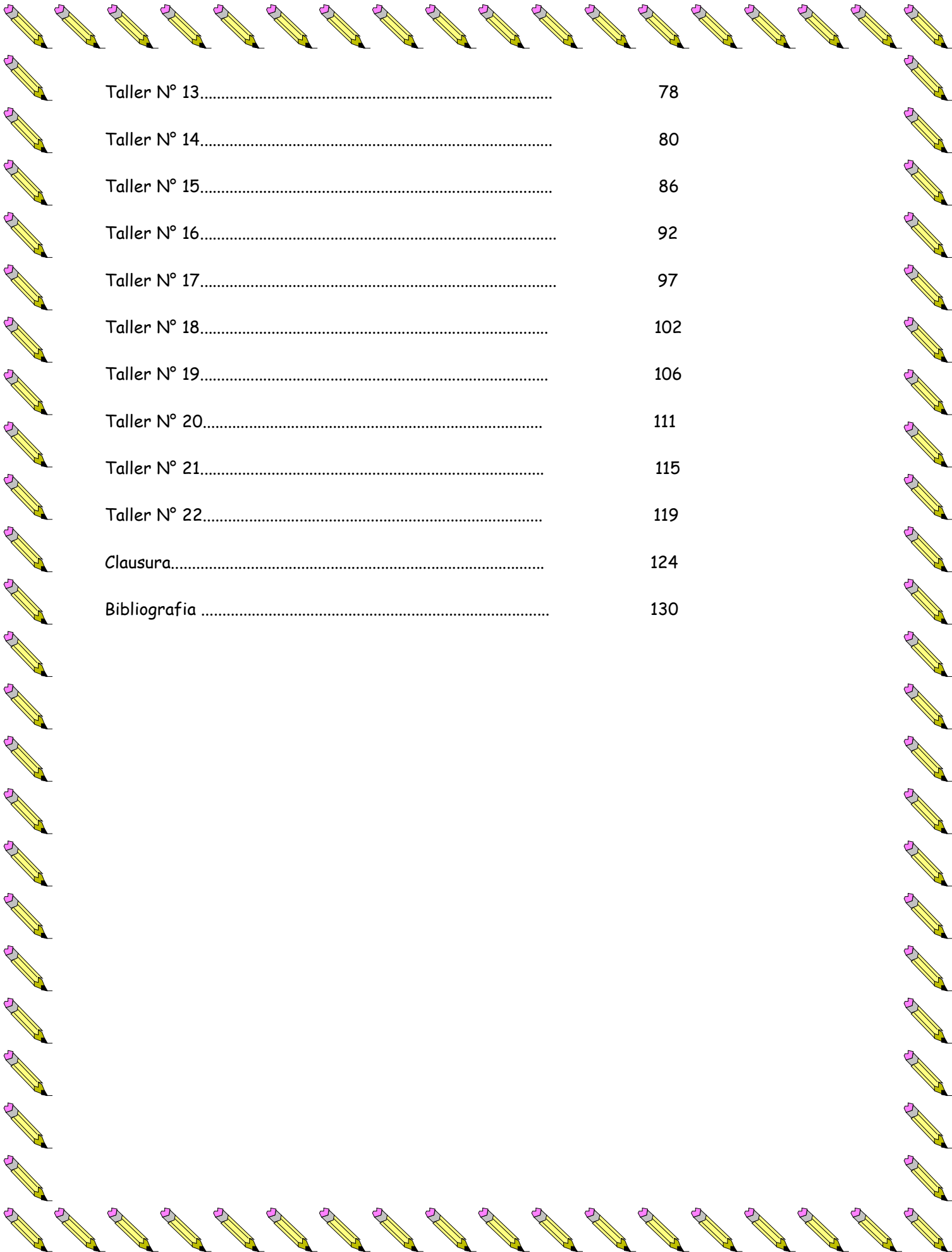
C L E N D A

Competencia en Lectura y Escritura para Niños con Déficit de Atención.



C o n t e n i d o .

	PAGINA
INTRODUCCIÓN	4
El papel del maestro.....	6
☺ En la estructuración de tareas en el aula.....	7
☺ Las técnicas comportamentales aplicadas en el aula.....	8
Fundamentación Teórica.....	9
Recomendaciones para la aplicación de los talleres.....	18
Objetivo general.....	23
Objetivos específicos.....	23
Taller N° 1.....	25
Taller N° 2.....	27
Taller N° 3.....	31
Taller N° 4.....	35
Taller N° 5.....	40
Taller N° 6.....	45
Taller N° 7.....	51
Taller N° 8.....	53
Taller N° 9.....	58
Taller N° 10.....	63
Taller N° 11.....	68
Taller N° 12.....	73



Taller N° 13.....

78

Taller N° 14.....

80

Taller N° 15.....

86

Taller N° 16.....

92

Taller N° 17.....

97

Taller N° 18.....

102

Taller N° 19.....

106

Taller N° 20.....

111

Taller N° 21.....

115

Taller N° 22.....

119

Clausura.....

124

Bibliografia

130



I N T R O D U C C I O N .

La estrategia didáctica CLENDÁ esta compuesta por una serie de 22 talleres que sirven de instrumento pedagógico para los grados tercero y cuarto de educación básica primaria donde se mezcla lo propio de nuestro devenir histórico, manifestaciones, costumbres, creaciones y utopías con lo básico del conocimiento científico. Esta estrategia surge, como alternativa para fortalecer las dificultades en la competencia comunicativa (lectura y escritura) que presentan los estudiantes de la Escuela Fe y ALEGRÍA Cramsa, con características económicas, sociales y culturales especiales, para contribuir al mejoramiento de las deficiencias detectadas específicamente en Comprensión lectora y Producción escrita; con una metodología propia, la cual puede ser aplicada en todas las áreas curriculares y en todas las poblaciones escolares tanto normales como especiales, desarrolla habilidades básicas como percibir, definir, analizar, sintetizar, enriquecer el vocabulario entre otras. Esta propuesta no debe considerarse como la única o definitiva sino como una alternativa o herramienta que puede apropiarse y reconstruyendo con los cambios del medio cultural, aquí los estudiantes y los docentes son los actores del proceso de esta estrategia didáctica y deben asumir una conducta crítica constructivista haciendo las posibles adaptaciones que las condiciones del aprendizaje requieran.

Los avances teóricos, las experiencias pedagógicas innovadoras, los innumerables métodos tendientes al desarrollo y fortalecimiento de habilidades cognitivas, competencias y enriquecimientos de contenidos a través de los cuales los estudiantes aprenden a aprender y aprenden a pensar, y los esfuerzos del Ministerio de Educación Nacional parecen no ayudar a esta problemática que no solo se vive en la escuela mencionada sino también en las aulas de todas las escuelas de Manizales y Colombia, son los resultados del análisis, por parte del Sistema Nacional de Evaluación de la Calidad de la Educación (SINECE), muestra en los estudiantes colombianos graves deficiencias en lectura, escritura y cálculo. Influyendo estos aspectos directamente en todas las áreas del saber, presentando bajo rendimiento académico. Esta estrategia posibilita el acercamiento del estudiante, al texto y a los intereses de esa realidad que llamamos cultura y un aporte a la calidad de la educación.



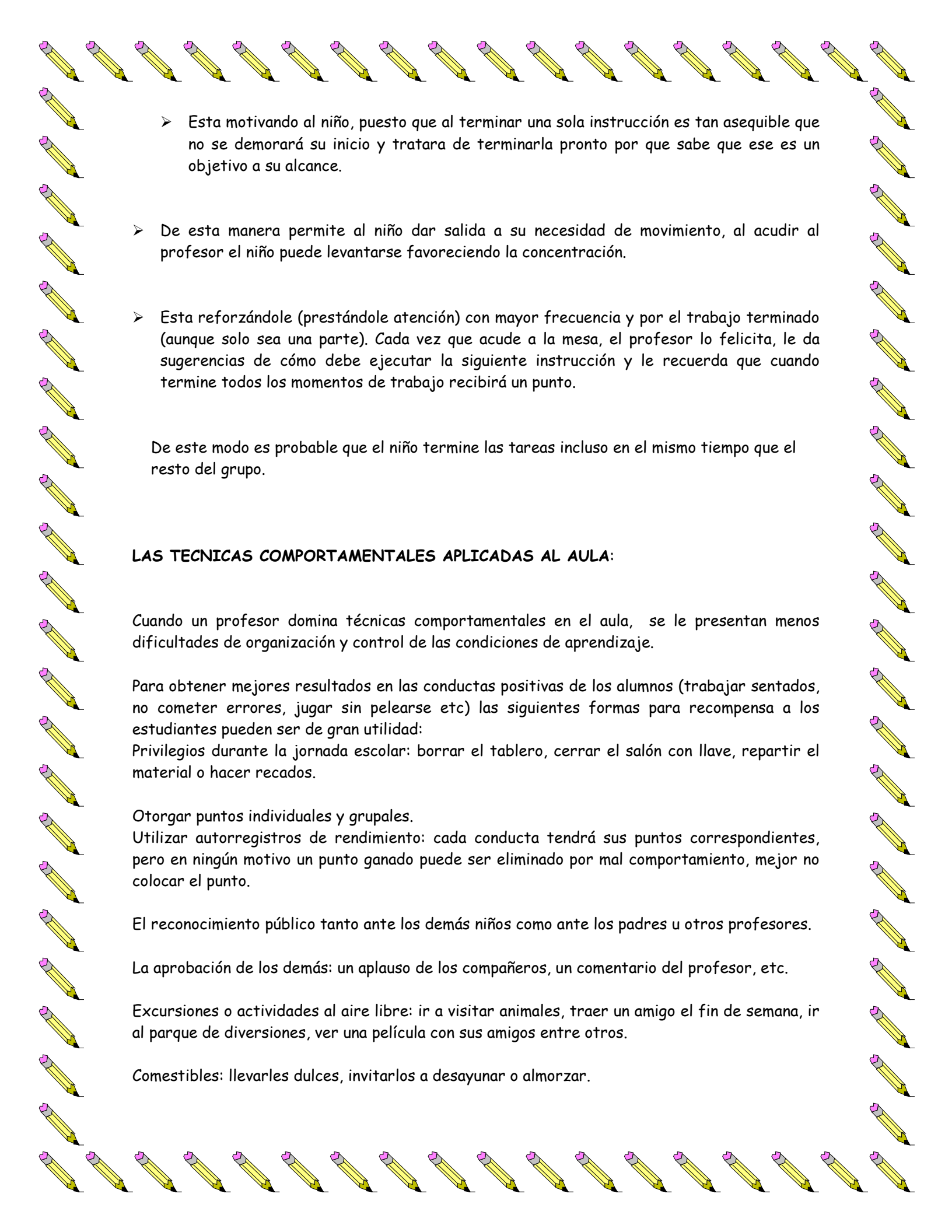
EL PAPEL DEL MAESTRO.

EN EL AULA DE CLASES: debe tener en cuenta los siguientes aspectos para modificar las condiciones del ambiente del aula, para favorecer la concentración en clase.

- El pupitre del niño con DDA debe situarse al frente del tablero, en lugar libre de distractores ó en su pupitre frente a la pared para momentos que requiera de concentración. Este pupitre debe ser personal (para una sola persona); si nuestro salón tiene mesas agrupadas, debemos considerar la posibilidad de tener cinco mesas sueltas para estos niños o sentarlo junto a nosotros para animarlo cuando trabaje bien y felicitarlo. Podemos brindarle al niño la posibilidad de ser él, quien decida cuando ponerse con sus compañeros y cuando trabajar sólo. Esto nos evitara problemas de relaciones con los compañeros, llamadas de atención y, sin duda aumentará su rendimiento académico.
- Colocar un cartel en la pared donde pueda pintarse puntos o estrellas cada vez que termine una tarea, además de funcionar como un registro de buena conducta que aumentará su rendimiento.
- Permítale levantarse y dar un paseo o llevar algo a un docente, esto le ayudara después a concentrarse mejor y mantenerse otro buen rato sentado.
- Tener en la clase fichas de laberintos, sopas de letras, dibujos para colorear, ejercicios de razonamiento etc. Para los niños que terminan pronta esto nos permitirá tener a los rápidos controlados y motivar a los lentos para que terminen.

EN LA ESTRUCTURACION DE TAREAS EN EL AULA:

- El niño con DDA con hiperactividad, no termina las tareas que se le encomiendan, su rendimiento en clase es desigual, rinde bien un día y al otro no. Al entregar una actividad a los estudiantes indicando que cuando terminen la dejen sobre la mesa. Al niño hiperactivo se le indicara que cada que termine una instrucción de los diferentes **MOMENTOS DE TRABAJO EN EL AULA** (momento personal, momento de trabajo en grupo, momento de socialización y momento de producción final) acuda a su lado a mostrársela. De este modo el profesor esta.
- Ajustando la demanda a la capacidad de atención del niño. Para él concentrarse lo suficiente para terminar la primera instrucción, es una exigencia accesible.

- 
- Esta motivando al niño, puesto que al terminar una sola instrucción es tan asequible que no se demorará su inicio y tratara de terminarla pronto por que sabe que ese es un objetivo a su alcance.
 - De esta manera permite al niño dar salida a su necesidad de movimiento, al acudir al profesor el niño puede levantarse favoreciendo la concentración.
 - Esta reforzándole (prestándole atención) con mayor frecuencia y por el trabajo terminado (aunque solo sea una parte). Cada vez que acude a la mesa, el profesor lo felicita, le da sugerencias de cómo debe ejecutar la siguiente instrucción y le recuerda que cuando termine todos los momentos de trabajo recibirá un punto.

De este modo es probable que el niño termine las tareas incluso en el mismo tiempo que el resto del grupo.

LAS TECNICAS COMPORTAMENTALES APLICADAS AL AULA:

Cuando un profesor domina técnicas comportamentales en el aula, se le presentan menos dificultades de organización y control de las condiciones de aprendizaje.

Para obtener mejores resultados en las conductas positivas de los alumnos (trabajar sentados, no cometer errores, jugar sin pelearse etc) las siguientes formas para recompensa a los estudiantes pueden ser de gran utilidad:

Privilegios durante la jornada escolar: borrar el tablero, cerrar el salón con llave, repartir el material o hacer recados.

Otorgar puntos individuales y grupales.

Utilizar autorregistros de rendimiento: cada conducta tendrá sus puntos correspondientes, pero en ningún motivo un punto ganado puede ser eliminado por mal comportamiento, mejor no colocar el punto.

El reconocimiento público tanto ante los demás niños como ante los padres u otros profesores.

La aprobación de los demás: un aplauso de los compañeros, un comentario del profesor, etc.

Excursiones o actividades al aire libre: ir a visitar animales, traer un amigo el fin de semana, ir al parque de diversiones, ver una película con sus amigos entre otros.

Comestibles: llevarles dulces, invitarlos a desayunar o almorzar.



FUNDAMENTACIÓN TEORICA.

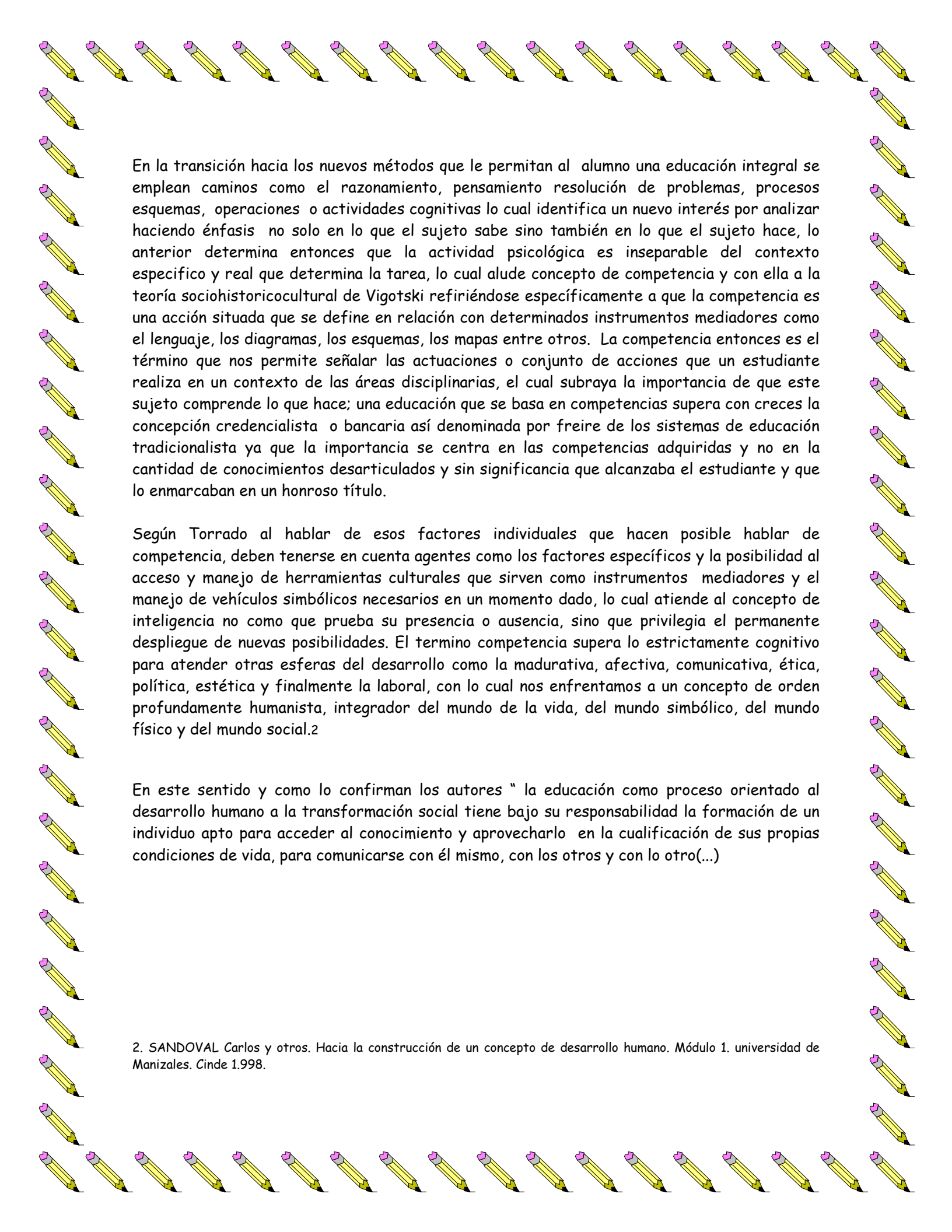
El niño crea su conocimiento a través de diversas interacciones con la realidad, donde se asume que esta realidad no es significada pasivamente, sino construida y transformada por el sujeto por medio de operaciones cognoscitivas en la que el lenguaje es imprescindible, lo cual le permite ser un individuo activo y transformador de del medio y lo hace según el nivel conceptual que tenga acerca de este y es así como al iniciar el aprendizaje de la lectura y la escritura conserva gran cantidad de bases, motivaciones, expectativas y presaberes que unidas con las vivencias escolares, les facilita la construcción de sus conocimientos y de la comunicación.

En este sentido la presente propuesta se fundamenta entonces en el enfoque pedagógico constructivista, por su forma específica de explicar la manera de orientar la lectura y la escritura, igualmente por que considera que los aprendizajes en los niños se dan a través de sus experiencias individuales y colectivas. Los aprendizajes individuales se manifiestan en presaberes y para construir el conocimiento lo hacen mediante la interacción activa con su contexto " el niño por medio de su sistema de asimilación transforma los estímulos (lectura y escritura) dándoles una interpretación e intentando comprenderlos"¹ así también plantea su hipótesis, construye reglas y constantemente esta reconstruyendo.

El desarrollo cognitivo no tiene lugar en forma aislada es decir, transcurre junto al desarrollo del lenguaje, el desarrollo social e incluso el desarrollo físico, no se trata de que el sujeto se desarrolle a la vez en todos los dominios sino que además de que esos desarrollos tienen un lugar en un contexto social y cultural que no pueden ser ignorados.

El lenguaje de desarrolla con independencia de la actividad práctica, al menos en las primeras etapas del desarrollo, la convergencia de ambas marcan el momento más significativo en el curso del desarrollo intelectual. El lenguaje posibilita la transformación de comportamientos en realizaciones más abstractas y ayuda al niño a alcanzar objetivos de forma directa a través de la autorregulación normal o de forma indirecta pidiendo ayuda a otra persona, para Vigotski las habilidades y estructuras mentales se maduran y perfeccionan no solo por la maduración biológica sino por la relación dialéctica entre el interior del sujeto y su mundo externo y social, permitiendo el desarrollo eficaz de habilidades, destrezas, y competencias que de otro manera seria mas difícil alcanzar.

1. DIAZ A Luisa Emir. Perspectivas Epistemológicas y Didácticas de los saberes específicos: lectura y escritura. Modulo 6 Pág. 10 CINDE.

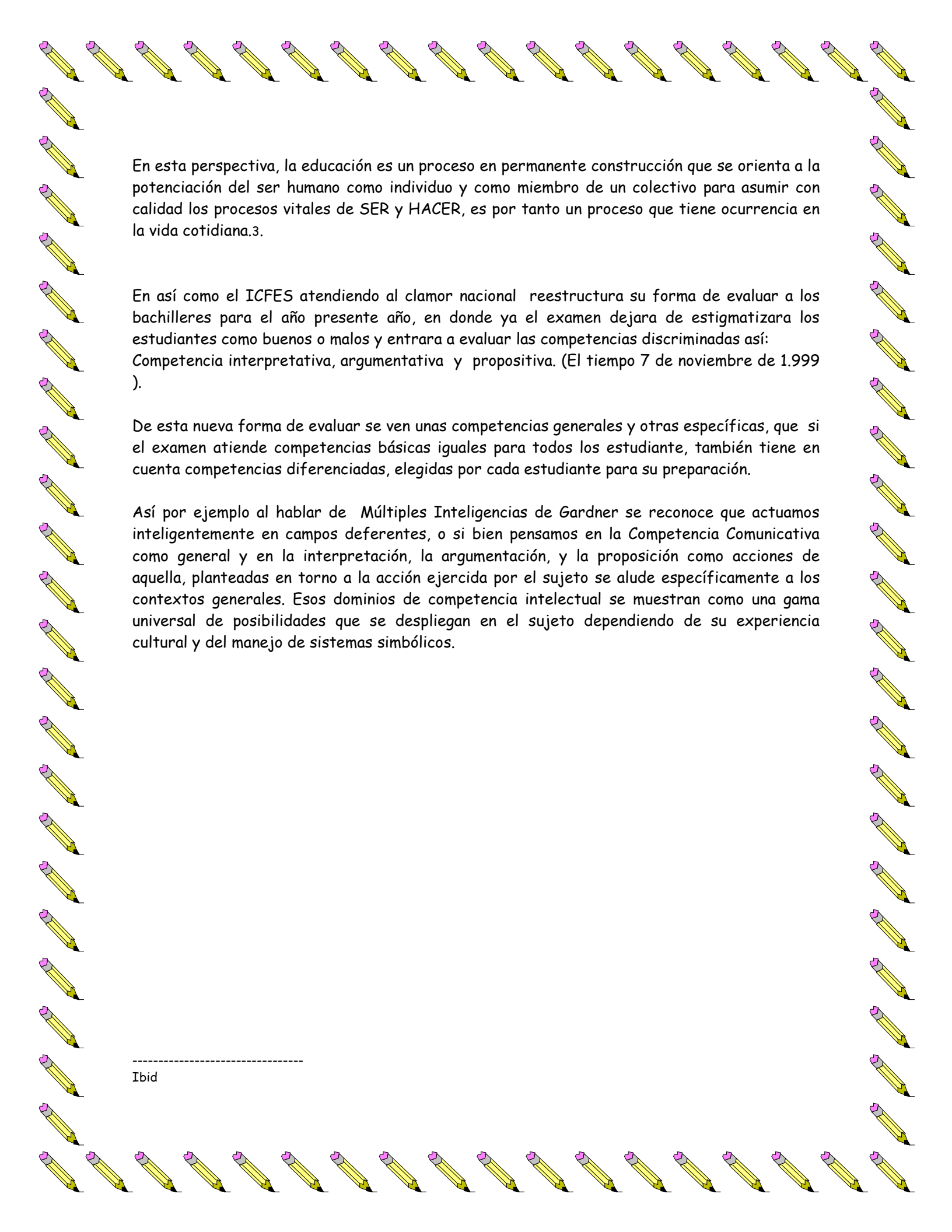


En la transición hacia los nuevos métodos que le permitan al alumno una educación integral se emplean caminos como el razonamiento, pensamiento resolución de problemas, procesos esquemas, operaciones o actividades cognitivas lo cual identifica un nuevo interés por analizar haciendo énfasis no solo en lo que el sujeto sabe sino también en lo que el sujeto hace, lo anterior determina entonces que la actividad psicológica es inseparable del contexto específico y real que determina la tarea, lo cual alude concepto de competencia y con ella a la teoría sociohistoricocultural de Vigotski refiriéndose específicamente a que la competencia es una acción situada que se define en relación con determinados instrumentos mediadores como el lenguaje, los diagramas, los esquemas, los mapas entre otros. La competencia entonces es el término que nos permite señalar las actuaciones o conjunto de acciones que un estudiante realiza en un contexto de las áreas disciplinarias, el cual subraya la importancia de que este sujeto comprende lo que hace; una educación que se basa en competencias supera con creces la concepción credencialista o bancaria así denominada por freire de los sistemas de educación tradicionalista ya que la importancia se centra en las competencias adquiridas y no en la cantidad de conocimientos desarticulados y sin significancia que alcanzaba el estudiante y que lo enmarcaban en un honroso título.

Según Torrado al hablar de esos factores individuales que hacen posible hablar de competencia, deben tenerse en cuenta agentes como los factores específicos y la posibilidad al acceso y manejo de herramientas culturales que sirven como instrumentos mediadores y el manejo de vehículos simbólicos necesarios en un momento dado, lo cual atiende al concepto de inteligencia no como que prueba su presencia o ausencia, sino que privilegia el permanente despliegue de nuevas posibilidades. El termino competencia supera lo estrictamente cognitivo para atender otras esferas del desarrollo como la madurativa, afectiva, comunicativa, ética, política, estética y finalmente la laboral, con lo cual nos enfrentamos a un concepto de orden profundamente humanista, integrador del mundo de la vida, del mundo simbólico, del mundo físico y del mundo social.²

En este sentido y como lo confirman los autores " la educación como proceso orientado al desarrollo humano a la transformación social tiene bajo su responsabilidad la formación de un individuo apto para acceder al conocimiento y aprovecharlo en la cualificación de sus propias condiciones de vida, para comunicarse con él mismo, con los otros y con lo otro(...)

2. SANDOVAL Carlos y otros. Hacia la construcción de un concepto de desarrollo humano. Módulo 1. universidad de Manizales. Cinde 1.998.



En esta perspectiva, la educación es un proceso en permanente construcción que se orienta a la potenciación del ser humano como individuo y como miembro de un colectivo para asumir con calidad los procesos vitales de SER y HACER, es por tanto un proceso que tiene ocurrencia en la vida cotidiana.³

En así como el ICFES atendiendo al clamor nacional reestructura su forma de evaluar a los bachilleres para el año presente año, en donde ya el examen dejara de estigmatizar a los estudiantes como buenos o malos y entrara a evaluar las competencias discriminadas así: Competencia interpretativa, argumentativa y propositiva. (El tiempo 7 de noviembre de 1.999).

De esta nueva forma de evaluar se ven unas competencias generales y otras específicas, que si el examen atiende competencias básicas iguales para todos los estudiante, también tiene en cuenta competencias diferenciadas, elegidas por cada estudiante para su preparación.

Así por ejemplo al hablar de Múltiples Inteligencias de Gardner se reconoce que actuamos inteligentemente en campos deferentes, o si bien pensamos en la Competencia Comunicativa como general y en la interpretación, la argumentación, y la proposición como acciones de aquella, planteadas en torno a la acción ejercida por el sujeto se alude específicamente a los contextos generales. Esos dominios de competencia intelectual se muestran como una gama universal de posibilidades que se despliegan en el sujeto dependiendo de su experiencia cultural y del manejo de sistemas simbólicos.

Ibid



RECOMENDACIONES PARA LA APLICACIÓN DE LOS TALLERES.

En la elaboración de la propuesta didáctica CLENDÁ se utilizaron convenciones que deben tenerse en cuenta por el docente para su correcta utilización.

En la primera hoja se están las *Instrucciones para docente* y es de *color azul*, aquí se encuentra, como en toda planeación curricular: el tema, materiales, logro, indicador de logro, momento de atención (ejercicio introductorio de atención) y momento de motivación (puede ser una ronda, juego, canción etc relacionado con el tema).

En la segunda hoja se encuentran un *Ejercicio de Atención* el cual debe ser realizado por el estudiante de acuerdo con las instrucciones, se debe tener en cuenta, que estas deben ser cortas y claras para que el niño pueda realizarlas sin dificultad. Su objetivo es centrar la atención. La hoja es de *color amarillo*.

En la tercera hoja se encuentran las *Instrucciones para Estudiante*, teniendo en cuenta los cinco momentos de trabajo en el aula. Se inicia con la frase UN MOMENTO... DÉJAME PENSAR! la cual según Reuven Feuerstein el estudiante al leerla le disminuye los niveles de agresividad. Luego se continúa con las instrucciones que están clasificadas en los cinco momentos siguientes: (Los llamamos momentos por los breves intervalos de atención que presentan los niños con DDA, son actividades que requieren de una constante motivación, de interés y de poca duración para el niño).

MOMENTO PERSONAL: el estudiante en forma individual debe realizar parte de la actividad, de acuerdo a las instrucciones.

MOMENTO DE TRABAJO EN GRUPO: el estudiante debe complementar, compartir, elaborar, crear etc su trabajo con uno a más compañeros.

MOMENTO DE SOCIALIZACIÓN: en esta parte de la actividad los estudiantes que se reunieron para trabajar en grupo sustentan su trabajo ante el resto de compañeros, por medio de una exposición, dramatización, lectura, presentación de títeres, etc. esto crea en el niño responsabilidad, vence la timidez, mejora su expresión oral, entre otras.

MOMENTO DE PRODUCCIÓN FINAL: el alumno en esta parte de la actividad debe producir conocimiento, teniendo presente sus presaberes, los aportes de la clase, sus experiencias individuales y colectivas.

MOMENTO EXTRACLASE: son actividades que los niños deben realizar en su casa con la orientación y ayuda de sus padres o algún familiar.

A esta parte de la actividad le corresponden las hojas de color marfil y las siguientes convenciones.

C o n v e n c i o n e s .



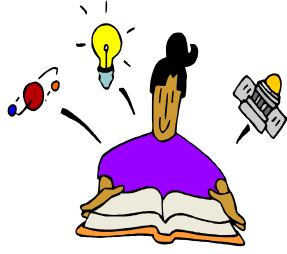
MOMENTO PERSONAL.



MOMENTO DE TRABAJO
EN GRUPO.



MOMENTO DE SOCIALIZACION.



MOMENTO DE PRODUCCION FINAL.



MOMENTO EXTRACLASE

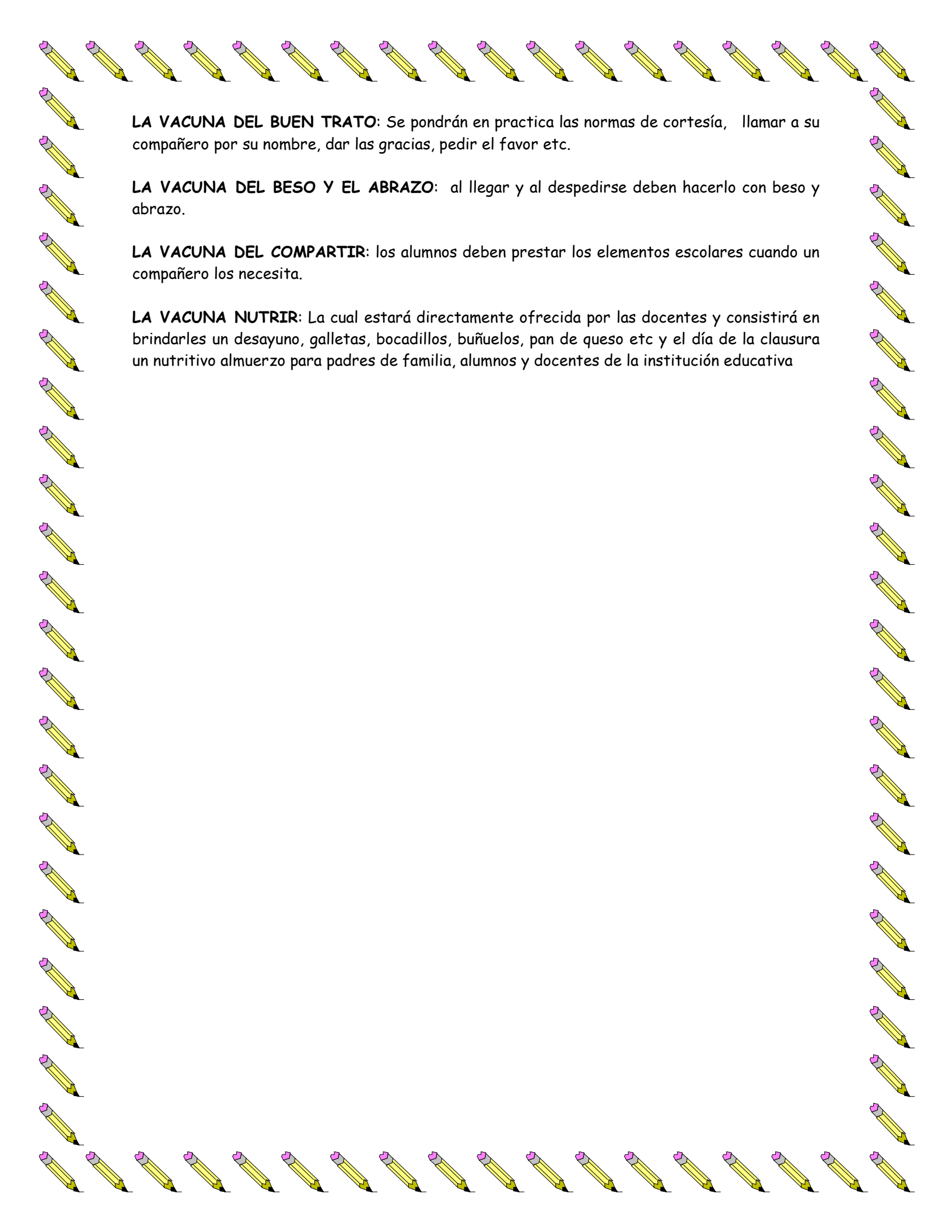
Se realizarán tutorías individuales a los estudiantes para que logren asimilar los conocimientos enseñados y relacionarnos directamente con ellos, así conoceremos sus avances y dificultades.

Dentro de esta propuesta se encuentran, dos SALIDAS DE CAMPO muy importantes para los estudiantes, ya que son espacios al aire libre permitiéndoles interactuar con la naturaleza y con las demás personas. La metodología está diseñada en forma de agenda y las hojas son de color verde.

Durante la aplicación de los talleres es importante trabajar con auto registro de conductas para mejorar, en nuestro caso estas conductas fueron: BUEN COMPORTAMIENTO EN CLASE, TRABAJO EN CLASE, REALIZACIÓN DE TAREAS Y ASISTENCIA. Las cuales serán estimuladas con puntos que luego cambiarán por billetes, y finalmente los canjearán en la caja mágica por juguetes, de acuerdo al precio.

Según Isabel Orjales este auto registro le permite al niño adquirir hábitos y valores como: la responsabilidad, disciplina, constancia, perseverancia, motivación entre otras, y compartimos su idea por que el trabajo práctico con los auto registros así lo han confirmado.

Para mejorar las relaciones interpersonales especialmente la parte afectiva se utilizará la estrategia de LAS VACUNAS, las cuales serán utilizadas en todas las actividades, y consistirán en:



LA VACUNA DEL BUEN TRATO: Se pondrán en practica las normas de cortesía, llamar a su compañero por su nombre, dar las gracias, pedir el favor etc.

LA VACUNA DEL BESO Y EL ABRAZO: al llegar y al despedirse deben hacerlo con beso y abrazo.

LA VACUNA DEL COMPARTIR: los alumnos deben prestar los elementos escolares cuando un compañero los necesita.

LA VACUNA NUTRIR: La cual estará directamente ofrecida por las docentes y consistirá en brindarles un desayuno, galletas, bocadillos, buñuelos, pan de queso etc y el día de la clausura un nutritivo almuerzo para padres de familia, alumnos y docentes de la institución educativa



OBJETIVOS GENERALES

Fortalecer la competencia en lectura y escritura (comprensión lectora y producción escrita) en niños con DDA de la Escuela Fe y Alegría Cramsa, de la ciudad de Manizales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Leer comprensivamente las instrucciones dadas en las diferentes actividades.
2. Establecer relaciones y asociaciones entre los diferentes temas.
3. Fortalecer la capacidad para controlar la consistencia en las diversas interpretaciones posibles.
4. Desarrollar la imaginación y la creatividad a través de las distintas composiciones orales y escritas.
5. Enriquecer el vocabulario y construir oraciones en forma apropiada.
6. Comprender, interpretar y producir textos con coherencia.
7. Desarrollar valores que permitan tener una relación armónica con la sociedad y la naturaleza.
8. Desarrollar la capacidad de observación a través de las diferentes actividades.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

C L E N D A

Competencia en Lectura y Escritura en Niños con Déficit de Atención.



ESCUCHO Y OLVIDO
LEO Y COMPRENDO
VEO Y RECUERDO
HAGO Y APRENDO.



TALLER No. 1.

BIENVENIDA.

TEMA: Fiesta de integración.

LOGRO: Integrar los alumnos del grupo experimental de los grados 3° y 4° Escuela Fe y Alegría CRAMSA.

SITIO: Escuela Fe y Alegría Cramsa.

HORA: 8:00- 12:00 m.

BIENVENIDA.

TEMA: Fiesta de integración.

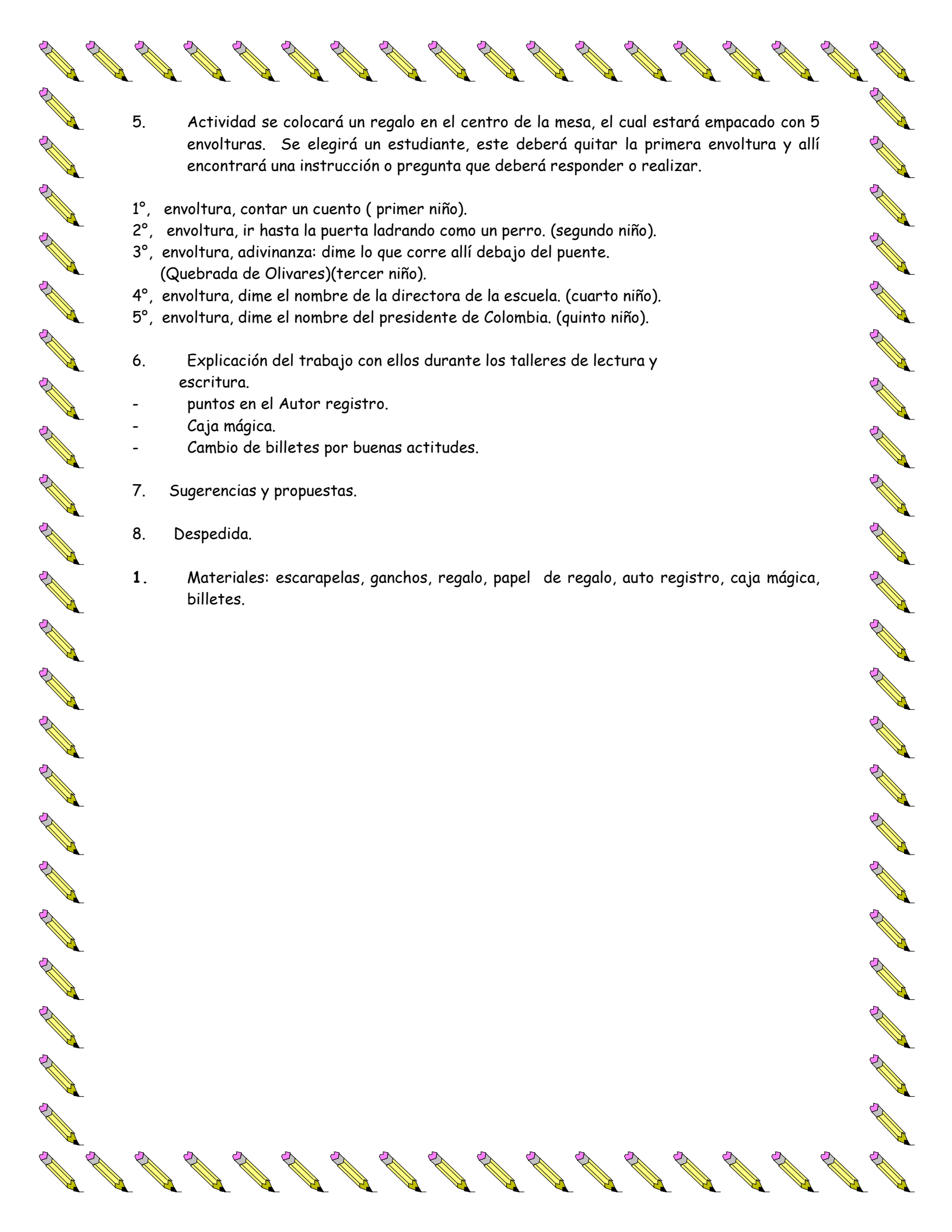
LOGRO: Integrar los alumnos del grupo experimental de los grados 3° y 4° Escuela Fe y Alegría CRAMSA.

SITIO: Escuela Fe y Alegría Cramsa.

HORA: 8:00- 12:00 m.

AGENDA

1. Saludo de bienvenida.
2. Presentación de participantes y docentes (decir el nombre y lo que más les guste hacer).
3. Dinámica de integración: "la ronda rondera".
4. Entrega de escarapelas.



5. Actividad se colocará un regalo en el centro de la mesa, el cual estará empacado con 5 envolturas. Se elegirá un estudiante, este deberá quitar la primera envoltura y allí encontrará una instrucción o pregunta que deberá responder o realizar.

1°, envoltura, contar un cuento (primer niño).

2°, envoltura, ir hasta la puerta ladrando como un perro. (segundo niño).

3°, envoltura, adivinanza: dime lo que corre allí debajo del puente.

(Quebrada de Olivares)(tercer niño).

4°, envoltura, dime el nombre de la directora de la escuela. (cuarto niño).

5°, envoltura, dime el nombre del presidente de Colombia. (quinto niño).

6. Explicación del trabajo con ellos durante los talleres de lectura y escritura.

- puntos en el Autor registro.
- Caja mágica.
- Cambio de billetes por buenas actitudes.

7. Sugerencias y propuestas.

8. Despedida.

1. Materiales: escarapelas, ganchos, regalo, papel de regalo, auto registro, caja mágica, billetes.



TALLER No. 2.

TEMA: TRANSPORTE VISUAL.

MATERIALES: Plastilina, tabla, hojas de bloc, lápiz, borrador, casete, grabadora, fotocopias, vinilos (blanco, verde, y rojo), pinceles.

LOGRO: Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis por medio de los diferentes sitios de Manizales.

INDICADOR DE LOGRO: Transporte mi paisaje, lo dibujo y lo moldeo en plastilina.

MOMENTO DE ATENCIÓN:

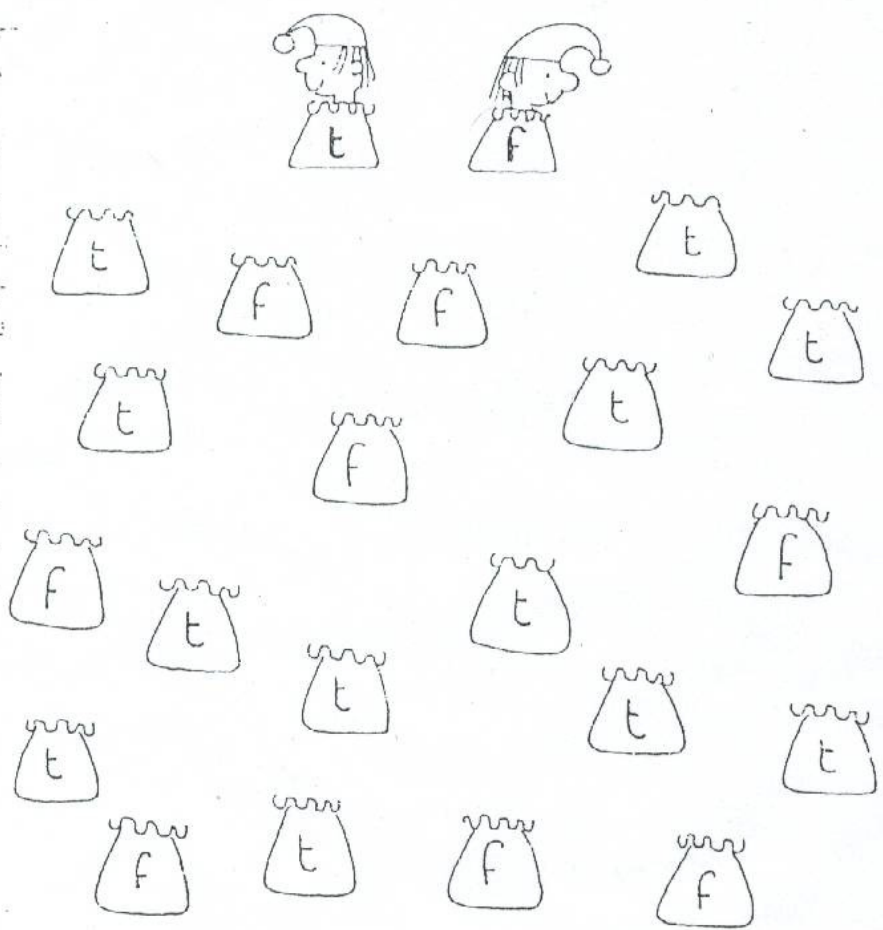
- Dibujar la cabeza de la figura mirando a la derecha o a la izquierda según F. o T.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN: Himno a Manizales.

- Nos dispondremos a escuchar y cantar con todo respeto el "Himno a Manizales".
- Previamente se les dibujará la bandera de Manizales en la mejilla a todos los estudiantes.

Percepción visual

Posición en el espacio



Dibujar la cabeza mirando a derecha o izquierda según sea f o t.

¡UN MOMENTO...
DÉJAME PENSAR !

INSTRUCCIONES.



Piensa en el sitio que más te guste de tu ciudad (Manizales).



Con los ojos cerrados te lo vas a imaginar durante un minuto.



Intenta dibujarlo.



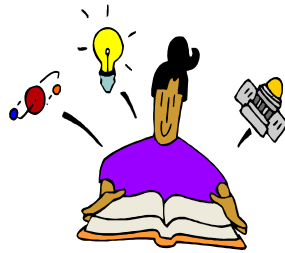
Moldéalo con plastilina.



Con todos tus compañeros construye tu ciudad (Manizales).



Relata a tus compañeros lo que sabes del sitio dibujado.



Escribe una composición sencilla de lo contado por tus compañeros.



Elabora coplas sobre tu ciudad (Manizales).

Gracias por tu participación.



TALLER . No. 3

TEMA: PERIÓDICO MURAL

MATERIALES: Papel silueta, cartulina, papel bloc, marcadores, tijeras, papel seda, colores, colbón.

LOGRO: Crear espacios de comunicación a través del periódico mural.

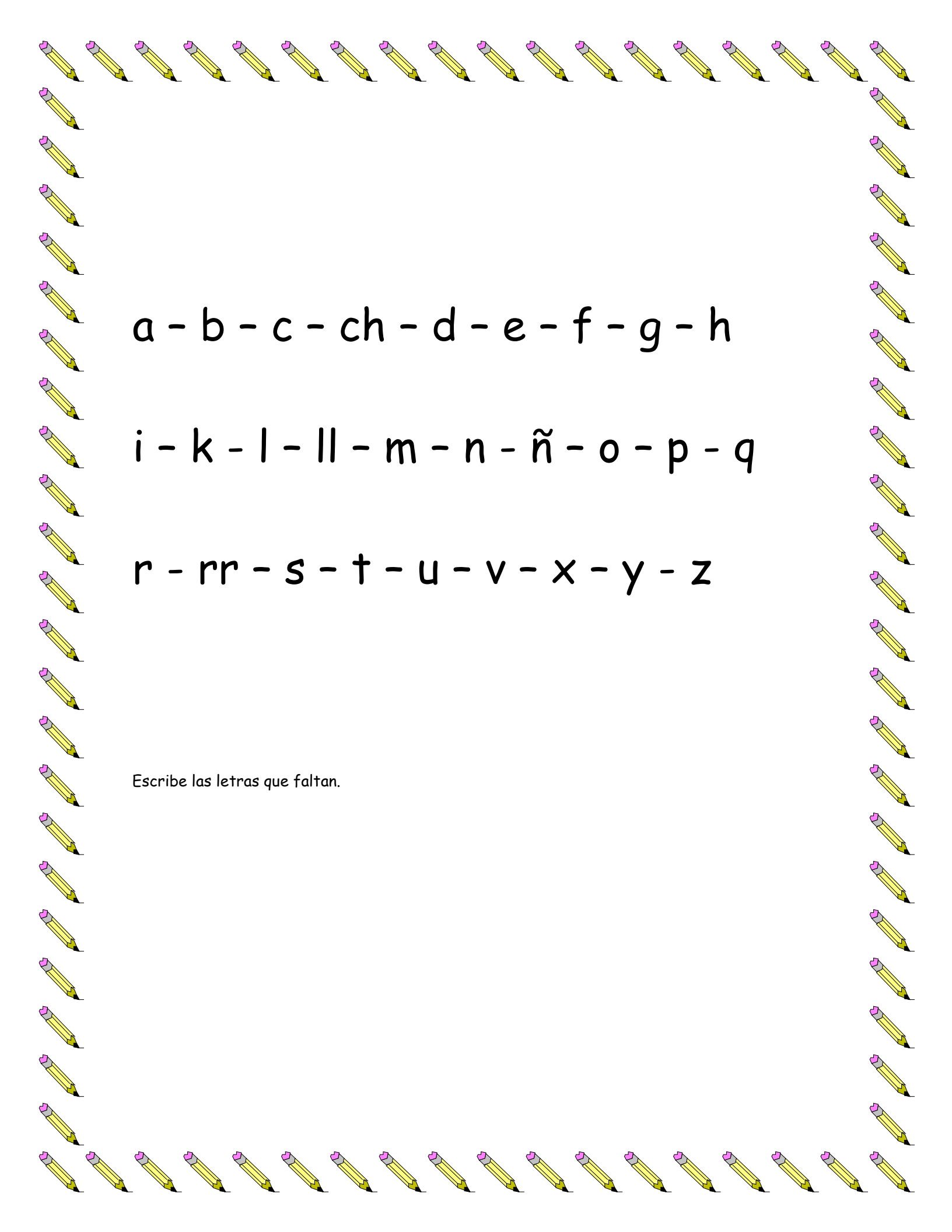
INDICADOR DE LOGRO: Participo activamente en una sección del periódico mural.

MOMENTO DE ATENCIÓN:

- Observa detenidamente el abecedario.
- Escribe las letras que faltan.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN: Jugar a los reporteros.

- Cada alumno deberá entrevistar a su compañeros.



a - b - c - ch - d - e - f - g - h

i - k - l - ll - m - n - ñ - o - p - q

r - rr - s - t - u - v - x - y - z

Escribe las letras que faltan.

¡UN MOMENTO...
DEJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES



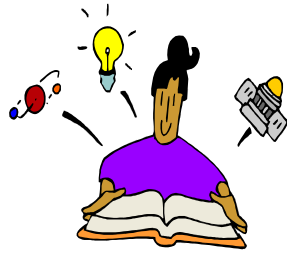
- ♥ De acuerdo con mis gustos e intereses me ubico en una sección de periódico.
- ♥ Pienso en un posible titulo para el periódico y en mi aporte personal a la sección.



- ♥ Formar grupos por secciones.
- ♥ Diseño la sección del periódico.



- ♥ Entre todos armamos el periódico mural.



♥ **Elaboro un artículo para mi sección.**



♥ **Busco información sobre la sección que me corresponde.**

Gracias por tu participación.



TALLER No. 4

TEMA: CONSTRUYAMOS FRASES

LOGRO: Desarrollar la capacidad de análisis, comprensión y asociación a través de adivinanzas y construcción de frases.

INDICADOR DEL LOGRO: Descubro las adivinanzas y construyo frases.

MOMENTO DE ATENCIÓN:

- ❖ Lee cuidadosamente y relaciona la adivinanza con su correspondiente animal.
- ❖ Escribe su nombre en el espacio vacío.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN: lluvia de palabras.

Cada alumno dice una palabra de estas se escogerán cinco las cuales se escribirán en el tablero y se relacionaran con otros por ejemplo: agua se puede relacionar con : lluvia, río, océano, ducha, brisa, nieve, nube, entre otras.

Lleva a cada personaje
hasta encontrar su paraje.

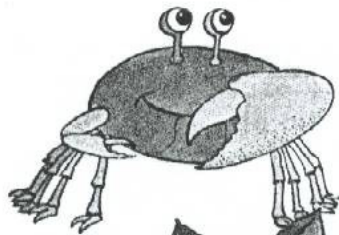


De las flores saco miel
para endulzar tu boquita;
soy un buen animalito
y tengo ya mi casita.

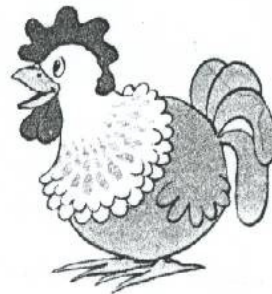
Soy un animal mi
vivo contento en
si me sacan a la
caminaré para a

Repito lo que tú dices,
soy un ave muy ruidosa;
también río a carcajadas
y tengo plumas vistosas.

Paseo de noche,
duermo de día,
me gusta la leche
y la carne fría.



Soy tímido y chico,
me gusta roer
el queso, el tocino
el pan y el pastel.



¿Qué animalitos quedaron sin paraje?

Crea una adivinanza para cada uno de ellos.

¡UN MOMENTO...
DÉJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES.



◆ El siguiente crucigrama, lo podrás llenar en la medida en que puedas adivinar.

HORIZONTALES

1. Allá arriba en aquel alto
Hay una soga extendida
Que cada que subo y bajo
Me quiere quitar la vida.
2. En un monte muy espeso
canta un gallo sin pescuezo
3. Tela tela digo
te la vuelvo a decir
te la digo mil veces
y no la sabes decir

VERTICALES

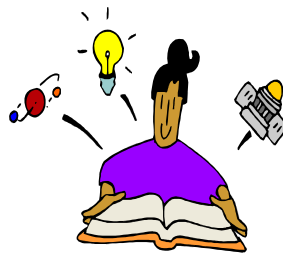
4. Mi madre es tartamuda
mi padre cantor
blanquito es mi vestido
Y amarillo mi corazón.
5. Salgo de la sala
paso a la cocina
meneando la cola
como una gallina.
6. Voy y vengo
y en el camino
me entretengo.



- Se distribuyen en grupo de tres estudiantes
- Escriban otras adivinanzas que en el cuaderno de talleres sin la respuesta .



- Cada grupo lee sus adivinanzas y los demás integrantes deberán adivinar.



- Construyó frases con todas las palabras del crucigrama.



→ De cada adivinanza seleccionó un verbo y elaboro frases.

Gracias por tu participación.



TALLER No. 5.

TEMA: ORDENA EL CUENTO.

MATERIALES: Fotocopias, lápiz, bloc, marcadores.

LOGRO: Ejercitar la lectura y desarrollar la capacidad de comprensión mediante el ordenamiento del cuento.

INDICADOR DE LOGRO: Ordeno en forma secuencial el cuento.

MOMENTO DE ATENCIÓN:

- Leer las palabras con atención.
- Subrayar la palabra que sea igual a la primera.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN:

Se pedirá a los alumnos que cuenten entre todos la historia de Aladino y su lámpara Maravillosa, como ellos la conocen.

Iniciara un alumno, otro continua y así sucesivamente hasta terminar esa versión del cuento.

Discriminación de formas

mano	mono	mano	nano
rana	rana	rama	nara
pelo	palo	pelo	pala
bala	bata	bola	bala
hada	hada	nada	cada
dado	dedo	dado	boda
pera	pera	para	pera
cama	coma	cama	come
queda	pueda	quepa	queda
foca	foca	toca	loca

Subrayar la palabra que sea igual a la primera.

GS.

¡UN MOMENTO...
DÉJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES



☺ Lee la historia, ordénala y escríbela.

ALADINO Y LA LÁMPARA MARAVILLOSA

A todo lo que Aladino pedía la lámpara se lo concedía: "Quiero riquezas, quiero comida" todo aparecía al momento.

Pero un día un vendedor pregonaba por la calle: "cambio lámparas viejas por nuevas"

Aladino era pobre, un día sacó una botella del mar, la destapó y salió un genio, el genio agradecido le regaló una lámpara maravillosa.

De nuevo aparecieron todas las cosas, el palacio, sus hijos, su esposa...

Hicieron grandes fiestas para celebrarlo, Aladino destruyó la lámpara para que nadie hiciera uso de ella y así vivieron felices.

El rey estaba construyendo un palacio, pero se le acabó el dinero y el rey dijo: " el que termine el palacio se casará con mi hija".

El rey se puso furioso creyó que Aladino era un brujo y lo emito a la cárcel.

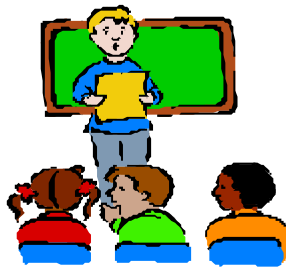
La lámpara y su genio terminaron el palacio y Aladino se caso con la princesa. Tuvieron 10 hijos eran muy felices.

El vendedor era un mago disfrazado. La princesa no sabía el secreto de la lámpara y la cambio. El mago hizo desaparecer todo.

Pero Aladino se escapo de la cárcel. Busco el mago y le quito la lámpara.

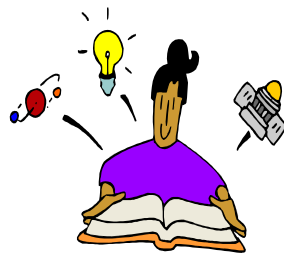


- Reúnete con tu compañero preferido.
- Compáren si les quedo en orden la historia.



DRAMATIZACION

- ☺ Con la participación de todos los estudiantes deben dramatizar la historia de Aladino y su Lámpara maravillosa.



- Dobra una hoja de bloc en cuatro partes.
- Escribe la historia de Aladino y su lámpara maravillosa en cuatro secuencias.



- Si te encontraras una lámpara mágica.
¿Qué le pedirías?

Gracias por tu participación.



TALLER N°6

TEMA: *COMPRESIÓN Y ANALISIS DE LECTURA.*

MATERIALES: Fotocopias, lápiz, borrador.

LOGRO: Desarrollar la capacidad de comprensión mediante el analisis de un texto.

INDICADOR DE LOGRO: comprendo el texto y respondo las preguntas en forma correcta.

MOMENTO DE ATENCIÓN

- ☺ Subraya el barrio del que proviene la familia López.
- ☺ Tacha con una cruz el apellido de la familia que va a quedarse menos días.
- ☺ Rodea con un círculo, la última letra del apellido de los de Chipre.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN.

☺ **JUEGO Ritmo:**

La docente canta y los niños deben repetir el estribillo pero al final cada alumno debe decir un objeto para llevar a un campamento. Si lo repite se le colocará penitencia.

"ritmo diga un nombre de objetos para llevar a un campamento por ejemplo. Cobija."

¡UN MOMENTO...
DÉJAME PENSAR!



☺ Lee el texto una sola vez y trata de retener el máximo de detalles.

CARLITOS Y SU TIO

Carlitos vive con su tío que se llama igual que él. Tío Carlos había sido marino y en su juventud viajó por medio mundo.

Ahora ya no navegaba, pero le gustaba mucho ir de excursión con Carlitos y si podían acampaban en la montaña durante días enteros.

Cuando salían de casa metían tantas cosas en su mochila que casi no podían levantarla, cuerdas por si era preciso bajar a un abismo, anzuelos para pescar, alambres para construir trampas, si había que cazar lobos, chocolates, pastillas contra la tos... y tambien una sombrilla.

Un día tío Carlos anuncio:

-acabó de vender mi bicicleta.

-y ahora ¿iremos siempre a pie?

-No, vamos a comprar una moto.

-Será estupendo. Yo iré sentado en la parte de atrás y correremos a más de 100 kilómetros por hora.

Contesta las siguientes preguntas sin mirar el texto que has leído.

-¿cuál es el titulo del cuento? _____

-¿cómo se llama el tío de Carlitos? _____

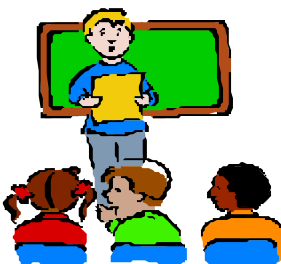
-¿qué cosas echaban en su mochila? _____

¿En qué trabajaba el tío de Carlitos? _____
¿Qué fue lo que vendió el tío de Carlitos? _____

Total puntos:



- Escoge un compañero.
- Intercambia la hoja con él.
- Comprueba con el texto, si tu compañero respondió con exactitud las preguntas .
- Escribe en cada cuadro, un punto por cada respuesta correcta y una X por cada respuesta incorrecta.
- Suma el total de puntos.



- Cada alumno dirá el número de puntos y los canjeará por billetes.
- Un monitor leerá de nuevo el texto y entre todos lo corregirán.



- Escribe una anécdota que te halla sucedido con algún familiar o amigo.



Escribe un texto con tus padres sobre las actividades que hacen en familia.

Gracias por tu participación.



TALLER N°7

TEMA: SALIDA DE CAMPO.

LOGROS: - Integrar a los participantes y a sus familias de los talleres de lectura y escritura por medio de las diferentes actividades programadas.

- Mejorar el auto concepto por medio de la actividad " como me veo y como me ven los demás.

SITIO: Bosque popular el prado.

HORA: 8:00 A 12:00

AGENDA.

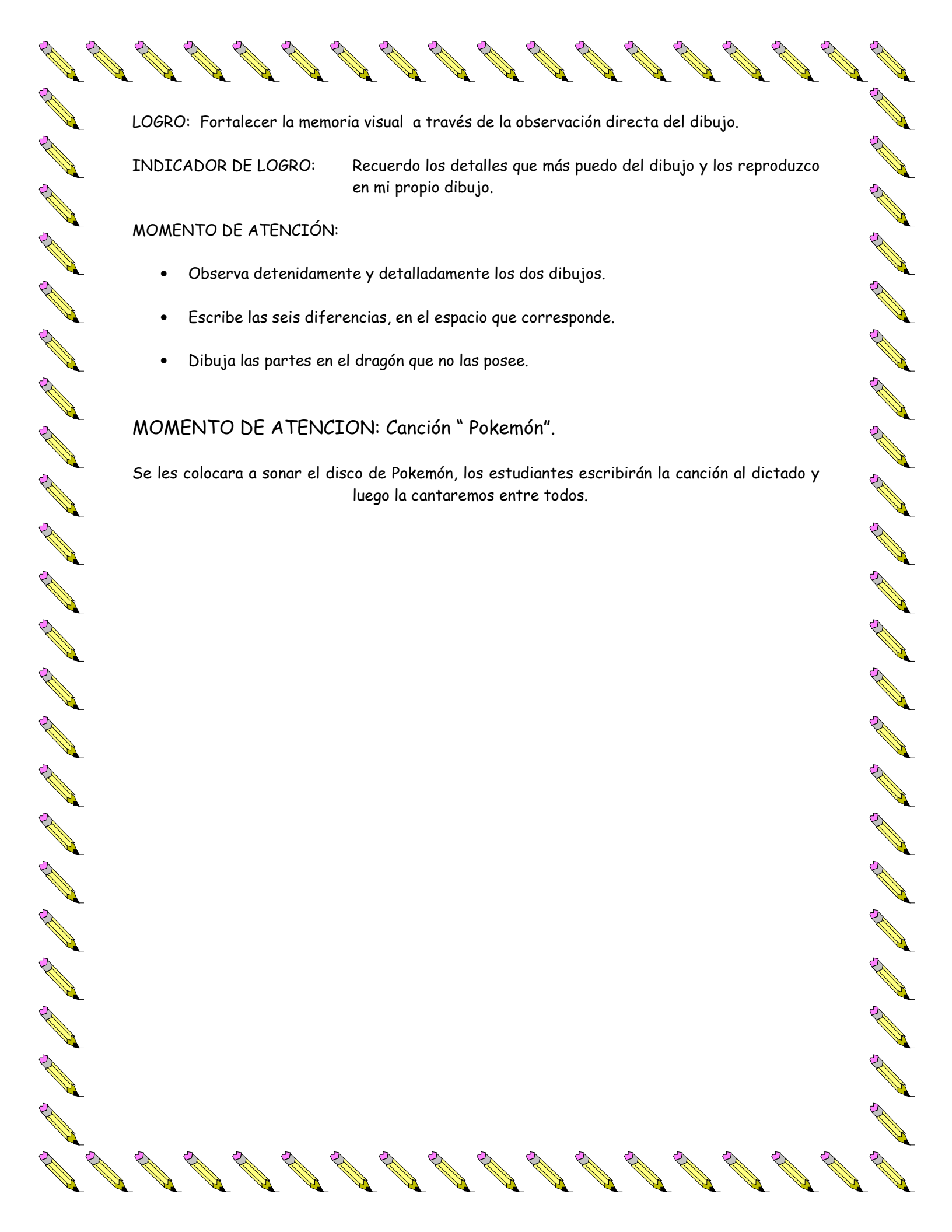
1. Presentación de madres y alumnos.
2. Mensaje de reflexión.
3. Recordando el pasado, los padres les enseñaron a sus hijos y compañeritos los juegos que ellos realizaban cuando eran pequeños.
4. "Como me veo y como me ven los demás". Cada padre, dibuja a su hijo y su hijo a su padre, y así mismos y escribirán sus aspectos positivos y negativos, según la parte del cuerpo señalada en el dibujo.
5. Socialización del trabajo.
6. Compromisos de los hijos con los padres y viceversa.
7. "Lo que quiero ser cuando sea grande" etapa inicial cada alumno comentará a sus compañeros que desea ser cuando sea grande.
8. Vacuna. Expresarle a sus compañeros AFECTO por medio de un abrazo sincero.
9. Trabajo extractase: explica en el cuaderno de talleres el juego que más te gusto de los explicados y jugados por las madres.
10. Despedida.

Materiales, hojas de bloc, lápices.

TALLER No. 8

TEMA: MEMORIA VISUAL.

MATERIALES: Cassetes, grabadora, hojas de bloc, fotocopias, colores, lápices borrador.



LOGRO: Fortalecer la memoria visual a través de la observación directa del dibujo.

INDICADOR DE LOGRO: Recuerdo los detalles que más puedo del dibujo y los reproduzco en mi propio dibujo.

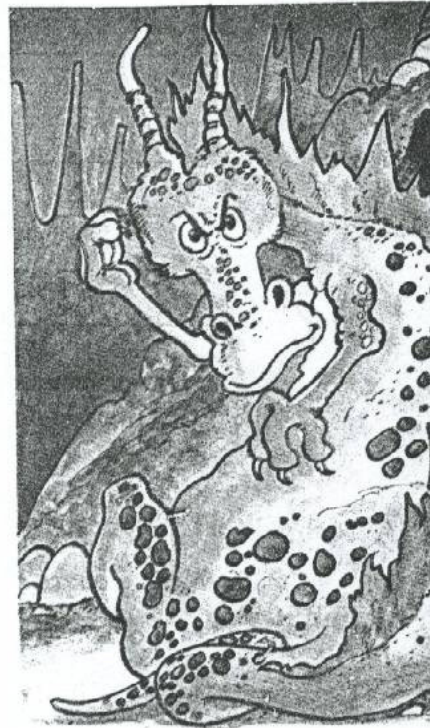
MOMENTO DE ATENCIÓN:

- Observa detenidamente y detalladamente los dos dibujos.
- Escribe las seis diferencias, en el espacio que corresponde.
- Dibuja las partes en el dragón que no las posee.

MOMENTO DE ATENCION: Canción " Pokémon".

Se les colocara a sonar el disco de Pokémon, los estudiantes escribirán la canción al dictado y luego la cantaremos entre todos.

Míralos con atención
porque iguales no lo son.



Observa detenidamente los dos dibujos y escribe las
seis diferencias que hay:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

¡UN MOMENTO ...
DEJAME PENSAR!

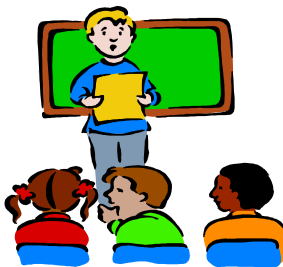
INSTRUCCIONES.



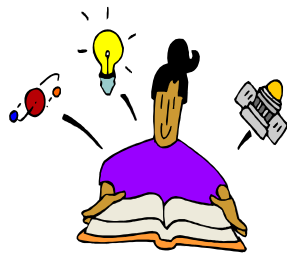
- Mira este dibujo durante un minuto.
- Vuelve la hoja o tápalo.
- Intenta reproducir el dibujo.



- Compara con tus compañeros el dibujo.
- Busca las diferencias.

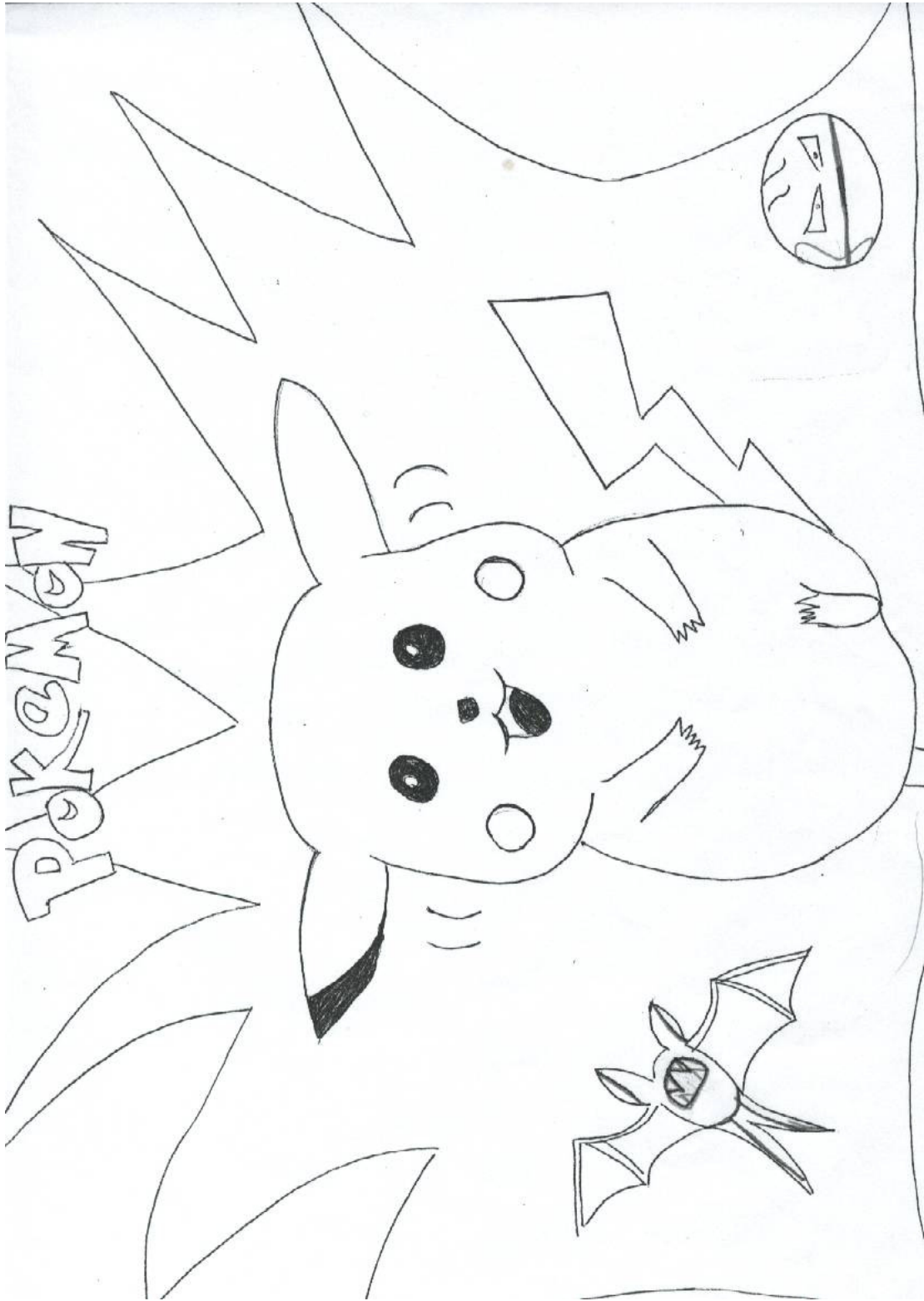


- Da la opinión del mensaje que nos deja la canción de Pokémon.
- Cantar entre todos la canción.



- Escribe un capítulo de "pokemón" que más te haya gustado o invéntalo

Gracias por tu artipación.





TALLER N° 9

TEMA: SOÑAR DESPIERTO.

MATERIALES: Revistas, tijeras, vinilos, pinceles, octavos de cartulinas, cassetes, colores.

LOGRO: Desarrollar imaginación, la expresión oral y escrita a través de la reproducción de un sueño en imagen y texto .

MOMENTO DE ATENCIÓN.

- Lee las dos opciones de palabras.
- Subraya o has un círculo en la palabra que corresponde al dibujo.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN: Ejercicio de relajación.

La docente empieza hablar con voz baja y susurrante, a los alumnos:

"Sentados tranquilamente, con la cabeza sobre la mesa del pupitre, van a cerrar los ojos, no ven nada y no les preocupa ver nada, están tranquilos y a gusto. Les voy a decir algunas cosas que debes hacer, cada vez que contraigas una parte del cuerpo que yo les diga, concentrense en sentir esa sensación y la anterior. Aprieta el puño izquierdo noten la tensión en la mano y el antebrazo, relájenla. Dobra el puño derecho hacia arriba noten la tensión en la mano y el antebrazo, relájenla, dobla el brazo izquierdo hacia arriba, levantando la muñeca y estirando los dedos levantados hacia el techo. (lo mismo con el brazo derecho),tóquense los hombros con los dedos, levanten los brazos, noten la tensión de los brazos relájense. Arruguen la frente todo lo que más puedan relájenla, apreta los ojos con fuerza noten la tensión en toda la cara, coloquen la cabeza hacia atrás, presionen con fuerza y relájenla, arqueen la espalda, relájenla, tensionen el estómago con fuerza, relájenlo; estiren las piernas y cóntraelas con fuerza, relájelas, levanten hacia arriba los dedos de los pies, noten como la tensión sube por las piernas, relájenlas, ahora van a abrir los ojos lentamente.

Finalmente se les preguntara como se sintieron.

Análisis fónico



trota
torta



clavo
calvo



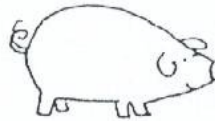
presa
persa



trono
tomo



plato
palto



credo
cerdo



tarje
traje



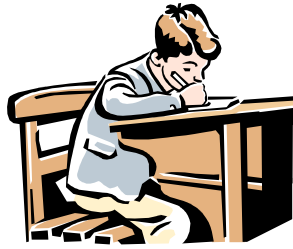
burbuja
bruja

Subrayar la palabra correc-
ta.

1.

UN MOMENTO ...
DÉJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES



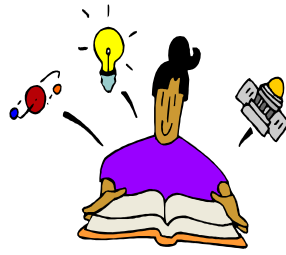
- Sueña algo hermoso.
- Realiza el dibujo de tu sueño.



- Reúnete con tu compañero de la izquierda y de la derecha.
- Compartan sus dibujos.



- Exposición de dibujos.
- Cada alumno explicará su dibujo al grupo.



- Escribir detrás del dibujo la explicación del sueño.



- Comparte con tus padres tu sueño.
- Tus padres deben escribir sobre cual sería el sueño más anhelado para ellos en este momento.

Gracias por tu participación.



TALLER No. 10

TEMA: LAMINAS DE SECUENCIAS.

MATERIALES: tijeras, colbón, colores, lápices,

LOGRO: Fortalecer en el niño la escritura a través de la elaboración de historias, a partir de imágenes en secuencia.

INDICADOR DE LOGRO: Escribo La historia de acuerdo a las láminas en secuencia.

MOMENTO DE ATENCIÓN.

- Pinta o marca el número que corresponde a las sílabas del dibujo.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN.

Canción infantil.

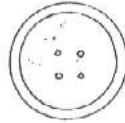
"A un granito de maíz un pollito le hizo pis pis, el granito se asustó, dio un brinquito y se escondió, con tierrita se tapó y en plantica se convirtió. El pollito también creció pero nunca lo alcanzó."

Discriminación Auditiva

Silabificación



1
2
3
4
5



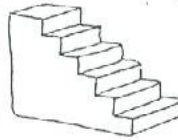
1
2
3
4
5



1
2
3
4
5



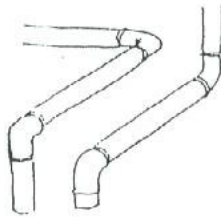
1
2
3
4
5



1
2
3
4
5



1
2
3
4
5



1
2
3
4
5



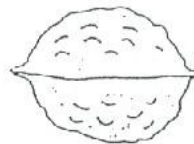
1
2
3
4
5



1
2
3
4
5



1
2
3
4
5



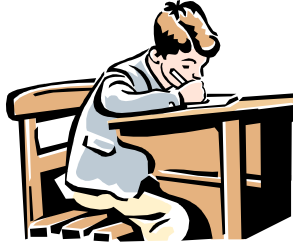
1
2
3
4
5

Pintar o marcar el número que corresponda a las sílabas del dibujo.

Si.

**¡UN MOMENTO...
DÉJAME PENSAR!**

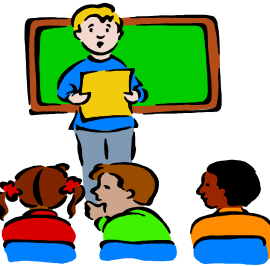
INSTRUCCIONES



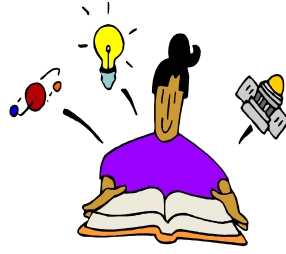
- Recorta los dibujos de la parte de abajo.
- Pégalos en orden para continuar la secuencia.



- Elige dos compañeros y comenten lo que sucede en cada historia.



- Un niño de cada grupo cuenta al resto de los compañeros lo que sucede en cada historia.

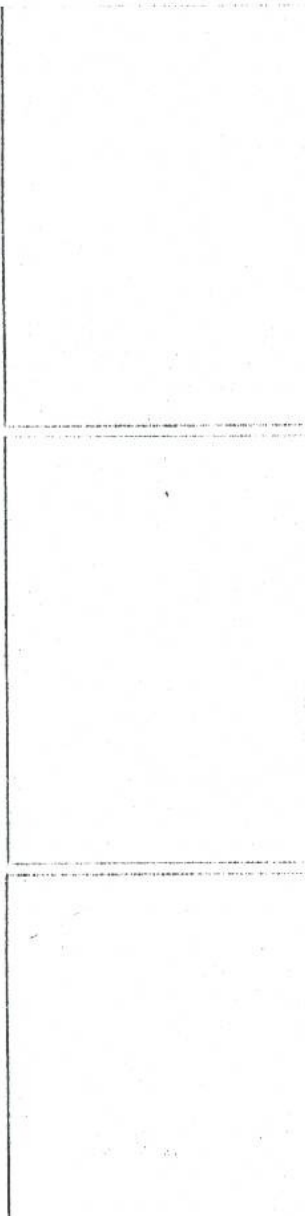
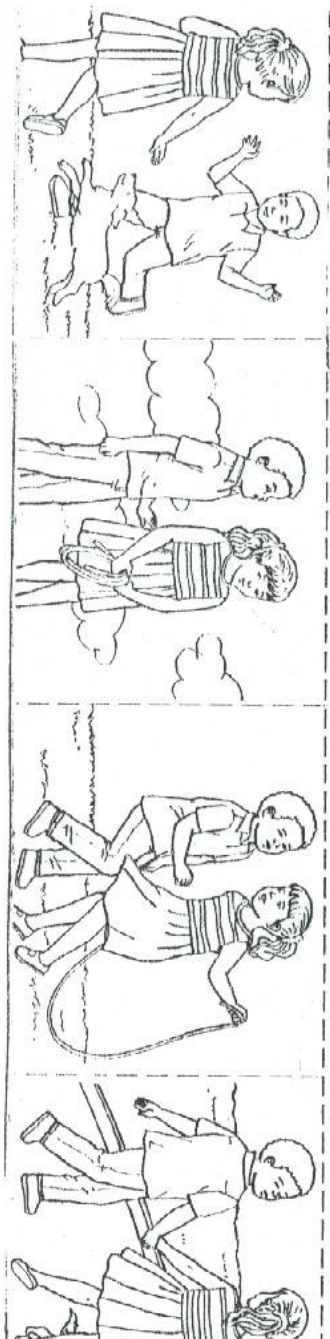
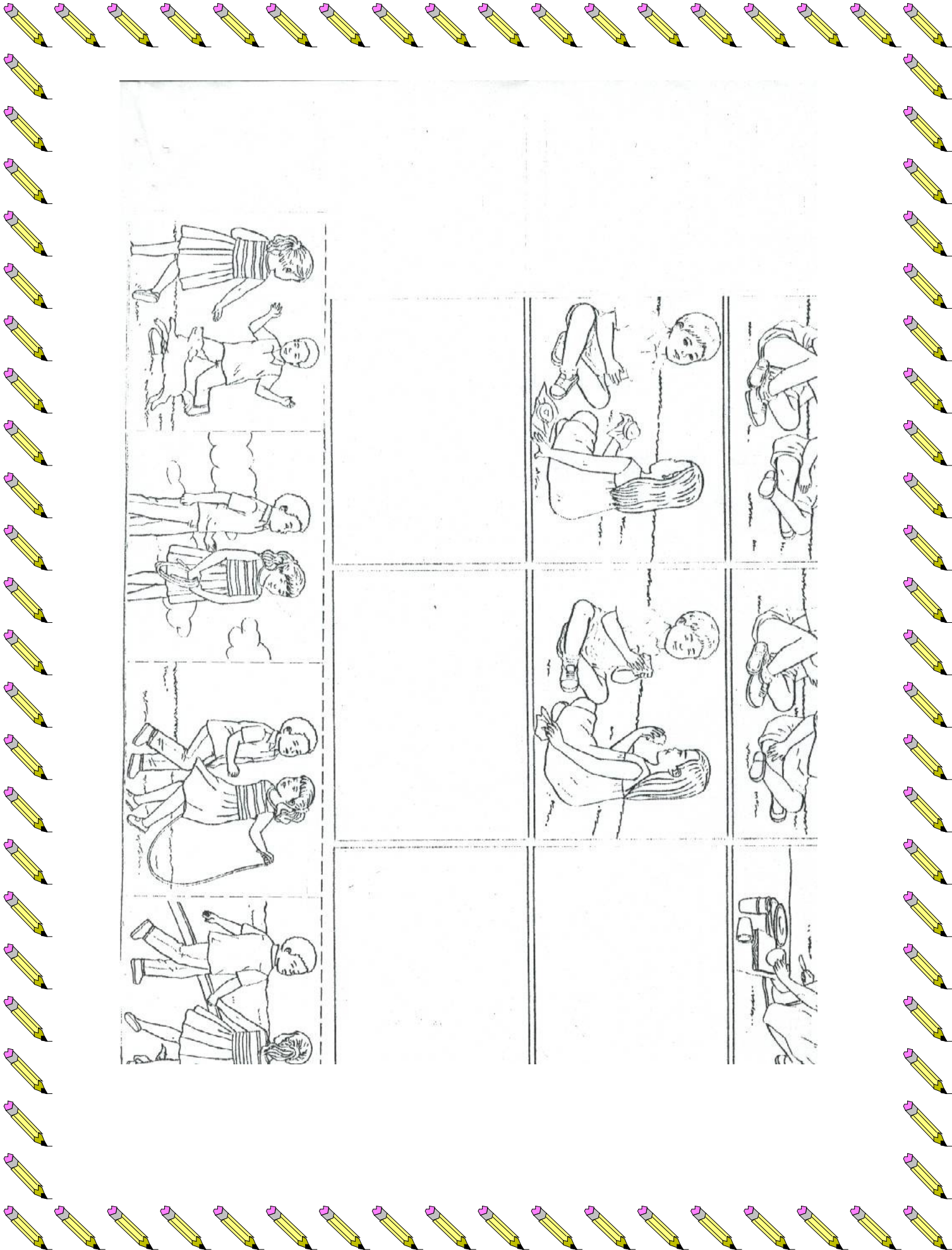


➤ Escribe por detrás de las láminas la historia.



➤ Colorea el dibujo en tu casa.

Gracias por tu participación





TALLER No. 11

TEMA: DICHOS POPULARES - REFRANES.

MATERIALES: Colores, fotocopias, lápiz

LOGRO: Desarrollar la capacidad de comprensión lectora mediante el análisis de refranes.

INDICADOR DE LOGRO: Análisis y explico los refranes.

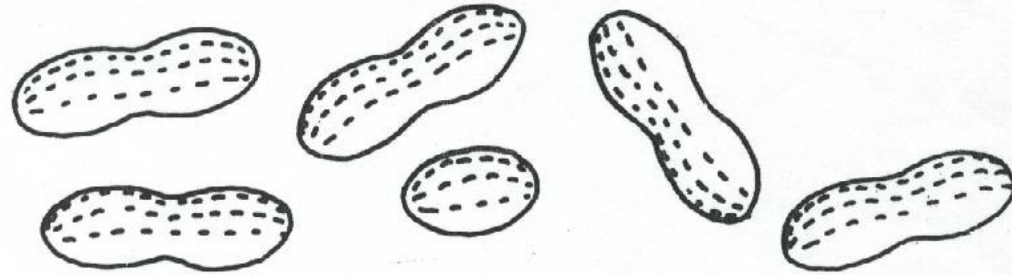
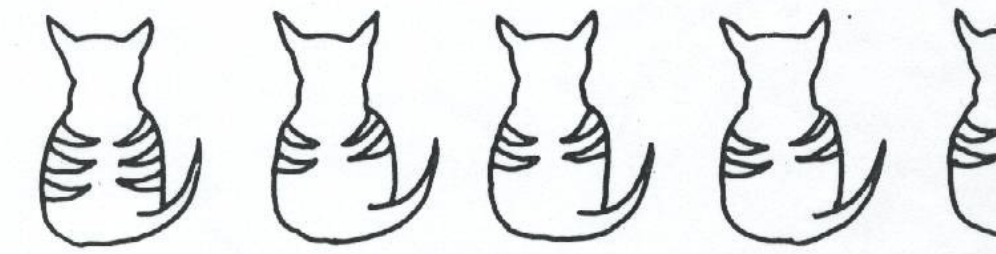
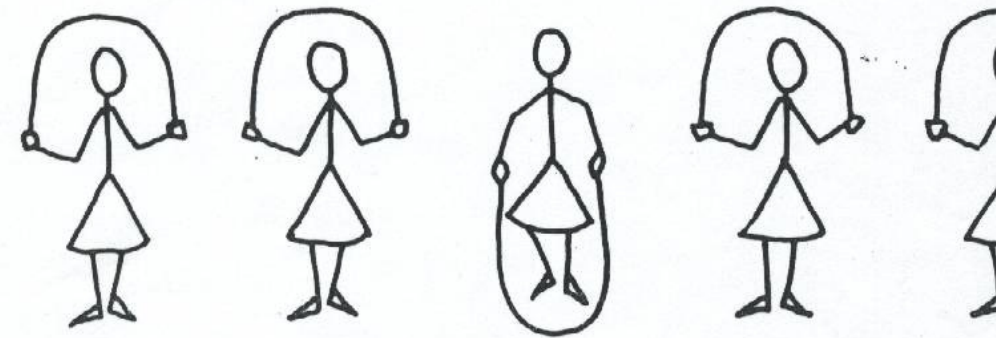
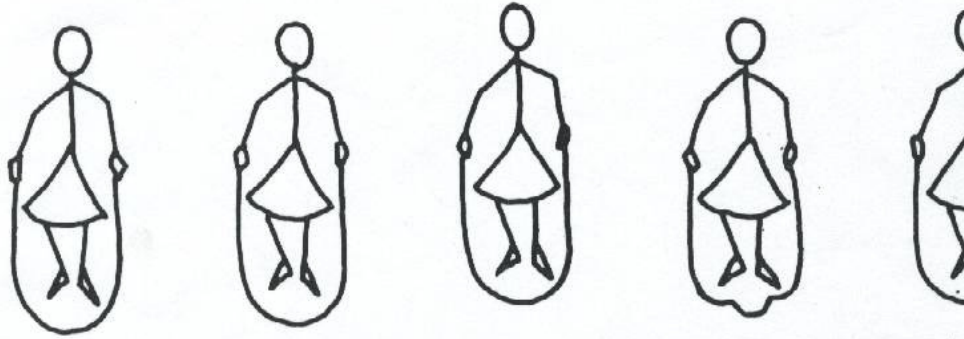
MOMENTO DE ATENCIÓN:

- Observa detenidamente cada figura.
- Encierra en un círculo la figura diferente.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN: Rompecabezas de tres fichas.

Cada alumno saca una ficha que es una parte de rompecabezas, después de armar totalmente el rompecabezas, los alumnos deben observarlo y dar una conclusión acerca de él.

LÁMINA 98



¡ UN MOMENTO...
DÉJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES



- En la siguiente sopa de letras encontrará once palabras que deberás localizar.

C	C	P	I	E	D	R	A	S
A	O	W	V	L	O	C	O	Z
M	N	A	R	E	V	E	S	O
A	S	W	S	A	N	E	P	R
R	E	C	O	G	E	B	C	R
O	J	P	O	D	E	R	R	O
N	O	L	L	A	B	A	C	H
V	A	L	I	E	N	T	E	A



- Con las palabras que encontraste en la sopa de letras completa los refranes en grupos de tres personas.

1. _____ que se duerme se lo lleva la corriente.

2. El que canta, sus _____ espanta.

3. Lo cortes no quita lo _____.

4. Querer es _____.

5. El _____ en la niñez, es seguro para la vejez.

6. Quien no oye _____ no llega a viejo.

7. Quien bien siembra bien _____.

8. La verdad aunque _____ es amiga verdadera.

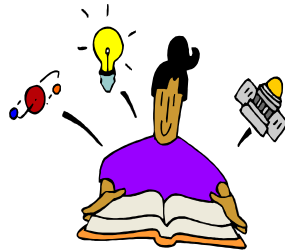
9. De músico, poeta y _____ todos tenemos un poco.

10. Cuando el río suena _____ lleva.

11. A _____ regalado no se le mira el colmillo.



- Deberan analizar la frase "Los refranes son dichos populares que casi siempre llevan un mensaje o sabiduría."
- Cada grupo lee dos refranes a nivel general y los explica.



- Explica cuatro de los refranes anteriores y escríbelos en el cuaderno de talleres.



- Pregunto a mis padres que otros refranes se saben y los escribo en el cuaderno de talleres con su explicación.

Gracias por su participación.



TALLER N° 12

TEMA: PERCEPCIÓN VISUAL:

MATERIALES: colores, fotocopias, lápices, borrador.

LOGRO: Desarrollar la capacidad de observación a través de la percepción visual de la figura.

INDICADOR DE LOGRO: observo y descubro la figura - fondo en cada uno de los dibujos.

MOMENTO DE ATENCION.

☺ Delinea el vaso y coloréalo.

MOMENTO DE MOTIVACION.

☺ Dinámica "tu eres el más importante del mundo"

Un alumno cada vez debe acercarse a un sitio especial donde esta ubicado un espejo y luego debe volver a su sitio y sentarse en silencio.

Se les dirá que allí esta la persona más importante del mundo, cuando ellos se acerquen y se vean reflejados se observará la expresión de su rostro.

Finalmente se les hablara porque ellos son los más importantes del mundo.

Lleva a cada personaje
hasta encontrar su paraje.

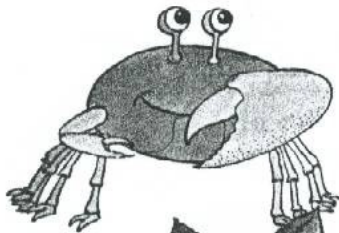


De las flores saco miel
para endulzar tu boquita;
soy un buen animalito
y tengo ya mi casita.

Soy un animal muy
vivo contento en el agua;
si me sacan a la tierra
caminaré para atrás.

Repito lo que tú dices,
soy un ave muy ruidosa;
también río a carcajadas
y tengo plumas vistosas.

Paseo de noche,
duermo de día,
me gusta la leche
y la carne fría.



Soy tímido y chico,
me gusta roer
el queso, el tocino
el pan y el pastel.



¿Qué animalitos quedaron sin paraje?

Crea una adivinanza para cada uno de ellos.

¡UN MOMENTO...
DEJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES.



- ☺ Observa detalladamente cada uno de los dibujos.
- ☺ Responde por escrito las preguntas de cada dibujo.
- ☺ Colorea lo más real posible los dibujos.

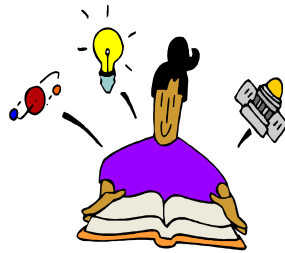


- ☺ Busca un compañero con el cual vas a compartir tu descubrimiento.
- ☺ Invéntese un dibujo similar a los anteriores.
- ☺ Realízalo solamente con lápiz.



EXPOSICION DE TRABAJOS:

☺ Cada grupo de alumnos explicara su dibujo, si sus compañeros no lo entienden.



☺ Recorta cada lámina y escribe por detrás lo que sabes de cada dibujo.

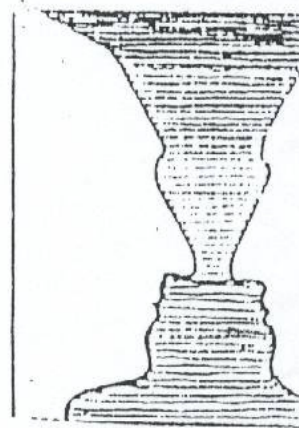
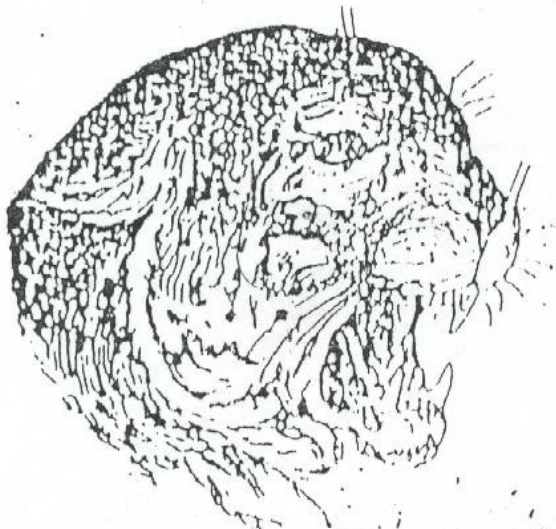


☺ Elabora coplas donde participen los 6 dibujos trabajados en clase.

Gracias por tu participación.

AGUDICE SU PERCEPCIÓN VISUAL.

FIGURA TONNO



¿DONDE ESTA EL DOMADOR
DE ESTE TIGRE?

¿QUE HAY DIBUJADO



¿ES JOVEN O VIEJA
ESTA MUJER?



TALLER N°13

TEMA: SALIDA DE CAMPO.

LOGROS:

- Sensibilizar a los estudiantes y padres de familia acerca del cuidado que se debe tener con el medio ambiente y los animales.
- Conocer el habitat de los osos de anteojos, aves de diferentes especies, mariposas, etc.

SITIO: Fundación Arango Restrepo "Osos de Anteojos"

HORA: 8:00 A 4:00

AGENDA

1. Exploración del lugar.
2. Dinámica de presentación con guías.
3. División para trabajar por grupos.
4. Información general acerca del agua
5. Recorrido por subgrupos a los diferentes sectores.
6. Almuerzo y descanso.
7. Trabajo extraclase.
8. Realizar informe sobre la salida de campo.
9. Despedida.

Materiales: víseras, traje de baño, almuerzo y comestibles.



TALLER No. 14

TEMA: CONSTRUCCION DE TRABALENGUAS.

MATERIALES: Colbón, tijeras, colores, hojas de bloc.

LOGRO:

facilitar la fluidez, comprensión verbal y el desarrollo de la creatividad mediante la invención de trabalenguas.

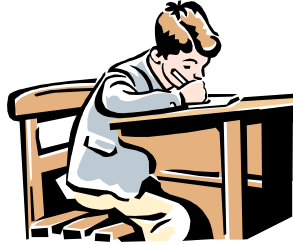
MOMENTO DE ATENCIÓN:

- Lee detenidamente.
- Llena el espacio en blanco con una palabra que rime, con la palabra subrayada.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN:

Se iniciara con el juego tingo tango. Se entregara una bolita de papel que debera ir circulando de mano en mano mientras un compañerito va cantando tingo tingo. Cuando diga tango el o la alumna quien queda con la bolita procedera a desambolverla, leera el trabalenguas y tratara de memorizarlo.

INSTRUCCIONES.



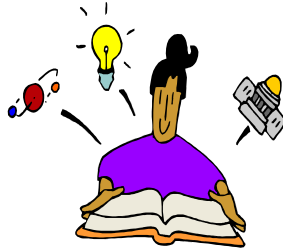
- Recorta los dibujos de la hoja.
- Pégalos en el paisaje.
- Escribe lo que sabes de cada uno de ellos.



- Con tu compañero de la derecha, van a complementar lo que escribieron de cada dibujo.



- Un estudiante de cada grupo leeran lo que escribieron de cada dibujo. Y si es necesario entre todos se complementara.



- Seleccione un dibujo de los que pegaste.
- Inventa un trabalenguas con él.



- Coloque un nombre o título al paisaje.
- Colorealo.

Gracias por tu participación



TALLER N° 15

TEMA: FORMAS DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN.

MATERIALES: Hojas de bloc, fichas de caritas de diferentes expresiones, vaselina, blanco y negro de zinc

LOGRO: Desarrollar la capacidad de expresión oral, escrita, gestual, la imaginación y la creatividad mediante la construcción e interpretación de jeroglíficos.

INDICADOR DE LOGRO:

Construyo mi propio jeroglifico y justifico mis respuestas en la actividad.

MOMENTO DE ATENCIÓN:

- En el laberinto debes encontrar la ruta que te llevara a cada uno de los dibujos.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN: Juego "Imitar propagandas".

Se seleccionaran cinco alumnos y se les pintara la cara de mimo.

Se colocan en una bolsa los nombres de algunas propagandas.

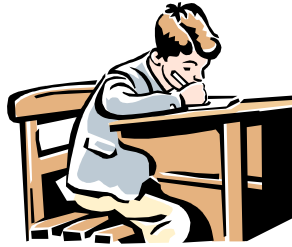
Cada niño sacara una de la bolsa y debe imitarla, con gestos.

El resto del grupo debe adivinarla, sino la adivinan el niño que esta imitando la propaganda se le pondrá una pena, la cual deberá cumplir.

Si la propaganda es adivinada ganara billete es niño que la adivino.

¡UN MOMENTO...
DEJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES.



Responde por escrito en el cuaderno de talleres las siguientes preguntas.

¿Para qué sirve el lenguaje?

¿Conoces algún lenguaje sin palabras?

¿Podemos expresar nuestros sentimientos? ¿cómo?

¿Qué quieres decir cuando levantas la mano en clase?



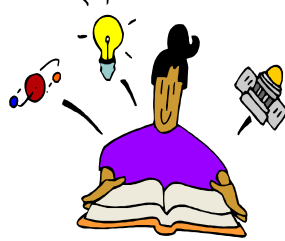
- Forma un grupo con dos compañeros más.
- Lean el siguiente texto:

Los antiguos Egipcios no escribían con letras como las nuestras, sino con dibujos llamados JEROGLIFICOS, por ejemplo.

- Inventesen un jeroglífico para sus compañeros.



- Un alumno de cada grupo dibuja el jeroglífico en el tablero.
- Los demás compañeros deben adivinarlo.
- Finalmente debatirán las preguntas del trabajo personal.



- Inventa tu propio lenguaje de signos.
- Busca la pregunta escondida y contéstala con tu propio lenguaje de signos.



- Averigua como se llama el lenguaje utilizado por ciegos y sordomudos.

Gracias por tu participación.



TALLER N° 16

TEMA: CONSTRUCCION DE ANALOGIAS.

MATERIALES: fotocopias, tira cómica, lápiz, tarjetas de objetos conocidos, borrador.

LOGRO: Desarrollar la capacidad de asociación a través de las analogías.

INDICADOR DE LOGRO: Invento analogías con objetos conocidos.

MOMENTO DE ATENCIÓN:

En la sopa de letras encontraras seis palabras horizontales y seis palabras verticales que nombran voces de animales.

Escribe las palabras en el espacio asignado, y di a que animal pertenece cada una.

Ordena las palabras para poder entender el mensaje.

Explica o da una opinión acerca de estas frases.

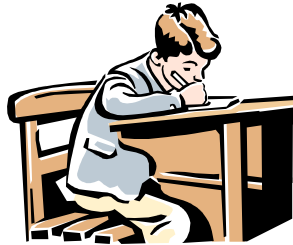
MOMENTO DE MOTIVACION: Juego con fichas.

Cada alumno sacara de una cajita una ficha la cual deberá describir oralmente teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Forma, color, tamaño, utilidad, material del que esta o podria estar construido. Etc.

¡UN MOMENTO...
DEJAME PENSAR.!

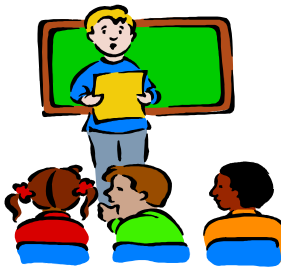
INSTRUCCIONES.



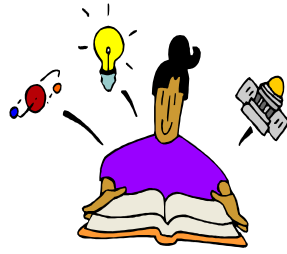
Describe en forma escrita la tarjeta que sacaste en el momento de motivación.



Busca un compañero que posea una tarjeta que corresponda a la que tu tienes.
Asocia estas tarjetas con otros dos compañeros, con la condición que correspondan.



Cada grupo de cuatro personas pega las tarjetas en el tablero y lee su analogía a los demás compañeros.



Realiza dos analogías con dibujos.

Trata de realizar una analogía parecida al modelo dado.



Define con tus propias palabras que es una analogía.

Gracias por tu participación.



TALLER N° 17

TEMA: PERCEPCION DE LA REALIDAD

MATERIALES. Revistas, tijeras, colbón papel bond, fotocopias, grabadora, cassette.

LOGRO: Mejorar la capacidad de análisis y reflexión a través de la elaboración de un afiche sobre la problemática actual de nuestro país,

INDICADOR DE LOGRO: evalúo y reflexiono acerca de la problemática por la que pasa nuestro país.

MOMENTO DE ATENCION:

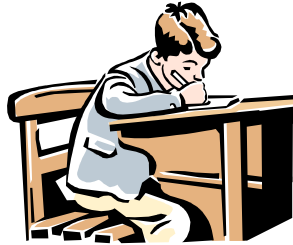
- ♣ Lee el texto " el abuelo del barrio".
- ♣ Encuentra el error y escríbelo en el sitio correspondiente.
- ♣ Memoriza el trabalenguas que aparece al final de la hoja.

MOMENTO DE MOTIVACION: Canción " Sólo le pido a Dios".

Se escuchara esta canción y se pedirán reflexiones acerca del mensaje.

¡Un momento...
Dejame pensar

INSTRUCCIONES



♣ Escribe cinco problemas que vive nuestro país.



♣ Elige un compañero más.

♣ Analicen las respuestas del trabajo personal.

♣ De los diez problemas escojan cinco.

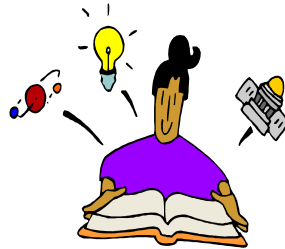
♣ En el papel bond representa la problemática actual de Colombia utilizando láminas de revistas.

♣ Ejijan un monitor para la exposición.



Exposición:

- ♣ Elijan un monitor para su exposición.
- ☺ Cada grupo sustenta el trabajo ante sus compañeros.



- ♣ Analizo la problemática de mi barrio con mis padres.
- ♣ Escribo tres alternativas de solución.

Gracias por tu participación.



TALLER N° 18

TEMA: CONSTRUCCIÓN DE FÁBULA

MATERIALES: sellos, grabadora, casetes, colores, tinta para sellos, hojas de block, lápices.

LOGRO: Desarrollar la imaginación y la expresión escrita mediante la construcción de fábulas.

INDICADOR DE LOGRO: Construyo mi propia fábula.

MOMENTO DE ATENCIÓN:

- De todas las figuras delinear únicamente el vaso.
- Colorearlo.

MOMENTO DE MOTIVACIÓN:

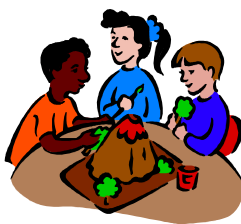
Cantar y bailar el disco de la fábula "El Renacuajo Paseador" a ritmo rap

¡UN MOMENTO...
DÉJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES



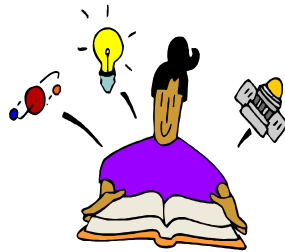
- Selecciono y plasmo los sellos de la fábula "El Renacuajo Paseador" que más me gustan
- Con los dibujos que seleccione de la fábula. Invento mi propia fábula diferente a la original.



- ☺ Forma un grupo con tres compañeros más.
Seleccionen la fábula que más les gusto
El grupo debe dramatizarla.



Conversatorio:
Cada estudiante deberá comentar la moraleja o enseñanza de la fábula dramatizado.



- ☺ Escoge la moraleja o mensaje con la cual te identifiques más.
- ☺ Escribe cinco compromisos.



☺ Lee la fábula a sus padres y colorear los dibujos.

Gracias por tu participación.



TALLER No. 19

TEMA: NARRACIÓN LA CASA DE ORO

MATERIALES: Hojas de block, lápices, colores, fotocopias.

LOGRO: Desarrollar la capacidad de análisis, comprensión y argumentación mediante la narración.

INDICADOR DE LOGRO: analizo e interpreto la narración y respondo las respuestas a las preguntas

MOMENTO DE ATENCION:

Relaciona los dibujos de la izquierda, con los que rimen de la derecha,

Coloca en el círculo vacío el número de bolitas que corresponden según el caso.

MOMENTO DE MOTIVACION: canción " La tortuga"

Una tortuga se enamoro
de un gusanito que paso,
el gusanito no le entendió bajo
Una hojita y se escondió.

Se cantara con todos los alumnos y deberán realizar las acciones.

¡UN MOMENTO...
DEJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES.



Lee la narración "La casa de oro".
Responde las siguientes preguntas.

¿Cuál es el tema de la narración?

¿Cuales son los personajes?

Describe el personaje principal

¿Dónde vivía?

¿por qué quiso cambiar su forma de vida?

¿pudo ser feliz?



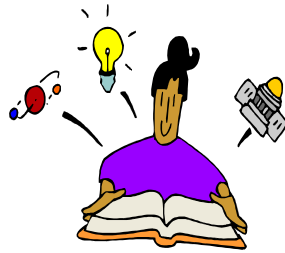
© Con tu mejor amigo contesten.

¿Que otro título le pondrían a la anterior narración?



Mesa redonda:

La tortuga era más feliz antes o después de hacer su casa.
Que le hubieras aconsejado a la tortuga.



☺ En tu cuaderno has un dibujo representando, la introducción, el nudo y el desenlace.



☺ Consulta como vive, que come, clases de tortugas, cuanto tiempo duran etc.

Gracias por tu participación.



TALLER N° 20

TEMA: CONSTRUCCION DE CUENTO.

MATERIALES: marcadores, papel bond, revistas, colbón, tijeras

LOGRO: Desarrollar la imaginación y coordinación mediante la creación de un cuento en forma grupal.

INDICADOR DE LOGRO: construyo un cuento grupal en forma coherente.

MOMENTO DE ATENCIÓN:

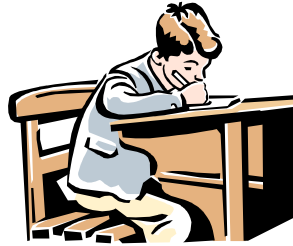
- Observa detenidamente esta figura.
- Escribe mínimo tres ejemplos a lo que se te parece.

MOMENTO DE MOTIVACION:

Los estudiantes sacaran de una bolsa una ficha de un dibujo con su correspondiente nombre, cada uno debe inventar una frase utilizando la palabra y la evocara a sus compañeros.

**¡UN MOMENTO...
DEJAME PENSAR!**

INSTRUCCIONES.



-Escribe una palabra en el papel bond pegado en el tablero.



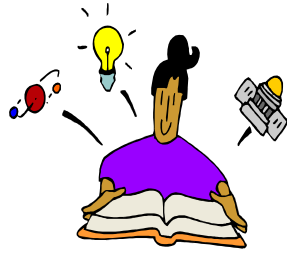
Con dos compañeros más

- Escojan cuatro palabras de las escritas por todos.



Un grupo de los conformados empieza a construir el cuento, luego continua otro grupo y así sucesivamente.

El cuento debe escribirse en el tablero y un estudiante lo leerá en voz alta.



Del cuento elaborado en clase, cambia el inicio y el final a tu gusto.



Elige diez palabras del cuento.
Realiza una sopa de letras en el cuaderno de talleres.

Gracias por tu participación.



TALLER N° 21

TEMA: CONSTRUCCION DE LIBRETO PARA PRESENTACION DE TITERES.

MATERIALES: títeres, teatrín, hojas de bloc, lápiz, borrador.

MOMENTO DE ATENCION:

- Lee detenidamente las oraciones.
- Completa en el espacio, escribiendo su correspondiente pareja.

MOMENTO DE MOTIVACION: canción. "El eco"

Hola,
vamos
a jugar
a los juegos
a los juegos de la plaza,
vamos a la plaza Mimín.

La docente empieza a cantar la canción por renglones y los niños deben Repetir lo que la docente canta y con el tono de voz que lo haga.

Puede cantarse gritando, en susurro, llorando, riendo, como un Borracho, etc.

¡UN MOMENTO...
DEJAME PENSAR!

INSTRUCCIONES



Escojo un títere de la caja.
Le coloco un nombre.
Escribo su biografía.



Con tres compañeros escriban un libreto donde participen los tres personajes.
Coloquen un título a la obra.



presentación de títeres.

Cada grupo presentara su obra a los compañeros.



Escribo un resumen de la obra de títeres que más me gusto.



Construyo mi propio libreto con tres personajes.

Gracias por tu participación.



TALLER N° 22

TEMA. CONSTRUCCION DE CUENTO CON DIBUJO.

MATERIALES: fotocopias, colores, lápiz, borrador

LOGRO: fortalecer la creatividad y la producción escrita por medio de
La elaboración de un cuento a partir de un dibujo.

INDICADOR DE LOGRO. Construyo un cuento coherente a partir de un dibujo.

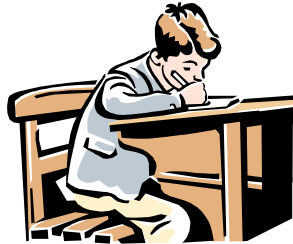
MOMENTO DE MOTIVACION: Canción "La granja del tío Pepe"

Vengan a ver mi granja
Vengan todos,
Vengan a ver mi granja
que es hermosa.
y el gato hace así: miau, miau.

Esta canción se cantara haciendo una ronda, todos cantaremos el estribillo de la canción y el niño que sea señalado por el docente debe entrar en la ronda, nombrar un animal, evocar voz (es decir, la parte en negrilla de la canción) y hacer como dicho animal, alrededor del círculo.

**¡UN MOMENTO...
DEJAME PENSAR!**

INSTRUCCIONES.



- Observa detenidamente el dibujo.
- Escribe un cuento alusivo a este dibujo.

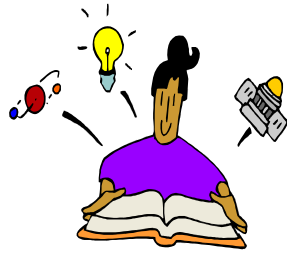


Responde las siguientes preguntas con tu compañero preferido.
¿Qué hay debajo de la gallina?.....
¿A que lado del pozo se encuentran los girasoles?.....
¿Qué hay detrás de la gallina?.....
¿ A que lado del dibujo se encuentra el árbol?.....



Exposición de cuentos.

- Cada uno de los alumnos leerá el cuento a todos sus compañeros.



• Completa las siguientes frases:

- Del pozo se saca
- La gallina pone.....
- La flor del girasol y el árbol son.....



- Escribe un cuento con el siguiente titulo: " el mico enamorado"

Gracias por tu participación.



C L A U S U R A

LOGRO:

- sensibilizar a los padres de familia para que mejoren el trato, recuerden los deberes y derechos con sus hijos.
- Estimular y hacer reconocimiento especial a los estudiantes que participaron en los talleres con la Estrategia Didáctica CLEND A.

SITIO: Escuela Fe y Alegría Cramsa.

HORA: 8:00 a.m - 2:00 p.m

AGENDA

8:00 - Desayuno.

8:20 - 9:00: Actividades.

- Lectura " Papito no me pegues".
- " La mamá que todos queremos".
- Lo que quiero ser cuando grande- etapa final-
- Deseo cambiar: De acuerdo a lo escuchado por los padres, durante esta actividad, escribirán los aspectos negativos que deseen desechar y les prenderán fuego.
- Vacuna del BUEN TRATO: "una expresión mimosa para su hijo".

10:00- Celebración de la Santa Eucaristía.

10:30.

- Actividades artísticas: baile, poesía, fonomímica etc.
- Entrega de diplomas a todos los participantes de los talleres haciendo reconocimiento especial por.
 - Buen comportamiento y asistencia.
 - Trabajo en clase.
 - Realización de tareas.

Estos diplomas llevan un sello dorado para su distinción.

- Cambio de billetes por juguetes: Caja Mágica.

1:00 p.m- VACUNA NUTRIR: Almuerzo.

- Evaluación: aspectos:
 - Cómo les parecieron los talleres.
 - Qué fue lo que más les gusto.
 - Qué fue lo que no les gusto.
 - Qué cambios notaron en sus hijos.
 - Sugerencias.

2:00 p.m- Despedida.



BIBLIOGRAFIA.

BETANCOURT, Mabel y otros. Acerca del método. Palabras y páginas. La fascinación de ponernos en contacto. Editor Ministerio de Educación Nacional. Santa Fe de Bogotá 1.997.

GODOY, de M y otros. Madrigal 3. Serie de castellano. Editorial Norma. Santa Fe de Bogotá 1.997.

GODOY, de M y otros. Madrigal 4. Serie de castellano. Editorial Norma. Santa Fe de Bogotá 1.997.

GONZALES, Ana. Voces 3. Editorial intermedia. Editores Bogotá.

GONZALES, Ana. Voces 4. Editorial intermedia. Editores Bogotá.

MIRANDA Patricia. Talento 3. Castellano y literatura editorial voluntad. Santa Fe de Bogotá. 1.993.

PEDRAZA Hilda María. Conozcamos Nuestra Lengua 3. Español y Literatura. Editorial Pime. Bogotá 1.985.

DOCUMENTOS INTERNET. Agosto 1.999