



UNIVERSIDAD
DE PIURA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**Diseño de un proyecto de aprendizaje para el desarrollo de
la lectoescritura en los estudiantes de 1er grado de
educación primaria de la institución educativa Proyecto**

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título de
Licenciado en Educación. Nivel Primaria

Sofía Barranzuela Araujo

Revisor(es):

**Dr. Marcos Augusto Zapata Esteves
Mgtr. Luis Enrique Guzmán Trelles
Mgtr. Camilo Ernesto García Gonzáles**

Piura, marzo de 2021



Dedicatoria

A Dios, por mantenerme siempre bajo su santo manto protector.

A mi hija, por ser siempre el motivo de mi esfuerzo y dedicación diaria.





Agradecimientos

A Dios, por permitirme este logro profesional

A los profesores, el Dr. Marcos Zapata Esteves, Mgtr. Luis Guzmán Trelles y Mgtr. Camilo Ernesto García Gonzáles por brindarnos el apoyo durante y proceso y culminación del Trabajo de Suficiencia Profesional.





Resumen

El presente Trabajo de Suficiencia Profesional se dirige al planteamiento de un proyecto de aprendizaje para el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de 1.er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Proyecto. Se ha considerado esta propuesta debido a la experiencia adquirida a lo largo de los años de trabajo en el ámbito pedagógico y en los que se ha podido observar que el tema de lectoescritura es muy importante en la Educación Primaria, por ello es que resulta preocupante que los niños en el primer grado, no logren las habilidades de escritura y lectura que les permitan comprender textos escritos o expresar lo que piensan para, a su vez, estar en condiciones de abordar la solución de situaciones conflictivas. Para el desarrollo del trabajo se ha realizado una revisión bibliográfica sobre puntos importantes como la fundamentación de los Proyectos de aprendizaje, características y fases de los mismos. A su vez, la definición de la lectura y la escritura, su importancia, las competencias en el área de Comunicación y la didáctica de la lectura y la escritura en los primeros años de estudio.





Tabla de contenido

Introducción.....	15
Capítulo 1. Descripción de la Institución Educativa	17
1.1 Ubicación.....	17
1.1.1 <i>Misión y Visión de la Institución Educativa</i>	<i>17</i>
1.1.1.1 Misión y Visión de la Institución Educativa.....	17
1.1.1.2 Propuesta Pedagógica y de Gestión de la Institución Educativa.....	17
1.2 Descripción general de la experiencia	18
1.2.1 <i>Desempeño profesional</i>	<i>18</i>
1.2.2 <i>Actividad profesional desempeñada.....</i>	<i>19</i>
1.2.2.1 Experiencia Profesional	19
1.2.2.2 Formación Profesional.....	19
1.2.3. <i>Competencias adquiridas</i>	<i>20</i>
Capítulo 2. Planteamiento de la Propuesta de Innovación.....	23
2.1 Caracterización de la Problemática de la Institución Educativa.....	23
2.2 Objetivos del Trabajo de Suficiencia Profesional.....	23
2.2.1 <i>Objetivo general</i>	<i>23</i>
2.2.2 <i>Objetivos específicos</i>	<i>23</i>
2.3 Justificación de la Propuesta de Innovación.....	24
Capítulo 3. Fundamentos Teóricos.....	25
3.1 Fundamentación de los proyectos de aprendizaje	25
3.1.1 <i>Definición de proyectos de aprendizaje</i>	<i>25</i>
3.1.2 <i>Características de proyectos de aprendizaje</i>	<i>25</i>
3.1.3 <i>Planificación de proyectos de aprendizaje</i>	<i>26</i>
3.2 Competencias y capacidades de lectoescritura en primer grado de primaria	27
3.2.1 <i>Definición de la lectura y escritura</i>	<i>27</i>
3.2.2 <i>Importancia de la lectura y escritura</i>	<i>27</i>
3.2.3 <i>Las competencias de lectura y escritura en el área de Comunicación</i>	<i>27</i>
3.2.4 <i>Didáctica de la lectura y escritura en los primeros grados de estudio</i>	<i>29</i>
Capítulo 4 Propuesta de un proyecto de aprendizaje para el desarrollo de lectura y escritura en primer grado	31
4.1 Datos Generales	31

4.2 Competencias – Contenidos	31
4.3 Calendarización	33
4.4 Planes de clase	39
 Conclusiones	 77
 Lista de referencias	 79
 Anexos	 81
Anexo 1. Constancias de capacitación	83
Anexo 2. Certificados	86



Lista de tablas

Tabla 1.	Cuadro de Dominios, competencias y desempeños adquiridos durante la experiencia profesional.....	20
Tabla 2.	Competencias y capacidades del Área de Comunicación.....	28





Lista de figuras

Figura 1. Mapa de ubicación de la IE "Proyecto"	19
---	----





Introducción

Los proyectos de aprendizaje como propuesta de programación integradora que nos permiten promover y lograr competencias y habilidades en nuestros estudiantes con enfoques transversales y una participación activa en todo su desarrollo. El aprendizaje basado en proyectos permite fomentar el trabajo personalizado y diferenciado de cada niño respetando sus necesidades, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje dándole lo que necesita para resolver las dificultades que se les presentan día a día, dando soluciones pertinentes.

También incentiva el trabajo cooperativo y la investigación respetando las ideas y opiniones de los demás. Los proyectos de aprendizaje brindan andamiaje a los niños que lo necesitan durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se parte de los saberes previos de los niños generando un aprendizaje significativo que los lleva a construir su propio aprendizaje a través de “proyectos”.

Donde se valora su trabajo y desarrolla sus potencialidades. El niño es el protagonista y gestor en el proceso de aprendizaje basado en proyectos.

El Trabajo de Suficiencia Profesional, se ha organizado en cuatro capítulos, además de las conclusiones correspondientes.

En el capítulo 1: Se presenta la descripción de la Institución Educativa “Proyecto”, su ubicación, la misión y visión. También se desarrolla la descripción general de mi experiencia como docente en el nivel primario, y el bagaje de competencias y habilidades adquiridas en este proceso.

En el capítulo 2: Se caracteriza la problemática de la Institución Educativa, además de plantearse el objetivo general y los objetivos específicos para la propuesta de innovación que se desarrolla en este trabajo de suficiencia profesional.

En el capítulo 3: Se describe los fundamentos teóricos, la definición de proyectos de aprendizajes las fases de los mismos y sus características, así como también la definición, importancia, didáctica y competencias y capacidades de la lectura y escritura en el primer grado de primaria.

En el capítulo 4: Se presenta el diseño de uno Proyecto de Aprendizaje que se trabajó con un grupo de niños de primer grado del Colegio Proyecto.

Posteriormente, se sistematizan las conclusiones.

Finalmente, mencionar que la organización del Trabajo de Suficiencia Profesional ha sido una experiencia satisfactoria, porque me ha proporcionado la oportunidad de reunir mi experiencia y destacar lo mejor de mi trabajo, el cual perfeccionaré con el paso de los años al servicio de la educación.



Capítulo 1. Aspectos Generales

1.1 Descripción de la Institución Educativa

1.1.1 Ubicación

La Institución educativa privada “Colegio Proyecto” está ubicada en Avenida Los Tallanes S/N Manzana A lote 7, urbanización San Eduardo, El Chipe, provincia de Piura.

Figura 1.

Mapa de ubicación de la IE “Proyecto”



Nota: Imagen tomada de la aplicación Google Maps

1.1.1.1 Misión y Visión de la Institución Educativa. La Institución Educativa “Colegio Proyecto”, cuenta con una misión y visión, extraídas del Proyecto Educativo Institucional (2015, p. 9):

Misión

Promover una educación de calidad, favoreciendo el desarrollo integral de la persona en un clima de respeto y valoración que posibilita la convivencia armónica y una cultura ciudadana.

Visión

Ser una institución privada que ofrece formación integral a los estudiantes en un ambiente seguro y motivador, que le permitirán insertarse en una sociedad globalizada.

1.1.1.2 Propuesta Pedagógica y de Gestión de la Institución Educativa. Los principios de las propuestas pedagógicas y de gestión han sido extraídos del PEI (2015). A continuación, describimos los más relevantes:

El colegio Proyecto busca brindar una educación personalizada. Enseñamos a los niños a desarrollar competencias para solucionar situaciones en la vida diaria con sentido ético, cada tutor(a) los guía durante su proceso de aprendizaje, utilizando las diferentes estrategias para lograr el éxito en los diferentes aspectos de su vida que los lleva a lograr un desarrollo integral.

Se fomenta el trabajo personalizado y diferenciado de cada niño respetando sus necesidades, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje dándole lo que necesita para resolver las dificultades que se les presentan día a día. Se incentiva el trabajo cooperativo y la investigación respetando las ideas y opiniones de los demás, se brinda un constante andamiaje a los niños que lo necesitan durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La enseñanza se inicia recogiendo los saberes previos de los niños generando un aprendizaje significativo que los lleva a construir su propio aprendizaje a través de “proyectos”. Se valora el trabajo de los estudiantes reconociendo sus diferencias y desarrollando sus potencialidades para vencer sus dificultades.

Respecto al proceso de aprendizaje, el maestro es un guía y toma en cuenta los intereses e inquietudes de los estudiantes que son los protagonistas de este proceso.

1.2 Descripción general de la experiencia

1.2.1 Desempeño profesional

Mi experiencia profesional, a la fecha, no es muy extensa, pero sí muy satisfactoria. En el año 2016 inicié mi desenvolvimiento docente en el colegio Santa Mónica, allí fui tutora del aula de primer grado de primaria, experiencia muy rica y gratificante, puesto que pude plasmar todos los conocimientos que había adquirido en la universidad. Allí apliqué estrategias para el logro de lectoescritura, desligándome del enfoque tradicional y con la mirada dirigida por el enfoque por competencias, estilo metodológico que me permitió lograr habilidades comunicativas en mis niños y niñas.

Aprendí a generar un vínculo con ellos, compartiendo experiencias educativas en un ambiente de aprendizaje favorable para el desarrollo de una didáctica de la lectoescritura significativa en contextos sociolingüísticos y culturales; además del desarrollo de pensamiento matemático desde la vivencia concreta. En esta experiencia logré el desarrollo de muchas competencias con sentido ético en los niños y niñas. Asimismo, la tutoría implicó una guía tanto a ellos como a sus familias, el desarrollo de escuelas de padres y un acompañamiento continuo.

La planificación de sesiones continuas y las constantes capacitaciones ayudaron mucho en mi formación. En el verano de 2017, trabajé en el colegio Harvard College con un grupo de nivelación de primer grado, esta experiencia me permitió indagar más en los andamiajes que debían darse a los niños según sus recursos internos y externos. Logré que este grupo de estudiantes aprenda desde una visión constructivista para que puedan resolver sus situaciones por sí solos creando finalmente aprendizajes de utilidad.

En marzo de 2017 laboré en el colegio Proyecto, contexto educativo que me permitió aprender mucho sobre el trabajo mediante proyectos, lo cual supone una innovación en el modelo educativo tradicional, aprendí a generar proyectos que atiendan los intereses de mis niños y,

principalmente, partiendo de situaciones cotidianas, trabajar siempre desde realidades para incentivar la investigación y con ella el logro de competencias.

La metodología por proyectos permite que las dudas y preguntas surjan en el desarrollo de todas las clases, propiciando la investigación en muchas fuentes (experiencias propias, internet, libros, videos) y luego se contrasten con lo ya conocido, generando nuevos saberes al sintetizar toda esta información.

En Proyecto se le da mucho énfasis al actuar del niño, él es el autor principal en su aprendizaje, esto genera en ellos una intervención activa y autodidacta.

El trabajo por proyectos también implica siempre un trabajo colaborativo, y esto ayuda al desarrollo y valoración de las inteligencias múltiples, pues en el desarrollo de un proyecto la participación de cada niño desde las habilidades que posee es importantes.

Las constantes capacitaciones del Instituto Apoyo, que es el libro de matemática con el que se trabaja en el colegio Proyecto, también me ayuda mucho a enseñar matemática de manera divertida y significativa, desarrollando habilidades matemáticas útiles en su quehacer diario, con soluciones educativas innovadoras.

Además, en los años 2017, 2019 y 2020 fui tutora de niños con necesidades educativas especiales (trastorno del desarrollo intelectual, síndrome de Down, hipotonía generalizada y disfasia).

Actualmente, por la coyuntura, trabajo de manera remota con la plataforma Blackboard Collaborate que me permite la constante interacción y el logro de aprendizajes en los niños y niñas.

1.2.2 Actividad profesional desempeñada

1.2.2.1 Experiencia Profesional. La documentación que respalda la experiencia profesional se registra en el anexo N° 01

- 2016. Tutora de 1° grado de primaria colegio Santa Mónica – Piura.
- 2017 – Actualidad. Tutora de 1° grado de primaria colegio Proyecto – Piura.

1.2.2.2 Formación Profesional. Durante mi experiencia profesional he recibido capacitaciones en diversos cursos y talleres dentro y fuera de la Institución Educativa en la que trabajo actualmente, con el fin de asumir retos y ser competente además de movilizar todos mis recursos en función de guía para el aprendizaje significativo de mis estudiantes. Los certificados se registran en el anexo N° 02

- **(Abril 2020)** – seminario método Glenn Domman “ Como aprender a leer con el programa lingüístico)
- **(Mayo 2020)** – Seminario método de lectura global para niños con TEA, TDAH, síndrome de Down.

- **(Junio 2020)** - Seminario trastorno del déficit de atención (TDAH) implicancias en las funciones ejecutivas.
- **(Junio 2020)** - Taller Interactivo 1° y 2° Instituto Apoyo.
- **(Junio 2020)** - Seminario Web nivel 1° y 2° de primaria Instituto Apoyo.
- **(Julio 2020)** - Foro Steam Webinars: ¿Qué es y cómo se aplica la educación a distancia? / Estrategias regionales para la educación a distancia. Instituto Apoyo.
- **(Agosto 2020)** - Evaluación formativa 1° y 2° de primaria. Instituto Apoyo.
- **(Octubre 2020)** - Estrategias para la competencia de forma, movimiento y localización para 1° y 2° de primaria. Instituto Apoyo.

1.2.3 Competencias adquiridas

A continuación, se describen los dominios, competencias y desempeños que he adquirido durante mi experiencia profesional. Estos aprendizajes han sido extraídos del Marco del Buen Desempeño Docente (2014):

Tabla 1.

Cuadro de Dominios, competencias y desempeños adquiridos durante la experiencia profesional

Dominio 1	Competencia 1	Desempeño adquirido
Preparación para el aprendizaje de los estudiantes.	Conoce y comprende las características de todos sus estudiantes y sus contextos, los contenidos disciplinares que enseña, los enfoques y procesos pedagógicos, con el propósito de promover capacidades de alto nivel y su formación integral.	Demuestro atención a mis estudiantes con sus características y necesidades individuales. Conozco y actualizo mis saberes en la comprensión de teorías y prácticas pedagógicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje desde un enfoque constructivista.
	Competencia 2 Planifica la enseñanza de forma colegiada, lo que garantiza la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión.	Desempeño adquirido Elaboro la programación basada en proyectos, evaluando la capacidad de mis estudiantes para solucionar problemas. Selecciono los contenidos de acuerdo a sus intereses, brindando las herramientas a los estudiantes para que den respuesta a una realidad.

Tabla 1.

Cuadro de Dominios, competencias y desempeños adquiridos durante la experiencia profesional
(Continuación)

		Evalúo no sólo el resultado, sino el proceso de análisis, razonamiento y aplicación de sus saberes para resolver retos que respondan a sus realidades.
Dominio 2	Competencia 3	Desempeño adquirido
Enseña para el aprendizaje de los estudiantes.	Crea un clima propicio para el aprendizaje, la convivencia democrática y la vivencia de la diversidad en todas sus expresiones, con miras a formar ciudadanos críticos e interculturales	Creo de forma asertiva vínculos interpersonales con mis estudiantes. Consigo logros en mis estudiantes atendiendo cada una de sus posibilidades de aprendizaje. Procuro un ambiente afable con la diversidad y propicio vincular el respeto, apoyo y soporte entre mis estudiantes.
	Competencia 4	Desempeño adquirido
	Conduce el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares y el uso de estrategias y recursos pertinentes para que todos los estudiantes aprendan de manera reflexiva y crítica, lo que concierne a la solución de problemas relacionados con sus experiencias, intereses y contextos.	Monitoreo constantemente la programación verificando el impacto y el interés de mis estudiantes. Genero oportunidades a fin que mis estudiantes apliquen el conocimiento para resolver problemas reales en base a una postura reflexiva y crítica.
Dominio 3	Competencia 6	Desempeño adquirido
Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.	Participa activamente con actitud democrática, crítica y colaborativa en la gestión de la escuela, contribuyendo a la construcción y mejora continua del Proyecto Educativo Institucional para que genere aprendizajes de calidad.	Pongo de conocimiento oportunamente los resultados de la evaluación con los involucrados en la relación de aprendizaje (alumnos, padres, autoridades educativas) a fin de generar compromisos. Estructuro los resultados obtenidos en las evaluaciones para la toma de decisiones y retroalimentación oportuna.

Tabla 1.

Cuadro de Dominios, competencias y desempeños adquiridos durante la experiencia profesional
(Continuación)

Dominio 4	Competencia 9	Desempeño adquirido
Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.	Ejerce su profesión desde una ética de respeto a los derechos fundamentales de las personas, demostrando honestidad, justicia, responsabilidad y compromiso con su función social.	La ética profesional siempre ha sido el eje principal en el desarrollo de mis actividades profesionales.

Nota: Tomado de la matriz de dominios, competencias y desempeños del Marco del Buen Desempeño Docente (2014)



Capítulo 2. Planteamiento de la Propuesta de Innovación

2.1 Caracterización de la Problemática de la Institución Educativa

El tema de lectoescritura es muy importante en la Educación Primaria, de modo tal que si el niño logra comprender lo que lee y escribir con coherencia se alcanzará el éxito en el resto de áreas curriculares. No obstante, su importancia, resulta preocupante que los niños en el primer grado, no lleguen a lograr las habilidades de escritura y lectura que les permita comprender escritos o expresar lo que piensan para, a su vez, estar en condiciones de abordar la solución de situaciones conflictivas.

Claros muestras del déficit en esta realidad se aprecian en los resultados de la Evaluación censal aplicada a los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria, las mismas que no arrojan los porcentajes de logro requeridos para considerar a los estudiantes como buenos lectores (Ministerio de Educación, 2019, 15 de junio).

Si bien es cierto, estas evaluaciones son aplicadas al término del III ciclo, se requieren de logros previos, avances en lectura y escritura en los estudiantes del primer grado de Primaria, toda vez que es la base para continuar con el fortalecimiento de las habilidades de lectura comprensiva.

Las deficiencias lectoras descritas, en gran medida son ocasionadas por las debilidades que tienen los maestros en la planificación de sus programaciones curriculares, las cuales deben ser repotenciadas con la inserción de metodologías activas y promotoras de procesos cognitivos de alta demanda requeridos para la formación o iniciación de lectores que comprenden lo que leen, infieren y critican.

En la IE Proyecto se ha emprendido un proceso de trabajo concienzudo que busca mantener y elevar los niveles lectores de los estudiantes, razón por la cual se ha implementado la metodología de aprendizaje basada en proyectos que son programados de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños. Dichos proyectos permiten articular permanentemente las áreas de Comunicación, Matemática, Personal Social y Ciencia y Ambiente.

Las actividades que se desprenden de los proyectos permiten a los niños ser protagonistas activos de su propio aprendizaje. Con ellos se planifica y se organiza las actividades, aceptando responsabilidades y trabajando en equipo.

2.2 Objetivos del Trabajo de Suficiencia Profesional

2.2.1 Objetivo general

Diseñar un proyecto de aprendizaje para desarrollar las habilidades de lectoescritura en niños y niñas de 1^{er} grado de Educación Primaria en la Institución Educativa “Proyecto”.

2.2.2 Objetivos específicos

- Recolectar información sobre la elaboración de proyectos de aprendizaje y el proceso de lectoescritura para la construcción del marco teórico del Trabajo de Suficiencia Profesional.

- Diseñar las sesiones del proyecto de aprendizaje para el desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de 1^{er} grado de Educación Primaria.
- Plantear instrumentos para evaluar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los niños y niñas del 1^{er} grado de Educación Primaria.

2.3 Justificación de la Propuesta de Innovación

Desarrollar la comprensión lectora desde los primeros niveles de la educación se transforma en un reto para los docentes, quienes deben implementar un sinnúmero de estrategias didácticas que promuevan niveles de lectura según los estándares o niveles de logro de las competencias propuestas en el Currículo Nacional de la Educación Básica (2017).

Dentro de ese marco, es preciso que se repiensen las formas de enseñar a leer a los estudiantes y se asuman perspectivas más comunicativas. Debe tenerse en cuenta que los enfoques de la enseñanza de la lectura se han innovado y predominan hoy, los modelos de lectura centrados en el enfoque comunicativo funcional, en el que los textos cobran relevancia dentro de un contexto. Así, se aprende a leer en contextos comunicativos reales, desde el mundo más simple y cotidiano como leer carteles, anuncios o etiquetas, hasta textos más formales y empleados con sentido didáctico dentro de la escuela.

En ese sentido, el presente trabajo de suficiencia profesional se justifica en tanto se pretende atender a una realidad vigente y que se mantendrá en el tiempo: leer siempre será importante para lograr otro tipo de competencias. Se ha mencionado los déficit lectores encontrados en las mediciones censales; en esta línea, los resultados inconvenientes pueden ser revertidos si se aplican métodos pertinentes que ayuden a desarrollar las habilidades en lectoescritura en nuestros estudiantes desde el primer grado y aplicar estrategias adecuadas que fortalezcan y desarrollen su potencial lector, por ello es oportuno ajustar las planificaciones para poder resolver estas dificultades en el desarrollo de la lectoescritura en el 1^{er} grado de primaria en la Institución Educativa “Proyecto”.

Con la propuesta se abordará la metodología de aprendizaje basado en proyectos centrada en el enfoque constructivista y en el que el eje central son los niños y niñas, quienes asumen un rol protagónico construyendo su propio aprendizaje a través de proyectos. La significatividad del Trabajo de Suficiencia Profesional radica, en la sistematización de la experiencia abordada en aula y con la que se promueve el aprendizaje significativo y funcional de los niños y niñas, vinculado a saberes previos para construir nuevos aprendizajes.

No se ha perdido de vista, el desarrollo de competencias con sentido ético y pensamiento crítico, donde el maestro es el guía que brinda el andamiaje y las herramientas necesarias para que los niños y niñas logren los aprendizajes lectores y escriturales que están inscritos en cada una de las competencias que corresponden al primer grado de Educación Primaria

Capítulo 3. Fundamentos Teóricos

3.1 Fundamentación de los Proyectos de Aprendizaje

3.1.1 Definición de proyectos de aprendizaje

Actualmente, existen diversas definiciones sobre Proyectos, pero se ha considerado la que describe el Ministerio de Educación (2013, p. 15) en las Rutas de Aprendizaje:

Una forma de planificación integradora que permite desarrollar competencias en los estudiantes, con sentido holístico e intercultural, promoviendo su participación en todo el desarrollo del proyecto. Comprende además procesos de planificación, implementación, comunicación y evaluación de un conjunto de actividades articuladas, de carácter vivencial o experiencial, durante un periodo de tiempo determinado, según su propósito en el marco de una situación de interés de los estudiantes o problema del contexto.

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia que utilizamos los docentes en el que el estudiante es el protagonista activo en su aprendizaje con motivación e interés en las sesiones propuestas.

Las teorías del constructivismo (Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey) son la base de los Proyectos de aprendizaje. Las líneas teóricas propuestas por los diferentes investigadores arriban a similares conclusiones: el centro de atención es el estudiante y él es el constructor de su propio aprendizaje. De este modo, Lev Vygotsky (1979), indica claramente que la interacción social permite aprendizajes significativos en los estudiantes. La comunicación, el lenguaje y el razonamiento como procesos psicológicos superiores se desarrollan en sociedad, en interacción para luego ser interiorizados.

Vygotsky define tres zonas de desarrollo: Zona de desarrollo real, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo potencial. Según el autor, el estudiante debe ir aprendiendo siendo él mismo el constructor de su aprendizaje en relación a la zona y medio que lo rodea.

Sustentando ello, Navarro y Pérez (2011) afirman que la teoría sociocultural de Vygotsky, en la que el aprendizaje se da a partir de del conocimiento general que tenga el sujeto y es cuando llega a la escuela, cuando los nuevos conocimientos se asimilan dentro de las ideas previas; introduciendo el concepto “zona de desarrollo próximo”, en la que el contexto ocupa un lugar central en los aprendizajes.

3.1.2 Características de los proyectos de aprendizaje

El aprendizaje basado en proyectos plantea una estrategia de enseñanza donde el estudiante es el constructor de su aprendizaje por tanto se planifican, desarrollan y evalúan a partir de sus propuestas por interés. Los estudiantes toman decisiones, investigan, diseñan y plantean alternativas de solución.

De acuerdo a la Guía de Orientación para desarrollar Proyectos de aprendizaje (2019) del Ministerio de Educación, se especifican dos aspectos fundamentales para el trabajo con proyectos, que se detallen a continuación:

a. El niño como protagonista

Como ya se ha mencionado anteriormente, los niños tienen la posibilidad de tener el rol protagónico en la construcción de sus aprendizajes, partiendo de su curiosidad, de las experiencias que viven día a día, de lo que observan y se cuestionan. Todo esto permite considerarlos como personas activas, con múltiples capacidades y potencialidades durante los procesos de aprendizaje.

b. El docente que acompaña y guía

Durante trabajo con proyectos, al docente se le atribuye el rol de mediador, cuyo objetivo es fomentar la participación de los niños durante situaciones de problema, para que sepan tomar decisiones y llegar a acuerdos, en actividades lúdicas, para establecer relaciones y potenciar su curiosidad y expresar ideas y sentimientos. Además de generar situaciones retadoras que les permita desarrollar sus competencias de manera activa.

Estos beneficios lograrán en los estudiantes competencias que les permitan desarrollo de forma integral.

Es así como el aporte de Vygotsky se trabaja en el aprendizaje basado en proyectos cuando el docente es el mediador que permite al niño lograr y adquirir un aprendizaje a partir de la zona de potencia de adquirirlo en la que el niño se encuentra.

3.1.3 Fases de los proyectos de aprendizaje

De acuerdo a Minedu (2020), los proyectos de aprendizaje comprenden procesos de planificación, ejecución, y evaluación de un conjunto de actividades articuladas de carácter vivencial en un determinado tiempo y con un objetivo en torno al interés de los estudiantes. Estas herramientas tienen unas fases.

Fase 1: Preparación: El docente observa y analiza una situación real del contexto, que de alguna manera genere necesidad e interés en sus estudiantes.

Esta fase se desarrolla de la siguiente manera: Formulación del problema, definir el propósito en relación a la situación problemática planteada, seleccionar competencias y capacidades teniendo en cuenta el propósito y áreas curriculares, seleccionar la forma de evaluación de los aprendizajes.

Fase2: Formulación: El docente piensa preguntas para la interacción con los estudiantes que den respuestas de acuerdo al problema planteado en la preparación. Las interacciones se pueden dar docente – estudiante o entre los estudiantes, se puede dar en tiempo real. Podemos tener distintos tipos de preguntas: Preguntas conceptuales, preguntas para comprobar conjeturas o supuestos, preguntas sobre puntos de vista y perspectivas, preguntas para comprobar implicaciones y consecuencias.

Fase 3: Producto de un proyecto de aprendizaje: Se plantea de acuerdo a los indicadores de evaluación.

3.2 Competencias y capacidades de lectura y escritura en primer grado de Primaria

3.2.1 Definición de la lectura y la escritura

La lectura es un proceso valiosísimo en el desarrollo del hombre. Además, que es un proceso, en el que se construyen significados a través de grafías que observa, donde el niño actúa frente al escrito, y reacciona siendo el protagonista de este proceso.

Sabemos que escribir no es copiar una grafía solamente, se escribe cuando usando marcas gráficas se construye un pensamiento, se expresa en un escrito y se puede interpretar.

Sin embargo, el concepto y definición que encontramos en el DRAE (2020) es:

“Escribir”.

Verbo transitivo. Representar ideas, palabras, números o notas musicales mediante letras u otros signos gráficos.

Verbo intransitivo

Trazar signos que representan ideas, palabras, etc., con un instrumento adecuado, como un bolígrafo, lápiz o máquina, sobre un papel o cualquier otro soporte.

Estos conceptos pueden generar concepciones erróneas en los docentes, quienes solo reconocerán como escrito a aquello que sea con letras o números, cuando se sabe que un dibujo puede denotar muchos significados en un niño que está en el proceso de adquisición de la escritura

3.2.2 Importancia de la lectura y escritura

Lectura y escritura son dos procesos indisolubles, primordialmente, desde los primeros niveles de la educación. Ferreiro y Teberosky (2005), sobre el tema, mencionan: Se llama lectoescritura a la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente, pero también, la lectoescritura constituye un proceso de aprendizaje en el cual los educadores pondrán especial énfasis proponiendo a los niños diversas tareas que implican actividades de lectoescritura

La lectoescritura es muy importante ya que su logro supone, que los niños desarrollen destrezas y habilidades insertos en un mundo lector que le permita desarrollar competencias en el ámbito comunicativo en sociedad, a su vez el rol del docente como mediador va de la mano con el bagaje de estrategias pertinentes que le brinde para su desarrollo lecto escritor.

3.2.3 Las competencias de lectura y escritura en el área de Comunicación

Competencia es: “La facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (Ministerio de Educación, 2016, p. 29).

Por otro lado, una capacidad, Ministerio de Educación (2016, p. 30) es definida como: “recurso para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada”.

De acuerdo a lo citado, el aprendizaje basado en proyecto que se propone debe responder a esta capacidad en cada uno de nuestros estudiantes desde sus características.

A continuación, se describen las competencias y capacidades en el área de comunicación en el primer grado de primaria.

Tabla 2.

Competencias y capacidades del Área de Comunicación (*)

Competencias	Capacidades
1. Se comunica oralmente en su lengua materna	– Obtiene información de textos orales – Infiere e interpreta información de textos orales – Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. – Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. – Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. – Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.
2. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	– Obtiene información del texto escrito. – Infiere e interpreta información del texto. – Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.
3. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	– Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. – Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. – Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

Nota: (*) Tomado del Currículo Nacional de la Educación Básica (2016)

3.2.4. Didáctica de la lectura y la escritura en los primeros años de estudio

La enseñanza de la lectura y la escritura en los primeros años de estudio resulta de vital importancia para el desarrollo del estudiante en todas las áreas. Así, pues, Pérez (2010, citado en Foltalvo y Rúa, 2017) dice “es necesario posibilitar el ingreso de los niños a la cultura escrita y a las prácticas sociales de lenguaje” (p.16). Esto quiere decir, que no basta con lograr que aprendan la escritura y la lectura convencionales, se necesita propiciar situaciones para que participen efectivamente en esas prácticas y reconozcan las funciones y usos que los textos cumplen en los grupos sociales. Esto implica que desde los primeros grados se adelante un trabajo sostenido en las aulas para avanzar en la adquisición y dominio de la lectura y la escritura.

Por tanto, es muy necesario el dominio de la lectura y escritura desde los primeros años de estudio, porque ellos permitirán que el estudiante tenga conocimientos y avance en todas las áreas en la formación educativa. Los docentes deben plantear estrategias que ayuden al niño al logro de la lectura y la escritura con los proyectos de aprendizaje y el logro de predictores adquiridos desde los padres de familia con su acompañamiento, y ejercicio de actividades de lectura y escritura que pueda fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

Para el desarrollo de estas habilidades de lectura y escritura en el primer grado el docente debe utilizar metodologías pertinentes como el aprendizaje basado en proyectos. Debe caracterizar las fortalezas, debilidades e interés de sus estudiantes para el desarrollo de proyectos. Diseñar también propuestas para aquellos estudiantes que tengan dificultad en la lectura y escritura.

El logro de la lectura y escritura es imprescindible y muy importante para el desarrollo de los estudiantes en una sociedad letrada. Esta afirmación va muy de acuerdo con lo presentado por Cassani (1991, citado en Foltalvo y Rúa, 2017) cuando afirma que la escritura es concebida como un conjunto de habilidades perceptivo-motrices; el interés de su adquisición está más en la forma de las letras, los delineados, los rellenos con color, las transcripciones, el dictado, las copias, actividades que no se dirigen a la significación y mucho menos a resaltar la función esencial de la escritura: la comunicación.

Por tanto, las estrategias que se utilicen en el logro de la escritura y la lectura en los niños deben propiciar situaciones para que los estudiantes generen necesidad de leer y escribir no solo para aprender a leer y escribir sino por la utilidad y la funcionalidad que tiene los textos orales y escritos en el desarrollo del estudiante en un grupo social.

Los procesos de lectura y escritura deben generar un aprendizaje significativo en el estudiante, movilizándolo su estructura cognitiva como ya se ha descrito en la fundamentación de los proyectos de aprendizaje y vinculándose con todo el desarrollo integral por el matiz transversal que posee la adquisición de lectura y escritura en todas las áreas.

Desde estos aspectos es que se propone el diseño de esta propuesta de proyecto de aprendizaje basado en actividades que permitan el desarrollo de la lectura y escritura.

Jerome Bruner nos habla sobre las ideas pedagógicas en una etapa de revolución cognitiva que se trabaja en los proyectos de aprendizaje.

Berger (2006), recalca en la teoría cognitiva de Jean Piaget, la cual nos indica cuatro fases en las que el hombre se desarrolla: el periodo sensorio motor, periodo pre operacional, periodo operacional concreto y periodo operacional formal, cada una de estas fases presentan unas características y un aprendizaje que responde a las mismas.

A mi parecer Piaget es muy claro al destacar la importancia del aprendizaje constructivista, puesto que el autor nos indica que un aprendizaje significativo y eficaz siempre requiere de una acción en el estudiante, borrando la idea del receptor pasivo sino aquel que logra aprender manipulando la información, rediseñándola y asimilándola en su estructura cognitiva para luego aplicarla en situaciones cotidianas en un esquema de conducta.

Hay una necesidad de que los objetivos de la educación escolar básica evolucionen y por ello es importante implementar estrategias para el desarrollo del niño según la construcción de sus propios saberes logrando ser competente desde la escuela. Para lograrlo hay muchas dificultades: la primera es conceptual, la noción de competencias es imprecisa. La segunda es la debilidad empírica y la tercera es su misión: es función de la escuela desarrollar competencias.

La finalidad de los conocimientos escolares nos debe permitir llevar a cabo proyectos, tomar decisiones y gestionar situaciones complejas con sentido ético en todos los estudiantes. Los conocimientos escolares generalmente tienen funciones distintas a las de preparar para la vida común, sin embargo, su dominio siempre tendrá una utilidad.

La formación escolar tiene una mirada de progreso, no solo individual sino colectivo, en una sociedad. El aprendizaje basado en proyectos, debe dar las bases de los conocimientos más diversos para que cada estudiante tenga la posibilidad de aprender rápidamente lo necesario para afrontar lo que surja a lo largo de su existencia.

Capítulo 4

Propuesta de un proyecto de aprendizaje para el desarrollo de lectura y escritura en primer grado.

4.1 Datos generales

- Proyecto** : “Leyendo, leyendo, disfruto, dramatizo y aprendo”
- Duración** : 5 semanas.
- Producto** : Presentación del teatro
- Intención** : Incentivar en los niños y niñas la lectura de cuentos por placer, desarrollar su creatividad e imaginación a través de sus producciones y ampliar el lenguaje oral a través de la dramatización de cuentos
- Expresar sus emociones, sentimientos de manera oral, gestual y corporal afianzando la confianza en sí mismo y en sus propias posibilidades.

4.2 Competencias - Contenidos

Competencias	Contenidos
<u>COMUNICACIÓN :</u> <u>Competencia 1: Comprende textos orales.</u> 1.1 Escucha activamente <u>diversos</u> tipos de textos orales en distintas situaciones de interacción. 1.2 Recupera y reorganiza información en diversos tipos de textos orales. 1.3 Infiere el significado de los textos orales 1.4 Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales. <u>Competencia 2: Se expresa oralmente</u> 2.1 Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa. 2.2 Expresa con claridad sus ideas. 2.3 Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. 2.4 Reflexiona sobre la forma, contenido y	<u>COMUNICACIÓN :</u> Comprende textos orales. • Lectura e interpretación de cuentos y fábulas. • Lectura de palabras significativas. • Análisis de imágenes: fotos, láminas • Seguir instrucciones. Se expresa oralmente • Expresa: rimas y adivinanzas • Descripción oral y escrita: personajes del cuento • Diálogo libre y grupal. • Exposición breve y sencilla. • Secuencia de imágenes Comprende textos escritos • Estructura del cuento

contexto de sus textos orales. 2.5 Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático. <u>Competencia 3: Comprende textos escritos</u> 3.1 Se apropia del sistema de escritura. 3.2 Recupera información de diversos textos escritos. 3.4 Reorganiza la información de diversos tipos de texto escritos. 3.5 Infiere e interpreta el significado del texto. 3.6 Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto del texto. <u>Competencia 4: Produce textos escritos</u> 4.1 Se apropia del sistema de escritura. 4.2 Planifica la producción de diversos textos escritos. 4.3 Textualiza con claridad sus ideas según las convenciones de la escritura. 4.4 Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos. <u>PERSONAL SOCIAL:</u> <u>Competencia 1: Afirma su identidad. Convive respetándose a sí mismo y a los demás y participa en asuntos públicos para promover el bien común.</u> 1.1 Se valora a sí mismo. 1.2 Autorregula sus emociones y comportamiento.	• Analogías • Absurdos • Antónimos • Cuentos • Canciones Produce textos escritos • Incorporación de nuevas palabras en su vocabulario • Reconocimiento de fonemas. • Escritura de palabras significativas. • Mayúsculas: en nombres propios y al comienzo de un escrito. • Uso del punto al final del escrito • Rimas • Creación de cuentos • Trazo correcto de las letras. • Confección de carteles significativos. <u>PERSONAL SOCIAL:</u> • Sentimientos y emociones: Estados de ánimo • Gustos y preferencias • Expresión corporal: Movimientos y gestos • Trabajo grupal
--	--

4.3 Calendarización

DIA 1	DIA 2	DIA 3	DIA 4	DIA 5
• Video: “Franklin actúa en el teatro”. • Presentación del proyecto. • Escriben el nombre del proyecto en el cuaderno. • Dibuja lo que más le gustó del video. • Juego: “Bailamos al ritmo de la música” Actividad de extensión • Traer un cuento de casa para implementar el sector de cuentos.	• Cuento: “La cría más linda del bosque” • Dialogan sobre el cuento a través de preguntas. • Se explica la estructura del cuento. • En el cuaderno se pega ficha informativa con las palabras claves. • Se entrega una ficha para señalar las partes del cuento.	• Recuerdan el cuento: “La cría más linda del bosque” • Dialogan sobre los personajes del cuento • Por grupos eligen un personaje del cuento y agregan o cambian características o cualidades. • Exponen sus personajes. Actividad complementaria • Escuchan el cuento “Flores” y mencionan las características del personaje.	• Escuchan dos cuentos: “Los tres chanchitos” y “Hansel y Gretel” • Dialogan sobre los cuentos. • Por grupos cambian el final de los cuentos. Actividad complementaria • Juego de memoria con los personajes de los cuentos clásicos.	• Presentación 3 cuentos clásicos. • Dialogan sobre los cuentos. • En el cuaderno cambian el final del cuento de manera individual. Actividad simultánea Juego: “Globo, no te escapes” (expresión corporal) Actividad de extensión Se envía una ficha de registro de cuentos.

DIA 6	DIA 7	DIA 8	DIA 9	DIA 10
Actividad simultánea - Se muestra imágenes de personajes de cuentos clásicos y diferentes escenarios para crear un cuento grupal (toda el aula) teniendo en cuenta su estructura . - Por grupos elaboran las escenas del cuento creado para la biblioteca del aula. Actividad complementaria - Juego: Simón dice...	- Por grupos crean un cuento. - Dibujan y escriben en un papelote en diferentes formatos. - Exponen sus creaciones. Actividad complementaria - Canción: “Había un sapo, sapo, sapo”. - Por grupos cambian personaje de la canción. - Modelan personaje de la canción.	- Juego: “Creo un cuento” - Los niños crean un cuento individualmente. - Escriben su primer borrador. - Pasan a limpio su cuento individual. - Se presenta 3 opciones de cuentos y eligen el que desean dramatizar para su presentación teatral. - Proponen ideas para la adaptación de su cuento. - Juego: “Baile del periódico”	- Eligen el personaje de su cuento que van a dramatizar. - Conversan de las características y cualidades de su personaje. - Describen su personaje a través de un esquema. - Elaboran la máscara de su personaje, para jugar.	- Dibujan su personaje y agregan dos más para crear un cuento individual. - Escriben su primer borrador. Se revisa y corrige. - Resuelve ensalada de palabras (pupiletras) Actividad de relajación

DIA 11	DIA 12	DIA 13	DIA 14	DIA 15
• Pasan a limpio su cuento y le colocan un título. • Por pares comparten sus producciones. • Juego: “Dado de oraciones” con los personajes de su cuento. • Crean oraciones con personajes de cuentos. • Ensayo del teatro	• Observan video de una obra teatral. • Dialogamos acerca del video. • Recuerdan su cuento de adaptado que van a dramatizar y elaboran su escenario. • Ensayo de teatro.	Actividad paralela • Grupo A: Continúan elaborando su escenario. • Grupo B: Resuelven ficha de comprensión diferenciada “La coneja Josefa”. • Ensayo del teatro	• Canción: “El gato garabato” • Extraen palabras que riman de la canción. • Crean rimas. • Elaboran sus disfraces (accesorios). • Ensayo del teatro	Actividad paralela • Grupo A: Continúan elaborando sus disfraces. • Grupo B: Resuelven ficha de comprensión diferenciada “Un burrito” (rima) • Actividad de relajación • Ensayo del teatro

DIA 16	DIA 17	DIA 18	DIA 19	DIA 20
• Video: “¿Monstruo vas a comerme”? • Dialogan sobre el video. • Modelan a su monstruo con plastilina. • Ensayo de teatro. Actividad de extensión • Se envía comunicado para traer su juguete favorito.	• Juego: “El dado de emociones”. • Dialogan sobre el juego. • Recuerdan y escriben una experiencia que les ha pasado (eligiendo una emoción) • Elaboran un títere de la emoción que eligieron. Actividad complementaria • Bailan al ritmo de la música (emociones) • Elaboran un títere de dedo o palillo. • Ensayo de teatro.	• En grupos crean cuentos con sus juguetes favoritos. • Narran sus cuentos creados. • Dibuja y escribe lo que más le gustó de su cuento en el cuaderno. • Ensayo de teatro.	• Por equipos se entregan imágenes de un cuento clásico para ordenarlas en un papelote. • Dialogan y parafrasean el cuento que ordenaron. Actividad Complementaria • Resuelven la ficha: “La cometa de Carmelita” (secuencia del cuento) • Ensayo de teatro.	• Por grupos parafrasean un cuento del registro. • Juego: “Mimos”. • Dialogan sobre el juego. • Actividad de relajación

DIA 21	DIA 22	DIA 23	DIA 24	DIA 25
• Observan una imagen y junto con la profesora crean una historia. • Dialogan sobre la imagen. • Por grupos se entrega una imagen para crear una historia. • Exponen sus producciones. • Parafrasean un cuento de su registro. • Ensayo de teatro.	• Se entrega una imagen para crear una historia. • Colorean su imagen y escriben su primer borrador. • En el cuaderno pegan su imagen y pasan a limpio su historia. • Modelan con plastilina una escena de su historia creada. Actividad complementaria • Juego: La ruleta de entonación • Ensayo del teatro	• Escuchan el cuento: “Patito feo” y la fábula: “El león y el ratón”. • Comparan la estructura del cuento y la fábula. Actividad Complementaria • Juego: “Teléfono malogrado” • Ensayo de teatro.	• Juego: ¿Verdad o mentira? (Absurdos verbales) • Desarrollan ficha diferenciada de absurdos verbales. Actividad paralela • Elaboran la invitación para su teatro. • Ensayo de teatro.	• Juegan: Palabras compuestas. • Resuelven ficha diferenciada • Actividad de relajación • Ensayo del teatro

DIA 26	DIA 27	DIA 28	DIA 29	DIA 30
• Escuchan la fábula: “La liebre y la tortuga” • Dialogan sobre la fábula • Resuelven ficha de Antónimos • Ensayo de teatro.	Actividad simultánea: • Juego: “Busca y encuentra” • Sistematizan en el cuaderno (analogías) • Ensayo de teatro.	• Juego danzando: realizan movimientos según las indicaciones. Actividad de relajación • Dibuja la postura que le gustó realizar durante las actividades. • Ensayo de teatro.	• Extraen y escriben palabras significativas del proyecto. • Resuelve ficha de comprensión de la fábula: “La hormiga y la cigarra” • Resuelven pupiletras con personajes de cuentos. Ensayo de teatro.	• Cierre del proyecto (Dibuja y escribe lo que más les gustó del proyecto) • Ensayo general.

Nombre de la actividad: “Iniciamos nuestro proyecto”			
Intención: Que los niños conozcan el nuevo proyecto y aporten ideas de lo que desean aprender.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
Actividad 1:			
Organización: Todo el grupo	10'	• Observa con atención un video.	• Video • Papelotes • Cuaderno
• Observan el video: “Franklin actúa en el teatro” • Dialogan sobre el video y responden a las siguientes preguntas ¿Qué noticia les da el profesor cuando llega al salón? ¿Qué iba hacer cada animal? ¿Cómo se sintió Franklin cuando le dieron su personaje? ¿Qué hace Franklin cada día? ¿Cómo se sentía Franklin en los ensayos? ¿Qué pasaba cuando alguien lo observaba? ¿Quién ayudaba a los animales cuando alguien se olvidaba de su libreto? ¿Qué pasó un día antes de la presentación teatral? ¿Qué sucedió el día de la presentación? ¿Qué hubieras hecho tú en el lugar de Franklin? ¿de qué creen que tratará el proyecto?	15'	• Emite respuestas precisas y coherentes. • Expresa en forma espontánea sus sentimientos, ideas y emociones.	• Lápiz • Colores • Grabadora • Música • Cuentos • Carnet de lectura • Ficha de lectura
• La profesora registra las ideas, dadas por los niños en un papelote y completa un cuadro respondiendo a ¿Qué haremos?, ¿Qué necesitamos?, ¿Cómo lo haremos?	10'	• Participa activamente en la planificación del proyecto.	
• Los niños aportan ideas para elegir el nombre del proyecto.	15'	• Escribe un texto con sentido de acuerdo a su nivel.	
• En el cuaderno escriben el nombre del proyecto y lo decoran luego dibujan y escriben lo que más les gustó del video.	20'	• Realiza movimientos coordinados siguiendo el ritmo de la música.	
• “Bailan al ritmo de la música”. Consiste en que los niños escuchan y se mueven al ritmo de las diferentes canciones. (música) la máscara, jazz,			

levantando las manos, Sing. Actividad de extensión • Traer un cuento de casa para implementar el sector de cuentos • Se recuerda las normas para el uso de la biblioteca: - Mantengo los libros en orden - Cuido todos los libros - Espero mi turno si mi compañero tiene el libro que quiero leer. • Durante el desarrollo de este proyecto se motivará a los niños a la lectura por placer a través de esta actividad: A cada niño se le entrega un carnet de lectura (oruguita lectora – ratón de biblioteca – búho sabio) según su avance.  Carnet de lectura  Carnet de lectura  Carnet de lectura Durante el día debes elegir un cuento de la biblioteca del aula, luego de leer deberá desarrollar una ficha de lectura.		• Cumple las normas para el uso de la biblioteca. • Muestra interés por la lectura.	
---	--	--	--

Día 2

Nombre de la actividad: "Conocemos la estructura de un cuento"			
Intención: Que los niños identifiquen las partes del cuento: inicio, nudo y desenlace.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y materiales
• Escuchan el cuento: "La cría más linda del bosque" (escrito en un papelote), se realiza una lectura predictiva: ¿Cuál es el título? ¿De qué creen que se tratará? ¿Qué tipo de texto es, por qué? ¿Cuántos párrafos tiene el cuento? • Se les lee el cuento. "La cría más linda del bosque" Una mañana de verano llegó una noticia, el rey león estaba reuniendo a todos los animales con sus crías para elegir a la mejor de todo el bosque; las mamás emocionadas alistaban a sus bebés con sus mejores trajes: la mamá serpiente sacaba brillo a las escamas de su hijito; la ardilla peinaba los pelos de su hijito ardillita poniéndole un lindo lazo rojo; la mamá loro picoteaba entre las plumas de su hijo lorito para que este perfecto; la señora oveja limpiaba la lana de su ovejita. De pronto todos empezaron a pelear por ocupar un lugar especial hasta que apareció la señora tortuga con su hija tortuguita, tan pretenciosa que dejaron a todos boquiabiertos. -No entiendo porque hacen tan largas colas si mi hija es la mejor de todas las crías, ¡Pierden su tiempo! - dijo la señora tortuga, con lo dicho se generó un desorden. Finalmente, los comentarios llegaron a oídos del rey león, como era tan sabio logró calmarlos y permitió que todos desfilarán y dijo: "Hoy será el día de todas las crías", no quiero más peleas pues todas son hermosas y cada una tiene un cuerpo diferente que las hace muy especial.	10' 15' 15'	• Escucha con atención el cuento "La cría más linda del bosque". • Emite respuestas precisas y coherentes. • Identifica las partes del cuento. • Expresa sus ideas de manera espontánea.	• Cuento (papelote) • Colores • Lápiz • Cuaderno • Cartulinas • Ficha informativa • Goma • Tijera

• Dialogan sobre el cuento respondiendo a las siguientes preguntas ¿De qué trata el cuento?, ¿Qué personajes intervienen en el cuento? ¿Dónde se desarrolla el cuento? ¿Porque reunió el rey león a todos los animales? ¿Por qué peleaban los animales?,¿Qué te pareció la decisión del león? ¿Qué hubieras hecho tú en caso del león? ¿Cómo inicia el cuento? ¿Cuál es el problema del cuento? ¿Cómo termina el cuento? ¿? • La profesora explica con ayuda del papelote la estructura del cuento y pregunta ¿En qué parte del cuento aparecen los personajes? Y se les explica que en EL INICIO puedes usar frases conocidas como: “Había una vez...”, o “Hace mucho tiempo...”. luego presentas y describes a los personajes principales, el lugar y el tiempo donde se desarrolla la historia. Luego se pregunta ¿En qué parte del cuento ocurre el problema? y el NUDO O DESARROLLO: Es la parte dónde se desarrolla el problema, es decir lo que le sucede al personaje principal. Es la parte más emocionante del cuento. Pueden aparecer nuevos personajes. ¿Cómo termina el cuento? y el FINAL O DESENLACE: es cuando se da solución al problema. • Sistematizan esta información en el cuaderno. • Se les entrega la ficha con el texto “La cría más linda del bosque” para que los niños sistematicen las partes del cuento con diferentes colores, luego dibujan cada una de ellas en el cuaderno. • Se dialoga con los niños y proponen otras palabras para crear un cuento y se sistematiza en un cartel para el aula. • Reciben una ficha informativa con palabras clave que tendrán en cuenta para crear cuentos.	20' 10'	• Dibuja las partes del cuento. • Lee una ficha informativa.
--	-----------------------	---

Día 3

Nombre de la actividad: “Personajes de cuentos”					
Intención: Que los niños mencionen y escriban características o cualidades de personajes de cuentos.					
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales		
• Recuerdan el cuento: “La cría más linda del bosque” • Dialogan sobre los personajes del cuento y responden a las siguientes preguntas: ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Cómo es la serpiente...ardilla...loro...tortuga...oveja y león? • Los niños aportan ideas de manera oral describiendo a los personajes según sus características y cualidades. Por ejemplo: la ardilla: es pequeña – tiene pelos – patas cortas – animal doméstico, tiene un lazo rojo y es inofensivo. etc. • Luego se forman grupos, eligen un personaje del cuento y agregan o cambian características físicas o cualidades (dibujan al personaje y escriben en un papelote). • Por turnos los grupos exponen a sus personajes con las modificaciones realizadas. Actividad complementaria • Escuchan el cuento “Florenceia” y responden a preguntas de comprensión oral: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quiénes participan en el cuento?, ¿Quién era Florenceia? ¿En qué se diferencia de las demás moscas? ¿Quién era su mejor amigo? ¿Cuál era su sueño?, ¿A qué fiesta quería asistir?, ¿Qué le sucedió en la fiesta?, ¿Por qué? • Escriben las características/cualidades del personaje <table><tr><td>Dibujan y escriben las características o cualidades propias del personaje elegido.</td><td>Dibujan y escriben las características o cualidades que quiere que tenga tu personaje.</td></tr></table>	Dibujan y escriben las características o cualidades propias del personaje elegido.	Dibujan y escriben las características o cualidades que quiere que tenga tu personaje.	5' 10' 10' 20' 15' 20'	• Emite respuestas precisas y coherentes. • Menciona y escribe características o cualidades de los personajes. • Escucha atentamente las exposiciones. • Trabaja con orden y limpieza.	• Cuento • Papelotes • Plumones
Dibujan y escriben las características o cualidades propias del personaje elegido.	Dibujan y escriben las características o cualidades que quiere que tenga tu personaje.				

Día 4

Nombre de la actividad: “Cambiamos el final de un cuento”			
Intención: Que los niños aporten ideas para cambiar el final del cuento.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Escuchan dos cuentos: “Los tres chanchitos” y “La casita de chocolate” - Dialogan sobre los cuentos y se pregunta: ¿Cuál es el título del cuento? ¿Qué personajes aparecen en el cuento? ¿Qué les suceden a los personajes? ¿Cómo termina el cuento? ¿Qué hubiera pasado si el chanchito mayor no abría la puerta a sus hermanitos? - ¿Qué hubiese pasado si Hansel y Gretel no hubieran entrado a la casa de chocolate? - Se conversa con los niños y se les pregunta ¿Les gustaría darle otro final? Los niños dan sus ideas para cambiar el final del cuento. - Por grupos reciben una hoja de borrador para cambiar el final de los cuentos (dentro del grupo se dividen para escribir, dibujar y decorar), la profesora revisa los borradores y luego los pasan a limpio en un papelote. - Se establecen normas antes de exponer sus finales. Actividad complementaria - Juego: “Memoria” (personajes de cuentos clásicos), en la pizarra se colocan las imágenes volteadas en un cuadro de doble entrada, los niños participan voluntariamente mencionando la ubicación de dos tarjetas y así encontrar la pareja del personaje que sea igual.	20' 15' 25' 25'	- Respetar las reglas establecidas para trabajar en equipo. - Proponer ideas para cambiar el final del cuento. - Revisar y corregir según los códigos. - Escuchar atentamente finales de cuentos.	- Hojas - Papelotes - Plumones - Lápiz - Colores - Cuentos

Día 5:

Nombre de la actividad: "Cambio el final de un cuento"			
Intención: Que los niños cambien el final de un cuento de manera individual.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- La profesora les presenta la portada de 3 cuentos clásicos: Caperucita roja, Ricitos de oro y el Patito feo, dialogan sobre el final de cada uno de los cuentos. - Luego cada niño elige el cuento que más le gustó para cambiarle el final y lo escriben en una hoja de borrador, luego la profesora lo revisa y los niños corrigen sus producciones según los códigos. - En su cuaderno pasan a limpio sus escritos y dibujan el final del cuento. Actividad simultánea Juego: "Globo, no te escapes" sentados en círculo, cada niño tendrá un globo, a la indicación de la profesora todos los niños lanzan el globo hacia el centro del círculo, evitando que ningún globo se salga y ellos deben permanecer sentados. - Luego cada uno con su globo se forman en pareja, se colocan frente a frente con los globos en medio de ellos y al ritmo de la música bailan sin dejar caer el globo. (varía la posición del globo) - Conversamos sobre el juego ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó? ¿por qué? ¿Qué dificultad tuvieron? - Dibuja lo que más le gustó del juego con la técnica dactilopintura (previamente se establecen normas). Actividad de extensión - Se envía una ficha de registro de cuentos, todos los viernes y los lunes o viernes compartirán los cuentos que leyeron con sus demás compañeros.	15' 20' 15' 25'	- Observa con atención portadas de cuentos. - Expresa sus ideas sobre el final de los cuentos. - Cambia el final de un cuento. - Organiza sus escritos de manera prolija. - Respetar las reglas establecidas para trabajar en equipo.	- Cuentos - Hojas - Lápiz - Cuaderno - Tarjetas de personajes de cuentos - Cinta - Pizarra - Ficha de registro de cuentos

Nombre de la actividad: “Creamos un cuento en grupo”			
Intención: Que los niños creen un cuento individualmente teniendo en cuenta su estructura.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y materiales
Los niños escogen un cuento de la biblioteca para leer de manera libre en el patio.	20'	Observa y describe imágenes.	- Imágenes - Papelotes - Plumones - Hojas - Colores - Lápiz
Actividad simultánea - Se les presenta imágenes de personajes de cuentos clásicos y diferentes escenarios, dialogan sobre lo que observan: ¿Qué personajes les gustaría que aparezcan?, ¿Cuál sería el personaje principal, ¿Cómo es? ¿Con qué frase podemos empezar? ¿Qué problema se puede presentar? ¿Cómo lo solucionarían?, ¿Cuál sería el título?, y eligen algunas imágenes (personajes y escenarios) para crear su cuento. - Los niños dan sus ideas, y junto con la profesora crean un cuento teniendo en cuenta su estructura (el cuento será tipeado y al día siguiente se pegará en el cuaderno). - Comparten los cuentos creados y sugieren otras ideas para ampliarlo de manera oral.	25' 15' 20'	- Propone ideas para crear un cuento. - Escucha y sigue consignas.	
Actividad complementaria Juego: Simón dice... Consiste en que la profesora da indicaciones como, por ejemplo: “Simón dice que todos hagan como lobo, pato, conejo, ave, serpiente, etc.” y los niños realizan movimientos siguiendo las indicaciones.			

Nombre de la actividad: “Creamos un cuento en grupo”			
Intención: Que los niños creen un cuento grupal teniendo en cuenta su estructura.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Continuamos la actividad anterior: Se forman grupos y se les entrega imágenes para crear un cuento. Los niños se organizan, dibujan y escriben en un papelote en diferentes formatos (previamente se establecen normas). - Sentados en círculo por grupos exponen sus creaciones, cumpliendo las normas establecidas. Actividad complementaria - Canción: “Había un sapo, sapo, sapo” (realizan movimientos según la dinámica) Había un sapo, sapo, sapo, que nadaba en el río, río, río, con su traje verde, verde, verde, que moría de frío, frío, frío. La señora sapa, sapa, sapa que tenía un amigo, amigo, amigo que era profesor...(se repite la canción omitiendo las últimas tres palabras realizando solo el movimiento) - Por grupos adaptan la canción, cambiando el personaje, ejemplo conejo por sapo. Y todos juntos entonamos la canción siguiendo las indicaciones del grupo... así sucesivamente con todos los grupos. - Se le entrega plastilina a cada niño para modelar el personaje de la canción que más le gustó.	20' 15' 20' 10' 10'	- Expresa sus ideas de manera espontánea. - Escucha con atención el cuento. - Aporta ideas para la adaptación de su cuento. - Realiza movimientos según la canción. - Cambia el personaje de la canción.	- Papelotes - Cuentos - Plumones - Grabadora - USB - Plastilina - Cartulinas

Día 8

Nombre de la actividad: "Creo un cuento"			
Intención: Que los niños creen un cuento de manera individual teniendo en cuenta su estructura.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
Actividad simultánea - Juego: "Creo un cuento". Sentados en círculo, un niño lanza el dado y de acuerdo al número que salga, mira en el cartel (personaje – escenario – situación) las frases que debe utilizar para crear el cuento y así sucesivamente con todos los niños. - En el aula la profesora les propone crear un cuento haciendo uso de su imaginación de manera individual (establecen criterios para la creación) utilizando diferentes formatos (ruleta, tríptico y tarjetas). Luego escriben su primer borrador en una hoja donde la profesora revisa y corrige según los códigos, para pasar a limpio su cuento. - Escuchan tres opciones de cuentos (cada salón escoge 3 según su criterio), por votación eligen el que desean dramatizar en su presentación teatral. - Dialogan acerca del cuento elegido, si desean cambiar, quitar o agregar más personajes, escenario...etc, los niños aportan sus ideas y se anotan en un papelote para la adaptación de su cuento. ¿Qué personajes participarán?, ¿De qué tratará tu cuento?, ¿Dónde se desarrolla tu cuento?, ¿Tienen algún problema los personajes de tu cuento?, ¿Cómo resuelven el problema los	20'	Crea un cuento teniendo en cuenta su estructura.	- Hoja de borrador - Cuentos propuestos
	20'	Utiliza conectores de secuencia en sus escritos.	- Papelote - Pizarra - Plumones
	15'	Cambia las características de los personajes.	- Dados de personajes - Periódicos - Grabadora - Cuaderno - Lápiz
	15'	Emite respuestas precisas y claras.	
	25'	Participa activamente del juego respetando las normas establecidas.	

personajes de tu cuento?, ¿Quieres que empiece igual o se cambia la frase del inicio del cuento?, ¿Qué otros personajes quieres que hayan en tu cuento?, ¿Cómo quieres que sea?, ¿Qué quieres que digan?, ¿Con quién?, ¿Qué título te gustaría que lleve?, ¿Te quedas con el mismo título o lo cambiamos?, ¿Qué parte podemos cambiar del cuento? , ¿Quiénes generan el problema?, ¿Quiénes ayudan a solucionarlo? • Juego – “El baile del periódico”: se entrega una hoja de papel periódico a cada pareja, se colocan encima de ésta, al ritmo de la música bailan evitando salirse, cuando la música se detiene, la pareja dobla el periódico y busca otra posición que no les permita salir de la hoja; así sucesivamente hasta que el periódico quede en un cuadrado pequeño. • Conversan acerca del juego: ¿les gusto?, ¿por qué?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué tuvieron que hacer para no salirse de la hoja? • Escribe y dibuja la experiencia del juego.			
--	--	--	--

Día 9

Nombre de la actividad: "Yo quiero ser..."			
Intención: Que los niños elijan y describan el personaje que quieren representar en su cuento			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Se recuerda el cuento a dramatizar (adaptado), los niños eligen el personaje que quieren caracterizar y se anota en un papelote - Conversan sobre las características y cualidades de los personajes que participan en el cuento: ¿Cómo es?, ¿Dónde vive?, ¿Qué le gusta hacer?, ¿Cuál es su vestimenta?, ¿Cómo es su carácter? - La profesora entrega un esquema, donde los niños van a leer, completar y dibujar según su nivel de escritura las características de su personaje.  - Se entrega cartulina a cada niño para elaborar la máscara de su personaje, para posteriormente agruparse de 4 y jugar inventar un cuento, luego lo verbalizan.	20' 15' 15' 15' 10' 15'	- Participa del juego respetando las normas. - Emite respuestas precisas y coherentes. - Crea oraciones con personajes de cuentos. - Organiza sus escritos de manera prolija.	- Ficha del esquema - Cartulinas - Bajalenguas - Plumones - Colores - Lápiz - Cuaderno

Día 10

Nombre de la actividad: "Somos escritores"			
Intención: Que los niños escriban cuentos a partir de su personaje de manera coherente.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- La profesora entrega una tira de papel donde ellos tienen que doblarla en tres partes, en el centro dibujan su personaje que va a dramatizar y a ambos lados dibujan otros personajes para crear un cuento, decorar el borde y lo pegan en su cuaderno. - Escriben su primer borrador. Se revisa y corrige según los códigos de autocorrección. - Resuelven ficha diferenciada: Ensalada de palabras (pupiletras) con los diferentes personajes. Actividad de relajación: previamente se establecen las normas. - Estiramiento del cuerpo:  - Los niños hacen respiración: inspira y expira 3 a 4 veces. - Ruleta de posturas de animales: se gira la ruleta y la postura que salga la realizamos todos por 10 segundos cada una (2 posturas)	15' 25' 15' 25'	- Dibuja personajes para crear un cuento individual. - Crea un cuento individual con coherencia y cohesión. - Participa activamente respetando las normas establecidas. - Escucha y sigue consignas	- Tiras de papel - Plumones - Lápiz - Cuaderno - Colores - Ruleta - Grabadora - USB

Día 11

Nombre de la actividad: "Escuchamos cuentos"			
Intención: Que los niños compartan sus creaciones con sus compañeros.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
Se les entrega a los niños su borrador de sus cuentos para pasar a limpio en su cuaderno y le colocan un título.	15'	Escribe teniendo en cuenta los códigos de corrección.	Hoja de borrador de su cuento.
La profesora los forma por pares para intercambiar sus cuentos donde el niño lee su cuento a su compañero (con el niño que está al costado o al frente de su mesa).	20'	Organiza sus escritos de manera prolija.	- Cuaderno - Lápiz - Grabadora - Micro - Guión de cuento
Actividad simultánea: Juego - "Dado de oraciones" (personajes de su cuento adaptado). Sentados en círculo, el niño lanza el dado y crea una oración con el personaje que les tocó, así sucesivamente con los demás compañeros.	45'	- Escucha con atención a su compañero. - Escucha y sigue consignas.	
- Conversan acerca del juego: ¿Qué hemos jugado?, ¿Qué hicimos con los personajes del dado?, ¿Con qué empieza una oración?, ¿En qué termina una oración? - La profesora explica que para crear una oración deben tener en cuenta las siguientes preguntas: ¿De quién se habla?, ¿Qué hace? y ¿Dónde? - En el cuaderno, eligen y dibujan 3 o 4 personajes de cuentos para crear oraciones con cada uno de ellos.			
Ensayo del teatro			

Día 12

Nombre de la actividad: "Elaboran su escenario"			
Intención: Que los niños dibujen y decoren el escenario para su cuento.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
• Observan video de una obra teatral: "Una aventura musical"	10'	• Observan con atención un video.	• Videos • Pizarra • Cartulinas
• Dialogamos acerca del video a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó?, ¿Por qué?, ¿De qué trata el video?, ¿Qué personajes participan?, ¿Cómo se sentían los personajes?, ¿Cómo es su vestimenta?, ¿Cuál fue el nudo de la obra?, ¿Cuál es el final de la obra?, ¿Cuál es el escenario de la obra? ¿Qué enseñanza nos deja esta obra?,	10' 5'	• Emite respuestas precisas y coherentes. • Escucha y sigue consignas. • Trabaja con orden y limpieza.	• Témperas • Lápiz • Plumones • Grabadora • Micro • Sótano
• La profesora les explica que los cuentos se desarrollan en diferentes escenarios (bosque, ciudad, playa, parque, etc.), recuerdan su cuento que van a dramatizar y se les pregunta ¿Dónde se desarrollan los hechos? y elaboran su escenario.	20' 45'	• Participa activamente de los ensayos cumpliendo las normas establecidas.	
• Se organizan en grupos: A: pintar con témperas B: dibujan C: decoran letras			
• Ensayo de teatro.			

Día 13

Nombre de la actividad: "Comprendo lo que leo..."			
Intención: Que los niños lean y respondan correctamente preguntas del cuento.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
Actividad paralela Grupo A: continúa elaborando su escenario y decoran letras. Grupo B: Resuelven ficha diferenciada de comprensión: "La coneja Josefa" Hace mucho tiempo, vivía en una casita de campo una linda coneja llamada Josefa, ella estaba rodeada de ricas zanahorias que cultivaba. Todas las mañanas cosechaba cuidadosamente las zanahorias para llevarlas a la ciudad y venderlas en una curiosa carreta que ella había conseguido. Luego todas las familias esperaban ansiosa a Josefa y ella no llegaba Y estaban preocupados. De pronto, llego Teresa la abeja para darles una mala noticia, todos preguntaron: ¿Que le sucedido a Josefa? Josefa había caído en un enorme hoyo. Todos corrieron apresurados para ayudar a Josefa y con una larga soguilla lograron sacarla; la llevaron a casa y le curraron sus heridas. Finalmente, Josefa muy agradecida con todos preparó un enorme papel de zanahorias. Ensayo del teatro		- Realiza dibujos para la elaboración de su escenario. - Responde correctamente preguntas de comprensión. - Trabaja dentro del tiempo establecido. - Participa activamente de los ensayos cumpliendo las normas establecidas.	- Témperas - Cartulinas - Pinceles - Esponjas - Ficha de comprensión

Día 14

Nombre de la actividad: "Crean rimas"			
Intención: Que los niños identifiquen el sonido final y crean rimas.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Cantan: "El gato garabato", les presentamos la canción escrita en papelote. Tengo un gato que se llama Garabato Que se duerme adentro de un zapato Y una gata que se llama Catalina Que se duerme en la cocina. - Y otra gata que se llama Teresa Que se duerme debajo de la mesa Y otro gato que se llama Nicanor Que se duerme en el comedor. - Con tantos gatos adentro de mi casa Nos tuvimos que mudar a la terraza Ni siquiera nos quedaba el balcón Porque allí duerme el gatito Filemón Que es otro gato dormilón.	10'	Escuchan con atención la canción.	- Papelotes - Papel klupac - Goma - Tijeras - Cinta masking tape - Cartulinas - Plumones - Témperas - Cuaderno - Lápiz - Colores - Tiras léxicas
Dialogan sobre lo que trata la canción: ¿De qué habla la canción? ¿Cómo está escrita la canción? ¿Qué palabras tienen el mismo sonido final? ¿Qué otras palabras riman con gato... Teresa?	15'	- Emite respuestas precisas y coherentes. - Nombra y encierra palabras que riman en la canción.	
Los niños encierran las palabras que riman en el papelote, en paralelo ellos lo harán de manera individual en su ficha que se les entregará con la letra de la canción (pegada en el cuaderno)	10'	Crea rimas de manera individual.	
Se les presenta tiras léxicas con las siguientes palabras: gato, pato y Renato – limón, corazón, cajón y jabón, los niños dan sus ideas para crear rimas. Ejemplo:	25'		
	25'		

Renato tiene un gato que aruñó a un pato. El jabón con forma de corazón huele a limón y está dentro de un cajón. • En el cuaderno de manera individual crean dos o tres rimas con los personajes del cuento adaptado y subrayan las palabras que riman. • Por grupos elaboran sus disfraces • Ensayo del teatro			
--	--	--	--

Día 15

Nombre de la actividad: “Leo y comprendo”			
Intención: Que los niños lean y respondan correctamente preguntas de la poesía			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
Actividad paralela • Grupo A: Continúan elaborando sus disfraces. • Grupo B: Resuelven ficha de comprensión diferenciada “Un burrito” (poesía) Un burrito Era un burrito aburrido, era un perrito rabón, era un zorrito serrano y era un rosado ratón. Como el burrito estaba aburrido, rebuznó para hacer ruido. como el perrito era rabón, se pegó el rabito con jabón. El zorrito que era serrano se fue a la sierra con su hermano. y el ratoncito rosado	20’ 20’	• Elaboran accesorios de su personaje. • Responde correctamente la ficha de comprensión “Un burrito”	• Cartulinas • Colores • Lápices • Plumones • Témperas • Pinceles • Ficha de comprensión • Ruleta • Pelota • grabadora

comió raviolos y asado. ¡Qué risa! Se reunieron el perrito y el burrito el zorrito y el ratón y se pusieron zapatos todos de color marrón.  Actividad de relajación: previamente se establecen las normas. • Los niños hacen respiración: inspira y expira 3 a 4 veces. • Ruleta de posturas de animales: se gira la ruleta y la postura que salga la realizamos todos por 10 segundos cada una (2 posturas). • En pareja, un niño se acuesta boca abajo y el otro con la pelota en la mano realiza masajes sobre su cuerpo, a la indicación de la profesora realizan el cambio. (se acompaña con música instrumental)	20' 20'	• Escucha y sigue consignas	
---	-----------------------	---	--

Día 16

Nombre de la actividad: "Expreso mis emociones"			
Intención: Que los niños verbalicen las emociones que han vivido en diferentes situaciones.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Observan un video: ¿Monstruo vas a comerme? - Dialogan sobre el video y responden a preguntas ¿Qué hacía la mamá todas las noches? ¿Qué pasaba cuando la mamá salía de la habitación? ¿Qué sentía el niño cuando se quedaba solo?, ¿a quién llamaba? ¿Qué veía el niño debajo su cama? ¿Qué le decía su mamá acerca de los monstruos? ¿Qué decidió hacer el niño? ¿Qué quería el monstruo? ¿Cómo se sintió el niño después de hablar con el monstruo? ¿Qué hizo para ayudarlo? ¿Crees que existen los monstruos? ¿Has sentido miedo alguna vez, cuándo? - En el cuaderno dibujan y escriben una experiencia donde se hayan sentido igual que el personaje de la historia Después comparten su experiencia con sus compañeros. La maestra anota en la pizarra y entre ellos buscan soluciones para superar sus miedos. Ensayo de teatro. Actividad de extensión - Se envía comunicado para traer su juguete favorito.	10' 10' 10' 15' 45'	- Observa con atención un video. - Emite respuestas precisas y coherentes. - Modela con plastilina su monstruo.	- Video - Plastilina - Cartulina o cartón - Plumones - Comunicado - Grabadora - Micro

Nombre de la actividad: "Mis emociones"			
Intención: Que los niños expresen y representen sus emociones a través del juego.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Observan un video: "Las emociones en situaciones" y en paralelo van respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se siente el pingüino? ¿Qué le ocurrió a Nemo y cómo se siente? ¿Qué le ocurrió al elefante? ¿Cómo se sintió Dumbo? ¿Por qué? ¿Qué es una emoción? - La profesora explica que las emociones son estados internos, propias del ser humano y sirven para comunicarnos con los demás. Hay emociones positivas, negativas y todas son válidas y necesarias. No podemos evitarlas pero si aprender a controlarlas, regularlas. Las más comunes son: alegría, ira o cólera, tristeza y miedo. Actividad simultánea - Juego: "El dado de emociones", por turnos un niño lanzará el dado (caritas: alegría, ira o cólera, tristeza y miedo) y verbaliza una experiencia que haya pasado según la carita que le salió, así sucesivamente con los demás compañeros. - Elige una emoción (alegría, ira o cólera, tristeza y miedo) y en el cuaderno escriben y dibujan una experiencia. - Se elige la emoción que más les cuesta controlar y se propone elaborar el "tarro enojado", con la	10' 10' 15' 15' 20' 15'	- Identifica la emoción dentro de una situación. - Emite respuestas precisas y coherentes. - Comunica las emociones que ha vivido. - Elabora un títere de dedo o palillo.	- Video - Música - Grabadora - Dado con imágenes - Cartulina - Plumones - Bajalenguas - Goma - Tijeras - Colores

finalidad, que los niños que se sientan enojados, frustrados por alguna situación que les ocurrió durante el día, la dibuja o escribe y la deposita en el “tarro enojado”. (el tarro se mantendrá en el aula en un lugar visible) Actividad complementaria • Bailan al ritmo de la música (emociones) consiste en escuchar diferentes sonidos (música de asombro, tristeza, miedo, alegría, etc.) y los niños tienen que expresar lo que escuchan a través de sus gestos, posturas y movimientos. • Dialogan sobre la actividad: ¿Cómo se sintieron?, ¿Por qué?, ¿Les gustó?, ¿Qué emoción les costó más representar?, ¿Por qué?, ¿De qué manera pueden representar las emociones? Los niños dan sus ideas, se anotan en la pizarra y por votación eligen la opción (máscaras, títeres de dedo, dibujo) que desean elaborar. • Se le entrega material a cada niño para hacer un títere de dedo o de palillo; de la emoción que más le gustó representar, para luego jugar con sus compañeros. Ensayo de teatro.			
--	--	--	--

Día 18

Nombre de la actividad: “Mi juguete favorito”			
Intención: Que los niños creen historias a partir de sus juguetes favoritos.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Salen al patio, se forman en grupos (depende de cada aula), cada niño por turnos describe su juguete favorito. Así sucesivamente, con los integrantes de su grupo. - Luego la profesora les entrega un papelote y les indica a los grupos que deben crear un cuento con sus juguetes teniendo en cuenta su estructura. - En el aula, cada grupo elige a un integrante y parafrasea su cuento creado. - Dibuja y escribe lo que más le gustó de su cuento en el cuaderno. Ensayo de teatro.	10' 20' 15' 45'	- Participa en actividades respetando normas y pautas. - Aporta ideas en el grupo. - Parafrasea su cuento creado en grupo. - Dibuja y escribe lo que más le gustó de su cuento.	- Juguetes - Papelotes - Plumones - Cuaderno - Lápiz - Colores - Grabadora - Micro

Día 19

Nombre de la actividad: “Ordena un cuento”			
Intención: Que los niños ordenen la secuencia de un cuento.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Se forman grupos y entregamos un sobre con imágenes de cuentos clásicos (4 o 5 escenas): Ricitos de oro, Caperucita, los 3 chanchitos y El patito feo, y a la indicación de la profesora ordenan la secuencia del cuento que les tocó y las pegan en un papelote. - La profesora pega en la pizarra los papelotes y un niño de cada grupo en forma voluntaria	10' 15' 15'	- Trabaja en grupo siguiendo las indicaciones. - Ordena la secuencia de un cuento. - Expone con claridad la secuencia del	- Cuentos - Papelotes - Goma - Cinta masking tape - Cuaderno - Ficha - Lápiz - Colores

narra la secuencia del cuento que le tocó. Actividad Complementaria - Se entrega una ficha, leen y ordenan la secuencia del cuento: “La cometa de Carmen” Un día Carmen había recibido una cometa morada y verde, el día de su cumpleaños. Esa misma tarde fue al parque con su papá a probar su cometa pero estaba haciendo mucho viento. De repente la cometa se enredó en lo más alto de un árbol y Carmen no podía bajarla. Entonces su papá la ayudó. Al final ellos regresaron muy contentos a su casa. - Trabajo diferenciado: Grupo A: Recorta y ordena la secuencia del cuento. Grupo B: Lee y dibuja la secuencia del cuento. Ensayo de teatro.	45'	cuento. Trabaja dentro del tiempo establecido.	Tijera
---	------------	---	--

Día 20

Nombre de la actividad: "Parafraseamos cuentos"			
Intención: Que los niños parafraseen cuentos de manera espontánea incentivándolos a la lectura por placer.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
Actividad simultánea - La profesora pide a un niño voluntario parafrasear uno de los cuentos que leyó en casa (registro de cuentos). Luego eligen el cuento que más les gusto de su compañero y completan una ficha de lectura. - Juego: "Mimos". Se forman grupos de 5 integrantes, la profesora les muestra una tarjeta que contiene un personaje de cuentos conocidos o acciones y el grupo tiene que expresar solo con gestos, delante de sus compañeros y ellos tendrán que adivinar. - Dialogan sobre el juego respondiendo las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Por qué? Actividad de relajación: previamente se establecen las normas. - Los niños hacen respiración: inspira y expira 3 a 4 veces. - Ruleta de posturas de animales: se gira la ruleta y la postura que salga la realizamos todos por 10 segundos cada una (2 posturas). - En pareja, un niño se acuesta boca abajo y el otro con la pelota en la mano realiza masajes sobre su cuerpo, a la indicación de la profesora realizan el cambio. (se acompaña con música instrumental)	30' 20' 15' 15'	- Expresa sus ideas y sentimientos. - Completa una ficha según lo escuchado. - Participa activamente del juego siguiendo consignas. - Expresa a través de gestos lo que quiere comunicar.	- Registro de cuentos. - Ficha de lectura - Colores - Lápiz - Tarjetas de personajes - Ruleta - Música instrumental



Día 21

Nombre de la actividad: “Creamos historias”			
Intención: Que los niños observen una imagen y creen una historia en grupo.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Se presenta una imagen, los niños observan y dialogan sobre la imagen a través de preguntas ¿Quiénes aparecen en la imagen? ¿En qué lugar están? ¿Qué están haciendo? ¿Podemos colocarles un nombre a las personas de la imagen? ¿Cómo se sienten? ¿Por qué? Se anotan las ideas en la pizarra luego con ayuda de los niños ordenamos las ideas y creamos una historia, los niños proponen títulos para la historia creada grupalmente y se elige uno por medio de votación. - La profesora forma grupos y les entrega una imagen para crear una historia. - Exponen sus producciones. Actividad complementaria - Dialogan sobre los cuentos leídos en casa (registro de cuentos), se juntan en parejas y comparten uno de ellos (lo parafrasean) Ensayo de teatro.	15' 20' 10' 45'	- Observa y describe una imagen. - Aporta ideas para crear una historia. - Escribe una historia con sentido usando conectores. - Escucha atentamente a sus compañeros. - Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	- Imágenes - Papelote - Plumones - Lápiz - Goma - Cinta - Grabadora - Micro - Registro de cuentos

Día 22

Nombre de la actividad: “Redactan historias”			
Intención: Que los niños individualmente redacten una historia a partir de una imagen.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Cada niño recibe una imagen, la colorea y la pega en su cuaderno para crear una historia, luego se le entrega una hoja para que realice el primer borrador teniendo en cuenta el uso de conectores. La profesora revisa sus escritos según los códigos de autocorrección después le entrega a cada uno para pasarlo a limpio. - Modelan con plastilina una escena de su historia creada. Actividad complementaria - Juego: La ruleta de entonación, consiste en leer un párrafo de un cuento de 3 reglones, de distintas maneras (como si estuviéramos: llorando, asustado, riendo, enojado, susurrando, triste) se forman grupos de 5 o 6 integrantes, uno de ellos gira la ruleta y realizan la entonación que les tocó: Había una vez un niño llamado Roy que encontró una pequeña rama en el camino y le puso como nombre Palito.(escrito en un papelote) Ensayo del teatro.	20' 10' 15' 45'	- Crea y escribe una historia a partir de una imagen de forma coherente. - Participa activamente en el juego de la ruleta. - Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	- Imagen - Cuaderno - Lápiz - Colores - Plastilina - Cartulinas - Ruleta - Papelote - Plumones

Día 23

Nombre de la actividad: “ El cuento y la fábula ”					
Intención: Que los niños aprendan a diferenciar la estructura de un cuento y una fábula.					
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales		
Escuchan el cuento: “Patito feo” con ayuda de imágenes y la fábula El león y el ratón Dormía tranquilamente un león, cuando un ratón empezó a jugar encima de su cuerpo. Despertó el león y rápidamente atrapó al ratón; y a punto de ser devorado, le pidió éste que le perdonara, prometiéndole pagarle cumplidamente llegado el momento oportuno. El león echó a reír y lo dejó marchar. Pocos días después unos cazadores apresaron al rey de la selva y le ataron con una cuerda a un frondoso árbol. Pasó por ahí el ratoncillo, quien al oír los lamentos del león, corrió al lugar y royó la cuerda, dejándolo libre. -- Días atrás -- le dijo --, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti en agradecimiento. Ahora es bueno que sepas que los pequeños ratones somos agradecidos y cumplidos. Nunca desprecies las promesas de los pequeños honestos. Cuando llegue el momento las cumplirán. - Dialogan sobre lo escuchado: ¿En qué se parecen las dos historias? ¿En qué se diferencian? Los niños dan sus ideas y se anotan en la pizarra para hacer un cuadro comparativo entre cuento y fábula con la finalidad que los niños diferencien. <table><tr><th>SEMEJANZAS</th></tr><tr><td> - Son textos narrativos. - Son textos breves y sencillos. - Tienen título. - Tiene inicio, nudo y desenlace. </td></tr></table>	SEMEJANZAS	- Son textos narrativos. - Son textos breves y sencillos. - Tienen título. - Tiene inicio, nudo y desenlace.	10’ 15’ 15’ 45’	• Escucha con atención el cuento y la fábula. • Responde a las interrogantes planteadas. • Compara la estructura entre el cuento y la fábula. • Escucha y sigue las indicaciones del juego. • Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	• Cuento • Fábula • Papelote • Plumones • Grabadora • Micro
SEMEJANZAS					
- Son textos narrativos. - Son textos breves y sencillos. - Tienen título. - Tiene inicio, nudo y desenlace.					

DIFERENCIAS	
Cuento	Fábula
- Los personajes pueden ser personas, animales, hadas... etc. (todo tipo de personajes) - Es una narración de hechos imaginarios o reales.	- Los personajes son siempre animales que presentan características humanas. - Es una narración breve que deja una enseñanza o moraleja.

Actividad Complementaria

- Juego: **"Teléfono malogrado"** con frases del cuento y fábula que escucharon, la docente dice una frase en la oreja del primer niño, éste continúa diciéndole al compañero que esté al costado así sucesivamente hasta llegar al último quien verbalizará lo que se le dijo; la docente verifica que esté correcto.
- **Ensayo de teatro.**

Nombre de la actividad: "Juegan a los absurdos"			
Intención: Que los niños identifiquen absurdos verbales dentro de un listado de oraciones.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Juego: "Verdad o mentira" Entregan a cada grupo tiras léxicas de oraciones y enunciados absurdos. Por ejemplo: - El caracol anda muy deprisa. - Vivimos en el planeta Marte. - Antes del viernes es domingo. - La vaca es un animal marino. - El cocodrilo es un reptil. - A Pinocho le crece la nariz cuando dice mentiras. - Los animales son seres vivos. - El caballo tiene cuatro patas. - Dialogan acerca de lo que le tocó a cada grupo y se pregunta: ¿La oración que les tocó tiene sentido, es coherente? ¿Por qué? ¿Qué pueden decir de esa oración? - Después de haber analizado por grupo las oraciones, se pegan en la pizarra las tiras léxicas y junto con ellos separamos los enunciados absurdos de las oraciones. - La profesora propone a los niños cambiar los enunciados absurdos en correctas y viceversa. Ejemplo: La goma se utiliza para escribir, lo correcto sería: La goma se utiliza para pegar. - En el cuaderno trabajan una ficha diferenciada de absurdos verbales. Grupo A: Encierra los absurdos en el enunciado y debajo lo escribe de manera correcta.	10' 10' 10'	- Menciona absurdos verbales. - Emitte respuestas precisas y coherentes. - Resuelve ficha diferenciada de absurdos. - Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	- Tiras léxicas - Colores - Plumones - Lápiz - Plumones - Ficha diferenciada - Grabadora - Micro - Hojas de colores - Cartulinas - Cuaderno - Goma

[illegible]

Actividad de relajación: previamente se establecen las normas. • Los niños hacen respiración: inspira y expira 3 a 4 veces. • Ruleta de posturas de animales: se gira la ruleta y la postura que salga la realizamos todos por 10 segundos cada una (2 posturas). • En pareja, un niño se acuesta boca abajo y el otro con la pelota en la mano realiza masajes sobre su cuerpo, a la indicación de la profesora realizan el cambio. (se acompaña con música instrumental) • Ensayo del teatro		• Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.
	45'	



Día 26

Nombre de la actividad: "Buscan antónimos"			
Intención: Que los niños identifiquen antónimos.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
Escuchan la fábula: "La liebre y la tortuga" En el mundo de los animales vivía una liebre muy orgullosa y vanidosa, que no cesaba de pregonar que ella era la más veloz y se burlaba de ello ante la lentitud de la tortuga. - ¡Eh, tortuga, no corras tanto que nunca vas a llegar a tu meta! Decía la liebre riéndose de la tortuga.	10'	Escuchan con atención la fábula "La liebre y la tortuga".	- Fabula - Tiras léxicas - Ficha - Lápices - Grabadora - Micro

Un día, a la tortuga se le ocurrió hacerle una inusual apuesta a la liebre:	15'		
- Estoy segura de poder ganarte una carrera. - ¿A mí? Preguntó asombrada la liebre.			
- Sí, sí, a ti, dijo la tortuga. Pongamos nuestras apuestas y veamos quién gana la carrera.	10'	• Emite repuestas precisas y coherentes.	
La liebre, muy engreída, aceptó la apuesta.	10'	• Resuelve ficha diferenciada de antónimos.	
Así que todos los animales se reunieron para presenciar la carrera. El búho señaló los puntos de partida y de llegada, y sin más preámbulos comenzó la carrera en medio de la incredulidad de los asistentes.	45'	• Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	
Astuta y muy confiada en si misma, la liebre dejó coger ventaja a la tortuga y se quedó haciendo burla de ella. Luego, empezó a correr velozmente y sobrepasó a la tortuga que caminaba despacio, pero sin parar. Sólo se detuvo a mitad del camino ante un prado verde y frondoso, donde se dispuso a descansar antes de concluir la carrera. Allí se quedó dormida, mientras la tortuga siguió caminando, paso tras paso, lentamente, pero sin detenerse.			
Cuando la liebre se despertó, vio con pavor que la tortuga se encontraba a una corta distancia de la meta. En un sobresalto, salió corriendo con todas sus fuerzas, pero ya era muy tarde: ¡la tortuga había alcanzado la meta y ganado la carrera!			
Ese día la liebre aprendió, en medio de una gran humillación, que no hay que burlarse jamás de los demás. También aprendió que el exceso de confianza es un obstáculo para alcanzar nuestros objetivos. Y que nadie, absolutamente nadie, es mejor que nadie.			

Esta fábula enseña a los niños que no hay que burlarse jamás de los demás y que el exceso de confianza puede ser un obstáculo para alcanzar nuestros objetivos. • Dialogan sobre la fábula y responden las siguientes preguntas: ¿Cuál es el título de la fábula? ¿Qué personajes aparecen en la fábula?, ¿Qué le propuso la tortuga a la liebre?, ¿Cómo reaccionó la liebre al oír la propuesta de la tortuga?, ¿Por qué?, ¿Qué hizo la liebre durante la carrera?, ¿Qué sucedió con la tortuga?, ¿Cómo crees que se sintió la liebre al perder la carrera?, ¿Por qué?, ¿Cuál es el mensaje que nos deja esta fábula?, ¿Qué diferencia hay entre la tortuga y la liebre?, ¿Cómo era la liebre? ¿Cómo era la tortuga? ¿se anotan las respuestas en la pizarra. • La profesora muestra tiras léxicas de palabras extraídas de la fábula, donde ellos tienen que leer y encontrar la relación formando su opuesto y se les explica que las palabras opuestas se llaman antónimos. • Resuelven ficha de Antónimos Ensayo de teatro.			
---	--	--	--

Nombre de la actividad: “Busca y encuentra”			
Intención: Que los niños identifiquen la relación que hay entre las palabras y formen analogías.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
- Juego: “Busca y encuentra...” salimos al patio, se les entrega a cada niño diferentes imágenes (personajes, accesorios, alimentos y hábitat), a la indicación de la profesora los niños se desplazan por el patio y cuando escuchan el silbato los niños buscan a su pareja. Luego verbalizan lo que les tocó y dialogan sobre la relación que hay entre sus imágenes, y se pregunta ¿cómo encontraste a tu pareja? ¿Por qué? - Posteriormente la profesora indica que formen grupos de cuatro los cuáles deben tener la misma relación entre los dos pares de imágenes, y verbalizan la relación que existe. Por ejemplo: - Conejo - zanahoria / tortuga - lechuga. - caperucita - canasta / capitán América - escudo. - En el salón cada grupo (4) pega en la pizarra sus imágenes, se revisa junto con ellos la relación que hay entre ellas y les explica que al leer la analogía se dice de la siguiente manera: Conejo es a zanahoria como tortuga es a lechuga. caperucita es a canasta como capitán América es a escudo y se puede representar con los dos puntos que significa “es a” y los cuatro puntos significa “como”. - Los niños mencionan otros ejemplos de analogías. - Sistematizan en el cuaderno dibujando una analogía. Ensayo de teatro	20’ 15’ 10’ 45’	- Participa del juego siguiendo consignas. - Asocia imágenes formando una analogía. - Verbaliza analogías. - Dibuja o escribe una analogía. - Trabajan con orden y limpieza. - Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	- Imágenes - Pizarra - Plumón - Cuaderno - Lápiz - Colores - Cinta Masking tape

Día 28

Nombre de la actividad: "Dramatizo una canción"			
Intención: Que los niños se realicen movimientos según la canción.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
• Juego danzando: cantamos la canción del cazador, y el niño tendrá que ir improvisando y dramatizando las acciones del cazador. El cazador Soy un cazador No tengo miedo al león Mira cuántas flores No le temeré... Le buscaré... ¡Oh un árbol! ¡Qué alto! No puedo pasar sobre él No puedo pasar bajo él No puedo rodearlo ¿Qué puedo hacer? TREPARÉ Soy un cazador..... ¡Oh un río! ¡Que largo! No puedo pasar sobre él no puedo pasar bajo él no puedo rodearlo ¿Qué puedo hacer? NADARÉ (los niños pueden ir avanzando la solución de lo que puede hacer el cazador) - Soy un cazador..... ¡Oh unas zarzas!	20'	• Participa de la canción dramatizando acciones. • Escucha y sigue consignas.	• Canción • Lápiz • Colores • Ruleta • Grabadora • Micro • Cuaderno

No puedo pasar sobre ellas no puedo pasar bajo ellas no puedo rodearlas ¿Qué puedo hacer? (Vamos mencionando varios elementos hasta que se encuentra con una cueva) ¡Oh una cueva! ¡Qué oscuro está! Entremos. ¿Qué tocamos? Es blandito. Es peludo ¡EL LEÓN! ¡HUYAMOS! Paso otra vez sobre las zarzas, por el río, trepo el árbol, la montaña... y Vuelvo a mi casa y me acuesto. Actividad de relajación: previamente se establecen las normas. • Los niños hacen respiración: inspira y expira 3 a 4 veces. • Ruleta de posturas de animales: se gira la ruleta y la postura que salga la realizamos todos por 10 segundos cada una (2 posturas). • En pareja, un niño se acuesta boca abajo y el otro con la pelota en la mano realiza masajes sobre su cuerpo, a la indicación de la profesora realizan el cambio. (se acompaña con música instrumental) • Dibujan en el cuaderno la postura que más les gustó realizar durante las actividades de relajación. • Ensayo del teatro	15' 10' 45'	• Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	
---	----------------------------------	---	--



Día 29

Nombre de la actividad: “¿Qué aprendimos?”			
Intención: Que los niños expresen sus ideas de lo que más les gustó del proyecto.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
• Extraemos palabras significativas del proyecto y las copian en el cuaderno. • Resuelven una ficha (fábula) de comprensión escrita: “La hormiga y la cigarra” • Desarrollan una ficha de un pupiletras con personajes de cuentos. • Ensayo de teatro	15’ 20’ 10’ 45’	• Escriben palabras significativas. • Resuelve correctamente una ficha de comprensión. • Trabajan con orden y limpieza. • Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	• Pizarra • Lápices • Ficha de comprensión • Plumones • Cuaderno

Día 30

Nombre de la actividad: “Todo listo para la presentación”			
Intención: Que los niños expresen sus emociones y sentimientos al momento de actuar.			
Desarrollo	Tiempo	Indicadores	Recursos y Materiales
• Recordamos las actividades realizadas durante el proyecto, dibuja y escribe lo que más les gustó. • “Baile con cintas”. Se les entrega a cada niño una cinta satinada, y bailan libremente al ritmo de la música haciendo diferentes movimientos con la cinta. Luego la profesora da indicaciones (organiza al grupo) y los niños en paralelo tienen que seguir los movimientos. • Dibujan lo que más les gusto del baile, utilizando la técnica de la tiza mojada. • Ensayo general.	20’ 15’ 10’ 45’	• Escribe y organiza sus ideas de manera prolija. • Expresa sus emociones y sentimientos a través del baile. • Participa en el ensayo de su cuento cumpliendo las normas establecidas.	• Parlantes • Música • Grabadora • Computadora • Tiza de colores • Agua • Cartulina negra

Conclusiones

Primera. El aprendizaje basado en proyectos de aprendizaje nos permite promover los aprendizajes significativos en nuestros estudiantes. Los Proyectos de Aprendizaje como herramienta de enseñanza que parte de los intereses de los estudiantes y se desarrolla competencias y habilidades en sentido holístico nos permite el desarrollo de habilidades de lecto escritura en los primeros años de estudio. En tal sentido, la programación siempre debe proponer actividades para atender a las necesidades y a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Segunda. Los proyectos de aprendizaje como herramienta en el desarrollo de la lectura y escritura inmersa en la construcción de saberes a partir de un actuar competente es decir con una acción real frente a una situación problemática, generando la necesidad de la lectura y la escritura, acción que demanda un pensamiento complejo que se logra en los proyectos movilizando los recursos internos y externos de los estudiantes con una intencionalidad y utilidad.

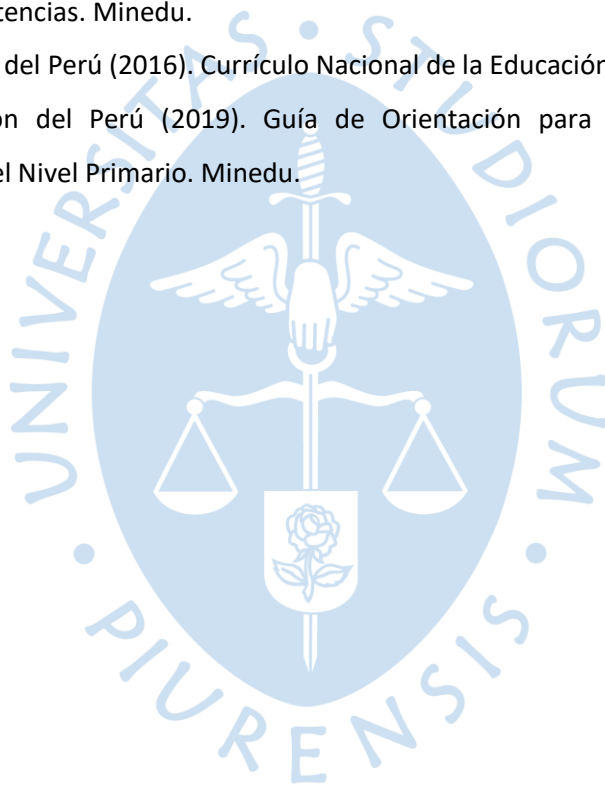
Tercera. El docente guía con una intervención eficaz esta asimilación a la estructura cognitiva de cada uno de sus estudiantes. Los esquemas de actuación de los estudiantes mediante los proyectos de aprendizaje siempre tendrán significatividad y funcionalidad.





Lista de referencias

- Berger, K. (2006). Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia. Editorial Medica Panamericana.
- Cantero, M., Delgado, B., Gión, S., González, C., Martínez, A., Navarro, I., Pérez, N., y Valero, J. (s.f.). Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez. Editorial Club Universitario.
- Fontalvo, L., y Rua, P. (2017). Didáctica de la lectura y la escritura en el primer ciclo de Educación Básica de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria La Candelaria del Municipio De Ponedera [tesis de Maestría, Universidad Santo Tomás de Barranquilla]. Repositorio Institucional. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9551/R%C3%BAaPatricia2017.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Ministerio de Educación del Perú (2013). Rutas del aprendizaje. Los Proyectos de Aprendizaje para el logro de Competencias. Minedu.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Minedu.
- Ministerio de Educación del Perú (2019). Guía de Orientación para desarrollar Proyectos de Aprendizaje en el Nivel Primario. Minedu.





Anexos





Anexo 1

Constancias de capacitación

CONSTANCIA DE PARTICIPACIÓN

Otorgado a:

SOFÍA BARRANZUELA ARAUJO

Por su participación en el taller Seminario web - Ruta de la Resolución de Problemas con MPT para 1º y 2º grado, organizado por Instituto APOYO como parte del Plan de Formación Docente del programa Matemáticas Para Todos implementado en el colegio COLEGIO PROYECTO, realizado el día 4 de Setiembre de 2020, con una duración de 1.5 horas.

Lima, setiembre de 2020


Mayte Morales
 Directora General de
 Instituto APOYO


Gustavo Alvarado
 Gerente de Proyectos y Comercialización
 de Instituto APOYO



CONSTANCIA DE PARTICIPACIÓN

Otorgado a:

SOFÍA BARRANZUELA ARAUJO

Por su participación en el taller Taller 1º grado primaria - Evaluación formativa: herramientas adaptadas al nuevo contexto de educación a distancia, organizado por Instituto APOYO como parte del Plan de Formación Docente del programa Matemáticas Para Todos implementado en el colegio COLEGIO PROYECTO, realizado el día 31 de Agosto de 2020, con una duración de 1.5 horas.

Lima, setiembre de 2020


Mayte Morales
Directora General de
Instituto APOYO


Gustavo Alvarado
Gerente de Proyectos y Comercialización
de Instituto APOYO



CONSTANCIA DE PARTICIPACIÓN

Otorgado a:

SOFÍA BARRANZUELA ARAUJO

Por su participación en el taller TALLER INTERACTIVO: MATEMÁTICAS PARA TODOS - 1º Y 2º PRIMARIA, organizado por Instituto APOYO como parte del Plan de Formación Docente del programa Matemáticas Para Todos implementado en el colegio COLEGIO PROYECTO, realizado el día 22 de Junio de 2020, con una duración de 1.5 horas.

Lima, julio de 2020


Mayte Morales
Directora General de
Instituto APOYO


Gustavo Alvarado
Gerente de Proyectos y Comercialización
de Instituto APOYO



Anexo 2
Certificados



R. D. N.º 3738-09

EMPRESA DE SERVICIOS EDUCATIVOS
"PROYECTO" S.A.C.

CERTIFICADO DE TRABAJO

Empresa de Servicios Educativos "Proyecto" S.A.C., con R.U.C. N° 20356571003, domiciliada en Calle Los Tallanes N°180, Mz. O Lt. 07, Urb. El Chipe – Piura, dedicada a la prestación de servicios educativos, debidamente representada por su Gerente, Sr. RICARDO JESÚS PARDO FIGUEROA IMAÑA, identificado con D.N.I. N° 02617864,

CERTIFICA:

Que, la Sra. BARRANZUELA ARAUJO SOFÍA, identificada con D.N.I. N° 47659804, labora para mi representada, desempeñándose como **Profesora Tutora de primer grado de primaria**, desde el 01 de marzo de 2017 a la fecha.

Asimismo, la Empresa hace constar que la trabajadora en mención cumple a cabalidad y diligencia las funciones que se le encargan, demostrando en todo momento capacidad y honestidad en la prestación de sus servicios.

Este documento se emite cumplimiento de lo dispuesto en la 3ra. D.C.T.D. y F. del D.S. N° 001-96-TR, Reglamento de la Ley de Fomento del Empleo, y para los fines que la interesada crea conveniente.

Piura, 25 de enero de 2021.


Ricardo Jesús Pardo Figueroa Imaña
 Gerente

Los Tallanes N° 175 Urb. San Eduardo - Piura. 520000.
 Los Tallanes N° 160 Urb. San Eduardo - Piura. 947632481
 Los Tallanes N° 180, Mz. O Lt. 07, Urb. El Chipe - Piura.



Certificado

Otorgado a :

Barranzuela Araujo, Sofia

Por su participación en el **SEMINARIO MÉTODO GLENN DOMAN** (Como enseñar a leer a niños a partir de 3 años) desarrollado de manera virtual en el mes de Abril, con un total de 200 horas pedagógicas.



LIC. MARCO SALAS YATO
PRESIDENTE

Lima, Abril del 2020



Certificado

Otorgado a :

Barranzuela Araujo, Sofia

Por su participación en el **SEMINARIO MÉTODO DE LECTURA GLOBAL PARA NIÑOS CON TEA, TDAH Y SÍNDROME DE DOWN** desarrollado de manera virtual en el mes de Mayo, con un total de 200 horas pedagógicas.



Lima, Mayo del 2020

LIC. MARCO SALAS YATO
PRESIDENTE

