

LEER Y ESCRIBIR

CON JUEGOS Y CANCIONES



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno
Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación
María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete
Manuel Vidal

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa
María Lucía Feced Abal

Subsecretario de Carrera Docente
Oscar Mauricio Ghillione

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad
Santiago Andrés

Subsecretario de Gestión Económico Financiera y Administración de Recursos
Sebastián Tomaghelli

Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje a lo Largo de la Vida
Eugenia Cortona

Directora Ejecutiva de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa
Carolina Ruggero

Director General de Planeamiento Educativo
Javier Simón

Director General de Educación de Gestión Estatal
Fabián Capponi

Directora General de Educación de Gestión Privada
María Constanza Ortiz

Directora de Educación Primaria
Nancy Sorfo

Gerenta Operativa de Currículum
Mariana Rodríguez

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)**Gerencia Operativa de Curículum (GOC)**

Mariana Rodríguez

Asesora Técnica Pedagógica: Carola Martínez.

Coordinación didáctica y de especialistas: Jimena Dib y Eugenia Heredia.

Especialistas de Prácticas del Lenguaje: Eugenia Heredia, Flavia Caldani, Diana Grunfeld, Claudia Petrone, Adriana Kellmer y Diego Chichizola.

Dirección General de Educación de Gestión Estatal (DGEGE)**Dirección de Educación Primaria (DEP)**

Nancy Sorfo

Agradecemos la colaboración para la ideación, consecución y revisión de este documento a la Dirección de Educación Primaria, a Gabriela Russell, a los/as Supervisores/as Escolares de Nivel Primario, a los equipos técnicos de la DGEGE y a las escuelas públicas de la jurisdicción.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo

Coordinación editorial: Marcos Alfonzo

Asistencia editorial: Leticia Lobato

Edición y corrección: Brenda Rubinstein

Diseño de maqueta y diagramación: Marcela Jiménez

Imágenes: FreePik

ISBN 978-987-549-949-2

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.

Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Curículum / 2021. Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2021 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

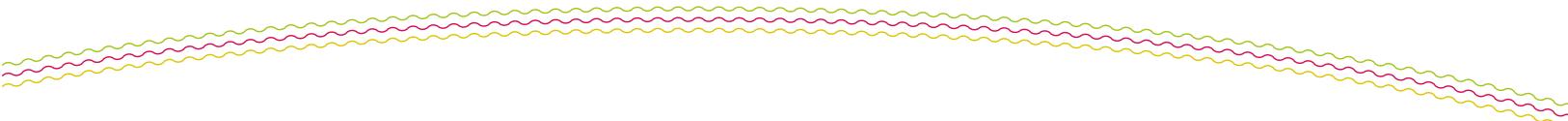
Ler y escribir con juegos y canciones/1a edición para el alumno - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2021.

72 p.; 28 x 22 cm.

ISBN 978-987-549-949-2

1. Educación Primaria. 2. Lectura. 3. Escritura. I. Título.

CDD 372.62



Introducción

Queridas familias:

Hace ya más de un año la pandemia modificó aspectos sustanciales de nuestra vida y particularmente afectó la escolaridad de nuestros/as niños/as. Así, durante el 2020, la educación se trasladó a los hogares, en alianza con las familias. Maestras y maestros continuaron generando propuestas para que los/as alumnos/as siguieran aprendiendo, en un escenario educativo desconocido y no elegido. A pesar de todos los esfuerzos, los aprendizajes logrados no fueron los mismos y la falta de presencialidad obstaculizó la construcción de los conocimientos que se esperaban para el año. Sobre todo, los procesos de alfabetización inicial se vieron muy relegados en tiempos de aislamiento.

Este año nos vuelve a encontrar en las aulas en forma presencial, aunque aún no podemos hacerlo como antes. Pero los/as chicos/as pueden y quieren seguir aprendiendo y las familias desean continuar fortaleciendo esta alianza para ayudarlos/as en la adquisición de la lectura y la escritura.

Por eso, desde el Ministerio de Educación hemos generado esta propuesta de actividades, pensada para que trabajemos juntos/as con la absoluta certeza de que somos capaces de recuperar los aprendizajes no logrados el año pasado, si sumamos los esfuerzos. Cada casa, cada familia, tiene su modo de acompañar a sus hijos/as en sus tareas escolares, pero todas tienen derecho a participar en su proceso de aprendizaje.

Este material que llevarán los niños y las niñas a su hogar no pretende reemplazar sino complementar las actividades desarrolladas por los/as docentes en las aulas. Y esperamos que se convierta en una invitación a construir juntos/as un diálogo colaborativo. En este sentido, les pedimos que no duden en comunicarse con los/as docentes para compartir información sobre su hijo/a: si puede realizar las actividades autónomamente, si presenta algún grado de dificultad.

La tarea primordial que pedimos a las familias es que estén disponibles, un rato cada día, para acompañar a los chicos y las chicas en la realización de algunas de estas actividades. Y que lo hagan con una palabra de aliento, que siempre los/as motiven. Los/as hermanos/as mayores pueden ser actores clave, ya que también tienen la posibilidad de sostener el camino y apoyar en las actividades a los/as más pequeños/as. Les pedimos que se dispongan a jugar con ellos/as, que se animen a la aventura de aprender a leer y escribir. Es necesario permitirles que prueben, que ensayen, que se equivoquen, que arriesguen respuestas, que

jueguen con letras y con sonidos, que disfruten juntos/as de un cuento y que se animen a inventar, a crear y a imaginar.

Pero, sobre todo, es importante comprender que el proceso de aprendizaje necesita tiempo, que se va construyendo a través de pequeños logros, que requiere paciencia y confianza. El entusiasmo y la alegría de aprender representan un momento que vale la pena compartirlo con nuestros niños y niñas.

Dirección General de Educación de Gestión Estatal
Dirección de Educación Primaria

Organización del material

Este material incluye canciones y juegos. En primer lugar, es necesario dedicar un tiempo a aprender las canciones de memoria y a familiarizarse con las reglas de los juegos para abordar, luego, las propuestas de trabajo, que están organizadas en diferentes recorridos que incluyen una diversidad de fichas de trabajo,

Fichas para aprender a leer y escribir con canciones:

Juguemos en el bosque

A mi burro

Fichas para aprender a leer y escribir con juegos y recortables:



Orientaciones para docentes

Estas fichas cuentan con un material de orientaciones para las y los docentes en el que se explicita cómo está pensada la propuesta de trabajo y se ofrecen aclaraciones y sugerencias de intervenciones para cada ficha. En el mismo espacio se encuentran materiales complementarios y bibliografía.



bit.ly/360P7X7

Orientaciones para quienes acompañan a las niñas y a los niños

Estas fichas cuentan con un material de orientaciones para acompañantes en el que se plantean algunas intervenciones que pueden realizar las personas que están colaborando con los niños y las niñas cuando trabajan con esta propuesta fuera de la escuela.



bit.ly/3w4EJs5

Poder compartir el material y acompañar en la familia las propuestas de lectura y escritura con juegos y canciones es una oportunidad para compartir los desafíos de esta etapa tan importante para las infancias y una nueva invitación a construir juntos/as un diálogo colaborativo con ellos y ellas, y con la escuela.

La principal intervención de los/as adultos/as que acompañan es generar confianza en la realización de estas propuestas en un espacio de trabajo que permita sostener la tarea y disponer de los recursos necesarios para llevarla a cabo. Para ello, las fichas de este material se pueden completar y tienen incluidas tarjetas y letras recortables para usar. Además, van a contar con las indicaciones de las y los docentes sobre qué ficha completar y para qué momento.

ÍNDICE

CANCIONES

JUGUEMOS EN EL BOSQUE CANCIÓN 1	5	¿QUÉ MÁS LE DUELE AL BURRO? FICHA 11	37
		AYUDEMOS A CURAR AL BURRO FICHA 12	38

► RECORRIDO 1

LA ROPA DEL LOBO FICHA 1	7	► RECORRIDO 3	
MÁS ROPA DEL LOBO FICHA 2	8	SE DESORDENÓ LA CANCIÓN FICHA 6	39
EL LOBO SE ABRIGA FICHA 3	9	REMEDIOS EN PARTECITAS FICHA 7	40
VOLVEMOS A CANTAR FICHA 4	10	RECETAS PARA EL BURRO FICHA 8	41
ROPA DESORDENADA FICHA 5	11	NUEVAS PARTES PARA LA CANCIÓN FICHA 9	43
A JUGAR CON LA ROPA DEL LOBO FICHA 6	12	PARA ESCRIBIR MEJOR FICHA 10	44

► RECORRIDO 2

LA ROPA DEL LOBO FICHA 1	13	JUEGOS	
LAS PERTENECIAS DEL LOBO FICHA 2	14	► RECORRIDO 1	
ROPA DESORDENADA FICHA 3	15	RONDAS DE SORTEO FICHA 1	45
PARA ORDENAR LA CANCIÓN FICHA 4	16	CADA UNO CON SU NOMBRE FICHA 2	47
PARA SABER DÓNDE ESTÁ EL LOBO FICHA 5	17	TUTTI FRUTTI FICHA 3	48
EL LOBO SE ABRIGA FICHA 6	18	¿QUIÉN ES QUIÉN? FICHA 4	49

► RECORRIDO 3

SEGUIMOS JUGANDO CON LA CANCIÓN FICHA 1	19	► RECORRIDO 2	
LA ROPA DEL LOBO FICHA 2	20	BINGO DEL LOBO FICHA 1	51
EL LOBO SE ABRIGA FICHA 3	21	VEO-VEO DE ROPA FICHA 2	53
ROPA DESORDENADA FICHA 4	22	CRUCIGRAMA FICHA 3	54
CRUCIGRAMA DE ROPA FICHA 5	23	LA JUGUERÍA FICHA 4	55
A MI BURRO CANCIÓN 2	25	► RECORRIDO 3	
		PEDIDOS A LA HELADERÍA FICHA 1	57
		TESORO DE PALABRAS FICHA 2	60

► RECORRIDO 1

EL BURRO ESTÁ DOLORIDO FICHA 7	27	RECORTABLES	
¿QUÉ LE DUELE AL BURRO? FICHA 8	28	► RECORRIDO 1	
¿CÓMO CURAR AL BURRO? FICHA 9	29	CADA UNO CON SU NOMBRE JUEGOS	63
¿QUÉ MÁS LE DUELE AL BURRO? FICHA 10	30	¿QUIÉN ES QUIÉN? JUEGOS	63
MÁS REMEDIOS PARA EL BURRO FICHA 11	31	► RECORRIDO 3	
¿CÓMO AYUDAR AL BURRO? FICHA 12	32	TESORO DE PALABRAS JUEGOS	65

► RECORRIDO 2

REMEDIOS PARA EL BURRO FICHA 7	33	► PARA TODOS LOS RECORRIDOS	
RECETAS PARA EL BURRO FICHA 8	34	LETRAS	67
OTRAS RECETAS PARA EL BURRO FICHA 9	35	TARJETAS DE LA ROPA DEL LOBO	69
REMEDIOS PARA EL BURRITO FICHA 10	36	PALABRAS QUE EMPIEZAN CON...	71



CANCIONES • CANCIÓN 1 •

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Esta canción es muy conocida y sirve para jugar. Mientras se canta, quien hace de lobo se esconde y el resto baila. Una vez que el lobo sale, corre a los jugadores y las jugadoras hasta que atrapa a alguien, quien se convertirá en lobo en la próxima ronda. La canción se vuelve a cantar y el juego continúa hasta que los y las participantes deseen.

- 1 Canten muchas veces la canción hasta aprenderla de memoria.



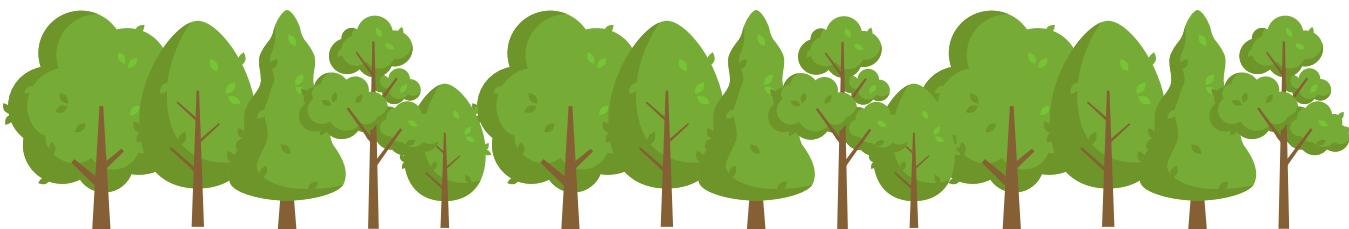
JUGUEMOS EN EL BOSQUE
MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ.
¿LOBO, ESTÁS?
**NO, ME ESTOY PONIENDO
EL CALZONCILLO.**



JUGUEMOS EN EL BOSQUE
MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ.
¿LOBO, ESTÁS?
**NO, ME ESTOY PONIENDO
LA CAMISETA.**



JUGUEMOS EN EL BOSQUE
MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ.
¿LOBO, ESTÁS?
**NO, ME ESTOY PONIENDO
LAS MEDIAS.**





CANCIONES • CANCIÓN 1 •

JUGUEMOS EN EL BOSQUE
MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ.

¿LOBO, ESTÁS?

**NO, ME ESTOY PONIENDO
LA CAMISA.**



JUGUEMOS EN EL BOSQUE
MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ.

¿LOBO, ESTÁS?

**NO, ME ESTOY PONIENDO
EL PANTALÓN.**



JUGUEMOS EN EL BOSQUE
MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ

¿LOBO, ESTÁS?

**NO, ME ESTOY PONIENDO
EL SOMBREERO.**





CANCIONES • 1 • FICHA 1 • RECORRIDO 1

LA ROPA DEL LOBO

Esta es la ropa que se pone el lobo.

- Pedí que te lean lo que está escrito en esta tarjeta:

CAMISA



► Ahora, leela señalando con el dedo cómo va diciendo. Fijate cuáles son las letras, si son iguales o distintas y si hay alguna que se repite. Pintá las que sean iguales.

- Leé lo que está escrito en las tarjetas que están abajo señalando con el dedo cómo va diciendo. Fijate cuál tiene más y cuál tiene menos letras. Conversá con alguien por qué esto es así.

CALZONCILLO



MEDIAS



► Un compañero dice que CALZONCILLO tiene más letras porque cuando la decís es más larga que MEDIAS. ¿Vos qué pensás?

- Pedí que te lean o leé lo que está escrito en las tarjetas señalando con el dedo cómo va diciendo. Fijate si tienen las mismas letras o son diferentes. ¿Por qué pensás que esto es así? Conversá con alguien sobre lo que pensás.

CAMISETA

SOMBRERO





MÁS ROPA DEL LOBO

- 1 Leé la ropa que se puso el lobo señalando con el dedo.

PANTALONES



SACO



► ¿Cuál está escrita con menos letras? Copiala como te salga abajo.

.....

- 2 Escribí como puedas qué se puso el lobo para ir a dormir. Si necesitás letras, podés fijarte en las LETRAS de la página 67.



.....



.....

► Ahora que terminaste de escribir, leé señalando con el dedo. Si pusiste muchas letras, tachá las que sobran. Si te faltan, escribí más.

- 3 Un nene escribió así:



AAAAAAAAAAAAAA

.....

► Una compañera le dijo que tiene que poner letras diferentes. ¿Qué te parece? Podés escribir al lado poniendo otras letras.





CANCIONES • 1 • FICHA 3 • RECORRIDO 1

EL LOBO SE ABRIGA

- 1 Mirá los dibujos y decí sus nombres. ¿Cuál es el más corto cuando lo decís? Te damos una ayuda: el más corto tiene menos letras. Uní cada dibujo con su nombre.



SACO



BUFANDA

- 2 Leé la ropa que se puso el lobo en 1 señalando con el dedo. ¿Cuál está escrita con más letras? Copiala tratando de escribir todas las letras. Te ayudamos con la primera, que es la **B** y la última **A**.

B **A**

- 3 Uní con su dibujo el nombre de la ropa que se puso el lobo al final. Acordate de decirlo para ver si es corto o largo y entonces pensá si tiene muchas o pocas letras.

BOTA



SOMBRETO





VOLVEMOS A CANTAR

- 1 ¿Te acordás del inicio de la canción? Escribimos abajo esta parte para que busques dónde dice el nombre del personaje. Cantala mientras señalás con el dedo.

JUGUEMOS EN EL BOSQUE
MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ.
¿LOBO, ESTÁS?

LOBO



► ¿Cuántas veces lo dice? Anótalo acá

- 2 ¿Te acordás del final? Uní con su dibujo el nombre de la ropa que se puso el lobo cuando terminó de vestirse. Te damos una ayuda: **P** empieza como pan.

PAN



PANTALÓN



SOMBRERO





CANCIONES • 1 • FICHA 5 • RECORRIDO 1

ROPA DESORDENADA

- 1 El lobo tenía mucha ropa desordenada. Escribí como puedas. Acordate de pensar cuál llevará más letras.



- 2 Una nena escribió así:



IEIEIE



IEIEIE

▶ ¿Cómo la ayudarías a que se dé cuenta que nombres distintos, se escriben diferente? Revisá cómo lo escribiste vos para ver si lo tuviste en cuenta.

- 3 Toda la ropa desordenada estaba arriba de la  del lobo.

Escribí como puedas



▶ Acordate que se escribe con letras y a medida que vayas escribiendo, leé señalando con el dedo para decidir cuántas poner.





A JUGAR CON LA ROPA DEL LOBO

- 1** Buscá en la canción de las páginas 5 y 6 todos los lugares del texto donde dice ¿LOBO, ESTÁS? y marcalo con color.

► Un compañero dice que está escrito 7 veces. ¿Estás de acuerdo? Tachá lo que no corresponde. SÍ - NO

- 2** Uní cada prenda con su nombre. Te damos una ayuda: camiseta termina como meseta.

MESETA



CAMISETA

CAMISÓN

- 3** Dos personajes vinieron a jugar con el lobo. Escribí sus nombres. Pensá qué te sirve de LOBO para escribirlos. Te ayudamos con la siguiente tarjeta:



- 4** Ahora que ya leíste y escribiste muchas veces la ropa del lobo, usá las TARJETAS DE LA ROPA DEL LOBO de la página 69 para buscar en la canción cuáles aparecen.





CANCIONES • 1 • FICHA 1 • RECORRIDO 2

LA ROPA DEL LOBO

- 1 Pedí que te digan el nombre de cada prenda dibujada. Después uní con flechas cada imagen con su nombre.



BUFANDA
SACO
ZAPATOS

► Conversá con un compañero o una compañera en qué te fijaste para unirlas.

- 2 El lobo tenía mucha ropa. Escribila como puedas:



► Un compañero dijo que para escribir se ayudó con esta tarjeta.

PANTALÓN



- Revisá cómo la escribiste y fijate si la tarjeta que usó te sirve para cambiar o agregar letras.
► Marcá qué pedacito de PANTALÓN podés usar.





LAS PERTENENCIAS DEL LOBO

- 1 Uní con flechas la ropa que usó el lobo con su nombre.



CALZÓN
CALZONCILLO
CALZA



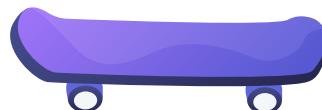
SOMBRERITO
SOMBRERERA
SOMBRERO

- ▶ Marcá las partes de los nombres que son iguales al inicio.
- ▶ Conversá con un compañero o una compañera en qué te fijaste para unir cada ropa con su nombre.

- 2 Una compañera escribió así algunas cosas del lobo:



AIEA



AIEA

- ▶ El lobo está confundido porque no sabe dónde dice y dónde dice , porque escribió los dos nombres de la misma manera. ¿Cómo podrías ayudar a la compañera a corregir su escritura para que el lobo entienda?



empieza como CAMISA, ahora ayudala escribiéndola acá:

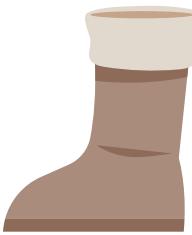




CANCIONES • 1 • FICHA 3 • RECORRIDO 2

ROPA DESORDENADA

- 1 El lobo tenía mucha ropa desordenada. Escribí como puedas:



- 2 Para escribir un nene escribió así porque dice que todas estas letras suenan en la palabra: **OA**
Otro lo escribió así y también dice que todas estas van en la palabra: **OT**

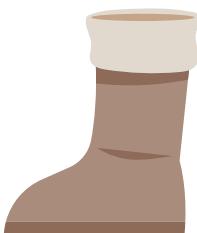
- ▶ Pensá si tienen razón o si están equivocados.
- ▶ Revisá cómo la escribiste vos y fijate si querés cambiar o agregar letras.

En cambio, para escribir y una nena lo hizo así, pero se dio cuenta de que le quedaron iguales:

BA

BA

Entonces, una compañera dijo que en está la O. Revisá cómo la escribiste vos y volvé a escribirla acá:



.....





PARA ORDENAR LA CANCIÓN

- 1** ¿Te acordás del inicio de la canción? Cantala mientras señalás con el dedo.

JUGUEMOS EN EL BOSQUE
MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ.
¿LOBO, ESTÁS?

- Se desordenaron las respuestas del lobo. Uní con flechas para volver a ordenarlas.



NO, ME ESTOY PONIENDO
EL PANTALÓN.



NO, ME ESTOY PONIENDO
LA CAMISA.



NO, ME ESTOY PONIENDO
EL SOMBREÑO.



NO, ME ESTOY PONIENDO
LAS MEDIAS.



NO, ME ESTOY PONIENDO
LA CAMISETA.



NO, ME ESTOY PONIENDO
EL CALZONCILLO.

- Usá las TARJETAS DE LA ROPA DEL LOBO de la página 69 para revisar cómo uniste con flechas. Después leé con voz de lobo todas las respuestas. Señalá con el dedo mientras leés.





CANCIONES • 1 • FICHA 5 • RECORRIDO 2

PARA SABER DÓNDE ESTÁ EL LOBO

1 ¿Dónde está el lobo? Una compañera dice que está en la y otra

dice que está en la

► Las compañeras escribieron esas dos palabras y se dieron cuenta de que les quedaron iguales:



AA



AA

► Pensá en las dos palabras: ¿cuál termina como y cuál, como ? Te damos una ayuda:



MATE



SAPO

► ¿Cómo podrías corregir su escritura? Ahora, volvelas a escribir:





EL LOBO SE ABRIGA

- Como hace mucho frío, el lobo decidió abrigarse. Escribí como puedas:



▶ Para que revises cómo las escribiste te damos todas las letras de cada nombre, desordenadas.

U
D
F
B
A
N



C
E
A
M
R
P
A



▶ Esribillas abajo usando todas las letras. Te ayudará ir tachándolas a medida que las vas poniendo.



▶ Fijate cuáles habías puesto antes y cuáles te faltaron. Ahora que ya conocés mucha ropa del lobo, recortá y pegá los nombres en las PALABRAS QUE EMPIEZAN CON... de la página 71.





CANCIONES • 1 • FICHA 1 • RECORRIDO 3

SEGUIMOS JUGANDO CON LA CANCIÓN

- 1 ¿Te acordás de la canción? Ahora te toca elegir otra ropa para el lobo.

- ▶ Escribí qué se va a poner el lobo:
- ▶ Armá esta nueva parte de la canción ordenando los versos y agregando el tuyo con la ropa que elegiste.

NO, ME ESTOY PONIENDO

MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

¿LOBO, ESTÁS?

- 2 Leé cómo te quedó armada esta nueva parte de la canción.
Con tus compañeros y compañeras, junten las partes que inventaron y léanlas. Si las cantan todas juntas, tienen una nueva versión de la canción.
- 3 Ayudá al lobo a no confundirse. Tachá en cada tarjeta el nombre de la ropa que no corresponde.



CAMIONETA
CAMISETA



CAMISA
CAMITA



SOMBRERO
SOMBRILLA





LA ROPA DEL LOBO

- 1 Usá estos pedacitos para armar los nombres de la ropa del lobo. Podés usar el mismo pedacito varias veces.

CA	SE	TA
MI	CO	SA

.....



.....



.....



- 2 Ubicá las letras que faltan para completar los nombres de la ropa del lobo.

 N T A N	Ó P
 M B R E	A L R O S
	ZONCILLO	C A L

- 3 Buscá las TARJETAS DE LA ROPA DEL LOBO de la página 69 y fijate si los nombres te quedaron escritos igual.

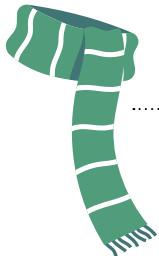




CANCIONES • 1 • FICHA 3 • RECORRIDO 3

EL LOBO SE ABRIGA

- 1 Escribí lo mejor que puedas estas prendas que se puso el lobo para abrigarse.



- 2 Dos compañeros escribieron un poco diferente :



ZAPTOS
ZAATOS

► Mirá cómo escribieron la primera partecita y marcá lo que hicieron igual.

► Fijate cómo escribieron el final y marcá lo que hicieron igual.

► Ahora mirá la partecita que quedó diferente: **ZAPTOS**
ZAATOS

► ¿Te parece que las dos letras sirven para escribir esa partecita? Fijate cómo lo escribiste en 1 y si querés cambiar algo, hazelo con otro color o escribila abajo.

- 3 Estas partecitas sirven para escribir . Ordenalas y escribila.



DA

BU

FAN

.....

► Controlá otra vez cómo la habías escrito en 1 y fijate si querés agregar o cambiar letras. Si hacés cambios, usá otro color o escribila abajo.





ROPA DESORDENADA

- 1 Ordená las letras y escribí el nombre de cada ropa que se puso el lobo hoy.

	A C S O
	O T A S B
	B A C O R T A
	E M A P C R A

- 2 Elegí el pedacito que sirve para completar esta ropa.

	TI	DO
--	----	----

VS - VES - ES



	TE	RA
--	----	----

CA - CRA - CAR



► Pedile a tu docente que te lea cómo quedó escrito para comprobar si ya dice lo que querías escribir.

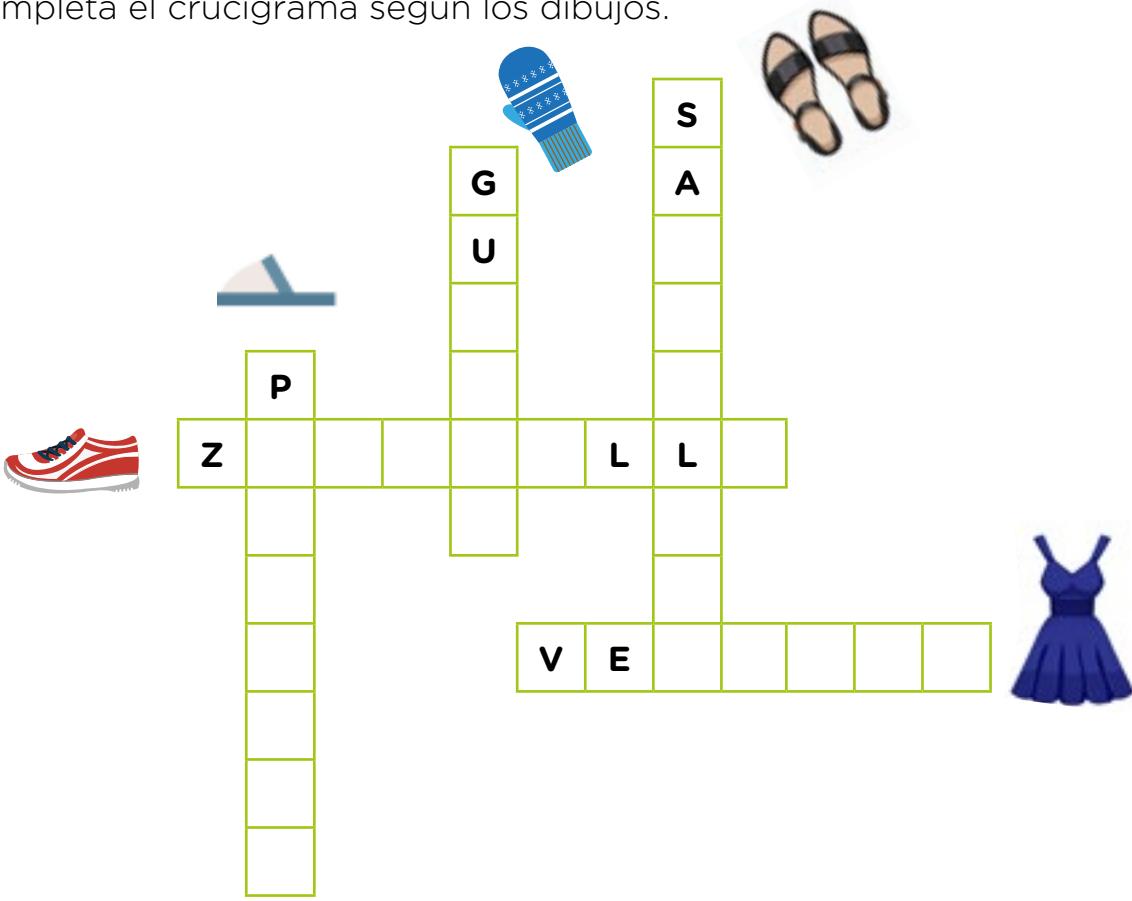




CANCIONES • 1 • FICHA 5 • RECORRIDO 3

CRUCIGRAMA DE ROPA

- 1 Completá el crucigrama según los dibujos.



- 2 Prestá atención a la conversación entre este nene y esta nena en relación con el crucigrama.



Me sobraron casilleros en



Fijate si pusiste todas las que van al principio de



► Marcá qué parte de PANTALÓN sirve para escribir el principio de



► Volvé a escribir acá



► ¿Cómo tiene que terminar? ¿Cómo



FLAN o como



FALDA?



CANCIONES • 1 • FICHA 5 • RECORRIDO 3



- 3** Un grupo de nenes y nenas quiere inventar otro crucigrama de ropa, pero no se ponen de acuerdo sobre cómo escribir algunos nombres de ropa.

► Marcá la que te parece que está bien escrita.



TARAJE TAJE TRAJE



ABIGO ABRIGO ABIRIGO

► Para que revises tu elección, te damos estas ayudas:



empieza como **TRA**BAJO y **TRACTOR**.



lleva el mismo pedacito que **ABRIR** y **BRILLO**.

- 4** Completá las palabras con el pedacito que sirve:



BUL **BLU**

..... SA



PER **PRE**

IM..... MEABLE





CANCIONES • CANCIÓN 2 •

A MI BURRO

- 1 Esta es una nueva canción para divertirse cantándola muchas veces hasta aprenderla de memoria.



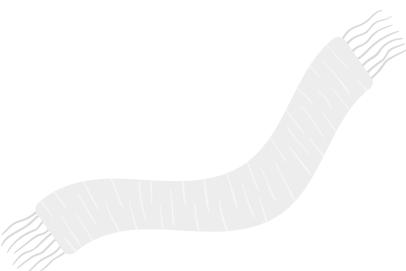
A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE LA CABEZA
Y EL MÉDICO LE HA DADO
UNA GORRITA GRUESA.

UNA GORRITA GRUESA.
MI BURRO ENFERMO ESTÁ.



A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN LAS OREJAS
Y EL MÉDICO LE HA DADO
JARABE DE CEREZAS.

JARABE DE CEREZAS,
UNA GORRITA GRUESA.
MI BURRO ENFERMO ESTÁ.



A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE LA GARGANTA
Y EL MÉDICO LE HA DADO
UNA BUFANDA BLANCA.

UNA BUFANDA BLANCA,
JARABE DE CEREZAS,
UNA GORRITA GRUESA.
MI BURRO ENFERMO ESTÁ.





CANCIONES • CANCIÓN 2 •



A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE EL CORAZÓN
Y EL MÉDICO LE HA DADO
GOTITAS DE LIMÓN.

GOTITAS DE LIMÓN,
UNA BUFANDA BLANCA,
JARABE DE CEREZAS,
UNA GORRITA GRUESA.
MI BURRO ENFERMO ESTÁ.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN LAS RODILLAS
Y EL MÉDICO LE HA DADO
UN FRASCO DE PASTILLAS.



UN FRASCO DE PASTILLAS,
GOTITAS DE LIMÓN,
UNA BUFANDA BLANCA,
JARABE DE CEREZAS,
UNA GORRITA GRUESA.
MI BURRO ENFERMO ESTÁ.



A MI BURRO, MI BURRO
YA NO LE DUELE NADA
Y EL MÉDICO LE HA DADO
UNA MANZANA ASADA.

UNA MANZANA ASADA,
UN FRASCO DE PASTILLAS,
GOTITAS DE LIMÓN,
UNA BUFANDA BLANCA,
JARABE DE CEREZAS,
UNA GORRITA GRUESA.
MI BURRO SANO ESTÁ.





CANCIONES • 2 • FICHA 7 • RECORRIDO 1

EL BURRO ESTÁ DOLORIDO

- 1** Buscá todos los lugares de la canción de las páginas 25 y 26 donde dice BURRO y marcalo con color.
- 2** En la siguiente estrofa dice:

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE EL CORAZÓN
Y EL MÉDICO LE HA DADO
GOTITAS DE LIMÓN.

- ▶ Leela señalando con el dedo.
- ▶ Dibujá qué le duele al burro y qué remedio le dio el médico para calmarlo.

CORAZÓN

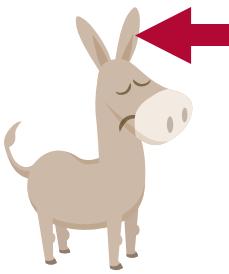
LIMÓN



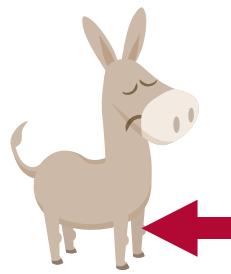


¿QUÉ LE DUELE AL BURRO?

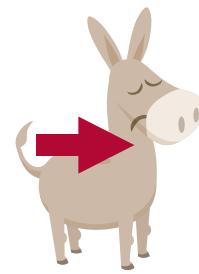
- 1** Estas son algunas partes del cuerpo que le duelen al burro. Leelas señalando con el dedo cómo va diciendo. Fijate cuáles son las letras, si son iguales o distintas y si hay alguna que se repite. Pintá las que sean iguales.



OREJAS



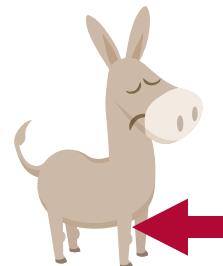
RODILLAS



GARGANTA

- 2** ¿Qué le duele al burro en esta parte de la canción? Uní cada parte con el dibujo correspondiente.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN LAS **OREJAS**.



A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN LAS **RODILLAS**.



- Conversá con un compañero o una compañera en qué te fijaste para encontrar cada parte.





CANCIONES • 2 • FICHA 9 • RECORRIDO 1

¿CÓMO CURAR AL BURRO?

- 1 Intentá leer o pedile a alguien que te lea lo que le dio el médico al burro para que no tenga más dolores.



PASTILLAS



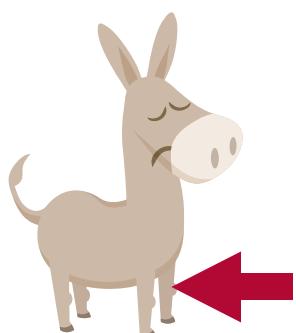
GORRITA



JARABE DE CEREZAS

- Ahora leé señalando con el dedo. ¿Cuál está escrita con más letras? Copiala abajo. Acordate de poner todas las letras que van, una detrás de la otra y de tener en cuenta el orden en que van.

- 2 El burro no recuerda qué le dio el médico para el dolor de RODILLAS. Leé las tarjetas de 1 para ayudarlo a saber dónde dice. Acordate que te podés ayudar con RODILLAS porque lo que le dio el médico suena igual cuando termina.



PASTILLAS

JARABE

BUFANDA





¿QUÉ MÁS LE DUELE AL BURRO?

- 1 Aquí abajo copiamos la parte de la canción en que al burro le dolía la . Cantala mientras señalás con el dedo. Luego, escribí la parte que falta en las líneas.

A MI BURRO, MI BURRO

LE DUELE LA

Y EL MÉDICO LE HA DADO

.....

- 2 Escribí como puedas qué le dio el médico al burro cuando no le dolía nada. Si necesitás letras, podés fijarte las en LETRAS de la página 67. Te damos una ayuda: empieza como:



MANDARINA



MANTEL



MANTECA



.....

Una nena escribió así: **MMMMMM**

- ¿Cómo la ayudarías para que se dé cuenta de que para escribir no va siempre la misma? ¿Cuáles pondrías vos? Contale a un compañero o a una compañera por qué usaste esas letras.





CANCIONES • 2 • FICHA 11 • RECORRIDO 1

MÁS REMEDIOS PARA EL BURRO

- 1 El burro quiere ir a comprar lo que le recetó el médico. Ayudalo y escribilo en la tarjeta de abajo. Andá diciendo a medida que vas poniendo las letras. Cuando termines de escribir, leé con el dedo marcando las letras mientras vas leyendo. Si te sobran, podés tacharlas; si te faltan, agregalas.



- 2 Un nene escribió otras cosas que le dio el médico al burro para los dolores pero se olvidó de poner la primera letra. Ayudalo a poner la letra que corresponde en cada caso.

M

P

B



.....ASTILLA



.....ANZANA



.....UFANDA

► Contale a un compañero o a una compañera cómo te diste cuenta para saber cuál iba en cada caso.





¿CÓMO AYUDAR AL BURRO?

- 1** Ayudalo al burro a recordar qué tiene que tomar para aliviar sus dolores. Uní el nombre de la parte del cuerpo que le dolía al burro con el dibujo de lo que tiene que tomar.

OREJAS

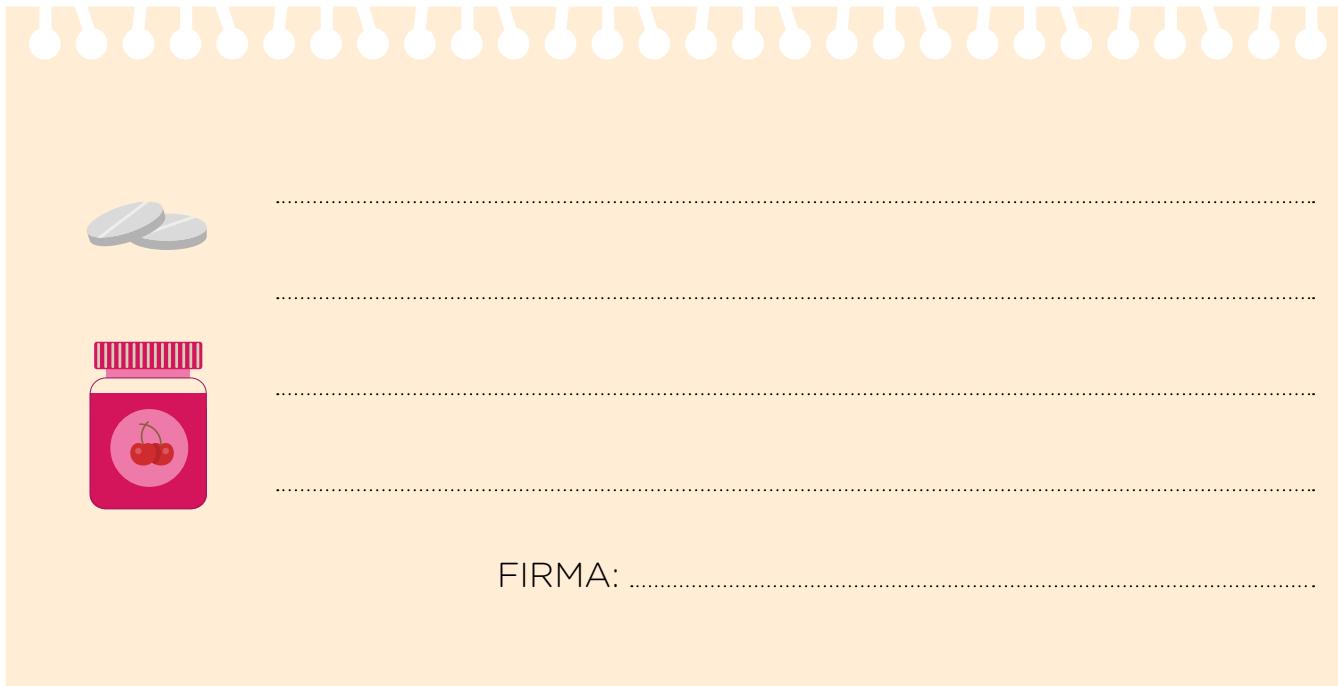
A simple illustration of a pink jar with a white lid, containing two cherries.

RODILLAS

GARGANTA

- ▶ Conversá con un compañero o una compañera en qué conviene fijarse para estar seguro o segura de dónde dice cada parte del cuerpo.

2 Esta es la receta que el médico le dio al burro pero se olvidó de completarla. Animate a ayudarlo y escribí los nombres de lo que tiene que tomar el burro.





CANCIONES • 2 • FICHA 7 • RECORRIDO 2

REMEDIOS PARA EL BURRO

- 1 Uní los dibujos con los nombres de los remedios que el médico le da al burro.



FRASCO DE PASTILLAS



GORRITA GRUESA



GOTITAS DE LIMÓN

- 2 Se desordenó la canción. Uní con flechas qué le duele al burro y qué le dio el médico en cada caso.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE EL CORAZÓN.

EL MÉDICO LE HA DADO
UN FRASCO DE PASTILLAS.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN LAS RODILLAS.

EL MÉDICO LE HA DADO
GOTITAS DE LIMÓN.





RECETAS PARA EL BURRO

- 1** Unos nenes y unas nenas quieren armar nuevas recetas. Leé los remedios que inventaron, mirá bien los finales de cada uno y después copialos donde quedan mejor.

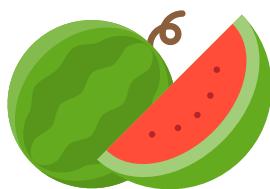
SEMILLAS

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN EL CORAZÓN
Y EL MÉDICO LE HA DADO
JARABE DE

MELÓN

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE LAS RODILLAS
Y EL MÉDICO LE HA DADO
UN FRASCO DE

- 2** Unas nenas piensan que lo mejor para que el burro se cure es que coma muchas frutas y se las recetaron. Escribí los nombres de las frutas.



- Conversá con un compañero o una compañera para ver cómo lo escribieron y si no coinciden, explicá por qué lo hiciste de esa manera.

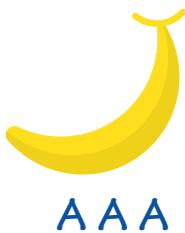




CANCIONES • 2 • FICHA 9 • RECORRIDO 2

OTRAS RECETAS PARA EL BURRO

- 1 ¡Sucedió un problema! Unos nenes escribieron las frutas así y se dieron cuenta de que no podía ser porque quedaban iguales. Escribílas de nuevo abajo para ayudarlos.



► Luego fijate cuáles habías puesto en la ficha 8 (página 34) y cuáles te faltaron.

- 2 Lo mismo sucedió con unas nenas que, en lugar del jarabe de cerezas, le recetaron al burro otra comida y la escribieron así:



► ¿Para vos cómo se escribe? Escríbilo abajo. Te damos una pista:



TERMINA COMO **GRUESA**.



► Luego fijate cuáles habían usado las nenas y cuáles te faltaron.

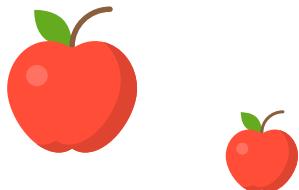


REMEDIOS PARA EL BURRITO

- 1 Como el burro ya se sentía mejor, el médico le recetó que achique los remedios. Completá los nombres. Fijate que algunos son más chiquitos. Te dejamos un ejemplo.



BUFANDA
BUFANDITA



MANZANA



PASTILLA



GORRA

► Fijate qué partes quedan iguales y cuáles distintas. Conversalo con tus compañeros y compañeras. Una vez que quedaron bien escritos podés usar los nombres para completar las PALABRAS QUE EMPIEZAN CON... de la página 71.





CANCIONES • 2 • FICHA 11 • RECORRIDO 2

¿QUÉ MÁS LE DUELE AL BURRO?

- 1 Uní los dibujos con los nombres de las partes del cuerpo que le duelen al burro.



CABECITA
CABEZA
CABEZÓN



OREJOTA
OREJITA
OREJA

- Marcá las partes que son iguales al inicio.
- Conversá con un compañero o una compañera en qué te fijaste para unir cada parte del cuerpo con su nombre.

- 2 Completá lo que le duele al burro. Elegí la partecita que hay que copiar en cada caso.

..... **DILLAS**

CA

..... **RAZÓN**

CO

..... **BEZA**

RO





AYUDEMOS A CURAR AL BURRO

- 1 Como al burro no le gustaban los jarabes que el médico le recetó, los nenes y las nenas pensaron otros sabores. Escribí como puedas:



► Para que revises cómo las escribiste te damos todas las letras de cada nombre, desordenadas.

O	E	C	A
L	M	A	R

A	A	A	A	
A	L	B	C	Z

► Escribílas abajo usando todas las letras. Te ayudará ir tachándolas a medida que las vas poniendo.



- 2 ¿Te animás a hacer una lista inventando nuevos sabores de jarabes que puede tomar el burro para mejorarse? Escribílos lo mejor que puedas:

► Pedile a tu docente que te dé las LETRAS justas (página 67) de los sabores que inventaste y revisá cómo los escribiste.





CANCIONES • 2 • FICHA 6 • RECORRIDO 3

SE DESORDENÓ LA CANCIÓN

- 1 Uní con flechas qué le duele al burro con el remedio que le dio el médico en cada caso.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN LAS OREJAS.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE LA CABEZA.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE EL CORAZÓN.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE LA GARGANTA.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN LAS RODILLAS.

EL MÉDICO LE HA DADO
UNA BUFANDA BLANCA.

EL MÉDICO LE HA DADO
UN FRASCO DE PASTILLAS.

EL MÉDICO LE HA DADO
UNA GORRITA GRUESA.

EL MÉDICO LE HA DADO
JARABE DE CEREZAS.

EL MÉDICO LE HA DADO
GOTITAS DE LIMÓN.

- 2 Unos nenes quieren armar nuevas rimas. Tratá de leer los remedios que inventaron, mirá bien los finales de cada uno y después copialos donde quedan mejor.

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELEN LAS RODILLAS
Y EL MÉDICO LE HA DADO
UN PLATO DE

A MI BURRO, MI BURRO
LE DUELE EL CORAZÓN
Y EL MÉDICO LE HA DADO
JARABE DE

MELÓN

PAPILLA





REMEDIOS EN PARTECITAS

- 1** Completá lo que le duele al burro. Elegí la partecita que hay que copiar en cada caso.

DILLAS

RA

CO ZÓN

RE

O JA

RO

- 2** ¡Descubrí todo lo que le dieron al burro! Escribí tres remedios diferentes usando las partecitas que te damos.

GO TA

TI

GO TA

MI

GO TA

RRI

► Marcá cuáles de esos remedios aparecen en la canción.

- 3** Unas compañeras pensaron más remedios, pero la maestra les marcó las partecitas que tienen que revisar. Pensá qué letras faltan y volvelas a escribir.



PRA

ASADA



BUFANDA AMAILLA

AMAILLA





CANCIONES • 2 • FICHA 8 • RECORRIDO 3

RECETAS PARA EL BURRO

- 1 El burro de esta canción va al médico porque tiene muchos dolores. Completá las recetas que le da el doctor. Elegí las partecitas que sirven y completá los espacios:

RECETA

Para el dolor de **CA** **ZA** ponerse
una **GORRI** **GRUE**

Doctor Pérez

TE

BA

BE

TA

SE

SA

RECETA

Para el dolor de **RAZÓN** tomar
..... **TITAS DE LIM**

Doctor Pérez

NÓ

OG

ÓN

GO

CO

OC

ER

RE

TE

RA

SA

AR

RECETA

Para el dolor de **O** **JAS** tomar
JA **BE DE CE** **ZAS**

Doctor Pérez

- Leé señalando con el dedo cómo te quedaron las recetas. Después pedile a alguien que te lea a ver si dice lo que vos querías o si tenés que cambiar algo.



CANCIONES • 2 • FICHA 8 • RECORRIDO 3



- 2 Completá los espacios usando TODAS las letras. A medida que las usás, tachalas.

RECETA

Para el dolor de RODILLAS comprar
un **CO**
de **TILLAS.**

Doctor Pérez

P	
S	R
A	F
S	A

RECETA

Para el dolor de **GANTA**
ponerse una **BUFANDA** **NCA.**

Doctor Pérez

R	A
G	
L	A
B	

- 3 Pedí que te lean la conversación entre este nene y esta nena sobre la última receta y pensá con quién estás de acuerdo. Después revisá cómo completaste vos.



Para completar el color de la bufanda pensé en cómo se escribe **BALDE**.



No, la que te sirve es **BLANDO**.

- 4 Para completar GANTA, ¿te sirve JUGAR o GRANDE?





CANCIONES • 2 • FICHA 9 • RECORRIDO 3

NUEVAS PARTES PARA LA CANCIÓN

- 1 Te proponemos escribir nuevos versos para la canción. Primero uní con flechas las partes del cuerpo con los remedios que riman.

DIENTES

CAMELLO

HOCICO

CORBATA

PULMONES

RICO

CUELLO

BOMBONES

PATA

CALIENTES

- 2 Con tus compañeros y compañeras jueguen a inventar nuevos versos usando la lista anterior o pensando otras combinaciones. Para unir lo que duele con el remedio, pueden usar otras frases como:

EL MÉDICO LE HA DICHO

EL MÉDICO LE HA PUESTO

- 3 De todo lo que inventaron, elegí los versos que más te gustaron y esribilos.

A MI

Y EL





PARA ESCRIBIR MEJOR

- 1 Uno de los remedios para el burro es una GORRITA GRUESA. Para escribir:

GORRITA ponemos **G + vocal**

GRUESA ponemos **GR + vocal**

► Pensá cómo se escriben los nombres de estos animales y escribilos en la columna que corresponda.

Animal	G + vocal, como GORRITA	GR + vocal, como GRUESA

- 2 ¿De qué color es la BUFANDA de la canción? Marcá cuál es la escritura correcta:

BALANCA

BLANCA

BALNCA

- 3 Ordená las letras para escribir los colores para otra BUFANDA.

G - E - A - N - R

E - E - R - V - D

E - E - L - C - S - T - E





JUEGOS • FICHA 1 • RECORRIDO 1

RONDAS DE SORTEO

Escuchá leer las rondas de sorteo para disfrutar de su musicalidad. Estas rondas son rimas que se utilizan antes de jugar para elegir, por ejemplo, quién cuenta en la escondida, quién es mancha o quién empieza en la rayuela.

- 1 Ahora, leelas varias veces señalando con el dedo hasta que poco a poco las aprendas de memoria.

EN LA CASA DE PERIQUETE
TODOS CUENTAN HASTA SIETE.
UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO, SEIS, SIETE.

EN LA CASA DE FRANCISCO
TODOS CUENTAN HASTA CINCO.
UNO, DOS, TRES,
CUATRO Y CINCO.

EN LA CASA DE DON GATO
TODOS CUENTAN HASTA CUATRO
UNO, DOS, TRES, CUATRO.

EN LA CASA DE DON PEZ
TODOS CUENTAN HASTA DIEZ.

TA TE TI
SUERTE PARA TI,
SI NO ES PARA TI
SERÁ PARA MÍ.
TA TE TI
CHOCOLATE CON MANÍ.

PATA SUCIA FUE A LA FERIA
A COMPRAR UN PAR DE MEDIAS
COMO MEDIAS NO HABÍA,
PATA SUCIA SE REÍA,
JA JE JI JO JU
¡PATA SUCIA ERES TÚ!

EN LA CASA DE ANDRÉS
TODOS CUENTAN HASTA TRES.
UNO, DOS Y TRES.





JUEGOS • FICHA 1 • RECORRIDO 1

- 2 Uní cada ronda con el número hasta cuánto cuenta. Podés ayudarte con el cuadro de números que está abajo.

EN LA CASA DE ANDRÉS
TODOS CUENTAN HASTA TRES.
UNO, DOS Y TRES.

3

EN LA CASA DE FRANCISCO
TODOS CUENTAN HASTA CINCO.
UNO, DOS, TRES,
CUATRO Y CINCO.

7

EN LA CASA DE PERIQUETE
TODOS CUENTAN HASTA SIETE.
UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO, SEIS, SIETE.

5

1	2	3	4	5	6	7	8	9
UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO	SEIS	SIETE	OCHO	NUEVE

- 3 Uní cada ronda con el animal que le corresponde.

EN LA CASA DE DON GATO
TODOS CUENTAN HASTA CUATRO
UNO, DOS, TRES, CUATRO.



EN LA CASA DE DON PEZ
TODOS CUENTAN HASTA DIEZ.



- Conversá con tus compañeros, compañeras y docentes qué tuviste en cuenta para elegir esos animales para cada ronda.





JUEGOS • FICHA 2 • RECORRIDO 1

CADA UNO CON SU NOMBRE

CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 2

MATERIALES: 1 tablero con dibujos y 6 carteles con los nombres de los personajes de CADA UNO CON SU NOMBRE (página 63).



REGLAS DEL JUEGO

1. Cada participante tiene su tablero y sus carteles con nombres de personajes.
2. Usan los carteles de uno de los o las participantes, dados vuelta.
3. Por turno, eligen un cartel, lo dan vuelta y entre los o las dos tratan de leerlo y ubicarlo en el dibujo del tablero que corresponda. Cada participante trata de explicar en qué se fijó para afirmar lo que dice. El compañero o la compañera del juego busca entre sus carteles la misma palabra y la ubica en su propio tablero. Si no llegan a un acuerdo en lo que dice ese cartel, cada participante lo ubica en el dibujo que piensa que corresponde.
4. Continúan eligiendo otro cartel y realizan el mismo procedimiento hasta terminar de ubicar todos los carteles.
5. Al finalizar, verifican las respuestas en el cuadro de esta página.
6. Gana quien acertó más respuestas. En las que no acertaron, traten de pensar por qué está escrito de esa manera.

Cuadro para controlar las respuestas

					
PINOCHO	CAPERUCITA ROJA	BRUJA	LOBO	REY	CENICIENTA





TUTTI FRUTTI

CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 2 o más.

MATERIALES: 1 hoja para dibujar la tabla y completar con nombres, frutas, comidas, etc., y 1 lápiz para escribir.

REGLAS DEL JUEGO

1. Alguien da la señal para empezar a escribir, como puedan, el nombre de las cosas que se indican en la parte de arriba de cada columna de la tabla.
2. Quien la completa primero dice BASTA PARA MÍ, BASTA PARA TODOS Y TODAS y el resto de los y las participantes deja de escribir.
3. Cada participante dice lo que escribió para corroborar si es lo indicado en la tabla y se continúa jugando las veces que deseen.

- 1 Observen los dibujos para conocer qué dice la tabla.

 FRUTAS	 ANIMALES	 COMIDAS	 ÚTILES

- 2 Una vez que jugaron completando una tabla como la anterior, lean qué dice la siguiente tabla junto con la maestra o el maestro para que sepan cómo completarla mientras juegan. Luego comparan cómo escribió cada uno y cada una, y comenten qué tuvieron en cuenta para escribirlo así.

NOMBRES	COLORES	PARTES DEL CUERPO	ROPA





JUEGOS • FICHA 4 • RECORRIDO 1

¿QUIÉN ES QUIÉN?

CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 2 o más.

MATERIALES: 6 tarjetas con dibujos de animales y 6 carteles con el nombre escrito de esos animales de ¿QUIÉN ES QUIÉN? (página 63).



REGLAS DEL JUEGO

1. Dan vuelta las tarjetas con dibujos de animales para que no se vean los dibujos.
2. Un o una participante toma una tarjeta, la mira y tiene que dar pistas sin nombrar al animal para que los o las demás adivinen de quién se trata. Puede decir, por ejemplo: TIENE ALETAS Y ESCAMAS, VIVE EN EL AGUA. ¿QUIÉN ES?
3. Quien adivine tiene que buscar entre los carteles escritos el nombre del animal.
4. Los y las participantes discuten si dice o no el nombre del animal adivinado. Para asegurarse, tienen que fijarse en el cuadro de esta página, donde están las respuestas correctas. Si acertó, tiene un punto.
5. Gana quien tenga más puntos después de usar todas las tarjetas de dibujos.

Cuadro para controlar las respuestas

		
MARIPOSA	PEZ	COCODRILo
		
ELEFANTE	CONEJO	ABEJA





JUEGOS • FICHA 4 • RECORRIDO 1

Para anotar quiénes participan y el puntaje

NOMBRE DE JUGADORES Y JUGADORAS	PUNTAJE
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Para después de jugar al ¿Quién es quién?

1 Las nenas y los nenes de otro grado estuvieron jugando al **¿Quién es quién?** y después compartieron las pistas que usaron para leer los nombres de los animales.

► Tiago dice que nunca se confundía con porque es el nombre más cortito. Buscá el cartel con el nombre de este animal y pensá si estás de acuerdo.

► Mariela dice que para ella era fácil saber cuál era porque empieza como su nombre. ¿Estás de acuerdo? Si necesitas, buscá el cartel.

► Mati dice que le costaba saber cuál es el cartel de y de porque los dos nombres empiezan y terminan igual. ¿En qué se podría fijar para saber cuál es cuál?



2 Compartí con tus compañeros y compañeras las pistas que encontraron para decidir quién es quién.





JUEGOS • FICHA 1 • RECORRIDO 2

BINGO DEL LOBO

CANTIDAD DE PARTICIPANTES: de 2 a 4 y alguien que lee las palabras que se sacan de la bolsa.

MATERIALES: los cartones de la página siguiente, 6 tapitas para cada participante y estas palabras que podés escribir en una hoja, pedir ayuda para recortarlas y ponerlas en una bolsa.

**PANTALÓN - CAMISÓN - PANTUFLAS - POLLERA - CAMISA - BOTA -
CARTERA - BATA - CAMISETA**

REGLAS DEL JUEGO

1. Se colocan en la bolsa las palabras que recortaron y cada participante elige un cartón y 6 tapitas.
2. Los jugadores dicen: ¿LOBO, ESTÁS?. La persona que lee las palabras responde: NO, ME ESTOY PONIENDO.... y lee la palabra que saca de la bolsa.
3. Quienes tienen esa palabra en su cartón, le ponen una tapita arriba.
4. Continúa igual hasta que alguien completa todo su cartón y dice ¡LOBO, ESTÁ!
5. Se controla que las palabras que salieron de la bolsa sean las que están escritas en el cartón ganador. Con las que no coincidan, cada participante tiene que decir en qué se fijó para elegirlas.

Para pensar después de jugar al Bingo del lobo

Fede completó su cartón y gritó ¡LOBO, ESTÁ! Pero al controlar las palabras surgieron algunas dudas.

- 1 La tarjeta decía **PANTALÓN** y marcó **PANTUFLAS**. Seguramente se confundió porque tienen muchas partes parecidas. Marcá esas partes:

PANTALÓN

PANTUFLA





JUEGOS • FICHA 1 • RECORRIDO 2

- 2 Facu le respondió que no había ganado porque allí decía **POLLERA**

▶ ¿Por qué se confundieron? Conversá con el resto de los jugadores y de las jugadoras en qué te fijaste para buscar PANTALÓN.

Cartones para jugar al Bingo del lobo

POLLERA	PANTALÓN	CAMISÓN
CAMISA	CARTERA	PANTUFLAS
BATA	CAMISETA	PANTUFLAS
CAMISA	BOTA	POLLERA
CARTERA	BOTA	PANTUFLAS
CAMISETA	PANTALÓN	BATA
BATA	CARTERA	CAMISÓN
CAMISA	CAMISETA	BOTA





JUEGOS • FICHA 2 • RECORRIDO 2

VEO-VEO DE ROPA

CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 2 a 4.

REGLAS DEL JUEGO

1. Un o una participante elige una ropa que esté a la vista (o no) de los y las demás, y dice: VEO, VEO.
2. El resto responde: ¿QUÉ VES?
3. El primer o la primera participante responde: UNA ROPA.
4. El resto responde: ¿QUÉ ROPA?
5. El primer o la primera participante responde indicando pistas como el color de esa ropa, si se usa cuando hace calor o frío... lo que se les ocurra!
6. El resto, por turno, dice el nombre de una ropa.
7. El primer o la primera participante les dice si es o no correcta.
8. Una vez que adivinan la ropa elegida, se vuelve a empezar con otro u otra participante que diga VEO, VEO.

Para después de jugar al Veo-veo

- 1 Jugá varias veces con diferentes compañeros y compañeras.
- 2 Hacé una lista de la ropa que nombraron. Podés ubicarlas en un cuadro que ordene la ropa que se usa cuando hace calor y cuando hace frío:

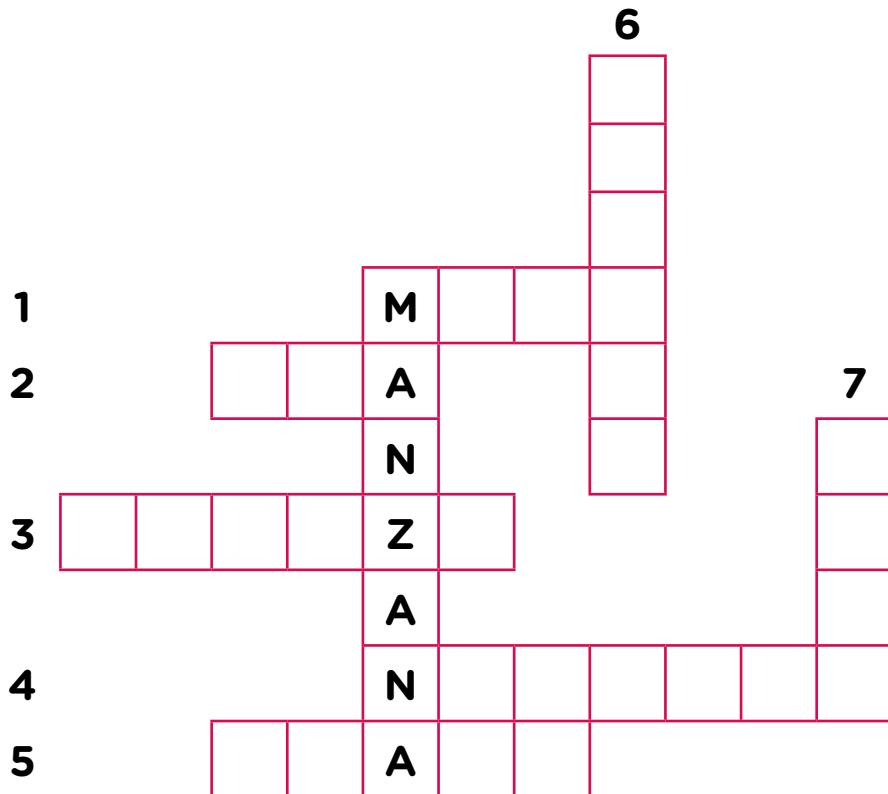
CALOR	FRÍO





CRUCIGRAMA

- 1 Completá el crucigrama mirando las referencias.



REFERENCIAS



- 2 Con tu compañero o compañera lean las respuestas del crucigrama y revisen si faltan letras. Si es necesario, las pueden agregar después de jugar a **La juguería** en la ficha 4 (páginas 55 y 56).





JUEGOS • FICHA 4 • RECORRIDO 2

LA JUGUERÍA

Te proponemos jugar a comprar y vender jugos de fruta.

- 1 Empecemos por armar el menú. Escribí al lado de cada dibujo el nombre de la fruta. Para eso, fijate dónde dice cada fruta y copiala al lado del dibujo.

**LA JUGUERÍA. Menú.
Jugos de fruta**

MANZANA
PERA
UVA
BANANA
POMELO
NARANJA

- 2 Ahora vamos a practicar cómo anotar un pedido cuando llega alguien. Primero pedile su nombre y anotalo. Después preguntale de qué frutas quiere el jugo. Completá el ejemplo con .

NOMBRE:

JUGO DE: NZANA





Para jugar a La juguería

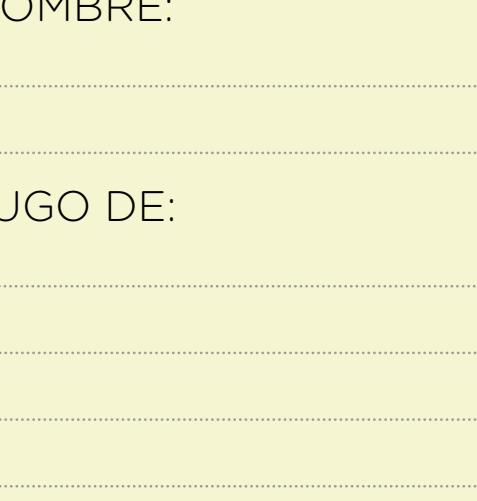
CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 2

MATERIALES: el menú de la juguería y formularios (hojas) para anotar los pedidos.

REGLAS DEL JUEGO

Se trata de un juego de roles: por turnos, los o las 2 participantes alternan el rol de vendedor o vendedora y el de comprador o compradora.

1. Quien compra entra a la jugería y hace su pedido.
 2. Quien vende le pregunta su nombre y de qué frutas desea el jugo.
 3. Quien compra elige del menú las frutas que desea.
 4. Quien vende escribe el pedido y lo envía a la cocina para que lo preparen.
 5. Al finalizar cambian los roles y vuelven a jugar.



NOMBRE:

JUGO DE:

NOMBRE:

JUGO DE:

- 3** Ahora, con tu compañero o compañera lean cada uno de los pedidos revisando si están bien escritos o faltan letras. Si es necesario, los pueden modificar con ayuda del menú.



JUEGOS • FICHA 1 • RECORRIDO 3

PEDIDOS A LA HELADERÍA

Te proponemos jugar a hacer pedidos por teléfono a una heladería. Empecemos por conocer bien el menú.

- 1 Pedí ayuda para leer el menú y conocer los diferentes sabores de helados.

CHOCOLATES	
• CHOCOLATE	
DULCE DE LECHE	
• DULCE DE LECHE	
FRUTA AL AGUA	
• FRUTILLA • MELÓN • ANANÁ • LIMÓN	
• PERA • POMELO • DURAZNO • FRAMBUESA	

- 2 Respondé las preguntas y después compará con tus compañeros y compañeras a ver si contestaron igual.

► ¿Cuántos sabores de chocolate hay?

► ¿Cuántos sabores tienen pasas?

► ¿Cuántos sabores son granizados?





JUEGO 1 • FICHA 1 • RECORRIDO 3

3 Contale a un compañero o a una compañera tu sabor preferido dándole pistas. Te damos algunos ejemplos que están en el menú para que practiques.

- ▶ Es una fruta que empieza y termina con la A
- ▶ Tiene 3 palabras y termina con Z

Para jugar a Pedidos a la heladería

CANTIDAD DE JUGADORES: 2

MATERIALES: el menú de la heladería de la página 57 y formularios (hojas) para anotar los pedidos.

REGLAS DEL JUEGO

Se trata de un juego de roles: por turnos, los o las 2 participantes alternan el rol de vendedor o vendedora y el de comprador o compradora.

1. Quien compra llama a la heladería y el vendedor o la vendedora le pregunta su nombre y la dirección para entregar el pedido.
2. El comprador o la compradora le da sus datos y le pide los sabores de helado que quiere. Quien vende, los anota.

 PEDIDO

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

SABORES:

.....
.....
.....
.....

 PEDIDO

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

SABORES:

.....
.....
.....
.....





JUEGOS • FICHA 1 • RECORRIDO 3

Para pensar después de jugar

- 4 Un nene anotó los sabores que le pidió su compañera pero le faltó una letra en cada uno. Leé señalando con el dedo para tratar de descubrir qué letra falta y dónde. Después escribilo. Te podés ayudar con los carteles que tienen todas las letras que van.

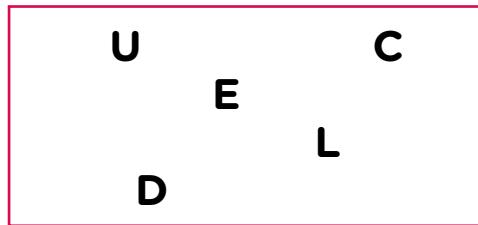
CHOCOLATE AMAGO

CHOCOLATE



DUCE DE LECHE

DE LECHE



- 5 Dos compañeros discuten dónde poner la letra que falta en estos sabores. Leé las preguntas y pensá cómo lo escribirías vos.

..... NIZADO ¿Es como **GRANDE** o como **GARGANTA**?

CHOCOLATE NCO ¿Es como **BALCÓN** o como **HABLAR**?

- 6 ¿Y estos sabores cómo se escriben?

FRU FUR

..... TILLA



FARM FRAM

..... BUESA



TESORO DE PALABRAS

CANTIDAD DE PARTICIPANTES: 2 a 4. Se puede jugar de manera individual o en parejas.

MATERIALES: tarjetas con temas y monedas que pueden hacer siguiendo los modelos de TESORO DE PALABRAS (página 65), LETRAS (página 67) y un cronómetro para medir el tiempo.



REGLAS DEL JUEGO

1. Cada participante o pareja tendrá preparadas sus letras recortables en la mesa.
2. Se reparten 1 o 2 tarjetas con temas a cada participante o pareja y se colocan boca abajo.
3. Se pone el cronómetro por 5 minutos.
4. Los y las participantes dan vuelta sus tarjetas y deben armar una palabra para cada una.

OPCIONES:

- Pueden elegir las letras entre todas las que tienen.
 - El o la docente les puede entregar las letras una vez que deciden qué palabra van a escribir (las letras que forman la palabra y 3 más para que elijan cuáles van a utilizar).
5. Cuando termina el tiempo, cada participante lee lo que escribió y puede revisar para agregar, sacar o cambiar letras. Luego, el o la docente lee las palabras tal como quedaron.
 6. La o el docente entrega monedas a cada participante:
 - una moneda de oro (3 puntos) por cada palabra escrita con todas las letras en el orden correcto,
 - una moneda de plata (2 puntos) si la palabra tiene todas las letras pero hay errores en el orden,
 - una moneda de cobre (1 punto) si a la palabra le faltan letras.
 7. Se juegan 3 o 4 rondas y al finalizar el juego gana quien tiene más puntos.





JUEGOS • FICHA 2 • RECORRIDO 3

Para antes de jugar

Pasa un barco cargado de...

El o la docente tiene las tarjetas, saca una y dice, por ejemplo: "Pasa un barco cargado de... comidas". Por turno, cada participante debe decir una comida sin repetir. O bien en pequeños grupos: colocan las tarjetas boca abajo, dan vuelta de a una y dicen todas las palabras que se les ocurren para ese tema.

Para pensar después de jugar

- 1 En una vuelta del juego, a un nene le tocaron estas tarjetas y escribió así:



► Una compañera le dijo que ganó dos monedas de cobre porque le faltan letras. Revisá con tus compañeros y compañeras las dos escrituras y discutan qué piensan ustedes.

- 2 En la siguiente vuelta, formó estas:



► En las dos palabras falta una N. Conversá con tus compañeros y compañeras dónde la pondrían.





JUEGOS • FICHA 2 • RECORRIDO 3

Para seguir jugando al Tesoro de palabras

- 3 Durante el juego, un grupo escribió estos animales. Ordená las letras para armar los nombres.



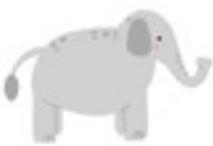
G A U N I A



P E R I S N T E E



Q U M I S O T O



N E A E E T F L



U T R O A G T

► Leé señalando lentamente con el dedo cómo te quedaron escritos los nombres de los animales. Después pedile a alguien que te lea a ver si dice lo que vos querías o si tenés que cambiar el orden de algunas letras.

- 5 En grupo, elijan otra tarjeta del **Tesoro de palabras** y hagan una lista de muchas respuestas posibles. Después jueguen al **Ahorcado** con palabras de esa lista. En las primeras vueltas pueden pedirle a su docente que elija la palabra y arme el ahorcado y después que conozcan bien el juego, se van animando ustedes.





RECORTABLES • JUEGOS • RECORRIDO 1

CADA UNO CON SU NOMBRE

TABLERO



CARTELES

PINOCHO

CAPERUCITA ROJA

BRUJA

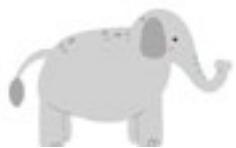
LOBO

REY

CENICIENTA

¿QUIÉN ES QUIÉN?

TARJETAS



CARTELES

MARIPOSA

PEZ

COCODRILo

ELEFANTE

CONEJO

ABEJA



RECORTABLES • JUEGOS • RECORRIDO 3

TESORO DE PALABRAS

En las tarjetas vacías pueden agregar nuevas categorías, por ejemplo: un club de fútbol, una herramienta, un juguete, etc.

TARJETAS CON TEMAS

 UNA FRUTA	 UN COLOR	 UNA COMIDA	 UN TRANSPORTE
 UN ÚTIL ESCOLAR	 MANUEL JOAQUÍN PAOLA ANA	 UN MUEBLE	 UNA VERDURA
 UN INSTRUMENTO MUSICAL	 UNA PREnda DE VESTIR	 UNA PARTE DEL CUERPO	 UN ANIMAL

MONEDAS MODELO





RECORTABLES

LETRAS

Pedí ayuda para recortar las letras. Guardalas en un sobre o en una cajita porque te van a ayudar a pensar cómo escribir.





RECORTABLES

TARJETAS DE LA ROPA DEL LOBO

Pedí ayuda para recortar las tarjetas. Guardalas en un sobre o en una cajita porque te van a ayudar a pensar cómo escribir.



CALZONCILLO



CAMISETA



MEDIAS



PANTALÓN



CAMISA



SOMBRERO



ZAPATOS



SACO



LOBO





RECORTABLES

PALABRAS QUE EMPIEZAN CON...

Pedí ayuda para recortar las palabras de las tiras y pegalas en las tarjetas que corresponden. Ya pusimos algunos ejemplos. Después recortá las tarjetas y guardalas en un sobre o una cajita. Te van a servir para leer y escribir otras palabras.

iEsta
completala
vos!

C CASA 	M MESA 	G GATO 	L
P PERRO 	S SOL 	Z ZAPALLO 	B BARCO
CAMISETA 	MEDIAS	SACO	PANTALÓN
SOMBRERO 	CAMISA	BOTAS	ZAPATOS
GUANTES			BUFANDA



Si sentís que tus derechos no son respetados o que no se cumplen, o querés saber cuáles son, podés **llamarnos a la línea 102 o chatear con nosotros por WhatsApp al 1150500147** escribiendo "Línea 102".

