

LECCIONES PREESCOLAR



DIA

LECCIÓN *dia* 1

Habilidades del lenguaje

Intención: Construir habilidades de lenguaje en preescolar para enriquecer el vocabulario de los niños.



Sennedjem y su esposa sembrando un campo
(Mural)

Tiempo: 45-50 minutos

Materiales

- Reglas del juego
- Imagen *Cultura egipcia*
- Papel craft
- Plumones, crayones, gises o lápices de colores
- Manteles individuales
- Hojas blancas
- Engrapadora

Habilidades a desarrollar

- Desarrollo de vocabulario
- Lenguaje
- Desarrollo motriz
- Socialización

Tema: *Cultura egipcia*

Estrategias para orientar:

Tiempo: 15 minutos

Bienvenida:

Saludar y dar la bienvenida a las actividades, transmitiendo la importancia de su presencia en el espacio.

Presentación:

Presentar y conocer a los niños por medio de la actividad “Caricaturas... presenta... nombres de...”

Instrucciones:

1. Los niños forman un círculo.
2. El turno va hacia la derecha del círculo.
3. Durante la primera ronda se canta la frase: “Caricaturas... presenta... tu nombre, por ejemplo” (y cada niño responde con su nombre).
4. Después se pueden realizar entre dos y tres rondas cantando la frase: “Caricaturas... presenta... tu _____ favorito(a), por ejemplo...”, y como temas propuestos:
 - Color
 - Animal
 - Comida

Nota: Indicar a los niños que no se pueden repetir las cosas que mencionaron antes.

Reglas del juego:

Al terminar la presentación, compartir las reglas del juego utilizando las seis tarjetas. Compartir una por una realizando preguntas para facilitar su asimilación y comprensión:

- Observar en silencio
- Levantar la mano
- Hablar fuerte y claro
- Escuchar con atención
- Respetar las ideas
- Justificar las ideas

Ejemplos: ¿Qué te imaginas que está haciendo el niño de la imagen?, ¿de qué creen que trate esta regla?, etcétera.



Ejercicio de orientación:

Realizar la actividad en el patio o en el salón de clases si se encuentra despejado.

Instrucciones:

- Integrar un círculo grande y tomarse de las manos.
- Girar el círculo mientras se canta la siguiente canción:

“A las estatuas de marfil
Uno, dos y tres así
El que se mueva baila el twist
Con su hermana la lombriz
Que le apesta el calcetín
Yo mejor me quedo como _____”

Nota: se pueden mencionar nombres de animales.

Estrategias para Generar y Rescatar:

- Introducir la sesión platicando brevemente sobre los egipcios.
- Pedir a los participantes mirar en silencio, en caso de ser necesario se pueden poner de pie y acercarse a la imagen para mirar a detalle.

Rescate

- Organizador visual, mural con papel craft.

Cierre

- Cuadernillo de vocabulario elaborado con hojas blancas dobladas a la mitad con una grapa central.

Preguntas para generar:

Preguntas básicas para desarrollar vocabulario <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es esto? • ¿Qué es eso? 	Preguntas complementarias para:		
	Explorar sistemáticamente Nombrar: <ul style="list-style-type: none"> • Elementos • Personajes • Partes del cuerpo • Animales • Plantas • Figuras geométricas • Ropa • ¿Qué hay en la parte de arriba de la imagen? • ¿Qué hay en la parte de abajo de la imagen? 		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué está pasando en la parte de arriba de la imagen? • ¿Qué está haciendo tal personaje? • ¿En dónde se encuentra tal elemento? ¿Podrías señalarlo? • ¿Cuántas (p. ej., personas) están en la imagen? • ¿Cuántas (p. ej., plantas) tiene la imagen? • ¿Qué tiene la mujer en la mano? ¿Qué tiene el hombre en la mano? ¿Qué tienen las plantas en sus ramas? • ¿Cómo es (p. ej., la ropa)? • ¿Qué estará pasando aquí (p. ej., siembra/ plantación)?
	Definir, aclarar y utilizar palabras <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un...? • ¿Qué significa...? 	Indagar experiencias, conocimientos y opiniones <ul style="list-style-type: none"> • ¿Han visto a personas hacer esta actividad? ¿En dónde? • ¿Han sembrado o plantado? ¿Qué era? • ¿Tienen animales en casa? ¿Qué animales son? 	

Organizador Visual:

Mural en papel craft, se recreará la imagen utilizando las aportaciones de los alumnos.

Actividad de cierre:

- Cuadernillo de vocabulario elaborado con hojas blancas dobladas a la mitad con una grapa central.
- Libro de vocabulario.

Evidencias de aprendizaje:

- Fotografías de la sesión en general
- Mural como organizador visual
- Grabaciones en audio



LECCIÓN *dia* 2

Enriquecer vocabulario

Intención: Enriquecer el vocabulario.



La soprano
de Antonio Ruiz "El Corcito"

Tiempo: 45-50 minutos

Materiales

- Imagen *La soprano*
- Plumones
- Bocina
- Rotafolios
- Cinta adhesiva
- Música: Canción mixteca de la soprano Patricia Trujano, música de RAP e instrumental

Habilidades a desarrollar

- Observación
- Atención
- Imaginación
- Creatividad
- Participación
- Narración
- Escucha

Tema: Vocabulario

Estrategias para orientar:

Tiempo: 10 minutos

- Saludar a los niños.
- Recordar las reglas del juego.
- Mencionar la agenda del día.
- Ejercicio de orientación: "afinación". Organizar al grupo en círculo y de pie. Pedir que respiren profundo e intentar sostener el aire durante tres segundos.
- Imitar los sonidos y gestos. Entonarán: "ma ma ma ma ma ma ma", abriendo muy grande la boca, después "me me me me me me me", y así sucesivamente hasta ocupar todas las vocales.
- Escuchar la canción "Que lejos estoy del suelo donde nací", de la soprano Patricia Trujano Granados, realizando movimientos acordes a los sonidos y a la voz.
- Preguntar a los niños qué les gustó más de la actividad.

Estrategias para Generar y Rescatar:

Tiempo: 20 minutos

- Pedir a los niños que se sienten formando media luna para observar la imagen.
- Mostrar la imagen, dar unos momentos para que la observen y comenzar a realizar las siguientes preguntas.



Preguntas para generar:

<p>Preguntas básicas para introducir el tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es tu palabra favorita? • ¿Qué palabra no te gusta? 	<p>Preguntas complementarias para:</p>	
	<p>Explorar sistemáticamente</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué objetos observas? • ¿Qué colores observas en la imagen? • ¿Qué formas observas en la imagen? 	<p>Construir narraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué está pasando? • ¿Qué música te imaginas que canta una soprano?
	<p>Definir, aclarar y utilizar palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es una soprano? • ¿Qué es un piano? • ¿Qué es un retrato? • ¿Qué es la ópera? 	<p>Indagar experiencias, conocimientos y opiniones</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Has escuchado a una soprano? • ¿Qué música te gusta? • ¿Cuál es tu canción?

Organizador Visual:

Dividir al grupo en cuatro equipos y cada equipo tendrá que llenar las categorías con dibujos de los objetos que observaron en la imagen: ¿qué objetos son cuadrados?, ¿cuáles son triángulos?

Cuadrado	Rectángulo	Círculo	Triángulo

Actividad de cierre:

- Construir una canción con los objetos de la imagen, utilizar de fondo tres temas musicales (música sin letras) de diferente género.
- Ejemplo, Rap (música de fondo):

“Estaba la soprano cantando con el gallo
gallo
gallo...”

- Proponemos acompañar con palmadas en las piernas y/o aplausos.
- Al terminar, preguntar a cada niño qué fue lo que más le gustó de la sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Organizador visual
- Fotos
- Audio

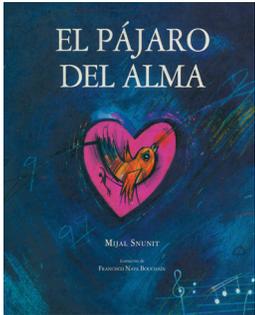
Adecuaciones al contexto específico:



LECCIÓN *dia 3*

Emociones con papás

Intención: Identificar y nombrar sus emociones para regular la conducta con sus pares.



**“El pájaro del alma”,
de Mijal Snunit**

Tiempo: 60 minutos

Materiales

- Cuento “El pájaro del alma”
- Rotafolios
- Plumones
- Papel craft
- Periódico
- Plumitas de pájaro o plumas con papel crepé
- Silueta de plumas
- Cinta azul / Masking

Habilidades a desarrollar

- Escucha atenta
- Atención
- Creatividad

Tema: Las emociones

Estrategias para orientar: “Estatuas de marfil” con emociones

Tiempo: 10 minutos

- Saludar y dar la bienvenida a los niños.
- Recordar las reglas del juego.
- Mencionar la agenda del día.
- Indicar que realizaremos un ejercicio de orientación “Estatuas de marfil” con una pequeña modificación.
- Pedir a los niños que se pongan de pie para jugar y cantar “Estatuas de marfil” por toda el aula.
- Al parar la canción, pedir a los niños que hagan cara de enojados y modificar los gestos en cada ronda (alegres, tristes, asustados, etcétera).
- Parar el juego después de varias rondas y preguntar si les gustó la actividad y qué gesto les agradó más.

Estrategias para Generar y Rescatar:

Tiempo: 20 minutos

- Pedir a los niños que se sienten en el suelo en círculo.
- Leer el cuento “El pájaro del alma”. Recomendamos acortar el libro o adaptarlo al lenguaje de los niños para que no les parezca aburrido.



Preguntas para generar:**Definir o aclarar palabras:**

- ¿Qué es para nosotros el alma?
- ¿Qué es un mimo?

Crear imágenes sensoriales:

- Piensa, cuando te llaman por tu nombre: ¿qué sientes?, ¿qué haces?
- ¿Cómo es un pájaro? ¿Qué colores tiene? ¿Cómo se siente?

Realizar predicciones:

- Hay muchos cajones: ¿se imaginan qué contienen?
- ¿Qué le pasará al pájaro del alma si nos enojamos?, ¿y si nos asustamos?

Identificar emociones y sentimientos:

- ¿Qué cosas pueden herir a nuestro pájaro del alma?

Compartir conocimientos y experiencias:

- ¿Qué cajones abrieron ustedes en el día?

Organizador Visual: (Rescate al terminar la lectura) “Cajones y cajones”

- Hacer un rotafolio con varios cuadros simulando cajones y preguntar a los niños: ¿Qué habrá dentro de los cajones? ¿Qué emociones habrá en los cajones? ¿Qué emociones guardará nuestro pájaro del alma?
- Vaciar con dibujos lo que comenten los niños sobre qué hay en los cajones.
- También pedir a los niños que realicen sus propios dibujos de lo que podrían contener esos cajones.
- Ejemplo del organizador:

Actividad de cierre: ¿Cómo es tu pájaro del alma?**Tiempo:** 20 minutos

- Pedir a los niños que busquen un espacio en el suelo de su salón para sentarse.
- Cerca de los niños, colocar hojas de colores, lápices de colores, crayones, plumas de pájaro, periódicos, etcétera.
- Preguntar a los niños: ¿cómo es tu pájaro del alma?, ¿es grande o es pequeño?, ¿de qué color son sus plumas?
- Solicitar a los niños que realicen las alas de su pájaro del alma con el material que se colocó e indicar que las alas se colocarán en los brazos.
- Al terminar de realizar sus alas, jugar con los niños a abrir cajones del organizador y que ellos, disfrazados de pájaros, expresen mediante gestos o movimientos el cajón que se abrió.
- Parar el juego, pedir a los niños que se sienten y preguntarles: ¿les gustó la actividad?, ¿les gustó hacer las alas de su pájaro del alma?, ¿qué cajón te gusta abrir?
- Agradecer las participaciones de los niños.

Nota: Para niños más pequeños se puede elaborar una carta con dibujos para el pájaro del alma.

Evidencias de aprendizaje:

- Organizador visual “cajones y cajones”
- Fotografías de las alas creadas por los niños al crear su pájaro del alma
- Fotografías de la sesión en general



LECCIÓN día 4

Identificar emociones

Intención: Identificar las emociones en el otro.



La familia menonita

Tiempo: 50 minutos

Materiales

- Imagen: *La Familia menonita*
- Rotafolios
- Plumones de agua
- Pizarrones caseros (cartulina y contac)
- Revistas
- Periódicos
- Impresiones de imágenes (cosas que provocan alegría, miedo, tristeza y enojo)
- Tijeras
- Cinta doble cara o cinta azul

Habilidades a desarrollar

- Observación
- Atención
- Escucha atenta

Tema: Las emociones en mis pares

Estrategias para orientar:

Tiempo: 10 minutos

- Dar la bienvenida a los niños.
- Recordar las reglas del juego.
- Mencionar la agenda del día.
- Realizar el ejercicio de orientación: "pares o triadas de emociones". Indicar que deberán encontrar un amigo o hacer equipo con otros (dependiendo de la cantidad de niños), buscando e identificando a quienes realizan un gesto similar (gesto de miedo, tristeza, alegría y/o enojo).
- Designar este gesto diciéndole al oído o dando un dibujo de este gesto.
- Caminar por el espacio hasta encontrar a su pareja o equipo.
- Al finalizar, preguntar si les gustó la actividad, qué gesto les tocó y si fue fácil o difícil.

Estrategias para Generar y Rescatar:

Tiempo: 20 minutos

- Organizar a los niños para que se sienten en forma de U.
- Indicar que observen la imagen y, al terminar, realizar las siguientes preguntas.



Preguntas para generar:**Preguntas básicas para introducir el tema**

- ¿Cómo se sienten las personas de la imagen?
- ¿Qué emoción encuentras? ¿Hay alguien triste o enojado?
- ¿Qué sientes al ver la imagen?
- ¿Por qué te sientes así?
- ¿Cómo sabes que tu mamá está feliz o que está enojada?

Preguntas complementarias para:**Explorar sistemáticamente**

- ¿Qué ves en la imagen?
- ¿Qué colores hay?
- ¿Cuántos personajes son?
- ¿Cuáles son mujeres y cuáles son hombres?
- ¿Qué ropa usan?
- ¿Qué objetos observamos?
- ¿Dónde están los personajes?

Construir narraciones

- ¿Qué está pasando?
- ¿Quiénes son las personas que están en la imagen?
- ¿Por qué estarán ahí?
- ¿Adónde van?
- ¿Qué pasará después?

Definir, aclarar y utilizar palabras

- ¿Qué sabemos de los menonitas?

Indagar experiencias, conocimientos y opiniones

- ¿Te han tomado fotos? ¿Cómo te sientes?
- ¿Qué cara pones cuando te toman una foto?
- ¿Cómo se ve tu familia? ¿Ponen las mismas caras?

Organizador Visual:

- Dar a cada niño un pequeño pizarrón y un plumón de agua.
- Indicar que dibujarán las expresiones de los rostros de algunos personajes y pensar en cómo se sienten.
- Focalizar un personaje, ya sea señalando o haciendo un marco para resaltar su rostro.
- Dar tiempo para dibujar el rostro y, al contar hasta tres, los niños mostrarán su pizarrón y contarán cómo se siente el personaje.
- Repetir esto con varios personajes que tengan expresiones diferentes.

Actividad de cierre:

Tiempo: 20 minutos

- Para cerrar, pedir a los niños que elijan una imagen de revista, periódico y/o impresiones que les provoque alegría, miedo, enojo y tristeza (dependiendo la edad podrán recortarla, o si son participantes menores de 4 años, preparar el material antes de la sesión).
- Organizar el grupo en parejas y pedir que se sienten uno frente al otro.
- Mencionar que compartirán con su pareja o amigo las cosas que les provocan miedo, alegría, enojo y tristeza. Cada niño presentará su imagen diciendo "a mí me da alegría _____", lo dará a su pareja y viceversa. Se dará un momento para que pasen a pegar la imagen de su pareja en el rotafolios.
- Hacer rondas por cada emoción.
- De ser posible, hacer rondas por cada emoción para no saturar de información a los niños.
- Al terminar, hacer un resumen sobre lo observado y sobre lo que provoca alegría, miedo, enojo y tristeza en algunos niños.
- Preguntar si alguien quiere compartir algo de lo que dijo su pareja.
- En círculo, sentados en el suelo, preguntar a cada niño qué fue lo que más le gustó de todas las actividades que hicieron.

Evidencias de aprendizaje:

- Fotografías de la sesión en general
- Grabaciones de audio
- *Collage* de emociones
- Fotografías de los dibujos en el pizarrón

Adecuaciones al contexto específico: