

UNIDAD 4

Sesión 1

OBJETIVOS

- » Identificar diferentes tipos de juguetes.
- » Reconocer sonidos y palabras en español.
- » Relacionar palabras escritas con sus significados.

VOCABULARIO

Globo, cubos, barco, coche, robot, muñeca, peluche, yoyó, robot, oso de peluche.

MATERIALES

Audios, tarjetas, póster, cubos, globos, yoyó, robot y oso de peluche.

LIBRO DEL ALUMNO

PÁGINAS 34-35

PRESENTACIÓN

- » Diga a los niños que miren la escena principal de las páginas 34 y 35. Hágalas preguntas sobre la escena principal en su lengua materna. Algunas preguntas posibles son: *¿Con qué juguete está jugando Ana?* *¿Con qué juguete está jugando Pablo?* *¿De qué color es el coche?*

26 1. ESCUCHA Y REPITE.

- » Diga a los niños que van a aprender las palabras de algunos juguetes en español.
- » Ponga la pista, sujetando la tarjeta de cada juguete o señalándolos en el póster. Haga una pausa y pida que señalen la imagen correcta.
- » Ponga la pista nuevamente, haciendo una pausa después de cada palabra. Los niños repiten las palabras en grupo e individualmente.

El globo, los cubos, el barco, el coche, el robot, la muñeca, el peluche, el yoyó.

2. SEÑALAY REPITE.

- » Diga una palabra del vocabulario mientras señala la imagen correcta. Los niños repiten la palabra y señalan la imagen en sus libros.

26 3. ESCUCHA Y ENCUENTRA.

- » Diga a los niños que usted va a decir una palabra y que ellos deberán señalar el juguete correspondiente en sus libros.
- » Ponga la pista para recordar el vocabulario aprendido.



- » Diga ahora algunas de las palabras al azar. Cuando las vaya diciendo, vaya mostrando la tarjeta de vocabulario correspondiente o señalándolas en el póster como apoyo visual.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

- » Entregue a cada niño una hoja de papel. Pídale que hagan un dibujo de su colegio. Deje que sean creativos en sus dibujos y si quieren dibujar su aula, el patio de recreo o el edificio de la escuela.
- » Cuando hayan terminado sus dibujos, escriba con letra grande en la pizarra la palabra *colegio* y los niños copian la palabra en sus dibujos. Ayúdelos si es necesario.
- » Lleve juguetes a la clase como cubos, un robot, un oso de peluche o un coche. Ponga los juguetes en la mesa. Entregue un juguete a un niño y este se lo pasa a otro hasta que todos lo hayan sujetado. Cuando cada niño recibe el juguete, dice el nombre del juguete. Continúe con esta dinámica con el resto de los juguetes.

OBJETIVOS

- » Decir, reconocer y escribir las letras /Gg/ y /Hh/.
- » Reconocer y decir los sonidos /Gg/ y /Hh/.
- » Desarrollar la psicomotricidad fina.

VOCABULARIO

gato, gusano, hormiga, huevo.

MATERIALES

Audios, tarjetas, póster.

LIBRO DEL ALUMNO

PÁGINA 37

PRESENTACIÓN

- » Escriba *gato, gusano, hormiga y huevo* en la pizarra. Diga cada palabra mientras las va señalando. Invite a los niños a que las repitan.

28 1. ESCUCHA Y SEÑALA.

- » Diga a los niños que abran sus libros por la página 37. Dígalos que van a aprender nuevas palabras.
- » Ponga la pista. Dígalos que señalen cada palabra mientras las escuchan. Haga una pausa después de cada palabra y coloque las tarjetas de letras en la pizarra.
- » Vuelva a poner la pista mientras los niños escuchan y repiten después de cada palabra. Asegúrese de que van señalando las palabras cuando las escuchan.
- » Escriba *gato* en la pizarra debajo de su tarjeta de letra. Señale y diga /g/, /a/, /t/, /o/, *gato*. Pronuncie cada letra y pida a los niños que repitan. Continúe con esta dinámica con el resto de palabras.

G, gato, gusano, H, hormiga, huevo.

2. ESCRIBE Y REPITE.

- » Diga a los niños que escriban en sus libros con su dedo cada una de las letras de las palabras mientras las van repitiendo lentamente.
- » Póngase de espaldas a la clase mientras usa su dedo para “escribir” *Gg* en el aire. Pida a los niños que imiten su acción y escriba *Gg* en el aire. Continúe con la letra *Hh*.

3. ENCUENTRA.

- » Diga una de las palabras al azar y pida a los niños que la señalen en sus libros.
- » Dígalos que señalen la imagen correcta mientras usted va diciendo palabras al azar.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff **Gg Hh** Ii Jj Kk Ll Mm
Nñ Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gg (gato, gusano) Hh (hormiga, huevo).
1. Escucha y señala.
2. Escribe y repite.
3. Encuentra.
4. Juego: El intruso.



treinta y siete 37

4. JUEGO: EL INTRUSO

- » Diga a los niños que van a jugar a un juego.
- » Repase las letras *a - f*. Primero, diga las letras y haga que los niños repitan. Luego diga el sonido de cada letra y los niños repiten. Diga palabras que comienzan con esas letras. Cuando los niños escuchen palabras que comienzan con las letras *a - f*, permanecerán sentados. Cuando escuchen palabras que empiecen por letras diferentes que no reconozcan, se pondrán de pie. Algunas palabras sugeridas son: *hueso, lago, coche, luna, huevo, caja, dos, mapa, arena.*

NOTAS

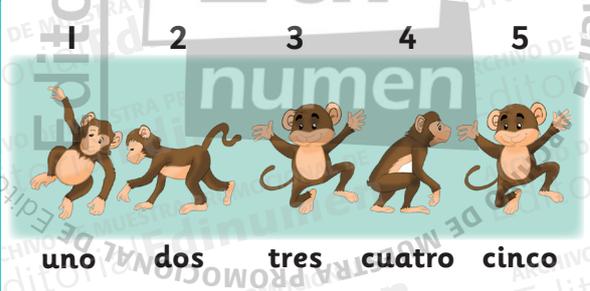
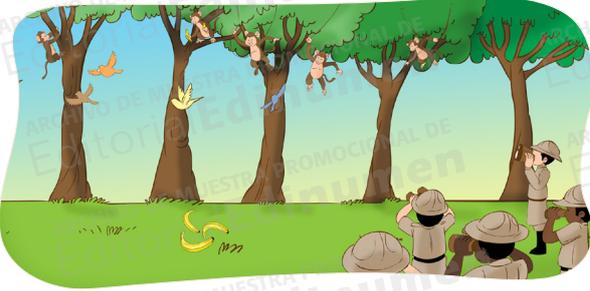
Sesión 4 **Números**

Revisión 1-5.
 1. Escucha y señala.
 2. Dibuja y repite.
 3. Encuentra y cuenta.
 4. Juego: Cuenta tres veces.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5

uno dos tres cuatro cinco

38 treinta y ocho

Sesión 4

OBJETIVOS

- » Revisar los números 1-5.
- » Comenzar a leer palabras simples.
- » Escribir los números *uno, dos, tres, cuatro* y *cinco*.

VOCABULARIO

Un mono, dos monos, tres monos, cuatro monos, cinco monos.

MATERIALES

Audios, tarjetas, póster.

- » Señale los pájaros y diga *pájaros*. Los niños repiten. Pídales que cuenten la cantidad de pájaros que hay en la imagen.
- » Señale los plátanos y diga *plátanos*. Los niños repiten. Pídales que cuenten la cantidad de plátanos que hay en la imagen.
- » Señale los árboles y diga *árboles*. Los niños repiten. Pídales que cuenten la cantidad de árboles que hay en la imagen.
- » Por último, señale a los exploradores y diga *exploradores*. Los niños repiten. Pídales que cuenten la cantidad de exploradores que hay en la imagen.

LIBRO DEL ALUMNO

PÁGINA 38

4. JUEGO: CUENTA TRES VECES.

- » Diga a los niños que van a jugar a un juego.
- » Divida a los niños en grupos de cuatro. Deje que cada grupo tome un turno contando del 1 al 5. Un niño dice *uno* y el siguiente dice *dos*, y así sucesivamente hasta llegar al número *cinco*. Repita esta dinámica dos veces más.

PRESENTACIÓN

- » Repase los números del 1 al 5. Escriba los números en la pizarra desordenados y pida a los niños que los digan en voz alta. Después, invite a un niño a salir a la pizarra y que una el 1 con el 2. Llame a otro y que una el 2 con el 3. Siga con esta dinámica hasta que estén todos los números unidos.

29 1. ESCUCHA Y SEÑALA.

- » Diga a los niños que van a revisar los números del uno al cinco.
- » Ponga la pista y pídales que señalen cada número mientras escuchan.
- » Ponga de nuevo la pista para que los niños escuchen y repitan los números. Asegúrese de que señalan correctamente cada número.

Un mono, dos monos, tres monos, cuatro monos, cinco monos.

2. ESCRIBE Y REPITE.

- » Diga a los niños que tracen cada uno de los números del 1 al 5 con sus dedos en sus libros mientras repite cada número lentamente.

3. ENCUENTRA Y CUENTA.

- » Señale los *monos, pájaros, plátanos, árboles* y *exploradores* de la imagen. Señale uno a uno y diga su nombre.
- » Señale los monos y diga *monos*. Los niños repiten. Pídales que cuenten la cantidad de monos que hay en la imagen.

ACTIVIDADES DE REFUERZO

- » Repase las palabras *uno, dos, tres, cuatro* y *cinco*. Escriba los números del 1 al 5 en una columna en la pizarra. Invite a un niño a salir a la pizarra para escribir en letras el número 1.
- » Llame a otros para que escriban en letras el resto de números. Para dar cierta dificultad a la actividad, escriba los números desordenadamente.

OBJETIVOS

- » Seguir la secuencia de español de izquierda a derecha.
- » Desarrollar las destrezas de comprensión oral y escrita en español.
- » Entender y disfrutar de una historia.
- » Revisar y consolidar el lenguaje de la unidad.

VOCABULARIO

Este es mi robot. / ¡Qué bonito! / Este es mi coche. / ¡Es muy bonito! / Este es mi barco. / ¡Qué bonito! / Este es ¡mi yoyó!

MATERIALES

Audios, tarjetas, póster.

LIBRO DEL ALUMNO

PÁGINA 39

PRESENTACIÓN

- » Señale cada una de las imágenes y revise algunos de los objetos que aparecen, como la cama, el robot, el coche, el barco y el yoyó. Diga cada palabra mientras señala el dibujo correspondiente.

1. ESCUCHA.

- » Diga a los niños que abran sus libros por el cómic titulado *¡Mi yoyó!* de la página 39.
- » Recuérdeles que los cómics españoles son presentados de izquierda a derecha. Levante su libro y señale el orden de las imágenes.
- » Haga preguntas sobre la historia en su lengua materna: *¿En qué habitación están Juan y Pablo? ¿Qué tipo de cosas hay en el dormitorio? ¿Por qué se ríe Juan?*

- » Dígales que van a escuchar una pequeña historia. Explique que todas las frases que van a escuchar están en sus libros, debajo de cada imagen.
- » Ponga la pista para que escuchen la historia. Haga una pausa después de cada imagen. De momento, no pida a los niños que repitan los diálogos. Haga que vayan señalando cada dibujo mientras escuchan la historia.
- » Ponga de nuevo la pista, haciendo una pausa después de cada frase. Los niños repiten las frases en grupo e individualmente.
- » Pida a los niños que le cuenten en su lengua materna lo que entendieron. Ponga la pista nuevamente si fuera necesario.

Este es mi robot. / ¡Qué bonito! / Este es mi coche. / ¡Es muy bonito! / Este es mi barco. / ¡Qué bonito! / Este es ¡mi yoyó!

1. Escucha.
2. Observa y repite.
3. Escucha y practica.

¡Mi yoyó!

1
Juan: Este es mi robot.
Carlos: ¡Qué bonito!

2
Carlos: Este es mi coche.
Juan: ¡Es muy bonito!

3
Carlos: Este es mi barco.
Juan: ¡Qué bonito!

4
Carlos: Este es ¡mi yoyó!

treinta y nueve 39

2. OBSERVA Y REPITE.

- » Proyecte el diálogo en la pizarra para que los niños lo vean con claridad. Diga una frase muy lentamente mientras señala cada palabra. Repita la frase nuevamente haciendo una pausa después de cada palabra para que repitan.

3. ESCUCHA Y PRACTICA.

- » Diga al grupo que van a representar la historia.
- » Invite a cuatro niños a ponerse de pie delante de la clase y a que representen la historia con usted.
- » Represente la historia frente a la clase mientras los niños miran y escuchan.
- » Represente y haga mímica de la historia con ellos, animándolos y ayudándoles tanto como sea necesario. Llame a otros voluntarios para representar la historia.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

- » Diga a los niños que van a jugar a un juego.
- » Diga algunos objetos del aula como la mesa, la mochila, el libro, el lápiz, las ceras, el cuaderno y la silla de los niños. Señale cada objeto y diga su nombre. Haga que repitan la palabra tres veces. Después, use esa palabra en una frase: *Este es mi...* Por ejemplo, señale un libro y diga *libro*. Luego diga *Este es mi libro*. Haga que los niños repitan después de usted. Luego señale un objeto de la mesa de un niño y diga su nombre en español. Luego ese niño debe decir la frase usando ese objeto. Repita esa dinámica con el resto de elementos.