Guía para el Aprendizaje del Inglés a través del Juego Motriz Grueso para Niños y Niñas de 4 a 5 Años de Edad

Adriana Estefanía Terán Aguilar









"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo"

(Benjamín Franklin)





INTRODUCCIÓN:

La presente guía expone una serie de planificaciones para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lengua extranjera (inglés) para niños de 4 a 5 años.
Se abarcan 5 unidades que son:

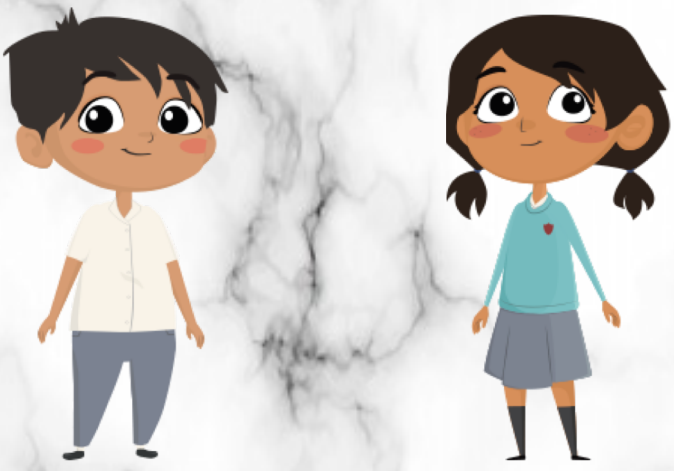
1. Mi cuerpo y yo
2. Mi familia y yo
3. Los animales y yo
4. Los colores y yo
5. Las figuras geométricas y yo

Las planificaciones presentadas responden al Currículo de Preparatoria, debido a que en el Currículo de Educación Inicial no se incluye, ni siquiera se menciona la implementación de una lengua extranjera. Al utilizar las destrezas del Currículo de Educación Inicial, correspondientes a los niños de 4 a 5 años, y traducirlas al inglés; estas destrezas proponen un grado mayor de complejidad que aquel que se puede exigir a niños que recién tienen su primer contacto con el idioma extranjero. Las destrezas del Subnivel de Preparatoria, son básicas ya que hacen referencia al vocabulario elemental, a nociones básicas incluyendo: reconocer vocabulario y señalar, identificar con ayuda visual, reconocer vocabulario con el sonido o apoyo visual, identificar al pintar o dibujar y, reconocer en objetos de la clase.

Es decir, en una clase de inglés con niños de 4 a 5 años, se dificulta trabajar destrezas que busquen identificar características físicas en ellos mismos y en otros, identificarse como miembro de una familia o identificar características de los animales y establecer diferencias entre ellos si aún no han adquirido lo básico del lenguaje como el vocabulario referente a las partes del cuerpo, los miembros de la familia o los nombres de los animales.

UNIDAD 1

MI CUERPO Y YO



1. MI CARA



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en cantar una canción sobre las partes principales de la cara (ojos, orejas, nariz y boca) y realizar diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Canción

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y comunicación

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión corporal

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.7.1. Reconocer el vocabulario básico sobre "el cuerpo" (brazo, ojo, mano, nariz, cabeza, oreja, pierna, boca y pies) señalando las partes del cuerpo.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Parlantes
- Marcadores
- Bolas de colores
- Dibujo
- Tizas
- Cartón
- Técnica de respiración globo
- Canción 'Eyes, ears, nose and mouth' de Moonbug Kids y canción 'A second to forget' de Rybye.

INICIO

Se cantará la canción de las partes del cuerpo mientras se mueven las partes mencionadas.



DESARROLLO

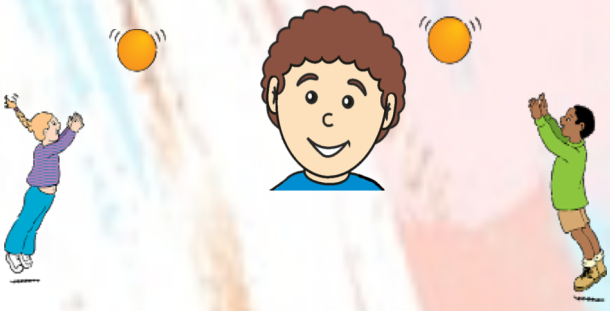
Los niños irán al patio donde estará un gran dibujo en el piso de una cara humana.



Cuando escuchen la parte de la cara que diga la profesora, los niños deberán correr hacia la parte mencionada y repetir el nombre de la parte de la cara poniendo sus manos sobre la parte mencionada en el dibujo y permaneciendo en esa posición.



Con otro dibujo de una cara en un cartón con las partes de la cara (ojos, nariz, orejas y boca) con un hueco, se les dará a los niños pelotas de distintos colores (un color específico para cada niño) y tendrán que lanzar hacia la parte de la cara que se le pida y encestar una canasta.



CIERRE

Los niños escucharán una canción relajante mientras respiran como un globo.



2. CABEZA, HOMBROS, RODILLAS, PIES









DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en cantar una canción sobre las partes principales del cuerpo (cabeza, hombros, rodillas, pies) y realizar diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Canción

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y comunicación

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión corporal

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.7.1. Reconocer el vocabulario básico sobre "el cuerpo" (brazo, ojo, mano, nariz, cabeza, oreja, pierna, boca y pies) señalando las partes del cuerpo.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Parlantes
- Sillas
- Colchoneta
- Hojas
- Ulas-ulas
- Cinta Masking
- Piezas de rompecabezas
- Técnica de respiración de estrella
- Canción 'Nuovo Cinema Paradiso' de Morricone
- Canción 'Head, shoulders, knees and toes' de Muffin Songs

INICIO

Se cantará una canción sobre las partes del cuerpo mientras los niños bailan y mueven las partes del cuerpo mencionadas no solamente en su cuerpo pero también en un muñeco alternando, una hace el niño, una hace el muñeco .



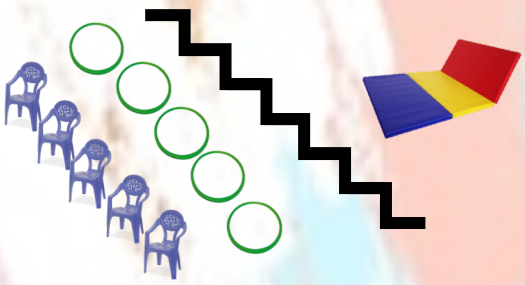


DESARROLLO

La clase se dividirá en 4 grupos de 3 y a cada grupo se le dará una hoja de cartulina.



Tendrán que atravesar un camino de obstáculos y llegar hasta un círculo donde la profesora les dirá qué parte del cuerpo deberán de tocar de su compañero y luego qué parte del cuerpo de un muñeco la profe toca.



Al terminar, la profe les entregará a cada uno 1 ficha del rompecabezas que deberán armar, pero el rompecabezas no estará completado hasta que los rompecabezas de los 4 equipos sean unidos.



CIERRE

Los niños escucharán música relajante mientras respiran como estrella.



3. CABEZA, BRAZOS, PIERNAS







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en cantar una canción sobre las partes principales del cuerpo (cabeza, brazos y piernas) y realizar diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: La canción

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y comunicación

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión corporal

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.7.1. Reconocer el vocabulario básico sobre "el cuerpo" (brazo, ojo, mano, nariz, cabeza, oreja, pierna, boca y pies) señalando las partes del cuerpo.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Parlantes
- Círculos de colores
- Sillas
- Fotos
- Cajas de cartón
- Canción 'Shake it out' de Dream English Kids

INICIO

La profesora cantará una canción para la clase, luego incorporará pasos de baile mientras canta y finalmente toda la clase bailará al ritmo de la música intentando cantar también.





DESARROLLO

La profesora y los niños saldrán al patio donde habrá un circuito de obstáculos esperándolos.



Allí, tendrán que saltar de un círculo a otro utilizando sus piernas, luego tendrán que pasar a través de unas cajas de cartón gateando dentro de ellas y finalmente tendrán que pasar pecho-tierra usando sus brazos por debajo de las sillas para llegar al otro lado y pegar su foto en la pared.



CIERRE

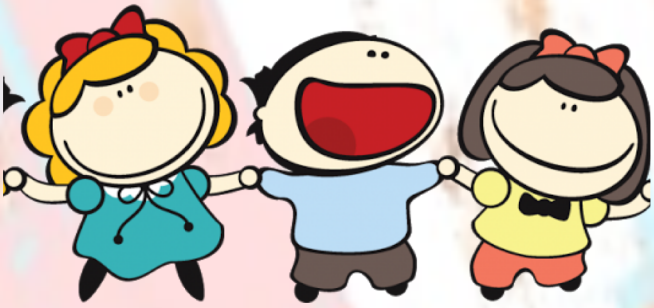
La profesora conversará con los niños para saber si les gustó o no la actividad calificando la misma con un pulgar hacia arriba o un pulgar hacia abajo.



4. TODO EL CUERPO







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en cantar una canción sobre todo el cuerpo y realizar diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Canción

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y comunicación

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión corporal

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.7.1. Reconocer el vocabulario básico sobre "el cuerpo" (brazo, ojo, mano, nariz, cabeza, oreja, pierna, boca y pies) señalando las partes del cuerpo.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Parlantes
- Pared de espejo
- Crema de afeitar
- Piscina inflable
- Gelatina
- Sombras de pies y manos
- Técnica de respiración pretzel
- Canción 'This is me' de ELF Kids Videos
- Canción 'Nightfall en New Age' de Voyager

INICIO

La profesora pondrá una canción sin decir nada. La música se parará y la profesora cantará la canción pero cuando sea el momento de nombrar la parte del cuerpo que dice la canción no dirá nada sino que simplemente la moverá para que sean los niños los que digan la parte del cuerpo.



DESARROLLO

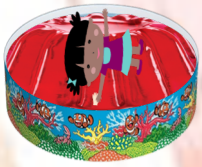
Habrá una fiesta sobre el cuerpo donde habrá diferentes estaciones para que los niños jueguen.



La primera estación será sobre 'la cara' donde los niños podrán pintar sus caras sobre una pared de espejo utilizando crema de afeitar.



En la siguiente estación, será sobre las 'extremidades' donde habrá piscinas inflables con gelatina donde los niños podrán hacer ángeles de gelatina acostándose boca arriba y moviendo brazos y piernas.



La última estación será sobre 'manos y pies' donde habrá un largo camino con sobras de manos y pies en diferentes posiciones, los niños deberán cambiar sus manos y pies a la posición de los dibujos del piso para imitarlos y así atravesar el camino.



CIERRE

Los niños escucharán música relajante mientras respiran como un pretzel.



UNIDAD 2

MI FAMILIA Y YO



1. MAMÁ







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en leer una historia llamada 'Mi mama es mágica' de Carl Norac traducida a inglés y realizar los diferentes juegos

ELEMENTO INTEGRADOR: Cuento

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Identidad y autonomía

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.1.2. Identificar los miembros clave de la familia con la ayuda de apoyos visuales (mamá, papá, hermano, hermana, abuelo, abuela).

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Palillos de dientes
- Cinta Scotch
- Imágenes de madres e hijos donde la madre es una sombra
- Colchoneta
- Plataforma de equilibrio
- Música
- Parlantes
- 'Mi mamá es mágica' de Carl Norac
- Fotos familiares
- Cinta Masking
- Tijeras
- Pelota de fútbol
- Arco de fútbol
- Técnica de meditación

INICIO

La profesora presentará un truco de magia a los niños que consiste en desaparecer un palillo de dientes (se pega con cinta scotch un palillo de dientes a la parte trasera del pulgar así, cuando el puño se cierre, el palillo aparece y cuando se abre la mano, desaparece).



La profesora mostrará a los niños imágenes de mamás e hijos pero la mamá será solamente una sombra, así los niños deberán adivinar quién falta.

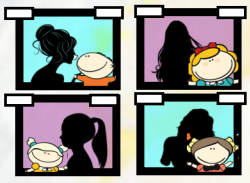


La profesora leerá el cuento a los niños.



DESARROLLO

La profesora pedirá fotos familiares del niño/a y su mamá y cortará a la mamá fuera de la foto. La profesora pegará estas fotos en la pared.



Los niños deberán atravesar un camino de obstáculos (Caminar por las plataformas de equilibrio. Hacer un roll. Saltar 20 veces. Bailar 1 minuto al ritmo de una canción. Anotar un gol). Al final del camino de obstáculos habrá una piscina de pelotas y deberán encontrar la foto de su mamá y pegarla en la foto que está pegada en la pared.



CIERRE:

Los niños deberán meditar por 3 minutos



2. PAPÁ







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en leer una historia llamada 'Mi papá' de Anthony Browne y disfrutar de diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Cuento

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Identidad y autonomía

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.1.2. Identificar los miembros clave de la familia con la ayuda de apoyos visuales (mamá, papá, hermano, hermana, abuelo, abuela).

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Historia 'Mi papá' de Browne
- Papás invitados
- Mapas
- Silla roja
- Estrellas
- Sillas
- Piezas de rompecabezas
- Monedas
- Ulas-ulas
- Marcador
- Cinta Masking
- Caja negra
- Círculos amarillos
- Aros de básquet y pelotas
- Cartulinas
- Técnica de meditación

INICIO:c

La profesora mostrará diferentes fotos de familias que sean el papá y los hijos.

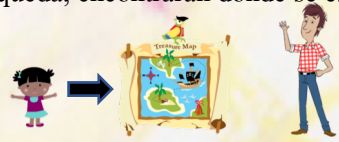


La profesora le leerá el cuento a la clase.



DESARROLLO:

El papá de cada niño será invitado por un día para jugar. Los niños jugarán una búsqueda del tesoro para encontrar aquello que está escondido. Se les dará mapas que consisten en fotos del lugar y profesoras con las que deben hablar. Cada persona les dará instrucciones para realizar. Cada niño tendrá las mismas indicaciones pero en orden diferente. Una vez que terminen su búsqueda, encontrarán dónde se esconde su papá. Cada papá tendrá un escondite diferente.



- Habrá 6 cosas diferentes que deberán hacer para encontrar a su papá.

1. Correr a la oficina, encontrar una silla roja y traer lo que está debajo de ella (una estrella) y dársela a la profe Gaby.



2. Ir a la clase de las Abejas y gatear debajo de las sillas para encontrar una pieza de rompecabezas que deberán darle a la profe Ale.



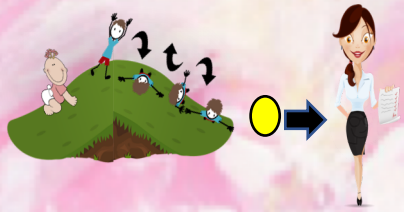
3. Caminar hacia la cocina y saltar desde cada silla al piso 2 veces para conseguir una moneda que le darán a Giovis.



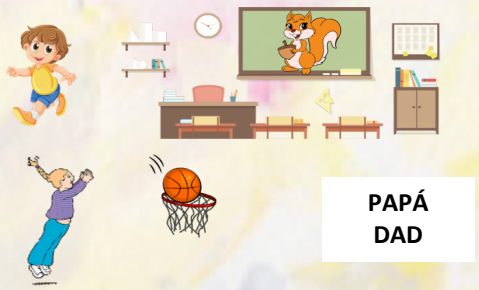
4. Correr al gimnasio y saltar por el camino de ulas-ulas para conseguir una caja negra y darle a la profe Pame.



5. Gatear hasta la montaña y rodar hacia abajo desde donde está la resbaladera para conseguir un círculo amarillo y dárselo a la profe Sthefi.



6. Caminar hacia atrás hasta la clase de las Ardillas y encestar 3 aros para conseguir una cartulina que dice Papá y el lugar del destino final.



Una vez que encuentren a su papá, deberán pegar la cartulina es sus papás y decirles 'Hola papá'.



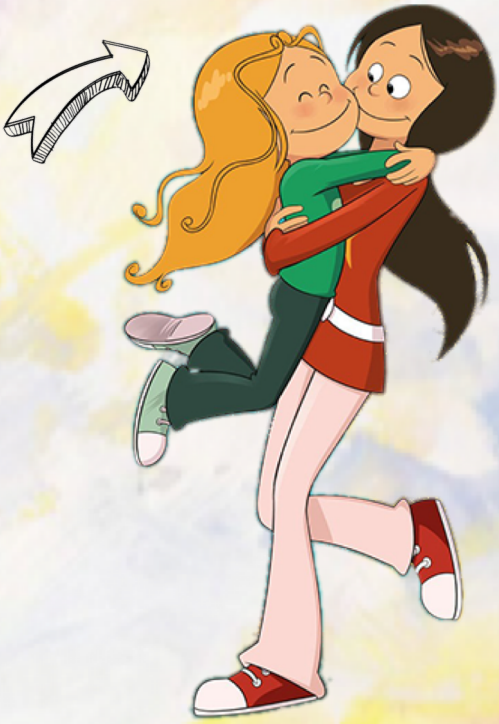
CIERRE:

Los niños se sentarán en el piso con sus papás y meditarán por 3 minutos.



3. HERMANA







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en leer una historia llamada 'Big sister, Little sister' (Hermana grande, hermana pequeña') de LeUyen Pham y hacer diferentes actividades.

ELEMENTO INTEGRADOR: Cuento

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Identidad y autonomía

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.1.2. Identificar los miembros clave de la familia con la ayuda de apoyos visuales (mamá, papá, hermano, hermana, abuelo, abuela).

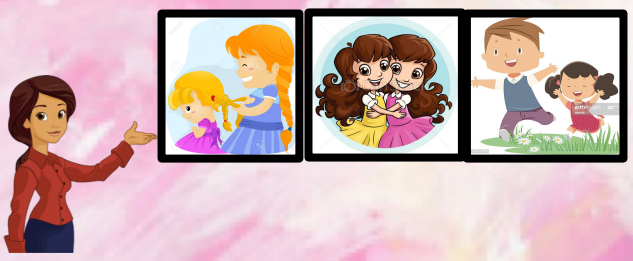
INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Historias 'Hermana grande, hermana pequeña' por P. LeUyen
- Hermana mayor
- Ganchos atornillables
- Ulas-ulas
- Brazalete
- Globos
- Fila de personas
- Cuerda
- Cinta Masking
- Técnica de meditación

INICIO:

La profesora presentará diferentes fotos de 2 niñas preguntando cuál creen que es la relación que existe entre ambas.



La profesora leerá el cuento a los niños.



DESARROLLO:

Cada niño será emparejado con una niña de una clase superior (Monos u Osos) y serán hermanos por un día para que todos los niños puedan tener una hermana.



Cada pareja deberá atravesar una serie de obstáculos mientras están unidos por un brazalete en su tobillo.



Obstáculos:

Atravesar ulas-ulas que cuelgan del techo.

Balancear un cono en su cabeza mientras caminan en una línea recta.



Hacer que una ula-ula pase desde su cabeza hasta sus pies.

No dejar que un globo inflado toque el piso por 1 minuto mientras lo golpean hacia arriba.

Atravesar una línea de personas por las piernas abiertas de estas.

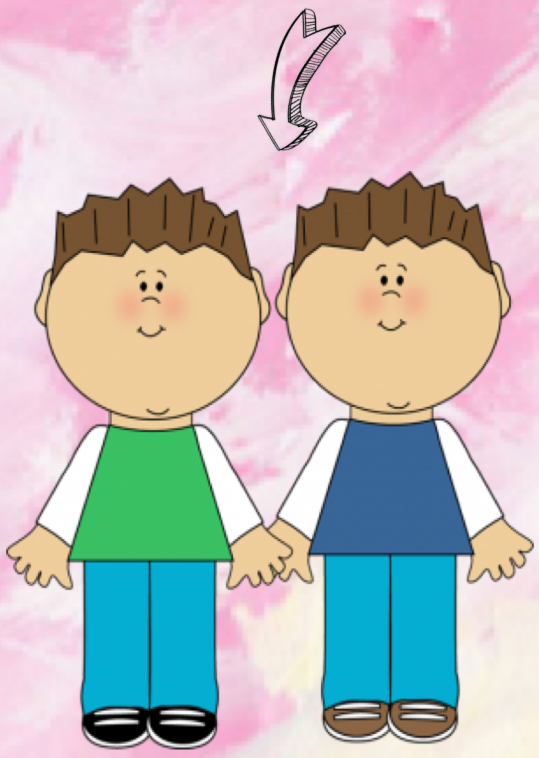


CIERRE:

Los niños meditarán por 3 minutos.



4. HERMANO







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en leer una historia llamada 'Croc and Bird' de Alexis Deacon y desarrollar las diferentes actividades

ELEMENTO INTEGRADOR: Cuento

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Identidad y autonomía

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.1.2. Identificar los miembros clave de la familia con la ayuda de apoyos visuales (mamá, papá, hermano, hermana, abuelo, abuela).

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Cuento 'Croc and Bird' de A. Deacon
- Hermano pequeño
- Pelotas pequeñas
- Tapas metálicas de botellas
- Imanes
- Agua
- Rollo de papel higiénico vacíos
- Aros de papel periódico cubiertos de papel contact
- Cinta
- Coronas
- Ulas-ulas
- Brazalete
- Técnica de meditación
- Contenedores medianos

INICIO:

La profesora presentará 2 animales de peluche un cocodrilo y un pollito y le preguntará a la clase cuál creen que es la relación que existe entre estos 2 animales.

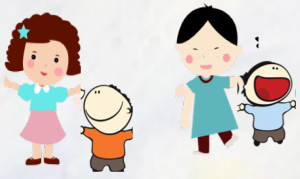


La profesora leerá el cuento para los niños.

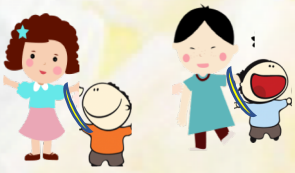


DESARROLLO:

Cada niño será emparejado con un niño de una clase inferior (Saltamontes o Sapos) para que tengan un hermano por un día.



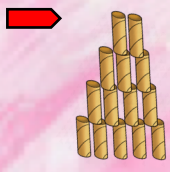
La pareja deberá atravesar un camino de obstáculos mientras están unidos por un brazalete en sus muñecas.



Obstáculos

Construir una torre que llegue hasta un punto indicado utilizando rollos vacíos de papel higiénico.

Llegar al otro lado del patio dentro de un aro de papel periódico cubierto en papel contact que les rodee desde la cabeza a los pies estando uno detrás del otro.





Acostarse boca abajo y lograr que 2 pelotas pequeñas lleguen a la línea de meta soplándolas y reptando mientras las pelotas se mueven.



Pasar pelotas de una ula-ula a otra estando boca abajo apoyándose en las manos y la punta de los pies.



Pescar tapas de botella de metal mientras usan un imán que está atado a una corona en sus cabezas.



CIERRE:

Los niños meditarán por 3 minutos.



5. ABUELA







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en leer una historia llamada 'Grandma's purse' (La cartera de la abuela) de Vanessa Brantley-Newton y realizar los diferentes juegos

ELEMENTO INTEGRADOR: Cuento

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Identidad y autonomía

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.1.2. Identificar los miembros clave de la familia con la ayuda de apoyos visuales (mamá, papá, hermano, hermana, abuelo, abuela).

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Historia 'Grandma's purse' de V. Brantley-Newton
- Contenedores plásticos
- Pinos
- Pelotas plásticas para que sean la bola de bolos
- Formatos A3
- Impresora
- Soga
- Globos
- Fotos de las abuelas
- Piezas de rompecabezas
- Cinta Masking
- Tijeras
- Palos de escoba
- Cucharas
- Pelotas pequeñas
- Técnicas de meditación

INICIO:

La profesora esconderá el libro en algún lugar de la clase y los niños tendrán que encontrarlo.

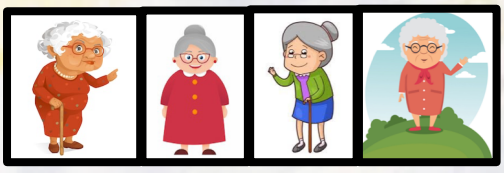


La profesora leerá el libro par la clase.



DESARROLLO:

La profesora pedirá una foto de la abuela de cada niño. Estas fotos serán impresas en formatos A3 y cortadas en 6 pedazos. Se les dirá a los niños que hay una foto sorpresa que deberán completar para saber quién es.



Para conseguir las piezas del rompecabezas, deberán atravesar una serie de obstáculos y al finalizar cada obstáculo, se les dará una pieza del rompecabezas. Al final, tendrán que resolver el rompecabezas pegando las piezas y descubriendo quién es.



Piezas de rompecabezas



Obstáculos:

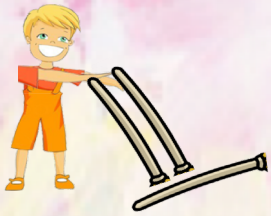
Derribar mínimo 2 pinos jugando bolos.

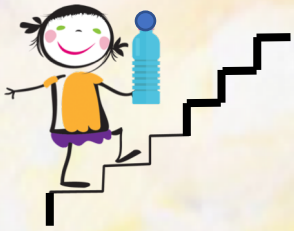
Caminar en una línea recta mientras llevan una pelota liviana en una cuchara con su boca.



Empujar un palo de escoba con 2 palos de escoba hasta la línea de meta.

Tendrán que subir y bajar las gradas mientras transportan una botella plástica sin tapa que en su pico tiene una pelota pequeña.





Saltar hasta la línea de meta mientras sostienen un globo entre sus piernas.

Sentarse dentro de un contenedor plástico y usar la fuerza de la parte superior de su cuerpo para halar su peso usando una soga hasta la línea de meta.

.



CIERRE:

Los niños meditarán por 3 minutos.



6. ABUELO







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en leer una historia llamada 'If all the world were…' (Si todo el mundo fuera…) de Joseph Coelho realizar los diferentes juegos

ELEMENTO INTEGRADOR: Cuento

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Desarrollo personal y social

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Identidad y autonomía

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1.1.2. Identificar los miembros clave de la familia con la ayuda de apoyos visuales (mamá, papá, hermano, hermana, abuelo, abuela).

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Cuento 'If the world were' de Joseph Coelho
- Conos
- Pelotas plásticas
- Fotos de abuelos
- Prendas de vestir
- Ulas-ulas
- Tizas
- Soga
- Palos de escoba
- Vasos plásticos
- Técnicas de meditación

INICIO

La profesora presentará una foto de ella con su abuelo y le preguntará a la clase quiénes creen que son las dos personas de la fotografía.

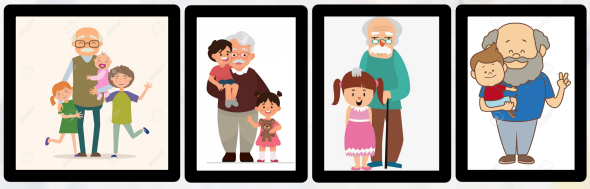


La profesora leerá el libro par la clase.



DESARROLLO

Se les dará a los niños una foto de sus abuelos y ellos tendrán que recrearla utilizando diferentes prendas de vestir, deberán atravesar un camino de obstáculos.



Cada obstáculo que cumplan será igual a una prenda de vestir. Cada foto constará de 5 prendas de vestir: sombrero, camisa, saco, pantalón y zapatos.



Obstáculos:

Tendrán que caminar en zigzag de frente y de espaldas alrededor de unos conos que estarán en el piso.

Tendrán que poner un vaso plástico que están en un círculo interno en cada cono que forma un círculo externo.



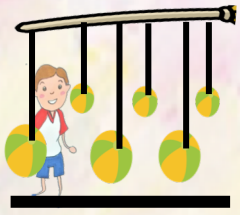


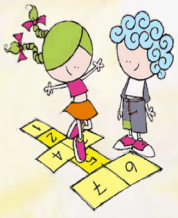
Tendrán que ir de un lado a otro caminando dentro de una ula-ula.

Deberán caminar en una línea mientras esquivan bolas pequeñas que penden desde un palo.

Deben jugar una ronda de rayuela.







CIERRE:

Los niños meditarán por 3 minutos.









UNIDAD 3

LOS ANIMALES Y YO







1. ANIMALES DOMÉSTICOS







DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en repetir un trabalenguas y jugar con los juegos propuestos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Trabalenguas

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL. 1. 3. 1. Reconocer el vocabulario básico relacionado a los animales (pájaro, perro, gato, pato, pez, sapo, tigre) cuando escuchen su sonido o haya apoyo visual.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Trabalenguas
- Pictogramas de diferentes perros y gatos
- Perros de refugio:
    - Collares de perro
    - Comida de perro
    - Tiza
    - Agua
    - Champú para perro
    - Toallas
    - Pito

- Gatos de refugio:
  - Cepillo para pelo de gato
  - Pelotas de ping-pong
  - Arroz crudo
  - Cinta Washi
  - Cinta Masking
  - Vasos plásticos
  - Cuerdas
  - Pelotas pequeñas
  - Ulas-ulas
  - Almohadas
  - Mantas
  - Camción ‘Recovering Hope’ -> Spirits of our dreams (2015) *Recovering hope*. (Álbum digital) Suecia.: Epidemic Sound Independent

INICIO

- La profesora les dirá a los niños los trabalenguas.



Cat	**Gato**
The cat catchers	*Los atrapagatos*
Can't catch	*No pueden atrapar*
Caught cats	*Gatos atrapados*
Dog	**Perro**
If a dog chews shoes,	*Si un perro mordisquea zapatos,*
Whose shoes	*¿Los zapatos*
Does he choose?	*de quién escoge?*



- Los niños repetirán los trabalenguas.



- La profesora les mostrará pictogramas de perros y gatos y le preguntará a la clase: ¿qué tienen en común? Que son animales domésticos (mascotas)



DESARROLLO

- La profesora se pondrá en contacto con un refugio de animales para conseguir perros y gatos para que todos los niños se puedan divertir y jugar con un perro y un gato.



Perros:

- Los niños podrán llevar a los perros de paseo dentro del kinder utilizando una correa para perros. Primero, caminarán, luego correrán, luego caminarán cambiando cada vez que escuchen el pito.



- Después de caminar a los perros tendrán que darles un baño usando agua y champú y secándolos con una toalla.



- Los niños tendrán que alimentar a los perros pero para hacerlo deberán conseguir el plato del perro tendrán que saltar sobre las huellas de perro que estarán dibujadas con tiza en el piso y para conseguir la comida, tendrán que caminar y hablar como un perro hasta donde esté la comida.

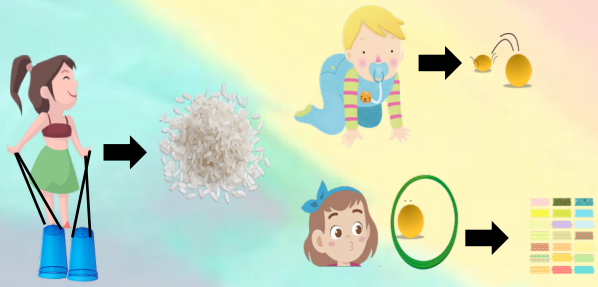


Gatos:

- Los niños tendrán la oportunidad de peinar el pelo del gato.



- Los niños tendrán que hacer un juguete para que juegue el gato pero para conseguir los 3 materiales, tendrán que: actuar y bañarse como lo hacen los gatos por 1 minuto para conseguir una pelota de ping-pong con un hueco pequeño; caminar en una línea recta usando vasos plásticos bajo sus zapatos y sujetándolos con cuerdas para conseguir el arroz; y soplar una pelota pequeña hasta que salga de la ula-ula para conseguir cinta washi y así decorar el juguete.



Primero tendrán que poner el arroz dentro de la pelota de ping-pong a través del pequeño agujero y luego lo deberán cubrir con la cinta washi.

- Luego, podrán jugar con los gatos y el juguete que les hicieron



CIERRE:

- Descansarán recostados en el piso con sus almohadas y mantas mientras escuchan música relajante.



2. ANIMALES DE LA GRANJA

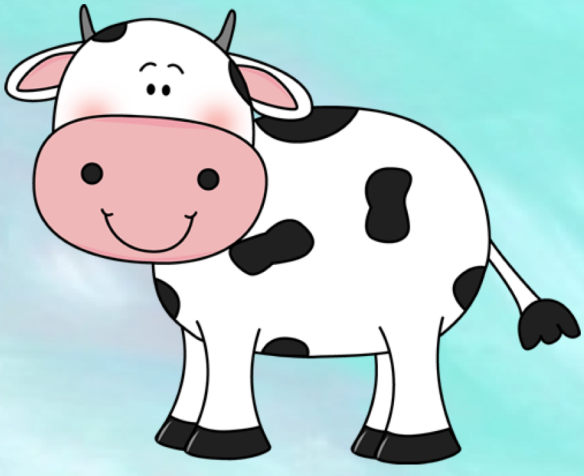












DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en repetir los trabalenguas realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Trabalenguas

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL. 1. 3. 1. Reconocer el vocabulario básico relacionado a los animales (pájaro, perro, gato, pato, pez, sapo, tigre) cuando escuchen su sonido o haya apoyo visual.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Trabalenguas
- Pictogramas con animales de grnaja
- Tizas de diferentes colores
- Fotos de cada animal (real y animado)
- Dado (40 x 40 cm)
- Instrucciones escritas
- Almohadas
- Mantas
- Canción ‘Across the plains’ -> Spirits of our dreams (2015) *Across the plains*. (Álbum digital) Suecia.: Epidemic Sound Independent.

INICIO:

- La profesora les dirá a los niños los trabalenguas.



Cow	**Vaca**
If a cow could fly	*Si una vaca volara*
I'd have a cow pie	*Tendría un pie de vaca*
In my eye	*En mi ojo*
Sheep	**Oveja**
The sixth sick	*El sexto enfermo*
Sheik's sixth	*Sexto jeque*
Sheep's sick	*La oveja está enferma*
Pig	**Cerdo**
Plumb pigs	Cerdos rellenos
Pick pumpkins	Recogen calabazas







Horse	**Caballo**
One-one was a race horse	Un uno era un caballo de carreras
Two-two was one too	Dos dos era uno también
One-one won one race	Un uno ganó una carrera
Two-two won one too.	Dos dos ganó una también
Chicken	**Pollo**
Chicken city, kitchen city	Pollo ciudad, cocina ciudad
Checkered kitchen chicken	Pollo cocina a cuadros
Kitchen city, chicken city	Cocina ciudad, pollo ciudad
Checkered chicken kitchen	Pollo a cuadros cocina
Duck	**Pato**
How many ducks could a duck duct-tape	¿Cuántos patos puede embalar un pato con cinta
If a duck could duct-tape ducks?	Si un pato pudiera embalar patos con cinta?

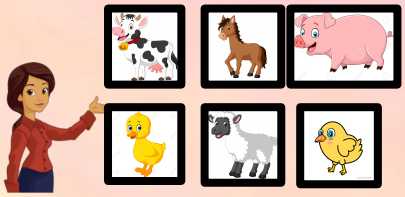




- Los niños repetirán los trabalenguas.

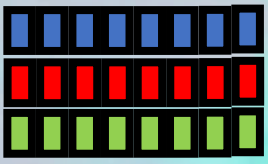


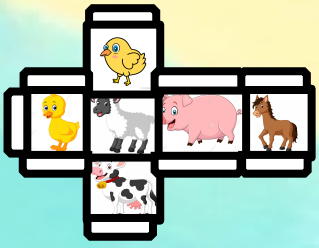
- La profesora les mostrará pictogramas de animales de la granja y le preguntará a la clase: ¿qué tienen en común? Que son animales de la granja.



DESARROLLO:

- Los niños jugarán una especie de monopolio en el patio. El juego es simple: a cada niño se le dará un color y empezarán en el casillero 1 dibujado en el piso, para llegar a la línea de meta, ellos tendrán que avanzar 8 casilleros que están en línea recta. Para avanzar, deberán lanzar un dado grande que tendrá a 1 animal de la granja (vaca, oveja, cerdo, caballo, pollo y pato) en las 6 caras del dado y la profesora les dará la instrucción; la clave es hacer lo que la profesora les diga pero imitando al animal que les salió.





Instrucciones:



Saltar



Acostarse

Dormir



Comer



Bailar



Hablar



Caminar



Celebrar

CIERRE:

Descansarán recostados en el piso con sus almohadas y mantas mientras escuchan música relajante.



3. ANIMALES SALVAJES







UNIDAD 3

LOS ANIMALI









DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en repetir los trabalenguas realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Trabalenguas

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL. 1. 3. 1. Reconocer el vocabulario básico relacionado a los animales (pájaro, perro, gato, pato, pez, sapo, tigre) cuando escuchen su sonido o haya apoyo visual.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

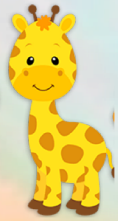
- Trabalenguas
- Pictogramas de diferentes animales salvajes
- Sonidos de los animales
- Parlantes
- Almohadas
- Mantas
- Canción 'I giorni' -> Einaudi, L. (2001) *I giorni.* (CD) Milán, Italia.: Sony Classical

INICIO:

- La profesora les dirá a los niños los trabalenguas.



Lion	**León**
Larry Lion has a little ladybug	*Larry León tiene una mariquita pequeña*
That eats lemons on a leaf	*Que come limones en una hoja*
While learning to leap on a ladder	*Mientras aprende a saltar en la escalera*
Giraffe	**Jirafa**
Jerry the giraffe	*Jerry la jirafa*
Jogs in the jungle	*Trota en la jungla*
In the jungle	*En la jungla*
Jerry the giraffe jogs	*Jerry la jirafa trota*
Elephant	**Elefante**
Seventy seven	*Setenta y siete*
Benevolent elephants	*Elefantes benevolentes*





Tiger	**Tigre**
Two tiny tigers	*Dos tigres pequeños*
Take two taxis	*Toman dos taxis*
To town	*A la ciudad*
Hippo	**Hipopótamo**
The hippos heard	*Los hipopótamos escucharon*
The hunter's hiccups	*Los hipos del cazador*
And hurried home	*Y se apuraron a casa*
To hide	*Para esconderse*
Rhino	**Rinoceronte**
A ridiculous rhino	*Un rinoceronte ridículo*
Ran into a raccoon	*Se chocó con un mapache*



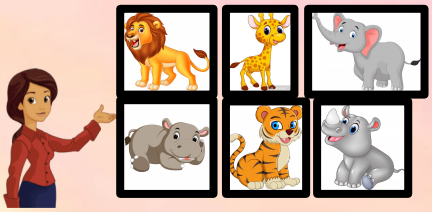




- Los niños repetirán los trabalenguas.



- La profesora les mostrará pictogramas de animales salvajes y le preguntará a la clase: ¿qué tienen en común? Que son animales salvajes.



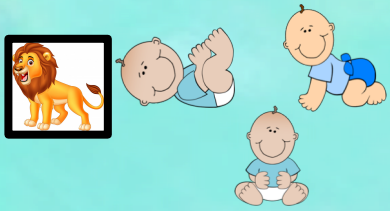
DESARROLLO:

- Los niños se ejercitarán de acuerdo a un animal mientras escuchan el sonido que este hace y una imagen del animal aparecerá una vez que adivinen qué animal es.



León:

- Se acostarán en el piso boca arriba y moverán sus brazos y pies hacia arriba como si jugaran como los cachorros de león. Luego se pondrán en el piso en posición de gatero y sacudirán sus cabezas como los leones mueven sus melenas y se sentarán como un león para rugir.



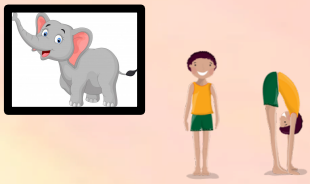
Jirafa:

- Levantando ambos brazos rectos hacia sobre sus cabezas y juntándolos, pondrán sus manos una sobre la otra para imitar el cuello largo de las jirafas. Mientras hacen esto, balancearán su cuerpo de un lado a otro elongando sus piernas.



Elefante:

- Van a estirar los brazos hacia delante y a juntar las manos agachándose hacia delante y balanceando sus brazos como mueve su trompa el elefante, tratado de rozar el piso sin doblar las rodillas.



Tigre:

- Se pondrán en posición de gateo y se estirarán hacia delante como un tigre con sueño, luego se moverán hacia atrás. Después, se levantarán en sus rodillas y alzarán sus manos abiertas tratando de alcanzar algo que está alto.



Hipopótamo:

- Se pondrán en posición de gateo y bostezarán como los hipopótamos abriendo mucho sus bocas y luego actuarán como si se metieran en un lago y estuvieran buscando comida.



Rinoceronte:

- Se pondrán en posición de gateo y empujarán sus cabezas hacia arriba como si pelearan utilizando su cuerno.



- Luego, van a escuchar los sonidos que escucharon en el ejercicio anterior y tendrán que recordar a qué animal le pertenece el sonido y los movimientos que aprendieron de ese animal para repetirlos.



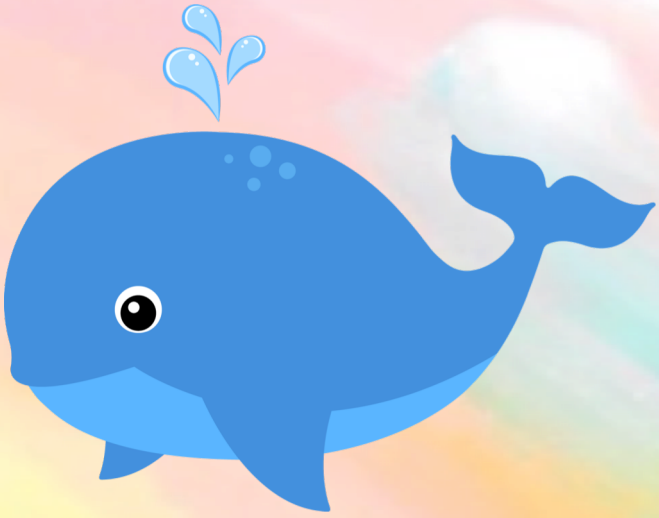
CIERRE:

Descansarán recostados en el piso con sus almohadas y mantas mientras escuchan música relajante.



4. ANIMALES DEL MAR















DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en repetir los trabalenguas realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Trabalenguas

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL. 1. 3. 1. Reconocer el vocabulario básico relacionado a los animales (pájaro, perro, gato, pato, pez, sapo, tigre) cuando escuchen su sonido o haya apoyo visual.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Trabalenguas
- Pictogramas de diferentes animales del mar
- Pelotas plásticas
- Conos
- Cajas
- Burbujas
- Piscina de pelotas
- Ulas– ulas.

- Gusanos de piscina
- Cangrejos plásticos pequeños
- Ganchos atornillables
- Papel crepé de colores
- Almohadas
- Mantas
- Canción ‘Holding on to forever’ -> Goratie (2018) *Holding on to forever.* (Sencillo) Desconocido.

INICIO:

- La profesora les dirá a los niños los trabalenguas.















Shark *It's such a shame* *That the shimmering shark* *Is striking your shins* **Whale** *Why is the white whale* *Wearing a watch?* **Fish** *Frank's fisher* *Fishes on Friday* *For Frank's Friday* *Fresh fried fish-fest*	**Tiburón** *Es una pena* *Que el tiburón brillante* *Esté chocando tus espinas* **Ballena** *¿Porqué la ballena blanca* *Está usando un reloj?* **Pez** *El pescador de Frank* *Pesca el viernes* *Para el estival de pescados frescos fritos* *De Frank el viernes*
Octopus *Octopus ocular optics* *Ocular octopus optics* *Optics ocular octopus* **Crab** *Christy the crazy crab* *Crawled across the carpet* **Dolphin** *Diving dolphin dives so deep* *Dives, dive, dives so deep*	**Pulpo** *Pulpo ópticas oculares* *Oculares pulpos ópticos* *Ópticos oculares pulpos* **Cangrejo** *Christy el cangrejo loco* *Gatea por la alfombra* **Delfín** *El delfín buzo bucea tan profundo* *Bucea, bucea, bucea tan profundo*
Turtle *Three tree turtles* *Took turns taking* *Tongue twisters.* *If three tree turtles* *Took turns taking* *Tongue twisters,* *Where are the twisters* *The three tree turtles talked?*	**Tortuga** *Tres tortugas de árbol* *Se turnaron para hacer* *Trabalenguas* *Si las tres tortugas de árbol* *Toman turnos para hacer* *Trabalenguas,* *¿Dónde están las trabas* *Que dijeron las tres tortugas de árbol?*

- Los niños repetirán los trabalenguas.



- La profesora les mostrará pictogramas de animales que viven en el océano y le preguntará a la clase: ¿qué tienen en común? Que son animales del mar.



DESARROLLO:

Los niños atravesarán una pista de obstáculos y cada uno estará dedicado a un animal del mar que tendrán que imitar mientras atraviesan el obstáculo.

Tiburón:

Tendrán que ir en zigzag por unas pelotas que están en el piso mientras llevan un cono en su espalda que se parece a la aleta de un tiburón.



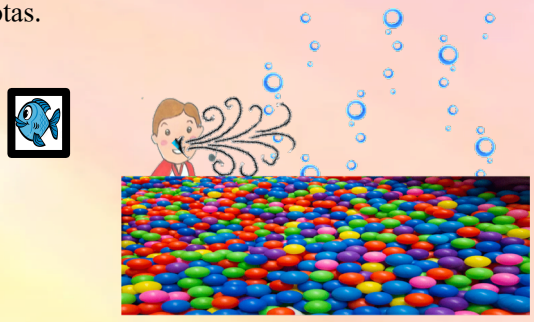
Ballena:

Tendrán que cruzar un camino estrecho que está limitado con cajas de cartón mientras ellos están dentro de una caja de cartón grande imitando el gran tamaño de las ballenas y deberán tratar de no derribar las otras cajas.



Pez:

Tendrán que soplar burbujas imitando las burbujas que salen de los peces mientras pretenden nadar a través de una piscina de pelotas.



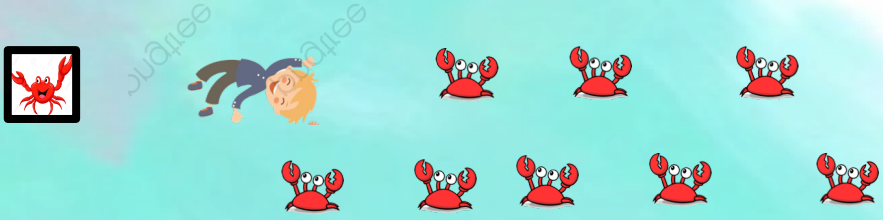
Pulpo:

Tendrán que saltar de una ula-ula a otra mientras usan una falda echa de 8 gusanos de piscina para imitar los tentáculos del pulpo.



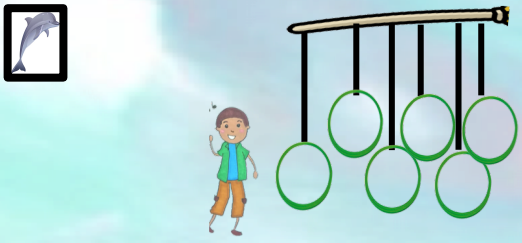
Cangrejo:

Deberán apoyarse en sus pies y manos estando boca arriba y caminar hacia atrás mientras van recogiendo pequeños cangrejos plásticos que estarán en el camino transportándolos en sus abdómenes.



Delfín:

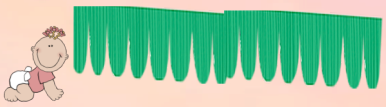
Tendrán que atravesar las ula-ula que están colgando del techo mientras imitan el sonido del delfín.



Tortuga:

Gatearán bajo papel de colores que será el alga.





CIERRE:

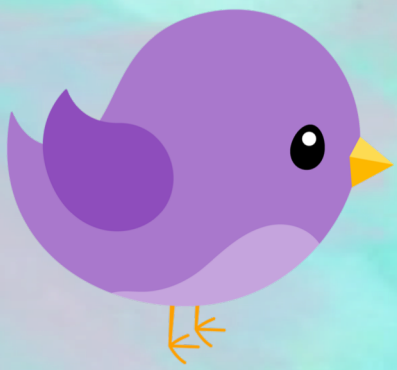
Descansarán recostados en el piso con sus almohadas y mantas mientras escuchan música relajante.



5. INSECTOS + SAPO + PÁJARO













DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en repetir los trabalenguas realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Trabalenguas

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL. 1. 3. 1. Reconocer el vocabulario básico relacionado a los animales (pájaro, perro, gato, pato, pez, sapo, tigre) cuando escuchen su sonido o haya apoyo visual.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Trabalenguas
- Pictogramas con diferentes insectos, sapos y pájaros
- Camino
- Globos inflados
- Conos

- Tachuelas
- Goma
- Alfombra verde
- Círculos negros de cartulina
- Cinta Masking
- Fotos de moscas de colores
- Hojas de foami
- Piso azul
- Palitos
- Círculos de colores
- Almohadas
- Mantas
- Canción ‘When all else fades’ -> Eber, S. (2017) *When all else fades*. (Single) Unknown.

INICIO:

- La profesora les dirá a los niños los trabalenguas.



Bee	**Abeja**
Busy buzzing	*Ocupadas zumbando*
Bumble bees	*Abejorros*
Ladybug	**Mariquia**
The ladybug	*La mariquita*
Bit a little bug	*Le mordió a un bicho pequeño*
But the little bug	*Pero el bicho pequeño*
Bit the ladybug back	*Le devolvió el mordisco a la*
Fly	*mariquita*
One fly flew up	**Mosca**
One fly flew down	*Una mosca voló hacia arriba*
	Una mosca voló hacia abajo





Butterfly	**Mariposa**
Butterflies fly	*Mariposas vuelan*
But a butterfly flies	*Pero una mariposa vuela*
Frog	**Sapo**
The fresh figs	*Los higos frescos*
Are from the frog	*Son del sapo*
To the frog belong	*Al sapo le pertenecen*
The fresh figs	*Los higos frescos*
Bird	**Pájaro**
The blue	*El azul*
Bluebird blinks	*Azulejo parpadea*







- Los niños repetirán los trabalenguas.



- La profesora les mostrará pictogramas de insectos, sapos y pájaros.



DESARROLLO:

- Los niños atravesarán un camino de obstáculos que consiste en 6 obstáculos y cada uno está dedicado a un animal que deberán imitar mientras atraviesan ese obstáculo.

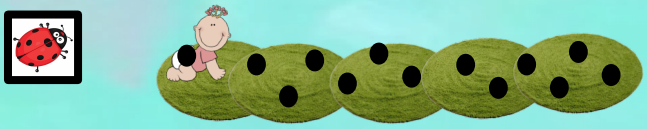
Abeja:

Tendrán que ir por un camino reventando 5 globos usando un cono que deberán sujetar a sus glúteos y pegado al cono hay una tachuela en la punta.



Mariquita:

Tendrán que gatear sobre la alfombra verde mientras recogen y pegan en su espalda círculos negros como las pecas que tiene la mariquita.



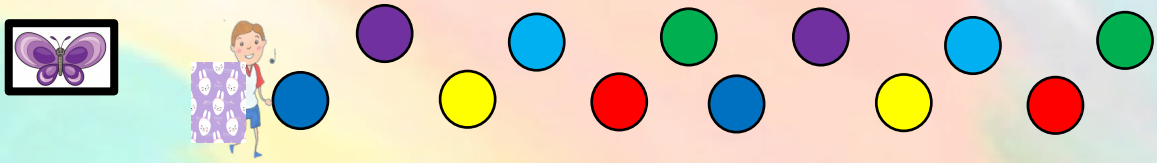
Mosca:

Habrá una pared con fotos de moscas de diferentes colores y deberán tocar con la mano como ‘chocando los 5’ del color de mosca que se les diga mientras hacen el sonido que produce la mosca.



Mariposa:

Tendrán que saltar alternando los pies de una alfombra de color a otra mientras mueven sus brazos y tienen una pequeña manta sobre sus espaldas para simular las alas de la mariposa.



Sapo:

Tendrán que saltar con los pies juntos como saltan los sapos en el lago, de una hoja de foami a otra sin tocar el piso azul mientras hacen el sonido que hacen los sapos.



Pájaro:

Tendrán que recoger palitos y arreglarlos sobre un círculo para hacer un nido como lo hacen los pájaros y para ir a donde los palitos están, tendrán que mover los brazos como si estuvieran volando el en cielo.



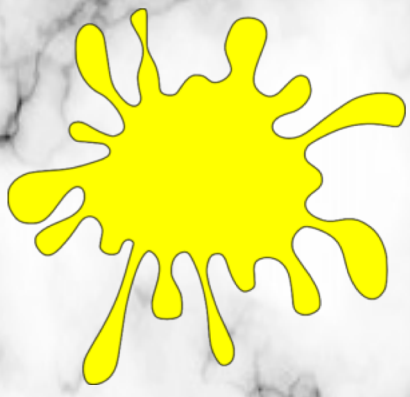
<u>CIERRE:</u>

Descansarán recostados en el piso con sus almohadas y mantas mientras escuchan música relajante.



UNIDAD 4

LOS COLORES Y YO













1. AMARILLO



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en jugar con las linternas de colores y realizar los diferentes juegos

ELEMENTO INTEGRADOR: Linternas de colores

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 6. 1. Identifique los colores básicos (negro, azul, rojo, blanco, amarillo, verde) cuando pintan y dibujan.

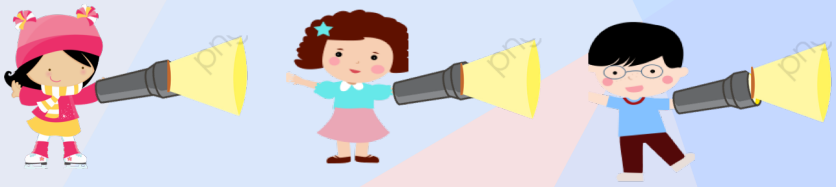
INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Linternas
- Papel celofán amarillo
- Cinta Masking o Scotch
- Cuarto obscuro
- Pintura amarilla
- Colorante vegetal amarillo
- Platos plásticos
- Ganchos de pesca plásticos

INICIO:

- La profesora le dará a cada niño 2 linternas que tengan papel celofán amarillo en la parte de la luz y luego irán a un cuarto obscuro para iluminar con las linternas el cuarto obscuro con la luz amarilla.



DESARROLLO:

- Los niños se acostarán en el piso con las piernas hacia el cielo y se les dará pintura amarilla que tendrán que utilizar para pintar en la pared con sus pies.



- Habrá una piscina con agua amarilla y patos plásticos amarillos flotando, los niños deberán atrapar los patos utilizando su boca o un gancho de pesca plástico.



CIERRE:

- Los niños bailarán lento solos mientras escuchan los sonidos de sus alrededores.



2. AZUL



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en jugar con las linternas de colores y realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Linternas de colores.

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 6. 1. Identifique los colores básicos (negro, azul, rojo, blanco, amarillo, verde) cuando pintan y dibujan.

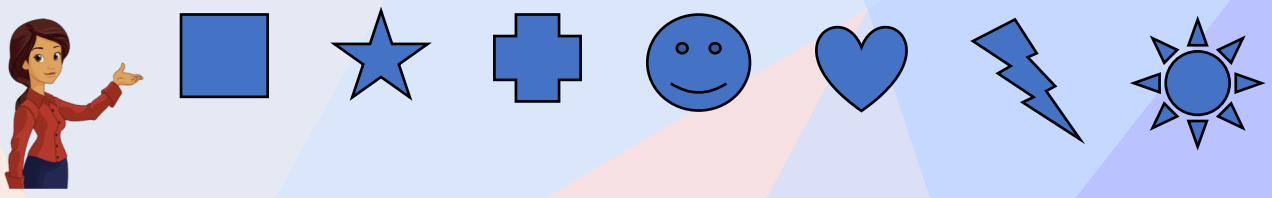
INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

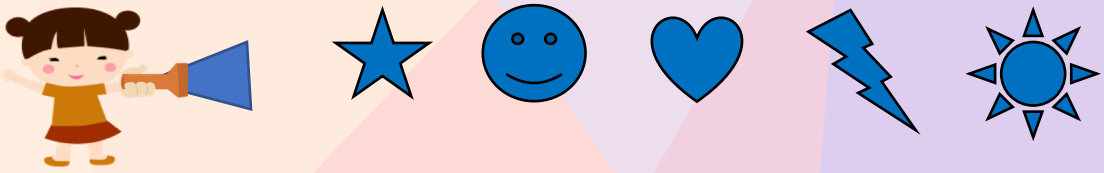
- Linternas
- Papel celofán azul
- Cinta Masking o Scotch
- Cuarto obscuro
- Imágenes impresas (azul)
- Imágenes de varios colores excepto azul
- Balde
- Globos de carnaval
- Pintura azul
- Goma transparente
- Agua
- Bicarbonato de sodio
- Solución salina
- Escarcha azul extra fina
- Contenedores plásticos
- Contenedor plástico grande

INICIO:

- La profesora mostrará a los niños diferentes objetos impresos que son de color azul como formas, animales, etc.



- La profesora le dará a cada niño 1 linterna que tengan papel celofán azul en la parte de la luz y luego irán a un cuarto obscuro con las linternas para encontrar las imágenes que les fueron mostradas antes pero serán de varios colores excepto azul; los niños tendrán que buscar las imágenes blancas para que al iluminarlas se transformen en azules.



- La profesora encenderá la luz del cuarto para que los niños vean que no hay imágenes azules sino que es la luz de las linternas lo que hace que se vean azules.



DESARROLLO:

- Los niños se pararán en una línea de frente hacia una pared vacía. Detrás de ellos habrá un balde con globos de carnaval llenos de pintura azul. Los niños deberán de arrojar los globos a la pared y una vez que los globos golpeleen la pared, los globos se reventarán expulsando la pintura.



- Los niños prepararán juntos slime mezclando los ingredientes con sus manos y brazos en un gran contenedor plástico. Luego compartirán el slime con todos los niños del kinder.



CIERRE:

- Los niños bailarán lento solos mientras escuchan los sonidos de sus alrededores y luego conversarán con la profesora sobre el color que aprendieron ese día y cuál fue su parte favorita.



3. ROJO



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en jugar con los binoculares de colores y realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Binoculares de colores

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 6. 1. Identifique los colores básicos (negro, azul, rojo, blanco, amarillo, verde) cuando pintan y dibujan.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Rollos de papel higiénico vacíos
- Goma
- Papel celofán rojo
- Cinta Masking o Scotch
- Tomates muy maduros

INICIO:

- La profesora pedirá a los niños que toda la clase prestando mucha atención a los colores de todos los objetos que los rodean.



- La profesora le dará a cada niño un par de binoculares de rollos de papel higiénico vacío que tienen papel celofán rojo y les pedirá a los niños que usen esos binoculares para ver qué pasa con sus alrededores y en qué colores se transformaron.





DESARROLLO:

- Los niños pintarán el piso con tomates pero hay un truco, solo podrán aplastando los tomates con los pies.



CIERRE:

- Los niños bailarán lento solos mientras escuchan los sonidos de sus alrededores y conversan con la profesora sobre qué color aprendieron y cuál fue su parte favorita de la clase.



4. VERDE



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en realizar un experimento de mezcla de colores y realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Experimento de mezcla de colores

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 6. 1. Identifique los colores básicos (negro, azul, rojo, blanco, amarillo, verde) cuando pintan y dibujan.

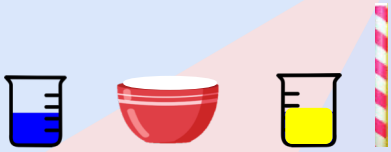
INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

- Leche
- Bowls
- Contenedores plásticos pequeños
- Colorante vegetal amarillo
- Colorante vegetal azul
- Sorbetes reciblables
- Objetos verdes
- Ulas-ulas
- Sillas
- Cuerda
- Globos verdes
- Círculos verdes

INICIO:

- La profesora dará a cada niño un bowl con leche, un sorbete reciclable y 2 contenedores pequeños uno con colorante vegetal amarillo y el otro con colorante vegetal azul.



- La profesora preguntará a los niños cuáles son los colores que están en los contenedores pequeños (amarillo y azul).



- La profesora pedirá a los niños que pongan los líquidos azul y amarillo en el bowl de leche y que utilicen el sorbete para soplar dentro de la leche creando burbujas y viendo la transformación del color de la leche de blanco a verde gracias a la mezcla de amarillo y azul.

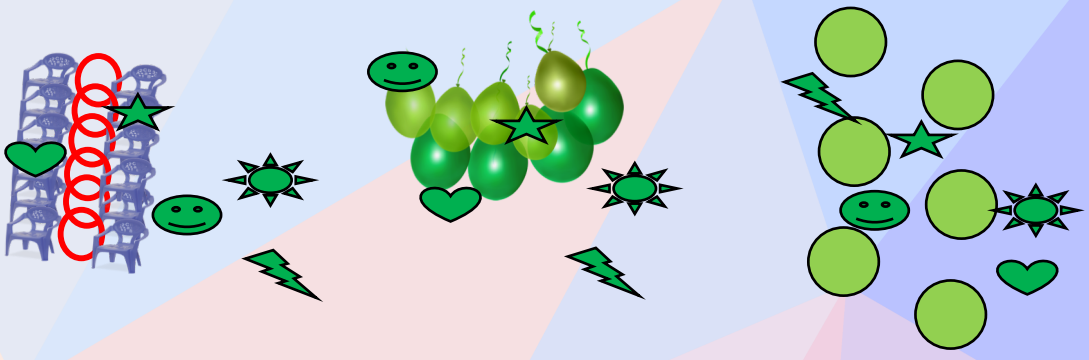


DESARROLLO:

- Los niños atravesarán un camino de obstáculos lleno de cosas verdes que tendrán que recoger mientras avanzan. Cada vez que cambien de obstáculo, cambiarán también de animal al cual imitar (sapo, serpiente, tortuga)

Obstáculos:

- Arrastrarse como una serpiente para atravesar ula-ulas que están verticalmente posicionadas gracias a sillas.
- Lentamente gatear como una tortuga debajo de unas cuerdas que tienen globos verdes colgando de ellos.
- Saltar de un círculo verde a otro imitando a los sapos.



CIERRE:

- Los niños bailarán lento solos mientras escuchan los sonidos de sus alrededores y conversan con la profesora sobre qué color aprendieron y cuál fue su parte favorita de la clase.





5. BLANCO

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en jugar con marshmallows y realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Marshmallows

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 6. 1. Identifique los colores básicos (negro, azul, rojo, blanco, amarillo, verde) cuando pintan y dibujan.

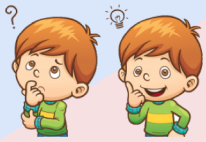
INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

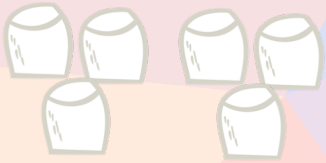
- Marshmallows
- Mondadientes sin punta
- Bolsa
- Globos blancos
- ventiladores

INICIO:

- La profesora mostrará a los niños una bolsa que contiene una sorpresa.
- Los niños intentarán adivinar qué es con pistas que les dará la profesora como ‘te lo puedes comer’, ‘es dulce’, ‘es suave y esponjoso’ para que adivinen que son marshmallows.

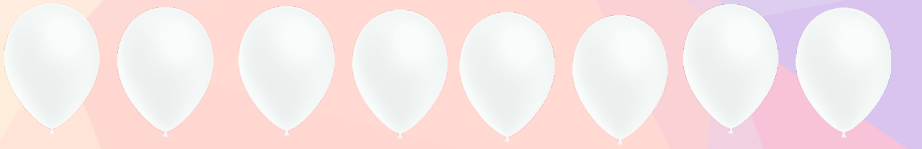




- La profesora dará distintas cantidades de marshmallows (3, 4, 5 o 6) a diferentes niños junto a mondadientes sin punta y les pedirá que construyan lo que ellos quieran con los materiales que les fueron dados.




DESARROLLO:

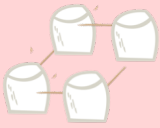
- En un cuarto donde haya ventiladores eléctricos, los niños deberán atrapar todos los globos blancos y ponerlos en una caja. Allí habrá globos de múltiples colores pero solo los blancos deberán ser atrapados.


CIERRE:

- - Los niños bailarán lento solos mientras escuchan los sonidos de sus alrededores y conversan con la profesora sobre qué color aprendieron y cuál fue su parte favorita de la clase y luego podrán comerse lo que construyeron al inicio de la clase.



6. NEGRO



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en hacer una actividad con la lana de las ovejas y realizar los diferentes juegos.

ELEMENTO INTEGRADOR: Las ovejas

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 6. 1. Identifique los colores básicos (negro, azul, rojo, blanco, amarillo, verde) cuando pintan y dibujan.

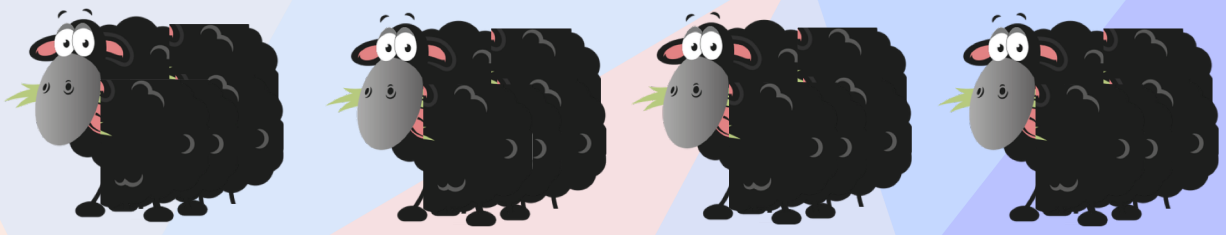
INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES:

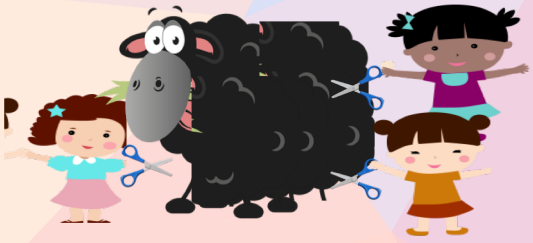
- Ovejas grandes con lana larga, desordenada y negra
- Tijeras
- Harina
- Sal
- Crema de Tartar en polvo
- Aceite
- Agua tibia
- Colorante vegetal negro

INICIO:

- La profesora presentará a los niños 4 ovejas grandes de lana negra que tienen su lana muy larga y les pedirá a los niños que se conviertan en peluqueros y ayuden a las pobres ovejas que tienen la lana muy larga y desordenada y por ello tienen mucho calor.



- La profesora les dará a los niños tijeras y los dividirá en 4 grupos de 3 y les dirá que corten la lana de la oveja.



DESARROLLO:

- Los niños prepararán playdough negra con sus pies estando en piscinas plásticas y luego marcarán diferentes partes de su cuerpo así como varias formas que tendrán que encontrar a su alrededor.

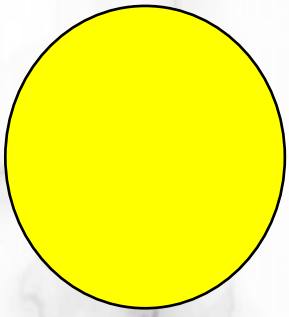
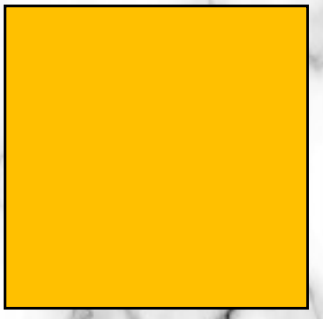
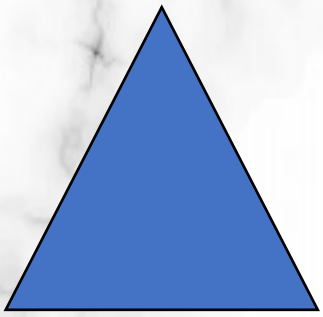


CIERRE:

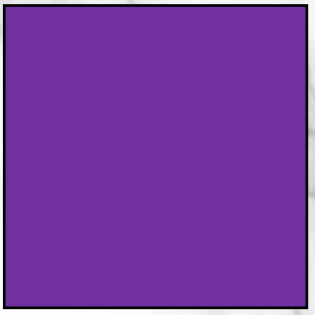
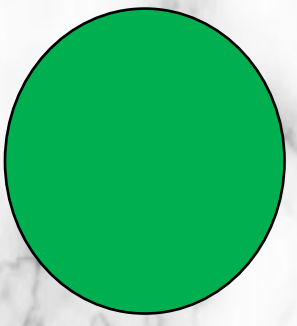
- Los niños bailarán lento solos mientras escuchan los sonidos de sus alrededores y conversan con la profesora sobre qué color aprendieron y cuál fue su parte favorita de la clase.



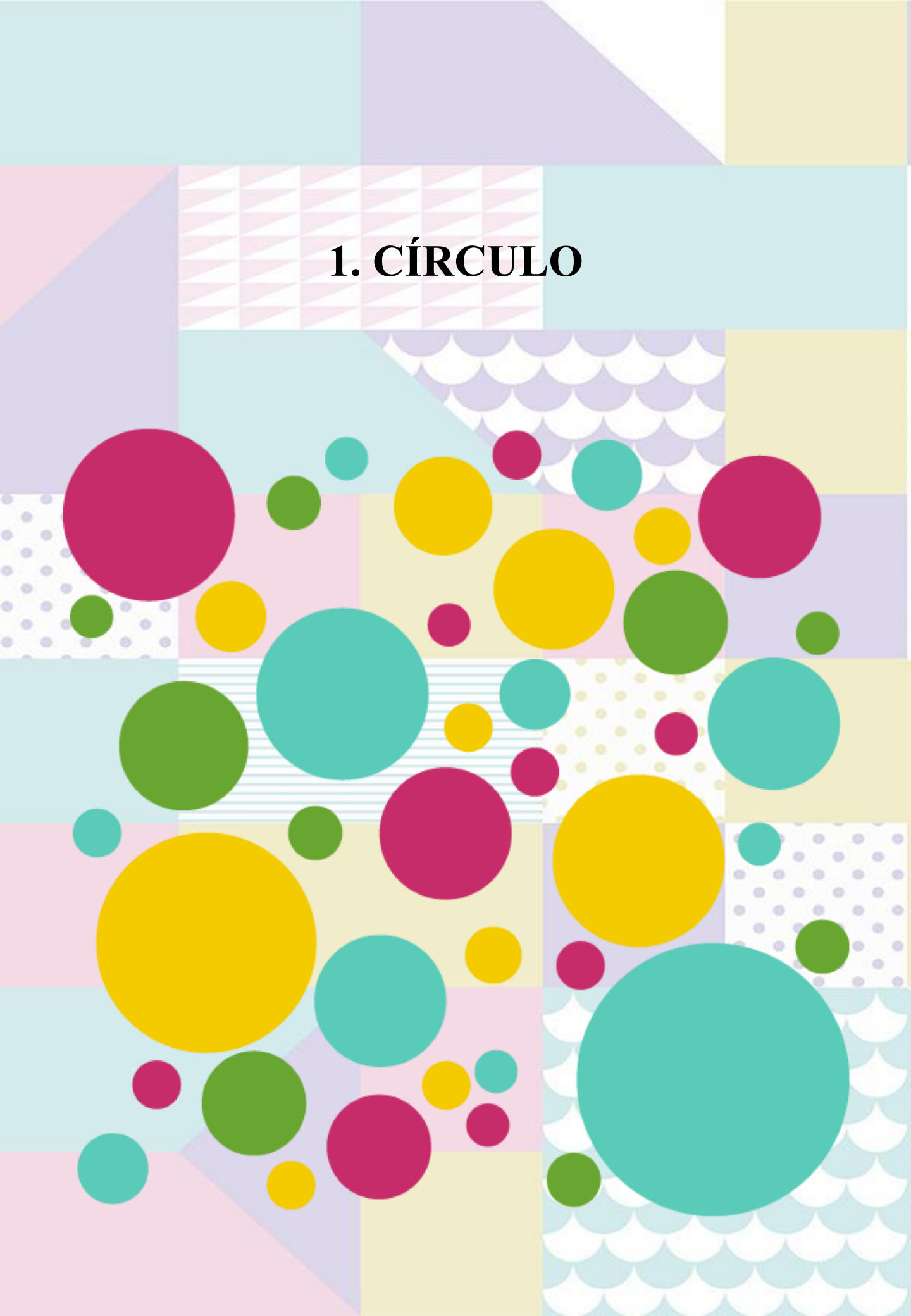


UNIDAD 5
LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS Y YO

1. CÍRCULO



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en adivinar la adivinanza y realizar los diferentes juegos

ELEMENTO INTEGRADOR: Adivinanza

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 4. 2. Reconocer las formas básicas (círculo, cuadrado, triángulo) usando objetos de la clase.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES

- Adivinanza
- Formas de colores en tamaño mediano tanto para el piso como para el dado
- Dado (40 x 40 cm)
- Estiramientos

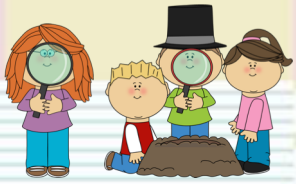
INICIO:

- La profesora les dirá la adivinanza.

Look at the wheels of a car	Mira las ruedas del carro
Or a music CD	O un CD de música
Dartboards, donuts and most cookies	Tableros de dardos, donas y la mayorías de galletas
This is the shape you see	Esta es la forma que ves

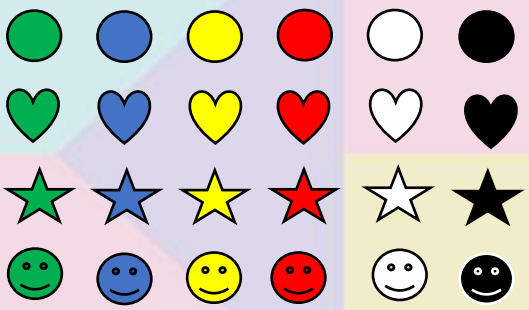


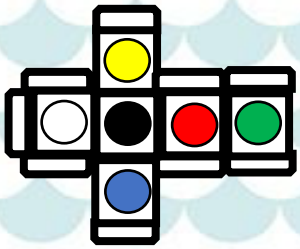
- Juntos buscarán círculos por toda la clase.



DESARROLLO:

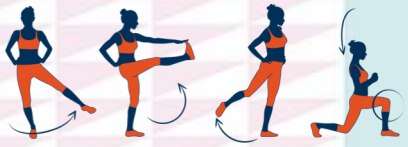
- Los niños jugarán una versión de Twister con los círculos.
- En el piso estarán pegados 20 formas diferentes (círculos, estrellas, corazones, caras felices) de 6 colores diferentes.
- Los niños se dividirán en 4 grupos de 3 y la profesora lanzará el dado para cada uno de los grupos y en cada cara del dado habrá un círculo de un color determinado (azul, amarillo, rojo, verde, blanco y negro) y la profesora le dirá a un niño del grupo que ponga una parte del cuerpo (mano, pie) en el círculo del color indicado.



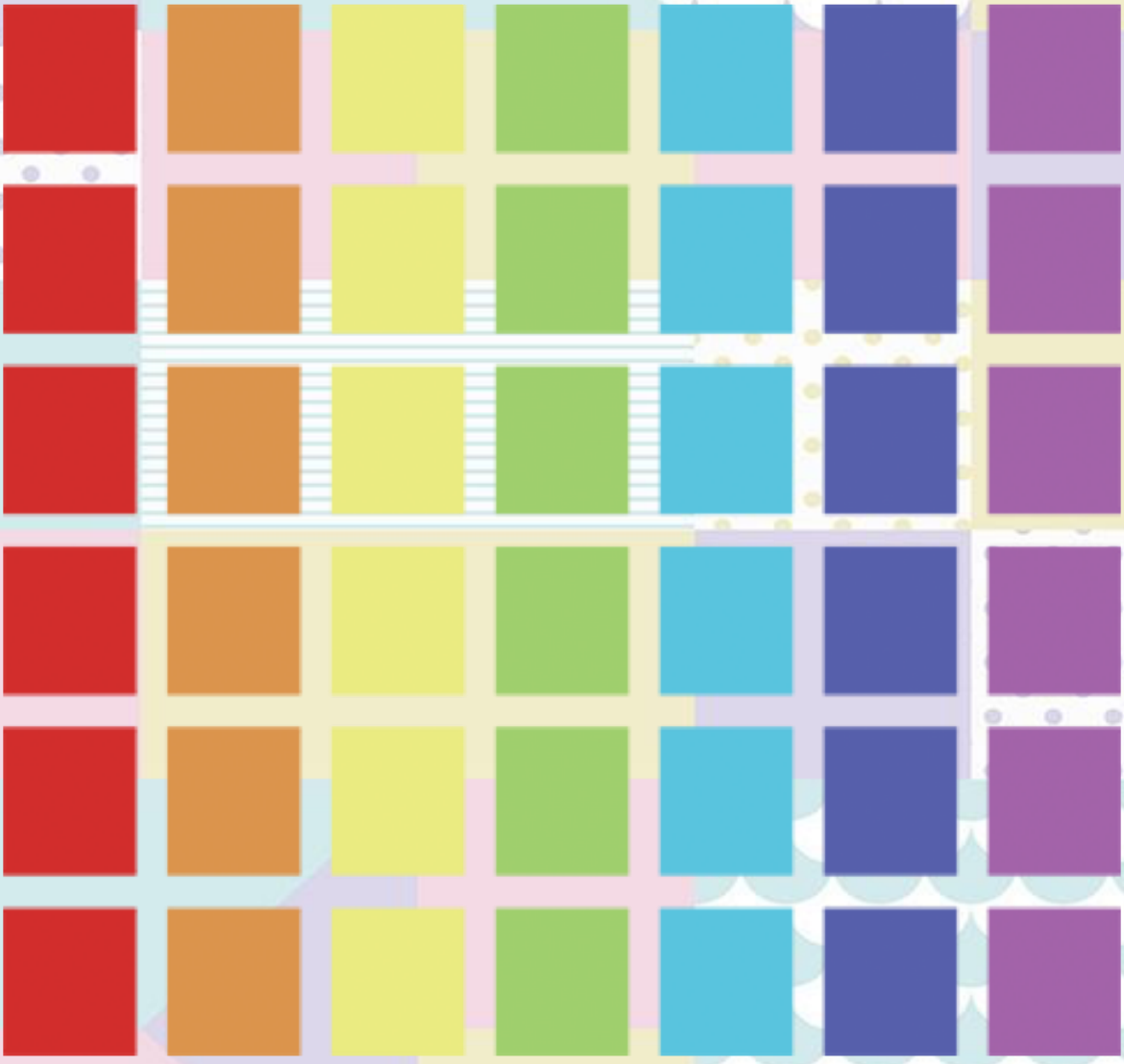


CIERRE:

- Los niños realizarán una serie de estiramientos.



2. CUADRADO



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en adivinar la adivinanza y realizar los diferentes juegos

ELEMENTO INTEGRADOR: Adivinanza

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 4. 2. Reconocer las formas básicas (círculo, cuadrado, triángulo) usando objetos de la clase.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES

- Adivinanza
- Objetos en forma cuadrada en diferentes lugares del espacio
- Instrucciones escritas
- Estiramientos

INICIO:

- La profesora les dirá la adivinanza.

Hiding in plain sight	Escondiéndome a simple vista
Playing hide and seek	Jugando a las escondidas
On sandwiches, windows and more	En sánduches, ventanas y más
Is the shape that is me	Es la forma que yo soy



- Discutirán cuáles son las características de los cuadrados.

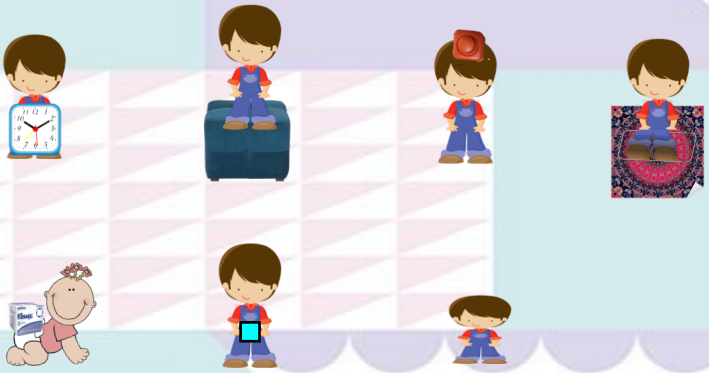


DESARROLLO:

- Los niños jugarán 'Simón dice' encontrando objetos que tengan la forma de un cuadrado primero dentro de la clase y luego fuera de ella.

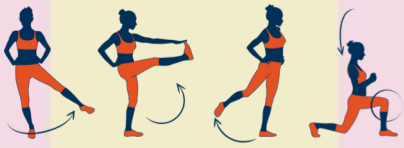
Se darán varias órdenes como:

- ✓ Traer el objeto
- ✓ Subirse en el objeto
- ✓ Poner el objeto sobre su cabeza
- ✓ Sentarse en el objeto
- ✓ Poner el objeto en su espalda y traerlo gateando
- ✓ Saltar llevando el objeto
- ✓ Pretender que ellos son el objeto



CIERRE:

- Los niños realizarán una serie de estiramientos.



3. TRIÁNGULO



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en adivinar la adivinanza y realizar los diferentes juegos

ELEMENTO INTEGRADOR: Adivinanza

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Descubrimiento del medio natural y cultural

ÁMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Relaciones lógico matemáticas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OG.EFL.3. Acceder a una mayor flexibilidad mental, creatividad, mejor inteligencia lingüística, y destrezas de pensamiento crítico a través de la apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar una perspectiva enriquecida de su L1 y del uso de la lengua para la comunicación y el aprendizaje.

DESTREZA: EFL.1. 4. 2. Reconocer las formas básicas (círculo, cuadrado, triángulo) usando objetos de la clase.

INDICADORES PARA EVALUAR: I.EFL.1.1.1. Los aprendices podrán entender las palabras familiares e instrucciones simples acerca de su entorno. (I.3)

MATERIALES

- Adivinanza
- Instrucciones escritas
- Recipientes plásticos
- Agua
- Formas geométricas plásticas
- Estiramientos

INICIO:

- La profesora les dirá la adivinanza.

You can find me on a pizza	Me puedes encontrar en una pizza
But I'm only a slice	Pero solo soy una porción
You can see me in the sky	Me puedes ver en el cielo
Tied up with a string	Atado con una cuerda
I am also on a boat	También en un bote
Moving where the wind blows	Moviéndome a donde sople el viento
No matter where I go	No importa a donde vaya
This shape is what I am	Esta forma es lo que soy



- Juntos buscarán triángulos por toda la clase.



DESARROLLO:

- Los niños deberán formar triángulos en el piso utilizando su cuerpo y siguiendo la instrucción de la profesora. Las formas pueden consistir en 1 persona, 2, 3, 4 y así sucesivamente y deberán pensar cómo debe ir cada una y qué partes de su cuerpo mover para formar el triángulo.





- Tendrán que sentarse en una silla frente a un recipiente plástico que estará lleno de agua donde habrá varias formas geométricas y usando únicamente los pies, deberán sacar a todos los triángulos del agua y ponerlos en otro recipiente que está junto a ese.



CIERRE:

- Los niños realizarán una serie de estiramientos.

