

Jugar con letras

Área de formación: para ampliar horizontes

FICHA BIBLIOGRÁFICA

RUEDA, Claudia

Jugar con letras

Ilustrado por la autora

Jugar con letras. Bogotá: Ediciones SM, 2014, 48 pp.

Según documentación ministerial vigente

Valores que trata

- Amistad
- Creatividad
- Identidad
- Inclusión
- Libertad
- Optimismo

Temas transversales que aborda

- Convivencia paz y ciudadanía
- Derechos humanos

Áreas curriculares relacionadas y competencias que desarrolla

- Matemáticas
- Comunicación
- Personal Social

Sinopsis

Un ave mientras camina encuentra un huevo. Extrañado, trata de saber qué habrá adentro. Con respeto, paciencia y amor lo cuidará hasta que se rompa. Primero lo empuja y lo lleva hacia la colina, luego lo empolla. De pronto, nace un cocodrilo y ambos personajes juegan entre ellos y también con las letras. El cocodrilo será su compañero de juegos con letras, y se quedará con el ave para aprender cosas nuevas, jugarán de diferentes maneras, encima de las letras, debajo de las letras, arriba, delante, cerca, lejos, poco, mucho, bajando, subiendo, adentro.

Los temas

- **Ubicación espacial.** En cada escena del relato, aparecen conceptos ligados al pensamiento matemático, términos como abajo-arriba, debajo-encima, etc. refieren a la percepción intuitiva o racional que tienen las personas, respecto al propio entorno y a los objetos que hay en él, propiciando la interpretación y comprensión del mundo físico.
- **Creatividad.** Al igual que los personajes de este cuento, los niños y niñas usan la creatividad para jugar, mediante diferentes actividades motrices como caminar, saltar, gatear, lanzar, rodar, etc.; para representar, simbolizar y evocar situaciones que potencializan sus áreas cognitiva, afectiva, social y motriz.

Aportes a la formación

Jugar con letras, es un relato para ampliar horizontes que nos muestra la importancia de la orientación espacial en los estudiantes. En cada escena de este cuento, se refuerzan nociones de orientación arriba-abajo; delante-atrás; de igual manera, se trabajan conceptos matemáticos como pocos-muchos; de esta forma el relato reafirma en los estudiantes, la organización de sus relaciones espaciales con el mismo, las personas y los objetos.

Sugerencias de trabajo

Para comprender

- Plantear las siguientes preguntas:
¿Cómo juega el cocodrilo del cuento? ¿Con qué le gusta jugar? ¿Con quién juega? Escuchar las respuestas de los estudiantes ordenadamente y por turnos.
- Proponer una lluvia de ideas sobre lo que pasaría si el cocodrilo juega con cajas de cartón y un rollo de tela gigante.

Para crear

- Animar a los estudiantes a que expresen, mediante el modelado, la parte del cuento que más les haya gustado. Para esta actividad se necesita una bolsa pequeña de arcilla blanca, 100 gramos de lentejas, frejol canario o semillas de girasol. Entregar a cada niño la arcilla. Pedir que amasen el material, luego modelar según lo que deseen representar. Incrustar las semillas sobre la arcilla para decorar y dejar secar en un área ventilada.
- Motivar a los estudiantes para que muestren su trabajo a sus demás compañeros y expliquen por qué representaron esa escena.

Para reflexionar

- Conversar con los estudiantes sobre la importancia que tiene el movimiento de nuestro cuerpo al momento de jugar. Realizar las siguientes preguntas ¿cómo jugaban ustedes el año pasado? ¿Cómo se sienten en relación a este año? ¿Juegan de la misma forma? ¿Qué ha cambiado?
- **Para ir más allá**
Habilitar un espacio de juegos para una sesión en algún espacio seguro de la escuela. Organizar y diseñar el ambiente elegido. Para esta actividad se necesita: cajas grandes y medianas, un rollo de cartón corrugado de 2 m. x 2 m., 12 latas vacías de leche (previamente desinfectadas, limadas y con los bordes forrados) y retazos grandes de telas de colores. Ubicar cada elemento de manera provocativa para generar en los niños y niñas la interacción con el material. Permitir que los estudiantes exploren los objetos de manera libre, de este modo los estudiantes evocan las experiencias de su entorno y se manifiesta el juego simbólico.

Nombre del estudiante: _____ Grado: _____

Ficha de lectura



Título : _____

Autor : _____

Editorial : _____

Ilustrador : _____

Lugar y año de edición : _____

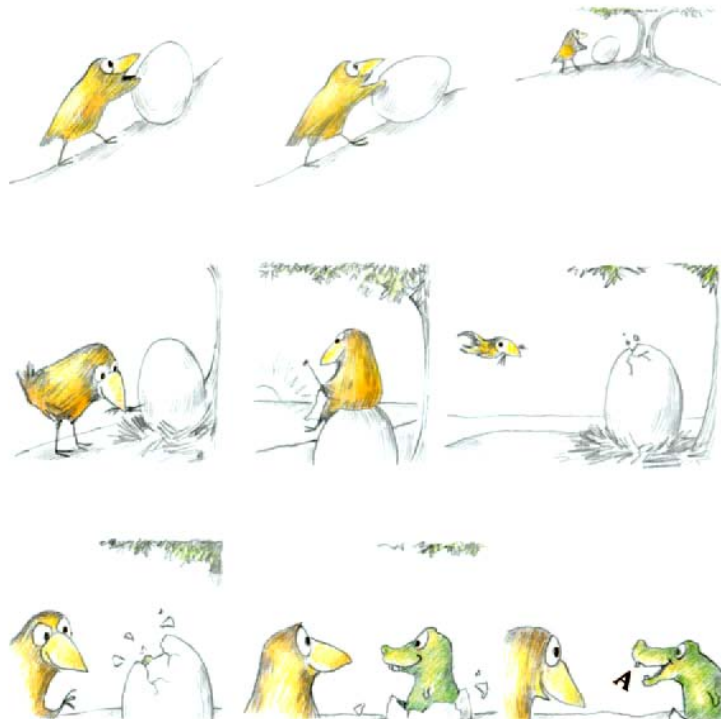
(Llénela con ayuda de tu profesor o profesora)

- ¿Cuál es el título del cuento? **Marca** con un aspa (x) con el nombre correcto.

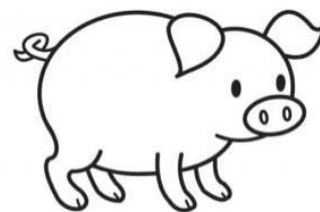
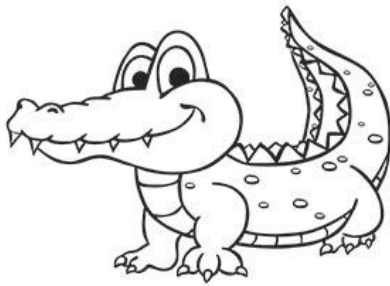
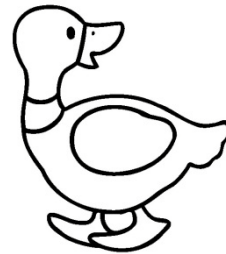
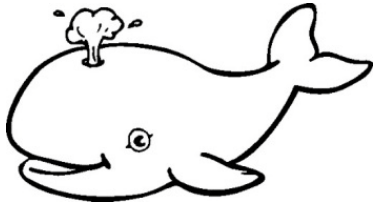
Jugar con letras

El perro ovejero

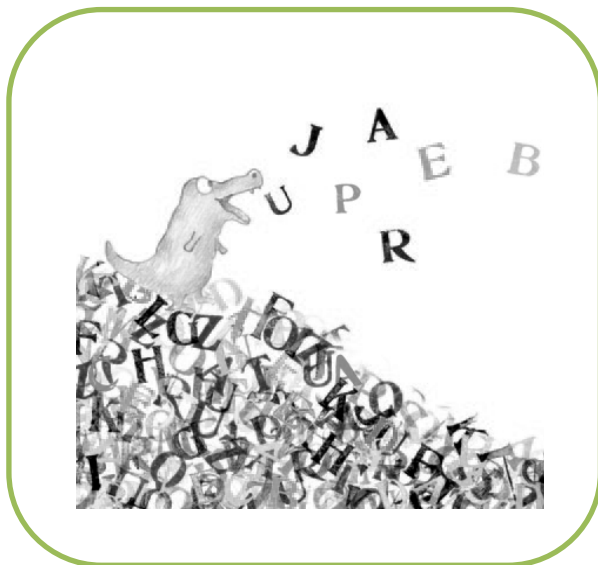
- **Describe** todo lo que ves en esta imagen.



- **Pinta** con crayolas gruesas el personaje del cuento.

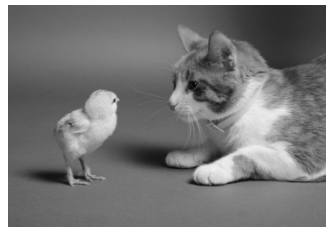


- **Encierra** con un círculo azul el cocodrilo que está encima de las letras. Luego, **colorea** el cocodrilo que está debajo de las letras.



- **Pide** a tu maestra que lea el significado de las siguientes palabras y **une** con flechas la imagen que le corresponda.

Encima: que está sobre algo o alguien.



Abajo: que está en un lugar o parte más baja que otra.



Día: tiempo en el que hay luz del sol.



Cerca: A corta distancia.



Poco: cantidad pequeña.

