

Historias fabulosas con Bartolo

Apoyo docente



HISTORIAS FABULOSAS CON BARTOLO



ÍNDICE

FÁBULAS

- El cabrito y el lobo
- El cuervo y la jarra
- El pastorcito mentiroso
- El perro y el trozo de carne
- La paloma y la hormiga
- La zorra impaciente
- La cigarra y la hormiga
- La mochila
- La mona vestida
- La zorra y el cuervo
- Los hijos del labrador

LEYENDAS

- El Caleuche
- Cuando los moáis caminaban
- Kamshout y el otoño
- La Pincoya
- La Laguna del Inca
- El origen de los Payachatatas
- El copihue: una historia de amor

PRESENTACIÓN

Las narraciones –las leyendas y las fábulas, las historias de la naturaleza y de las culturas, las historias familiares y personales– permiten configurar la identidad del ser humano en tanto sujetos individuales y colectivos. Todas las historias, desde las más simples hasta las complejas, son una forma de inventar el mundo, de explicar lo que ocurre a nuestro alrededor, de dotarlo de sentido.

Las historias provenientes de la tradición oral no tienen un autor único. Cada persona, al contarlas, va quitando o agregando algo, por lo que comparte una autoría anónima y colectiva.

Las leyendas son relatos de sucesos fabulosos, cuyo origen está en la necesidad de una comunidad de explicar un hecho extraordinario o un fenómeno natural. Están basadas en sucesos históricos o reales, pero a veces incluyen elementos fantásticos que se incorporan en la descripción de acciones, lugares y personajes. La narración va pasando de boca en boca, de generación en generación, hasta que alguien decide escribirla.

Generalmente, la imaginación popular va transformando los hechos, por lo que una misma historia puede tener varias versiones, según el lugar y el tiempo en que se cuente.

La fábula es una forma literaria que consta de un texto o narración, escrito en prosa o en verso, cuyo contenido es ficticio y generalmente al final se encuentra una moraleja o enseñanza. En estos relatos inventados, generalmente los protagonistas son animales o cosas con características de personas. El mundo de las fábulas resulta muy atractivo porque sus temáticas responden a intereses de niños y niñas pequeños y está orientado a la enseñanza de valores, por eso son breves y con personajes que captan su atención.

Las fábulas poseen la misma estructura de los cuentos, generalmente un narrador presenta una situación inicial y a los personajes (animales personificados), en un lugar y en un tiempo indeterminado: **Inicio**.

Luego, se presenta un problema o conflicto y algunos acontecimientos: **Desarrollo**.

Por último, se relata la solución que permite finalizar la fábula y su correspondiente moraleja: **Desenlace**.

Los temas en que se involucran los personajes de las fábulas son algunos vicios (como la envidia, la avaricia, la arrogancia, la mentira, el egoísmo) y la **enseñanza o moraleja** puede ser una frase y en ocasiones una estrofa con dos versos que riman entre sí.

*Adaptación Plan Nacional de Fomento de la Lectura. Leer, adaptar e interpretar narraciones.
Guía para educadoras de párvulos de los niveles de transición. Mineduc.*

LA LECTURA Y LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

El enfoque de la lectura se considera como un proceso centrado en la construcción de significado por parte del lector. Es decir, la principal preocupación de los docentes debe ser que los alumnos y alumnas comprendan lo que leen y logren que la actividad de leer despierte su interés. Las destrezas de decodificación están al servicio de esta comprensión, por lo que se propone desarrollarlas a partir de la lectura de un texto significativo para niños y niñas.

Un aspecto avalado por la investigación es la importancia de tener experiencias de lectura positivas en los primeros años de vida. Estas despiertan el interés y goce por leer en forma autónoma, enriquecen el bagaje de conocimientos, amplían el vocabulario, desarrollan la imaginación y activan procesos mentales de orden superior, favoreciendo la comprensión de los relatos y del mundo que los rodea.

La creación de un entorno que promueva experiencias literarias positivas -donde los niños y niñas puedan experimentar la individualidad, la capacidad de asombro, el ensayo y error, la intuición, la creatividad, la autonomía, el procesamiento de la información y la posibilidad para cuestionar- fortalece el desarrollo integral del niño.

Al momento de leer cualquier tipo de texto, existen ciertas estrategias que ayudan a comprender lo leído con mayor profundidad. Estas estrategias se refieren a los tres momentos de la lectura:

ANTES DE LA LECTURA

Interrogación del texto:

- Anticipar el contenido del texto a través de la formulación de hipótesis y predicción a partir del título, las ilustraciones y el formato o diagramación.
- Completar organizadores gráficos a partir de conocimientos y experiencias previas:
 - relacionando conceptos,
 - comparando hechos, personajes y actitudes,
 - compartiendo saberes, experiencias y opiniones.

DURANTE LA LECTURA

Lectura activa:

- Leer en forma silenciosa o en voz alta.
- Formular predicciones de lo que podría ocurrir después de la situación inicial o de algún hecho relevante.
- Descubrir el significado de palabras según el contexto.
- Jugar a leer.
- Poner el foco en el código y aspectos gramaticales.

DESPUÉS DE LA LECTURA**Profundización de la lectura:**

- Responder preguntas literales, inferenciales y personales posibilitando:
 - respuestas orales o escritas,
 - creación de situaciones y finales diferentes,
 - recuerdo de detalles e ideas relevantes,
 - completación de organizadores gráficos, cuadros, etcétera,
 - ordenación de secuencias temporales,
 - búsqueda de causas y efectos; conflictos y soluciones,
 - caracterización de los personajes,
 - relación con contenidos de matemáticas, ciencias, historia, arte, etcétera,
 - expresión de lo leído por medio de la dramatización, dibujos, modelados, parafraseo y aplicación a situaciones nuevas.

TRES TIPOS DE PREGUNTAS:**Preguntas explícitas**

Este tipo de preguntas exigen una comprensión superficial, puesto que solicitan información sobre elementos a recordar que aparecen en forma literal en el texto.

Preguntas inferenciales

Este tipo de preguntas resulta desafiante e interesante, puesto que obligan a pensar, apelan a la reflexión, a la vinculación entre diferentes elementos proporcionados por el texto, a la búsqueda de información implícita, a inferencias de una complejidad según edad en la que se encuentran los niños y niñas.

Preguntas personales

Este tipo de preguntas son de gran importancia, ya que están referidas a dar una opinión, un juicio de valor o a imaginar y crear. Son todas de carácter personal, ya que apuntan a una reflexión interior y a la creatividad para la formación de un punto de vista crítico.

FÁBULAS



VINCULACIÓN CURRICULAR

Las experiencias de aprendizaje que se presentan están basadas en la adaptación de una serie de fábulas y la elaboración de actividades de aprendizaje. Tienen como propósito que los niños y niñas desarrollen competencias alineadas al currículum de Educación Parvularia, 3^{er} Nivel (Transición) y de Primer año de Educación General Básica.

A continuación detallamos los objetivos de aprendizaje presentes en esta propuesta.

BASES CURRICULARES EDUCACIÓN PARVULARIA

ÁMBITO: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Los niños y niñas experimentan el mundo sintiéndose protagonistas de este proceso desde el momento en que nacen; llenos de curiosidad y de ganas de vivir. Si perciben que son considerados y respetados en sus características, necesidades e intereses, desarrollan sentimientos de aceptación, respeto, y valoración, así como sensaciones de confortabilidad y seguridad.

- **Núcleo Identidad y Autonomía**

Se espera potenciar en los niños y niñas habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan la construcción gradual de su identidad como sujetos únicos y valiosos, y a la vez adquieran progresiva independencia, confianza, autovalencia y autorregulación en los distintos planos de su actuar. De esta manera amplían la conciencia de sí mismos y sus recursos de autoestima e iniciativa.

(1) Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que les provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de las TIC.

(5) Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas en diversas situaciones cotidianas y juegos.

(12) Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimentan o que observan a través de las TIC.

- **Núcleo Convivencia y Ciudadanía**

Se espera potenciar en los niños y las niñas, las habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan convivir en armonía, descubriendo y ejerciendo progresivamente su ciudadanía y generando identificación con una comunidad inclusiva, sobre la base de los derechos propios y los de los demás.

(3) Manifestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observan en textos o TIC, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

(6) Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

(7) Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar

y seguridad, o la de los demás, proponiendo alternativas para enfrentarlas.

(8) Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos influyen en las de sus pares.

(9) Reconocer y progresivamente hacer respetar el derecho a expresarse libremente, a ser escuchado y a que su opinión sea tomada en cuenta.

- **Núcleo Corporalidad y Movimiento**

Se espera potenciar en las niñas y los niños, habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan reconocer y apreciar sus atributos corporales, descubrir sus posibilidades motrices, adquirir una progresiva autonomía para desplazarse y moverse, y que contribuyan a expandir sus procesos de pensamiento, satisfacer sus intereses de exploración, fortalecer su identidad, resolver problemas prácticos y expresar su creatividad. De esta manera, ampliarán sus recursos para actuar en el entorno, desarrollando un sentido de autonomía, bienestar, confianza y seguridad.

(1) Manifestar iniciativa para resguardar el autocuidado de su cuerpo y su confortabilidad, en función de su propio bienestar.

(6) Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

(9) Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/ mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

ÁMBITO COMUNICACIÓN INTEGRAL

Los niños y niñas, desde los primeros años de vida, intercambian y construyen significados con los otros. La interacción con el medio, a través de diferentes instrumentos de comunicación, permite exteriorizar vivencias de todo tipo, acceder a los contenidos culturales, producir y comprender mensajes cada vez más elaborados y ampliar la capacidad de actuar en el medio. La comunicación potencia las relaciones que los párvulos establecen consigo mismos, con las personas y con los distintos ambientes en los que participan.

- **Núcleo de Lenguaje Verbal**

Respondiendo al objetivo general, se espera potenciar en las niñas y los niños, las habilidades, actitudes y conocimientos que les posibiliten desarrollar su pensamiento, comprender el entorno que habitan y comunicarse, relacionándose con otras personas, construyendo e intercambiando significados. De esta manera, amplían progresivamente sus recursos comunicativos verbales y paraverbales para expresar sus sensaciones, vivencias, emociones, sentimientos, necesidades, ideas y opiniones, construyendo una base sólida sobre la cual conectar con otros aprendizajes presentes y futuros.

(2) Comprender textos orales, como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos

abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

(5) Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TIC.

(6) Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

(7) Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

(8) Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

• **Núcleo Lenguajes Artísticos**

Se espera potenciar en las niñas y los niños, habilidades, actitudes y conocimientos para la expresión creativa de la realidad, y la adquisición de la sensibilidad y apreciación estética. De esta manera, amplían sus posibilidades de percibir, disfrutar y representar tanto su mundo interno como la relación con el entorno cultural y natural, empleando progresivamente diversos medios y recursos.

(3) Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos, tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

(4) Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas, juegos teatrales, mímica y danza.

(7) Representar, a través del dibujo, sus ideas, intereses y experiencias, incorporando detalles a las figuras humanas y a objetos de su entorno, ubicándolos en parámetros básicos de organización espacial (arriba/abajo, dentro/fuera).

ÁMBITO INTERACCIÓN Y COMPENSIÓN DEL ENTORNO

Los niños y las niñas interactúan con procesos y fenómenos naturales, sociales y culturales que constituyen el lugar donde ocurre la existencia humana. Los procesos de aprendizaje que aquí se intencionan, se orientan a resignificar este entorno y constituirlo como el espacio que niñas y niños construyen y se construyen en él. La adquisición progresiva de un razonamiento lógico matemático se concibe como una herramienta valiosa para progresar en esta interacción, por cuanto los conceptos y categorías asociados a él posibilitan que el párvulo no reaccione simplemente a los estímulos de los entornos, sino que los interroga, los relacione, los jerarquice y reorganice.

• **Núcleo Exploración del Entorno Natural**

Se espera potenciar en las niñas y los niños, las habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan comprender, apreciar y cuidar su entorno natural, potenciando su curiosidad y capacidad de asombro.

De esta manera, amplían sus recursos personales favoreciendo el desarrollo de personas activas, que exploran, descubren, aprecian, respetan y se involucran afectivamente con el contexto natural en el que habitan, desarrollando el pensamiento científico.

(2) Formular conjeturas y predicciones acerca de las causas o consecuencias de fenómenos naturales que observa, a partir de sus conocimientos y experiencias previas.

- **Núcleo Pensamiento Matemático**

Se espera potenciar en los niños y las niñas, las habilidades, actitudes y conocimientos relacionados con el pensar lógico y los números, que les permitan comunicar y resolver situaciones prácticas cotidianas. De esta manera amplían sus recursos para comprender y actuar en el entorno, intercambiando significados con otras personas.

(3) Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

(4) Emplear cuantificadores, tales como: "más que", "menos que", "igual que", al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

(5) Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

(6) Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

(7) Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

PROGRAMA DE ESTUDIO LENGUAJE Y COMUNICACIÓN / 1º BÁSICO

LENGUAJE

- **Lectura**

(3) Demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares:

- extrayendo información explícita e implícita,
- respondiendo preguntas simples, oralmente o por escrito, sobre los textos (qué, quién, dónde, cuándo, por qué),
- recreando personajes por medio de distintas expresiones artísticas, como títeres, dramatizaciones, dibujos o esculturas,
- describiendo con sus palabras las ilustraciones del texto, relacionándolas con la historia y estableciendo relaciones entre el texto y sus propias experiencias,
- emitiendo una opinión sobre un aspecto de la lectura.

- **Comunicación Oral**

(17) Comprender y disfrutar versiones completas de obras de la literatura, narradas o leídas por un adulto, como:

- cuentos folclóricos y de autor,
- poemas,
- fábulas,
- leyendas.

(18) Comprender textos orales (explicaciones, instrucciones, relatos, anécdotas, etc.) para obtener información y desarrollar su curiosidad por el mundo:

- estableciendo conexiones con sus propias experiencias,
- visualizando lo que se describe en el texto,
- formulando preguntas para obtener información adicional y aclarar dudas,
- respondiendo preguntas abiertas,
- formulando una opinión sobre lo escuchado.

PROGRAMA DE ESTUDIO ORIENTACIÓN / 1º BÁSICO

CRECIMIENTO PERSONAL

- **OA 1**
Observar, describir y valorar sus características personales, sus habilidades e intereses.
- **OA 2**
Identificar emociones experimentadas por ellos y por los demás (por ejemplo: pena, rabia, miedo, alegría) y distinguir diversas formas de expresarlas.
- **OA 3**
Observar, describir y valorar las expresiones de afecto y cariño, que dan y reciben, en los ámbitos familiar, escolar y social (por ejemplo: compartir tiempo, escuchar a los demás, dar y recibir ayuda).
- **OA 4**
Identificar y practicar, en forma guiada, conductas protectoras y de autocuidado en relación con:
 - rutinas de higiene,
 - actividades de descanso, recreación y actividad física,
 - hábitos de alimentación,
 - resguardo del cuerpo y la intimidad,
 - la entrega de información personal.

RELACIONES INTERPERSONALES

- **OA 5**
Manifestar actitudes de solidaridad y respeto que favorezcan la convivencia, como:
 - utilizar formas de buen trato (por ejemplo: saludar, despedirse, pedir por favor),
 - actuar en forma respetuosa (por ejemplo: escuchar, respetar turnos, rutinas y pertenencias),
 - compartir con los pares (por ejemplo: jugar juntos, prestarse útiles, ayudar al que lo necesita).
- **OA 6**
Identificar conflictos que surgen entre pares y practicar formas de solucionarlos, como escuchar al otro, ponerse en su lugar, buscar un acuerdo, reconciliarse.

PARTICIPACIÓN Y PERTENENCIA

- **OA 7**

Reconocer, describir y valorar sus grupos de pertenencia (familia, curso, pares), las personas que los componen y sus características, y participar activamente en ellos (por ejemplo, ayudando en el orden de la casa y sala de clases).

TRABAJO ESCOLAR

- **OA 8**

Practicar hábitos y actitudes que favorezcan el proceso de aprendizaje, como:

- traer y cuidar los útiles escolares,
- mantener el orden de la sala de clases y materiales,
- identificar los nuevos aprendizajes adquiridos para incentivar la motivación.

PLANIFICACIÓN DE CLASES

INICIO

Antes de la lectura 10-15 minutos

El énfasis debe estar en captar la atención y despertar el interés de los niños y niñas por la lectura. Se sugieren actividades de motivación y activación de aprendizajes previos que favorezcan la sorpresa, la generación de expectativas y la emoción.

DESARROLLO

Durante la lectura

Generar un ambiente cálido en el que los niños y niñas se sientan cómodos y relajados, es clave en este momento. Es importante que niños y niñas asocien la lectura con una situación de placer.

Después de la lectura

El foco está en que niños y niñas logren avanzar en una mejor comprensión del texto y puedan explorar las características del lenguaje escrito, extendiendo el conocimiento obtenido mediante la lectura.

En este momento también se incorporan algunas actividades lúdicas orientadas a favorecer aprendizajes transversales vinculados a otras áreas del currículum.

CIERRE

Momento de diálogo sobre la experiencia de lectura y preguntas de metacognición.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Esta sección contiene una serie de actividades sugeridas para ser trabajadas en la hora de Orientación, tomando en cuenta que otro propósito que se puede lograr y profundizar con estas fábulas es el desarrollo de competencias en el ámbito de la formación valórica, emocional y social.

INFORMACIÓN ADICIONAL

En esta sección se encontrarán contenidos complementarios que abordan algunos temas presentes en las fábulas y pueden enriquecer el diálogo con los estudiantes.

FÁBULAS

1. EL CABRITO Y EL LOBO

Moraleja: Escucha a tus padres, ellos te darán buenos consejos.

2. EL CUERVO Y LA JARRA

Moraleja: Poco a poco puedes lograr lo que te propones.

3. EL PASTORCITO MENTIROSO

Moraleja: Si mientes, no te creerán cuando digas la verdad.

4. EL PERRO Y EL TROZO DE CARNE

Moraleja: Cuida lo que tienes, para que no lo pierdas.

5. LA PALOMA Y LA HORMIGA

Moraleja: Ayuda a los demás y ellos te ayudarán a ti.

6. LA ZORRA IMPACIENTE

Moraleja: Con paciencia se resuelven muchas dificultades.

7. LA CIGARRA Y LA HORMIGA

Moraleja: Hay un tiempo para trabajar y un tiempo para divertirse.

8. LA MOCHILA

Moraleja: Solo tenemos ojos para los defectos ajenos y llevamos los propios bien ocultos, en una mochila, en la espalda.

9. LA MONA VESTIDA

Moraleja: Aunque la mona se vista de seda, mona se queda.

10. LA ZORRA Y EL CUERVO

Moraleja: Las personas creídas pueden ser engañadas fácilmente.

11. LOS HIJOS DEL LABRADOR

Moraleja: La unión hace la fuerza.

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA EL CABRITO Y EL LOBO



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Presente a los niños y niñas la fábula llamada "El cabrito y el lobo". Pregúnteles si la conocen y de qué se trata o se tratará. ¿Cómo creen que será la personalidad del cabrito?, ¿y la del lobo?, ¿crees que son amigos?, ¿por qué?, ¿cómo son tus amigos contigo?

Ponga especial énfasis en crear expectativa por la lectura, así como la generación del vínculo afectivo y la buena comunicación con los niños y niñas.

En la actividad de motivación a la lectura que presenta el *software*, deténgase en la pantalla en que se muestra la viñeta y conversen sobre los cómics. Luego, observen con atención los signos de exclamación al iniciar y terminar la palabra AUXILIO. Cuénteles que se llaman signos de exclamación y pregúnteles para qué creen que sirven.

Haga preguntas como: ¿Has gritado alguna vez ¡¡AUXILIO!!?, ¿cuándo?, ¿por qué?, ¿has escuchado alguna vez a alguien gritar ¡¡AUXILIO!!? Comparte con tus compañeros y compañeras esa experiencia. Luego, pídeles que imaginen por qué la cabrita estará pidiendo auxilio.

Jueguen a imitar sonidos de los animales y dibuje en la pizarra viñetas con las onomatopeyas que vaya escuchando, entre signos de exclamación. Converse con los niños y niñas sobre las onomatopeyas, pídeles que expliquen con sus propias palabras lo que es una onomatopeya y que den otros ejemplos de palabras que imitan el sonido que representan. Por ejemplo: ¡Paffffffff! ¡Zuuuuuum! ¡Splash! Jueguen a nombrar otras y el resto adivina.

Después de realizar la actividad de motivación, invíteles a escuchar la fábula "El cabrito y el lobo".

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Mientras van escuchando la fábula, pídeles que jueguen a leer, siguiendo la lectura con el dedo de izquierda a derecha. También, solicíteles que se fijen en los signos de exclamación y en otros signos que aparecen.

Cuando lean por segunda vez el texto y aparezcan las siguientes palabras: astuto, advirtió, fingiendo, cerradura y consejos, compruebe que saben su significado, permitiéndoles que lo expliquen con sus propias palabras.

Luego, léales usted la fábula poniendo énfasis en las palabras u oraciones que tienen signos de exclamación e interrogación. Al terminar, invíteles a memorizar la moraleja.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Pida a los niños y niñas que parafraseen lo escuchado y comenten la fábula, lo que entendieron, sus impresiones y opiniones. Refuerce su expresión oral reproduciendo sus comentarios y alentándolos a ser más precisos. Invíteles a mencionar los personajes, sus características físicas y sus actuaciones.

Relacione la experiencia con vivencias de los niños y niñas, pregúnteles: ¿Se han quedado solos en la casa?, ¿qué les dice su mamá?, ¿alguna vez se han sentido solos y con miedo ante un peligro?, ¿por qué es importante tener a alguien que los contenga y proteja?, ¿quién consideran que los quiere y los cuida?, ¿qué opinan de lo que dice la mamá?

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos. Es importante dar espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, motivando a otros niños o niñas a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

Actividad interactiva 1: Completar la oración



Solicite a los niños y niñas que realicen las actividades de completar oraciones con la imagen que corresponde, de acuerdo a la fábula.

Actividad interactiva 2: Verdadero o falso



Invite a seguir profundizando en la comprensión de la fábula con la actividad de verdadero o falso.

Actividad interactiva 3: Memorice

Invite a los niños y niñas a jugar memorice poniendo mucha atención y respetando las reglas del juego. Desafíeles a repetir el juego varias veces, entrenar su memoria y mejorar su desempeño logrando un mejor tiempo.

Puede complementar la actividad invitando a los niños y niñas a jugar a clasificar las figuras en seres vivos y no vivos. Mencione otros lugares y pídales que nombren animales que se relacionan con cada lugar: mar, selva, bosque, etcétera.

Desafíeles a responder otras preguntas sobre la fábula utilizando los pronombres interrogativos (sin necesidad de explicitarles): qué, quién, dónde, cuándo, por qué. Recuérdeles la utilización de los signos de interrogación en las preguntas. Ejemplo:

- ¿Dónde crees que iría la mamá cabra?
- ¿Qué sentiría el cabrito al sentir que alguien golpeaba la puerta?
- ¿Por qué el cabrito se sintió aliviado?
- ¿Quién miró por la cerradura de la puerta?
- ¿Cuándo se puso furioso el lobo?

También pida a los niños y niñas que le formulen preguntas a usted, con estos mismos pronombres, y cuando corresponda, respóndales con expresiones que impliquen aplicar lo que aprendieron al inicio de la clase sobre los signos de exclamación.

Guíe a los niños y niñas para que puedan relacionar lo que la mamá cabra le recomienda cumplir al cabrito, con normas de cuidado que hayan elaborado para una buena convivencia en la sala de clases. Comenten por qué es importante respetar las normas acordadas.

Ejemplo de algunas normas de cuidado:

- Tratarnos bien y ayudarnos.
- Respetar turnos.
- Escuchar en silencio.
- Seguir instrucciones.
- Mantener ordenado el lugar de trabajo.
- No jugar en forma brusca.
- No tomar objetos filosos o puntiagudos.
- Subir y bajar escaleras calmadamente.
- Mantenerse lejos del fuego y objetos calientes.

Finalmente, vuelva a la lectura y solicite a los niños y niñas que propongan posibles acciones que pueda emprender el lobo: irse a otro lugar, esperar un tiempo, tranquilizarse y perseguir animales del bosque, etcétera.

CIERRE



Al finalizar las actividades interactivas, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad y la creatividad, pintando y recortando un antifaz de uno de los personajes. Invíteles a jugar creando diálogos y dramatizando situaciones imaginarias.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y compartir lo que aprendieron, qué les gustó más de la fábula, cuál fue la enseñanza que les dejó la lectura y cómo se podría aplicar en sus vidas.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Otro propósito que se puede lograr y profundizar con estas fábulas es el desarrollo de competencias en el ámbito de la formación valórica, emocional y social. Es por ello que a continuación se sugieren una serie de **actividades para ser trabajadas en la hora de Orientación para los estudiantes de 1° básico; y como actividades transversales vinculadas al Ámbito de Desarrollo Social y Personal en kínder.**

Conversen sobre qué cuentos conocen donde el lobo es un personaje del relato y cómo se comporta. Si aparece la palabra **MIEDO**, pregúnteles si lo han sentido alguna vez, que expliquen qué es sentir miedo. Pregúnteles por situaciones en que sienten miedo, que den ejemplos y respondan preguntas: ¿Cómo reaccionan?, ¿qué le pasa al cuerpo?, ¿en qué parte sienten el miedo?, ¿qué le pasa a la mente?, ¿qué se imaginan que puede pasar?, ¿qué estrategias usan para que se les pase el miedo?, ¿qué decisiones tomarían para evitar sentir miedo? Escuche sus experiencias, y promueva la participación.

Comenten por qué en esta fábula el cabrito grita ¡AUXILIO! Acepte todas sus ideas para que luego de la lectura lo confirmen. Comenten situaciones en que se pide auxilio a un adulto y sobre qué experiencias tienen al respecto.

Pídales que expresen el miedo con gestos y actitudes del cuerpo, hagan representaciones de pequeñas obras donde expresen diversas emociones y las descubran.

Comenten algunos valores presentes en la fábula e invite a los niños y niñas a dar ejemplos de dichos valores en su vida diaria.

- Valentía:
El cabrito demuestra ser muy valiente al negarse a abrirle la puerta al lobo, su mayor enemigo.
- Responsabilidad:
El cabrito se queda a cargo de la casa cuando su madre sale. Actúa con responsabilidad siguiendo las indicaciones de la madre de no abrirle la puerta al lobo.
- Astucia e ingenio:
El lobo logra superar las reticencias de los cabritos y, al final, consigue engañarlos para que le abran la puerta ingeniándose las para ocultar aquellos rasgos que lo delatarían.
- Perseverancia:
El lobo demuestra ser perseverante, tratando de convencer al cabrito para que le abra la puerta.

Planifique algunas secuencias de acciones que les permitan ser más autónomos y avanzar en algún logro.

El cabrito y el lobo

Por ejemplo, ir a otro curso a dar algún recado, abrir una botella, solucionar conflictos de interrelación entre pares, elegir entre dos actividades, entre dos alimentos, ropa. Una mayor autonomía implica comprensión del autocuidado.

Planifique una pequeña obra de teatro o baile inspirado en la fábula para ser presentado frente a sus familias o en otro curso, memorizando muy bien sus libretos, anticipándose a posibles dificultades, ensayando y expresando con todo el cuerpo y gestos diversas emociones.

Organizar juegos y competencias con obstáculos, reflexionando previamente sobre posibles peligros, cómo prevenirlos, qué habilidades o ensayos requieren u otros.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Fábula: Composición literaria en que la mayoría de las veces, por medio de la personificación de animales, se entrega una enseñanza o moraleja.

Las **onomatopeyas** son palabras que imitan ciertos ruidos y su utilización en el cómic es muy útil, ya que acompañan los dibujos colaborando en la representación de sonidos y movimientos.

Estas imitaciones de sonidos de la realidad pueden ser de fenómenos naturales: lluvia, truenos, relámpagos, viento; de los sonidos característicos de los animales: balidos, ladridos, bufidos; de golpes, timbres, campanas. También pueden representar acciones que son consecuencias de las emociones, como la risa, el llanto, el frío, el miedo.

El **lobo** es un animal que pertenece a la especie de mamíferos del orden de los carnívoros. Los perros también pertenecen a esta especie.

Al nacer, los cachorros tienen el pelaje más oscuro y los ojos azules que se volverán amarillo-dorados o naranjas cuando tengan entre 8 a 16 semanas. La gestación de los lobos dura de 60 a 63 días. Los cachorros, cuando nacen pesan alrededor de medio kilo, nacen ciegos, sordos y completamente dependientes. Nacen entre cuatro y seis lobeznos por cada vez y sus madres los tienen en un lugar parecido a una cueva que se llama madriguera. Cuando cumplen tres semanas de edad salen al aire libre.

Los lobos se alimentan principalmente de animales de gran tamaño, incluyendo ovejas, cabras, cerdos, ciervos, antílopes, renos, alces, bisontes y también animales pequeños como aves y ratones.

Aúllan con gran fuerza para marcar sus territorios, comunicarse con otros lobos y reunirse o para proteger una presa.

La **cabra** es un animal original del continente de Asia. Hoy día hay cabras en todas partes del mundo donde se desarrolla actividad agrícola.

Son animales que viven en manadas pero, al contrario de sus próximos parientes, las ovejas, las cabras son animales adaptados a comer arbustos y matas propias de medios secos y/o montañosos. Suelen ser animales ágiles, capaces de trepar con facilidad por pendientes sumamente empinadas y saltar cerritos de piedras o riscos, alejados unos de otros. El hombre las aprovecha para su alimentación, utilizando su carne, su leche con la que se hace queso, y se trasquilan, es decir, les cortan la lana que cubre su cuerpo y se fabrican chalecos y otros.

Fuente: www.icarito.cl - http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/lecciones_uso_cra_segundo_basico.pdf

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA EL CUERVO Y LA JARRA



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Pida a los niños y niñas que recuerden qué es una fábula y conversen acerca de sus características. Son historias breves, generalmente de animales que presentan un conflicto entre sus personajes y se resuelve presentando una moraleja. Permita que verbalicen qué es una moraleja (enseñanza, lección) y pregúnteles si recuerdan alguna.

Presente a los niños y niñas el título de la fábula y pregúnteles qué saben sobre los cuervos, sus características, cómo nacen sus crías y establezca diferencias con otros animales que no ponen huevos.

Pídales que observen la portada de la fábula y describan los elementos que están presentes. Luego, pregúnteles qué se imaginan que sucederá. Después de leerla podrán comprobar sus hipótesis.

Antes de comenzar la lectura, invíteles a realizar la actividad de arrastrar el cuervo hasta su nido, sin salirse del camino. Propóngales trabajar esta actividad que desarrolla la motricidad, realizando el recorrido primero, solo con la vista; luego con el dedo y por último, arrastrando el cuervo hasta su nido. Anímeles en caso de dificultad y procure que lo sigan intentando, reforzando su capacidad de logro y de que son capaces de resolver muchos problemas cuando piensan y ponen atención en la tarea.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Desactive el audio y muéstreles la secuencia de imágenes, sin detenerse en la narración. Invíteles a que vuelvan a anticipar de qué se tratará la fábula, y comparen sus impresiones con las que tuvieron al ver solo la portada.

Anímeles a escuchar la fábula con atención. En la página 4, invíteles a hacer clic en el signo de interrogación y formular hipótesis sobre si el cuervo logrará solucionar su problema. Complemente con otras preguntas: ¿Qué harías tú si fueras el cuervo?, ¿qué opinas de la idea de tu compañero/a?, ¿será posible llevarla a cabo? Luego, sigan leyendo o escuchando la lectura para saber qué pasó.

Aproveche las imágenes para formular preguntas que les refuercen sus nociones espaciales, temporales, de cantidad y de modo, tales como:

- Día/noche: ¿Cuándo voló el cuervo?
- Abajo/arriba: ¿Desde dónde observaba el cuervo cuando buscaba agua?
- Lejos/al lado/cerca: ¿Dónde divisó la jarra?
- Dentro/fuera: ¿Dónde puso piedras el cuervo?
- Muchas/pocas/ninguna: ¿Cuántas piedras puso el cuervo dentro de la jarra?

DESPUÉS DE LA LECTURA

Dé tiempo para que los niños y niñas comenten la fábula, expresando sus propias vivencias, pensamientos y emociones.

Conversen sobre la necesidad que tuvo el cuervo y su actitud frente al problema: sentir sed; no poder inclinar la jarra; no alcanzar a tomar agua. Pídeles que piensen en situaciones parecidas que han vivido y den sus opiniones sobre la importancia que ellos le dan a buscar soluciones. Comentar acerca de lo importante que es pensar y tener confianza en que la mayor parte de los problemas tienen solución y que ellos son capaces de encontrar diferentes salidas. Pregúnteles qué hubiera pasado con el cuervo si no hubiera intentado resolver el problema.

Invite a los niños y niñas a sentarse en círculo y motíveles a conversar y a imaginar estrategias o soluciones para ciertos problemas. Por ejemplo:

- Si quieres jugar con otros niños, pero no te dejan participar.
- Si una compañera se cae fuerte en el patio y no hay un adulto cerca.
- Si quieres cruzar un lugar lleno de barro y no quieres ensuciarte.
- Si quieres ayudar a un compañero/a que otros niños molestan, pero no quieres acusarlos a un adulto.

Invíteles a poner otros ejemplos y a decir por qué creen que es importante buscar soluciones y qué sentimos cuando no tenemos paciencia. Acoja sus experiencias y cuente las suyas, reconociendo que a veces es difícil y que se va aprendiendo, que es importante confiar que encontraremos una solución.

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos. Es importante dar espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, motive a otros niños o niñas a participar y compartan sus opiniones y conocimientos.

Actividad interactiva 1: Ordenar la secuencia

Proyecte la primera actividad interactiva después de la lectura, e invite a los niños y niñas a trabajar recordando la secuencia del relato. Para cada secuencia de imágenes, propóngales recordar situaciones que ocurrieron antes y después.

Al terminar de ordenar las secuencias propuestas, invíteles a verbalizar lo que pasó primero en esta fábula, qué pasó después, a continuación y al final.

Actividad interactiva 2: Completar la oración

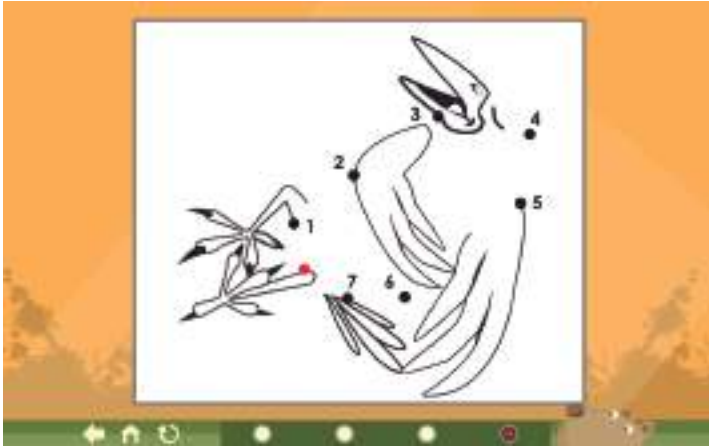
En esta actividad interactiva, invite a los niños y niñas a seleccionar la imagen que corresponde, para completar la oración de acuerdo a la fábula escuchada.

A continuación, evalúe cualitativamente lo trabajado con preguntas como: ¿Qué otra solución pudo

haber encontrado el cuervo?, ¿cómo era la personalidad del cuervo?, ¿cuáles eran sus cualidades?, ¿qué hubieras hecho tú en su lugar?

Felicítesles por su trabajo e invíteles a realizar la última actividad interactiva.

Actividad interactiva 3: Unir los puntos reconociendo la secuencia numérica



Antes de unir con líneas los puntos del dibujo donde están escritos los números, invíteles a contar objetos y material concreto que hay en la sala. Luego, solicíteles que realicen la actividad propuesta.

Desafíeles a pensar si existe otra forma de completar la figura uniando los puntos de manera ordenada. Dé tiempo para pensar y comentar, sin dar la respuesta. (Partir del último número hacia atrás, hasta el 1).

CIERRE



Al finalizar las actividades de la fábula, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad, la creatividad y a ponerse el antifaz de Bartolo que fabricaron ellos mismos e inventar diversos juegos, como dramatizar situaciones, crear diálogos, etcétera.

Haga un cierre, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y a que compartan lo que aprendieron, qué les gustó más de la fábula y que muestren la figura que recortaron al resto de sus compañeros, contando qué harán con ella.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Comente con los niños y niñas sobre las necesidades que tenemos las personas en diferentes ámbitos. Para nuestro **cuerpo**, la alimentación es indispensable. ¿Qué alimentos necesitamos para crecer sanos? También necesitamos proteger nuestro cuerpo del clima. ¿Qué ropa nos protege del frío?, ¿cómo nos protegemos del sol?, ¿por qué es importante hacerlo? Aprovechen de conversar sobre otro tipo de necesidades, por ejemplo de compañía, de tener amistades, de convivir en paz.

Invíteles a conversar sobre la necesidad que tuvo el cuervo (sentir sed) y su actitud frente al problema para buscar una solución. Pídeles que piensen en cómo se habrá sentido el cuervo, ¿habrá estado preocupado?, ¿se habrá sentido nervioso al no encontrar agua y tener sed?

Compartan situaciones en las que se sienten **PREOCUPADOS** o **NERVIOSOS**. Coménteles que todas las personas nos sentimos así a veces.

Cuando estamos nerviosos o preocupados, nos sentimos incómodos, estamos ansiosos y nuestro corazón se acelera. ¿Qué podemos hacer nosotros? Respirar hondo, tomar un vaso de agua y hablar con alguien en quien confiemos. Seguro que el cuervo respiró hondo para tranquilizarse y pensar mejor cómo solucionar su problema... ¡y le resultó muy bien!

Invite a los niños y niñas a recordar otras historias o cuentos en los que un personaje se enfrenta a un problema y lo resuelve usando su imaginación. Por ejemplo: Pulgarcito deja migas de pan en el camino para no perderse y Rapunzel hace una trenza con su pelo para que el príncipe la rescate.

Reflexionen acerca de que hay muchas formas de solucionar un problema. Invíteles a realizar juntos un listado de los conflictos que ocurren comúnmente dentro de la sala de clase. Luego se dividen en grupos, eligen un conflicto y lo dramatizan, exponiendo una solución para cada problema.

Comenten la importancia de pensar y tener confianza en que la mayor parte de los problemas se pueden resolver y que ellos son capaces de encontrar diferentes soluciones.

INFORMACIÓN ADICIONAL

El **cuervo** es un ave que pertenece a la familia de los córvidos, es el más grande y pesado de esta familia. Miden alrededor de 60 centímetros y pueden pesar hasta 1,5 kilos. Poseen un pico que es fuerte, negro y ligeramente curvado. Se desplazan en grupos y se emparejan y permanecen juntos en sus nidos toda su vida, defendiendo su territorio. La mayoría de los cuervos prefieren las zonas costeras o las zonas de bosques para construir sus nidos sobre viejos edificios, postes eléctricos o árboles grandes, y los forman con palos, raíces, barro, ramas, hojas secas y musgo. El nido es revestido con pelos de ciervo para que sea más suave.

Son omnívoros, es decir comen carne de pequeños animales y la grasa de mamíferos rumiantes como la vaca, también, se alimentan de saltamontes, insectos, cereales y vegetales (hierbas y frutas).

Son considerados muy inteligentes por demostraciones observadas de resolución de problemas, de imitación e intuición. Tienen un cerebro que es más grande que el de todas las aves que existen. Un estudio que avala esto es el siguiente: se les presentó a grupos de cinco cuervos un pedazo de carne atado a una cuerda que colgaba de una tabla horizontal. Para alcanzar la carne, el pájaro debía posarse sobre la tabla, tirar de la cuerda en varias etapas y sujetar la cuerda en cada etapa con el fin de ir acortándola. Cuatro de cinco superaron la prueba.

Además, los cuervos dirigen a otros animales para que trabajen para ellos; por ejemplo, llamando a los lobos y a los coyotes al lugar donde se encuentra un animal, al cual lo abren para que el cuervo se lo coma.

El cuervo común es conocido por robar y ocultar objetos redondos y brillantes, se cree que es por su parecido a sus huevos. Recientemente, los investigadores han reconocido que estos cuervos juegan, y en su etapa joven, están entre los más jugadores de todas las especies de aves. Se les ha observado deslizándose a lo largo de montones de nieve, al parecer por simple placer. Juegan con otras especies, por ejemplo, juegan al juego del ratón y el gato con lobos y perros. El cuervo es famoso por sus espectaculares acrobacias aéreas, son capaces de reconocer diferentes voces humanas, así como llamadas de aves de otras especies.

El cuervo común puede imitar los sonidos de su medio ambiente, incluyendo la voz humana. Posee un amplio abanico de vocalizaciones. Los gritos observados incluyen los gritos de alarma, de vuelo y de persecución. El cuervo común produce también sonidos no vocales, incluidos ruidos con las alas y crujidos de pico. Si desaparece un miembro de la pareja, el compañero reproduce sus gritos reclamando su regreso.

Fuente: Texto editado <https://nationalcarp fishing.blogspot.com/2018/11/el-cuervo-o-corvus-corax.html>

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA EL PASTORCITO MENTIROSO



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Invite a los niños y niñas a formar un círculo sentados en el suelo o en sus sillas e incentíveles a trabajar en sus computadores en la fábula “El pastorcito mentiroso”, de un autor griego, llamado Esopo, que vivió hace muchos siglos y que se sabe muy poco sobre cómo fue su vida, pero sabemos que escribió muchas fábulas para que leamos, las disfrutemos y aprendamos.

Lea a los niños y niñas el título de la fábula que leerán y pregúnteles qué saben sobre quiénes son los pastores, cuándo han escuchado hablar de ellos, dónde trabajan, qué les gusta de ese trabajo, cuál será la desventaja, con qué animales pasan la mayor parte de su tiempo. Luego, pregúnteles, ¿cuál será la razón por la que la fábula se llama “El pastorcito mentiroso”?

A continuación, pregunte a los niños y niñas cómo se sienten cuando dicen una mentira, sobre qué es mentir, cuál es la diferencia entre hacer bromas y mentir, entre imaginar y mentir, en qué momentos se puede o no se puede hacer bromas, etc. Comenten sobre la importancia de saber reconocer cuándo algo es broma o es en serio.

Pídales a los niños y niñas que hagan con su rostro el gesto que indica que están haciendo una broma y compárenlo con el que hizo el pastorcito.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Pídales a los niños y niñas que observen las imágenes y se fijen en las expresiones de los rostros del pastorcito y de los vecinos, y comenten qué creen que sienten.

Invíteles a escuchar de nuevo la lectura de la fábula, pero concentrándose en descubrir las veces en que el autor se refiere al pastorcito de diferentes maneras, (niño, muchacho, pastorcito), y cada vez que lo escuchen se paren al lado de su mesa. Pregunte de cuántas formas se le llama al pastorcito y que las recuerden. Luego, invíteles a escuchar la fábula por tercera vez y a levantar la mano y decir ¡personaje! cada vez que en la lectura se nombre a alguien que participa en la fábula, sea animal o persona y lo mismo si se repiten más de una vez o se les llame de otra forma. Por ejemplo, pastor, pastorcito, rebaño, vecinos, lobo, corderos, vecino, niño, muchacho.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Invite a los niños y niñas a parafrasear alguna parte de la fábula que les haya parecido especialmente interesante. (Parafrasear: recordar y narrar con sus propias palabras).

Refuerce su expresión oral reproduciendo sus comentarios y alentándolos a ser más precisos.

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos. Es importante dar espacio para que los niños y niñas puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, motivando a otros niños o niñas a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

El pastorcito mentiroso

Actividad interactiva 1: Verdadero o falso

Proyecte la primera actividad interactiva después de la lectura, e invite a los niños y niñas a realizar las actividades de verdadero o falso.

Actividad interactiva 2: Completar la oración

En la segunda actividad, sigan las instrucciones de completar las oraciones eligiendo la imagen que corresponde y respondan las preguntas que se les formulan.

Actividad interactiva 3: Reconocer emociones

En la tercera actividad, pídeles que recuerden las emociones que sintieron los personajes en cada situación que se plantea. Presionen las flechas hasta encontrar la imagen que mejor refleja la emoción que corresponde y hagan clic sobre ella.

Al terminar las actividades interactivas, pídeles que recuerden la moraleja y conversen sobre la importancia de decir la verdad.

Copien la moraleja en sus cuadernos y hagan un propósito que puedan cumplir en relación con el tema de decir la verdad, compártanlos con sus compañeros y pídanles ayuda para poder cumplirlos.

CIERRE



Al finalizar las actividades de la fábula, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad, la creatividad y jugar con los objetos que fabricaron ellos mismos e inventar diversas situaciones poniéndose el antifaz de cordero -personaje de la fábula-: dramatizar, crear diálogos, etcétera.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y a que compartan lo que aprendieron, qué les gustó más de la fábula y que muestren la figura que recortaron al resto de sus compañeros, contando qué harán con ella.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Al observar la portada y leer el título, comente con los niños y niñas sobre qué es mentir, cuál es la diferencia entre hacer bromas y **MENTIR**, entre imaginar y mentir. Pregúnteles: ¿En qué momentos no se deben hacer bromas?, ¿por qué?

Hagan juntos una lista de las razones por las que a veces uno miente y anótenlas en la pizarra. Por ejemplo: para reírnos o **BURLARNOS** de los otros, para encubrir algo que hicimos incorrectamente, por miedo a las consecuencias que tendría el decir la verdad, etc. Dé tiempo para que todos comenten y expresen sus ideas. Luego, compartan ejemplos para cada caso.

Hagan juntos una lista de las consecuencias que pueden tener nuestras mentiras y anótenlas en la pizarra. Por ejemplo: que dejen de confiar en nosotros, que ya no nos tomen en serio, que no nos hagan caso cuando decimos algo, que nosotros nos sintamos mal con nosotros mismos, etc. Guíe la conversación a la importancia de ser honesto con los demás para crear y mantener buenas relaciones, fortalecer la amistad y los vínculos familiares. Comente que ser honesto con uno mismo es muy importante para crecer y desarrollarnos sanamente.



Invíteles a expresar con su cuerpo diferentes emociones (rabia, pena, sorpresa, curiosidad, alegría, duda, etc.) y representar con mímica diálogos para que el resto del curso interprete la emoción. Conversen acerca de la importancia de escucharse.

Formen un círculo para conversar sobre cómo se sienten con las compañeras y compañeros del curso. Pregúnteles sobre sus juegos, cuándo están felices, si a veces se sienten tristes o solos, si les dan ganas de burlarse de alguien y cómo se sienten si se burlan o se ríen de ellos y ellas. ¿Por qué creen que el pastorcito habrá querido burlarse de los vecinos?, ¿cómo se sentirían?, ¿qué les pasa y cómo se sienten los niños o niñas que se burlan de los demás?, ¿qué hace cada uno de ustedes si alguien se burla, miente y se ríe de ti?, ¿qué le dirías?, ¿y si se ríen de un compañero o compañera?, ¿qué actitud tomas?

El pastorcito mentiroso

INFORMACIÓN ADICIONAL

Un **pastor** es la persona que trabaja en criar, guiar y cuidar las manadas de animales, al aire libre. Especialmente a cabras, corderos y ovejas, aunque también pueden ser vacas o caballos.

Habitualmente, para hacer su trabajo ("pastoreo"), el pastor se ayuda de perros que él dirige para llevar el ganado a comer, tomar agua, sacarles leche, a trasquilarlos y a protegerlos en la noche. A esos perros que ayudan en el pastoreo se les conoce con el nombre de perros pastores. Por ejemplo, el pastor alemán.

El **lobo** es un animal que pertenece a la especie de mamíferos del orden de los carnívoros. Los perros también pertenecen a esta especie. Aunque está clasificada como una especie poco amenazada para su extinción, en algunas regiones de los Estados Unidos, la especie está en peligro por la amenaza que representa para el ganado. Los lobos pueden vivir en bosques, montañas y praderas. Pueden cazar tanto de día como de noche gracias a su agudísimo sentido del olfato y a su visión que les permite ver con poca luz.

Al nacer, los cachorros tienen el pelaje más oscuro y los ojos azules que se volverán amarillo-dorados o naranjas cuando tengan entre 8 a 16 semanas. La gestación de los lobos dura de 60 a 63 días. Los cachorros, cuando nacen pesan alrededor de medio kilo, nacen ciegos, sordos y completamente dependientes. Nacen entre cuatro y seis lobeznos por cada vez y sus madres los tienen en un lugar parecido a una cueva que se llama madriguera. Cuando cumplen tres semanas de edad salen al aire libre.

Los lobos se alimentan principalmente de animales de gran tamaño, incluyendo ovejas, cabras, cerdos, ciervos, antílopes, renos, alces, bisontes y también animales pequeños como aves y ratones. Aúllan con gran fuerza para marcar sus territorios, comunicarse con otros lobos, reunirse o para proteger una presa.

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA EL PERRO Y EL TROZO DE CARNE



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Antes de iniciar la lectura, presente a los niños y niñas el título de la fábula y pregúnteles de qué se tratará. ¿Cómo te imaginas al perro de esta historia? Observa la ilustración y describe lo que ves.

Pregúnteles si han tenido un perro, que digan su nombre, cómo lo cuidan, qué le dan de comer, etc. Invíteles a compartir alguna experiencia o anécdota que recuerden con su perro.

Abra la reflexión sobre qué pasa con los perros que no tienen dueño o dueña. ¿Quién los alimenta?, ¿dónde duermen?, ¿crees que sean peligrosos?, ¿por qué?

Luego, invíteles a concentrarse para realizar la actividad interactiva de arrastrar el perro hasta el pedazo de carne y así puedan trabajar la motricidad; permítales variar la forma en que realizan los recorridos. Primero, solo con la vista, luego con el dedo y por último arrastrando al perro hasta su meta. Si la actividad les resulta difícil, anímeles a seguir intentando, reforzando su capacidad de logro.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Cree un ambiente agradable que incentive la escucha atenta del texto. Projete la lectura en la pizarra. Invite a los niños y niñas a escuchar con atención y seguir con la mirada el karaoke. Si prefiere, desactive el audio y lea usted en voz alta. Comience leyendo el título y el primer párrafo, modelando la entonación y el ritmo propio de una lectura fluida.

Luego, si hay niños o niñas que quieran leer, cédeles el turno para que continúen leyendo. No corrija todos los errores que cometan, ya que podría ser frustrante y el principal objetivo es crear experiencias de lectura placentera. Por ello, si nota que algún niño o niña se siente incómodo mientras lee, ofrézcale continuar usted.

Durante la lectura, invite a los niños y niñas a realizar predicciones acerca de lo que sigue en el texto. Luego, compruébenlas y formulen otras a medida que avanzan.

En cada párrafo habrá una o dos palabras que podrá destacar con la voz, para luego volver sobre ellas y su significado. Ejemplo: Meneándole – temiendo – solitario – estanque – hocico – reflejo. En caso de que no conozcan su significado, léales nuevamente la oración en la que está inserta la palabra e invíteles a descubrir su significado de acuerdo al contexto.

Al terminar la lectura, vuelvan a recorrer las páginas con el audio desactivado. Invíteles a observar las imágenes siguiendo la secuencia del cuento y pídeles que por turno vayan relatando lo que recuerdan de la historia.

El perro y el trozo de carne

DESPUÉS DE LA LECTURA

Privilegie el diálogo a partir de una síntesis de la lectura efectuada por los niños y niñas. Haga preguntas sobre qué opinan de la fábula, si les gustó o no y por qué. Pídales que infieran si el perro de la fábula tendría o no un dueño o dueña y que fundamenten sus respuestas.

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos. Es importante, dar espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, invitándoles a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

Actividad interactiva 1: Responder preguntas

Complemente la actividad interactiva, invitando a los niños y niñas a formular nuevas preguntas sobre el contenido del texto a sus compañeros y compañeras. Promueva el diálogo respetuoso entre pares, validando los aportes de cada niño y niña.

Actividad interactiva 2: Verdadero o falso



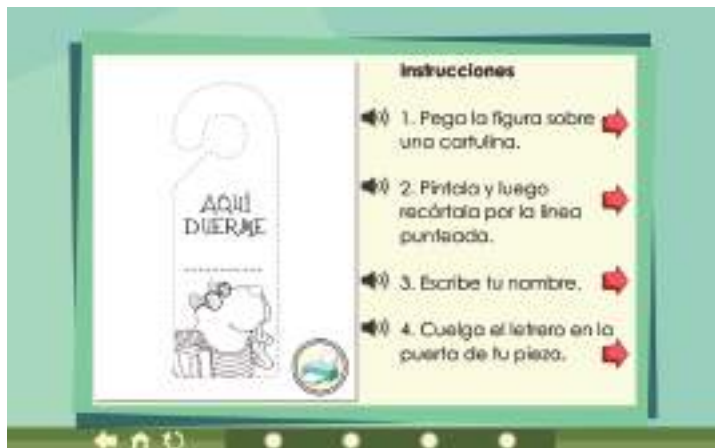
Proponga a los niños y niñas que lean con atención las afirmaciones, piensen y marquen V o F según corresponda. Pídales que argumenten o cuenten con sus palabras esa parte de la fábula.

Actividad interactiva 3: Secuencia numérica



Antes de unir con líneas los puntos del dibujo donde están escritos los números, invíteles a contar objetos y material concreto que hay en la sala. Luego, realizan la actividad propuesta. Entregue a cada niño y niña una hoja con el mismo dibujo y desafíeles a pensar en otra forma posible la figura sin levantar el mouse. Espere que todos hayan llegado a una solución, observando lo que intentan sin darles la respuesta. (Contar y unir partiendo del último número hacia atrás, hasta el 1).

CIERRE



Antes del cierre, pídeles que recuerden la moraleja y conversen sobre la importancia de aprovechar bien lo que se tiene y no desear tener más, ya que se puede perder todo.

Al finalizar las actividades de la fábula, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad, la creatividad y jugar con el colgador para la puerta que fabricaron ellos mismos e inventar diversas situaciones con él, como por ejemplo, dramatizar y crear diálogos.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a que compartan lo que aprendieron, muestren la figura que recortaron al resto de sus compañeros y cuenten qué harán con ella.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Organice a los niños y niñas en círculo y conversen en torno a la fábula: ¿Qué les gustó?, ¿qué necesidad sintió el perro al principio?, ¿qué hizo para conseguir lo que necesitaba?, ¿qué haces tú cuando necesitas algo?, ¿qué significa tener buena suerte?, ¿cuando quieres algo, tienes que esperar la buena suerte o hacer algo? Pongan ejemplos de acciones hacen cuando necesitan algo: sentir hambre, sed, tener sueño, estar aburridos, sentir miedo de la oscuridad, sentir ganas de agradecer, ganas de ir a un paseo, etcétera.

Luego, a partir de preguntas, que recuerden todos los momentos en que el perro se sintió de determinada manera a lo largo del relato. Incentíveles para que armen oraciones completas: Al principio, el perro sintió hambre y por eso buscaba qué comer. Luego, el perro sintió una gran alegría al encontrar un trozo de carne. A continuación, el perro sintió miedo de que alguien le quitara la carne y se fue a un lugar solitario. Después, el perro se ilusionó con la posibilidad de comerse un trozo de carne más grande y se acercó mucho al agua, sin saber que era un reflejo. Por último, el perro se sintió triste y desilusionado de perder su comida en el agua.

Conversen acerca de las emociones mencionadas y relaten experiencias que han vivido relacionadas con lo que le sucedió al perro. Por ejemplo, tener buena suerte, querer comerse solo algo y no compartir, querer comer rápido para comer más, por querer acaparar y ser goloso, y luego perderlo todo, o sentirse enfermo, con dolores, u otras.

En el mismo círculo, invíteles a tomar conciencia de los momentos en que disfrutaron de la naturaleza, de los juegos en el colegio, de sus mascotas o de estar en una actividad familiar. Planifiquen una representación de esas vivencias, con su grupo de trabajo.

Luego, cada grupo presenta su dramatización al resto y comentan qué emociones sintieron, cómo se relacionaron con sus compañeros y compañeras, cómo sintieron su cuerpo después de actuar.

Por último, proponga evaluar y reflexionar sobre qué tendrían que perfeccionar para que en una próxima oportunidad la representación salga mejor. Revisen aspectos como: ¿Planificaron debidamente?, ¿representó cada uno lo que le correspondía?, ¿pusieron la entonación adecuada en los diálogos (preguntas y respuestas)?, ¿utilizaron bien su cuerpo para expresar las emociones que sentían los personajes?, ¿respetaron los turnos?, ¿el tono y lenguaje fue el más adecuado?, y otros.

Realicen campañas para el cuidado de las mascotas, elaborando carteles con frases y dibujos sobre el cuidado y cariño a los animales, cooperar con la higiene, recoger las fecas, cuidados con los perros callejeros, no al maltrato, u otras.

El perro y el trozo de carne

INFORMACIÓN ADICIONAL

Ficha sobre los perros

Tamaño	15 cm hasta 1,20 m
Nombre científico	<i>Canis lupus familiaris</i>
Reproducción	Crías vivas
Período de gestación	58 a 68 días
Alimentación	Agua, proteína, grasa, cereales, hidratos de carbono, vitaminas, minerales. Alimentos preparados. Omnívoro
Alimentación dañina	Chocolate, huesos porosos y filudos, dulces, golosinas, exceso de harina
Peso	3 a 60 kg
Años de vida	10 a 13 años
Pelaje	Liso, ondulado, rizado, corto, largo
Sonido	Ladrido
Color	Tonos variados de blanco, negro, castaño o gris; algunos son de un solo color y otros, mezcla de dos o tres colores
Número de razas o especies	343
Origen	Lobo hace 15000 años
Lugar donde habita	Todo el planeta menos la Antártida
Características	Buen olfato y oído, inteligente, leal, domesticables según su especie (cazadores, perdigueros, pastores o entrenados para acciones específicas, salto, búsqueda y otras). Patas traseras más fuertes
Cuidados de salud	A las 6 u 8 semanas de nacer, vacunas. Repetir 4 dosis. A los 6 meses y cada año, vacuna antirrábica. Desparasitación

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA LA PALOMA Y LA HORMIGA



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Motive a los niños y niñas contándoles que disfrutarán de la fábula que escucharán y que se trata de un insecto y otro animal. Pídales que nombren los insectos que conocen y sus principales características. Haga preguntas consultando el apartado *Información adicional*.

Cuénteles que el otro animal que participa como personaje de esta fábula es un ave, pídales que nombren todas las que conocen. Compartan las características que conocen de las aves mencionadas. Por ejemplo, que tienen el cuerpo cubierto de plumas, la boca con dientes es reemplazada por un **pico**, cuya forma varía de acuerdo al tipo de alimentación; poseen columna vertebral, etcétera.

Luego, pídales que realicen la actividad interactiva, “Antes de la lectura”: Identificar al insecto que participa en la fábula. Pídales que nombren los otros insectos que ven y conversen sobre ellos.

Una vez que identifican que se trata de una paloma y una hormiga, pregunte qué saben de las hormigas, cuénteles que es un insecto que vive en colonias que llamamos “hormigueros”.

Despierte la curiosidad de los niños y niñas desafiándoles a conocer que pasó entre la hormiga y la paloma. Antes de escuchar la fábula propóngales que, viendo solo sus imágenes, construyan un relato posible. También que anticipen lo que pretende enseñar esta fábula.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Invíteles a poner atención y comprobar si sus relatos eran similares a los que escucharon. Pídales que den los significados de las siguientes palabras: tropezó, arrojó, peligro, talón, huir. Si no los saben, léales la oración completa, muéstrelas las imágenes y vuelva a preguntar de modo que los descubran de acuerdo al contexto.

En la parte del relato en que la hormiga está ahogándose, pregunte: ¿Puedes pensar en algún momento en el que te hayas sentido como ella?, ¿qué estará sintiendo? Escuche sus experiencias y coméntenlas, promoviendo la escucha atenta y el respeto entre pares.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Formule preguntas de contenido y metacognición, como por ejemplo: ¿De qué se trata la historia?, ¿cuál es el conflicto?, ¿cuál es la solución al problema?, ¿de qué otra manera se podría haber solucionado el problema?, ¿cómo lo habrías hecho tú?, ¿les gustó la fábula?, ¿qué parte te gustó más?, ¿por qué?, ¿les gustaría volver a escucharla?

Establezca relaciones entre los comentarios de distintos estudiantes y explíctelas.

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos. Es importante dar espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, invitando a otros niños o niñas a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

La paloma y la hormiga

Actividad interactiva 1: Verdadero o falso

Después de comentar la fábula, invite a los niños y niñas a realizar las actividades de verdadero o falso presionando el símbolo que corresponde.

Actividad interactiva 2: Reconocer emociones

En esta actividad, pídales que recuerden las emociones que sintieron los personajes en cada situación que se plantea y seleccionen la imagen que mejor refleja la emoción.

Complemente la actividad comentando que experimentar emociones es algo común en niños y adultos. Todos sentimos rabia, alegría, tristeza... también miedo. Comente las situaciones en que usted siente miedo y pregunte: ¿Cuándo sientes miedo tú? (Al separarnos de nuestros padres, miedo a los animales, a la oscuridad y al daño físico, miedo a los ladrones o a personajes imaginarios como brujas y fantasmas). ¿Qué nos puede ayudar a superar el miedo? Comente que primero, hay que identificar lo que nos produce

miedo. Nos ayudará hablar sobre ello (procure que no se sientan avergonzados, transmítales seguridad y confianza).

Actividad interactiva 3: Responder sí o no



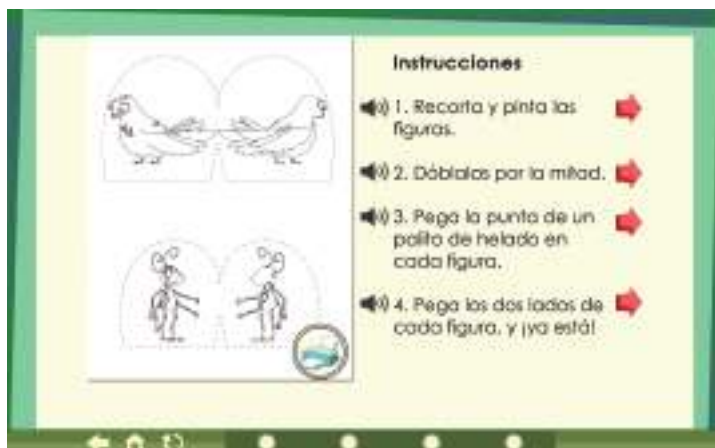
Invite a los niños y niñas a responder sí o no y comentar sobre experiencias que se relacionen con la imagen.

Actividad complementaria

Antes del cierre de la clase, pregunte a los niños y niñas cuál es la moraleja de esta fábula. Conversen sobre cómo se sienten cuando ayudan a un hermano o a una amiga. Pídeles que nombren situaciones de juego en el recreo donde han visto que los compañeros y compañeras se ayudan, son solidarios, evitan problemas, se preocupan del autocuidado y del de los demás. ¿Creen que somos más felices si nos ayudamos entre todos?, ¿por qué?

Dibujen alguna situación de solidaridad y coloquen en un diario mural sus creaciones.

CIERRE



Al finalizar las actividades de la fábula, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad, la creatividad y jugar con los objetos que fabricaron. Solicíteles que inventen diversos juegos poniéndose el antifaz de lobo -personaje de la fábula-, y dramaticen situaciones, creen diálogos, etcétera.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y compartir lo que aprendieron, qué les gustó más de la fábula y que muestren la figura que recortaron al resto de sus compañeros, contando qué harán con ella.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Organícense sentados en círculo y pida a los niños y niñas que cierren sus ojos y traten de recordar las emociones que sintieron los personajes de la fábula. Vaya nombrando cada situación en la que se hace referencia a una emoción y pregúntense qué significa y qué la causó. Profundicen sobre cada una de ellas.

Plantee los siguientes momentos para realizar la actividad anterior:

- La hormiga cae al agua y empieza a gritar ¡auxilio! (Miedo, desesperación, angustia...).
- La paloma, al escuchar, le pasa una hojita para que se suba. (Compasión, solidaridad...).
- La hormiga le dice a la paloma: Gracias por salvarme. (Agradecimiento, felicidad...).
- La paloma pensó ¿cómo alguien tan pequeño va a poder ayudarme en algo? (Desconfianza, incredulidad...).
- El cazador apuntó a la paloma con su arma. (Terror, ganas de volar...).
- La hormiga mordió al cazador y este soltó el arma. (Dolor, rabia...).
- La paloma aprovechó para irse volando. (Alivio, vergüenza...).
- La hormiga le devolvió el favor a la paloma. (Felicidad, satisfacción...).

Invite a los niños y niñas a compartir experiencias familiares o escolares, en relación con cada una de las emociones analizadas relatando al grupo situaciones parecidas que han vivido.

Expresen sus ideas frente al curso para crear un proyecto durante lo que queda del año, orientado a construir un ambiente agradable y solidario entre compañeros y compañeras. Propónganse llamar por teléfono a quienes están enfermos, si ven que alguien está triste: preguntarle y escucharle, acompañar a los que están solos, ayudar al que está en peligro, u otras. Luego de poner en práctica las ideas, evaluar periódicamente si han logrado efectos y cómo mejorar el proyecto.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LOS INSECTOS

Hay insectos que se movilizan en todos los hábitats -agua, tierra, bajo tierra y en el aire-; no tienen columna vertebral (invertebrados), tienen seis patas y estas son articuladas; algunos tienen alas; necesitan poco alimento para sobrevivir; sus órganos de los sentidos más importantes son las **antenas**, los ojos y la **vellosidad del cuerpo**. Las antenas las utilizan para captar la forma, textura y olor de los objetos.

Las **hormigas** son insectos comunes, pero presentan algunas características únicas. En el mundo se conocen más de 10000 especies de hormiga. Predominan en los bosques tropicales, donde en determinados lugares pueden ser más de la mitad de la población de insectos.

El color de las hormigas varía según su especie. Pueden ser negras, rojizas, café, pardas o amarillentas. Se caracterizan por el orden, por ser muy trabajadoras, por su instinto social y buen olfato. Almacenan su comida en hormigueros, los que tienen muchos túneles y cámaras subterráneas donde ponen sus huevos. Se distinguen tres tipos de hormigas: macho, hembra o reinas y las obreras. Solo las obreras no tienen alas. Las comunidades de hormigas están dirigidas por una o varias reinas, cuya misión en la vida es poner miles de huevos para garantizar la supervivencia de la colonia. Las hormigas trabajadoras (las que normalmente vemos) son hembras sin alas y no se reproducen. En su lugar, recolectan comida, cuidan la prole de la reina, construyen el hormiguero, protegen a la comunidad y realizan muchas otras labores.

Las **palomas** tienen su cuerpo y cuello robusto y su pico es corto y delgado. Los nidos normalmente son débiles, los elaboran con ramitas. Las hembras ponen huevos y tanto ellas como los machos los incuban hasta que nacen sus crías o pichones, alimentándolos con una secreción denominada leche del buche que se secreta por células especializadas.

Se alimentan de semillas y frutos, se orientan muy bien, vuelan muy rápido (alcanzan hasta 56 km por hora) y poseen muy buena vista. La guardia costera de los Estados Unidos suele llevar en sus helicópteros de rescate un par de palomas ubicadas en una pequeña cabina con ventanales en la parte inferior delantera de sus helicópteros. Las palomas (mucho antes que el ser humano), apenas ven tan solo la cabeza flotante de un naufrago en alta mar, arrullan y dan picotazos.

Se utiliza la imagen de la paloma como símbolo de paz, pureza y mensajería.

Fuente:

<http://www.icarito.cl/2009/12/21-42-9-los-insectos-2.shtml/>

<https://wikifaunia.com/aves/paloma/>

<https://www.nationalgeographic.es/animales/hormiga>

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA LA ZORRA IMPACIENTE



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Proponga a los niños y niñas que vayan diciendo todo lo que saben sobre el zorro. Escriba zorro en la pizarra y vaya anotando lo que dicen de él. Pregunte si en nuestro país hay zorros y dónde.

Cuénteles que existen varios tipos de zorros en nuestro país: el zorro chilote o zorro de Darwin es el más pequeño de todos, mide alrededor de 80 centímetros y pesa 2,5 kilos, habita principalmente en la Isla de Chiloé, en el sur, en la Región de Los Lagos; el zorro culpeo o zorro colorado es el más grande y vive en la zona de Magallanes y en Tierra del Fuego y en otras zonas rocosas del país; zorro chilla, que se encuentra principalmente en la zona norte de Chile. Si tiene un mapa, ubique los lugares donde se encuentran zorros en Chile.

Lea el título de la fábula y pregunte a los niños y niñas qué significa ser impaciente, qué puede pasar si uno está impaciente. Pregunte si se han sentido así alguna vez y si recuerdan por qué. Permita que cuenten sus experiencias y se imaginen por qué estará impaciente la zorra de esta fábula.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Invite a los niños y niñas a ubicarse de manera cómoda y en silencio para escuchar la lectura de la fábula. Al terminar, que comenten brevemente entre ellos qué les pareció la historia.

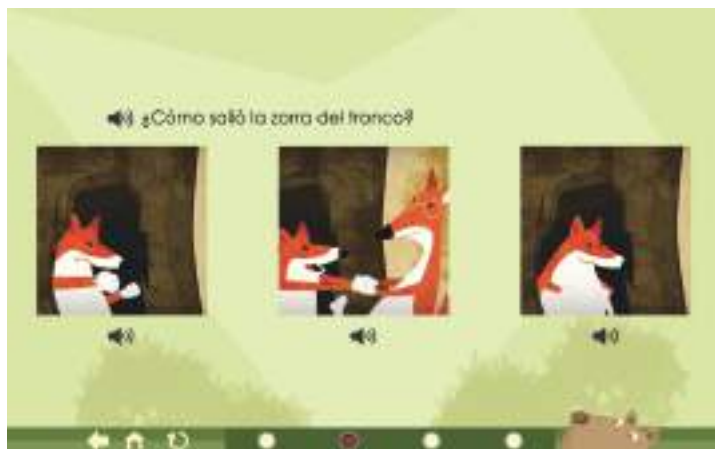
Proyecte la lectura por segunda vez, desactive el audio y léala usted deteniéndose en cada una de las siguientes palabras: impaciente, pastores, golosa, estómago, atrapada, desesperada, deshinche, dificultad, y pregúnteles: ¿Qué quiere decir la palabra...?, ¿cuántas vocales tiene esa palabra?, ¿con qué vocal empieza? Luego, nombre las palabras de dos en dos y pregúnteles cuáles riman.

Si percibe interés de parte de los niños y niñas, proponga una tercera lectura en que jueguen a leer junto con usted. Primero lo harán lentamente y luego a mayor velocidad.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Invite a varios niños y niñas a que cuenten con sus palabras de qué se trata la fábula, que la comenten y den sus opiniones acerca de la actitud de las dos zorras, y sobre la moraleja.

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos. Es importante dar espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, invitando a otros niños o niñas a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

Actividad interactiva 1: Responder preguntas

En esta actividad interactiva, invite a los niños y niñas a seleccionar la imagen que corresponde, para completar la oración de acuerdo a la fábula escuchada.

Actividad interactiva 2: Ordenar la secuencia

La noción de tiempo es una categoría cognitiva compleja que se forma y desarrolla lenta y gradualmente. Aproveche la lectura de la fábula para trabajar la temporalidad, pidiéndoles que ordenen escenas de la historia.

Coménteles que al narrar una historia se utilizan términos como “primero”, “después”, “entonces” y “finalmente”. Estas palabras se llaman conectores temporales, porque conectan lo que pasó antes y lo que viene después, relacionando las acciones con el paso del tiempo.

Actividad interactiva 3: Formar palabras



Invíteles a completar cada palabra y a nombrar otras que comiencen o terminen con las mismas vocales.

Una vez que ubicaron las vocales de las palabras, pídeles que las copien con plumones en formatos grandes y busquen nombres de personas que se inicien con esa vocal, o jueguen: “Ha llegado un barco cargado con objetos que empiezan con...”.

CIERRE



Al finalizar las actividades de la fábula, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad. Permita que varíen la forma en que realizan esta actividad: primero, que realicen el recorrido solo con la vista, luego con el dedo y por último arrastrando al personaje para que llegue a cada alimento.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y compartir lo que aprendieron y lo que les gustó más de la fábula. También pueden crear junto con sus compañeros y compañeras otros laberintos o caminos con objetos que luego pueden llevárselos a sus casas.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Invíteles a conversar sobre la actitud de la zorra y a opinar sobre por qué es importante pedir ayuda cuando se tiene algún problema. Pregúnteles qué hubieran dicho o hecho si la zorra impaciente les hubiera pedido ayuda a ellos para poder salir del tronco, y qué hubieran hecho en su lugar.

Invite a los niños y niñas a sentarse en círculo y motíveles a conversar y a realizar diferentes juegos sobre la paciencia. En primer lugar, pregúnteles por qué se dice que los caracoles son pacientes, luego pídeles que vean con atención y paciencia un video de una araña que teje su tela de araña.

<http://www.youtube.com/watch?v=H2DWGasRGCo>

Escuche los comentarios sobre el video y sus relatos de cuando ellos se han sentido impacientes.

Pregúnteles: ¿Qué hace un niño o niña si es paciente o impaciente en los siguientes casos?

- Si un juguete no funciona.
- Si vemos a la profesora hablando con otra persona y queremos contarle algo.
- Si un compañero o compañera está apurado por entrar a la sala.
- Si quiere el juguete del hermano o de otra niña o niño.

Invíteles a poner otros ejemplos y a decir por qué creen que es importante tener paciencia y por qué cuesta tenerla.

JUEGO: "Quién llega primero al banderín".

Los niños se agruparán en varios equipos (cada equipo puede tener hasta diez niños y niñas). Los equipos harán filas, y se pondrán detrás de una línea de salida. Frente a cada fila y a 6 metros de distancia, estarán colocados unos banderines.

A la orden del educador o educadora, el primer niño de cada fila saldrá caminando con pasos amplios y rápidos, pero sin correr, con el fin de alcanzar el banderín lo antes posible, al llegar al final recogerá el banderín y regresará de la misma forma, tocará a su compañero para darle la salida, y clavará el banderín en una base del color de su equipo. Por último, se colocará al final de la fila a esperar que le vuelva a tocar su turno.

Reglas del juego: Cada niño o niña de la fila puede ir a buscar un banderín tantas veces como sea capaz de hacerlo en 10 minutos, sin correr y esperando que le vuelva a tocar su turno (cuando su compañero(a) le dé la señal de salida). Gana el equipo que más banderines acumule. Si alguien corre, saldrá del juego y

La zorra impaciente

su equipo se quedará con un jugador menos. También saldrá del juego quien salga de su fila sin esperar a que su compañero lo toque para darle la salida.

Por último, pídeles que entren a la sala y se sienten o si tienen colchonetas se acuesten, póngales una música suave y vaya dirigiendo una relajación respirando y nombrando cada parte de su cuerpo. Finalmente, en forma suave, díales que la paciencia es tener calma, saber esperar, aguantar, estar relajados, tranquilos, cómodos, aliviados, y que piensen que aunque se demoren van a lograr lo que se proponen.

INFORMACIÓN ADICIONAL

El **zorro** es un mamífero que pertenece a la familia de los cánidos. Se conocen comúnmente como zorros, zorras, raposos o raposas.

Actualmente existen 27 especies o tipos, que se encuentran en casi todos los continentes, aunque la más numerosa es la del zorro rojo o zorro común, que habita en Europa y América del Norte. Otras especies importantes son el zorro polar, también conocido como zorro ártico, el zorro gris y el zorro isleño.

La mayoría de los zorros viven entre 5 a 7 años en libertad, aunque pueden llegar a alcanzar los 12, o incluso sobrepasar esa edad en cautiverio. Son generalmente más pequeños que otros miembros de su misma familia, tales como; lobos y perros domésticos. Sus rasgos típicos incluyen un fino hocico y una espesa cola. Otras características físicas varían según su hábitat. Por ejemplo, el zorro del desierto tiene largas orejas y pelaje corto, mientras que el zorro ártico tiene pequeñas orejas y un denso pelaje.

Los zorros no son usualmente animales de manada, son solitarios y desde muy jóvenes cazan sus presas (especialmente roedores), para ello tienen una técnica que consiste en usar su astucia para observar silenciosamente a su presa y dar un gran salto sobre ella, luego la matan rápidamente y se comen su carne. Son omnívoros, es decir, su alimentación consiste en comer saltamontes, ratones, comida de humanos y también frutos.

A los zorros se les puede domesticar fácilmente y han inspirado a grandes autores a escribir sobre ellos y la astucia que los caracteriza. Por ejemplo, Antoine de Saint- Exupéry en su famosa obra "El Principito", Johnson MacCulley con su serie de cómics sobre "El zorro" y Walt Disney en su película "El zorro y el sabueso".

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA LA CIGARRA Y LA HORMIGA



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Motive a los niños y niñas a escuchar la fábula “La cigarra y la hormiga”. Pregúnteles: ¿Qué saben de estos animales?, ¿cuáles son sus características?, ¿dónde habitan?, ¿en qué se parecen una cigarra y una hormiga?, ¿en qué se diferencian?

Comente que la cigarra y la hormiga son insectos, una clase de animales invertebrados, caracterizados por tener dos antenas, tres pares de patas y dos pares de alas. Invíteles a nombrar insectos que conozcan, mientras usted anota sus nombres en la pizarra.

Antes de leer, pregúnteles qué se imaginan que puede pasar entre la hormiga y la cigarra en esta fábula, y por qué podrían enojarse entre ellas.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Proyecte la lectura, desactive el audio y lea el texto en voz alta, con el fin de comprobar las hipótesis y predicciones elaboradas por los niños y niñas.

Dé espacio para que puedan comentar el texto y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes procurando que este diálogo no se extienda demasiado, para evitar que se pierda el sentido del texto.

En caso de encontrar una palabra desconocida para los niños y niñas, motíveles a descubrir su significado, y luego comprobar sus hipótesis utilizando el diccionario. Pida ejemplos de frases en que se utilice esta nueva palabra y anímeles a buscar otras que permitan decir lo mismo.

Proponga una segunda lectura de la fábula, invitándoles a seguir el karaoke a medida que avanza.

Luego, pregúnteles por el significado de las siguientes palabras: trigal, almacenaba, frondoso, arrepentida, compadeció, compartiré. Jueguen a encontrar sinónimos y antónimos para cada palabra.

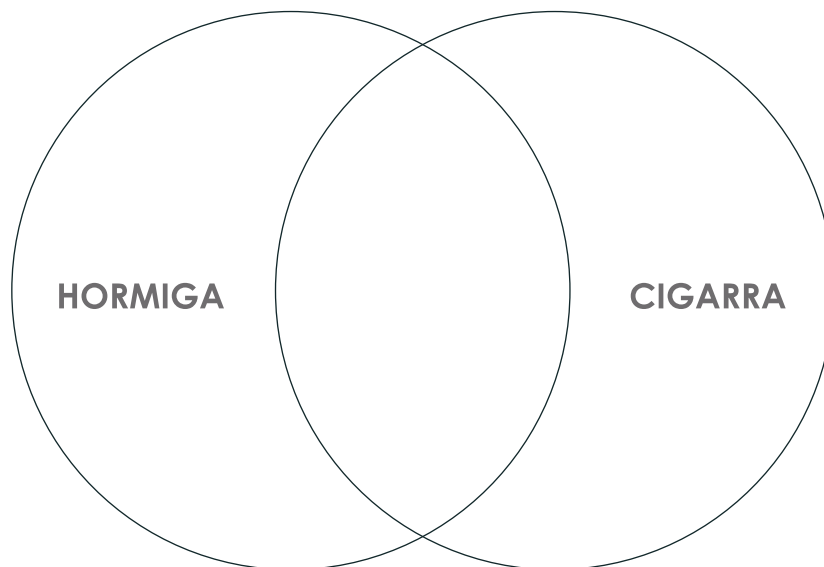
Escriba estas dos palabras en la pizarra: HORMIGA y CIGARRA. Pídale que las observen y luego identifiquen las vocales que no se encuentran en las palabras. Propóngales buscar en el texto palabras que comiencen o terminen con esas vocales ("e" y "u").

DESPUÉS DE LA LECTURA

Invite a los niños y niñas a comentar de qué se trata la fábula, pídeles que opinen sobre lo que sucedió, lo que más les gustó, sobre la importancia de esforzarse, de ayudar a los demás y de pensar no solo en lo que pasa hoy, sino también preocuparse de lo que pasará después.

Motíveles a describir al personaje que dibujaron en sus cuadernos antes de la lectura. Pídeles que escriban su nombre o lo copien de la pizarra.

Haga un organizador gráfico con dos círculos que se entrecruzan. Escriba en cada espacio (a la izquierda y derecha), el nombre de cada personaje: cigarra y hormiga. Luego, invite a los niños y niñas a nombrar características físicas y de comportamiento de cada personaje, y en el centro, las características que comparten los dos.



Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos. Es importante darles tiempo para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, invitando al resto del curso a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

La cigarra y la hormiga

Actividad interactiva 1: Responder preguntas

Invite a los niños y niñas a recordar algunos detalles que den cuenta de la comprensión del texto. Deben presionar la imagen que completa el texto enunciado en la parte superior de la pantalla.

Actividad interactiva 2: Verdadero o falso

Invite a los niños y niñas a recordar algunos aspectos generales de la fábula que dan cuenta de la comprensión global del texto. Deben presionar V o F, según corresponda.

Actividad interactiva 3: Secuencia



Proponga a los niños y niñas que recuerden qué es una secuencia y que representen situaciones que ocurren antes y después, como: primavera/verano/otoño/invierno; mañana/tarde/noche; ayer/hoy/mañana; etcétera.

Pídales que verbalicen los momentos del relato y luego que ordenen las secuencias propuestas en el recurso.

CIERRE



Al finalizar las actividades de la fábula, invite a los niños y niñas a descubrir la sorpresa que se les ofrece al explorar la imagen e ir presionando algunos de los objetos y a los dos personajes de la fábula. Propóngales que comenten y se diviertan con la actividad. Relaciónelo con la moraleja de modo que se den cuenta que después de haber estado concentrados trabajando en el recurso, ahora tienen un tiempo solamente de diversión, igual que los personajes de la fábula.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo para compartir lo que aprendieron y mencionar la actividad que les gustó más.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Invite a los niños y niñas a comentar y dar sus opiniones sobre la fábula.

Pídales que hagan un trabajo en pareja: elegir en primer lugar a la hormiga, que la dibujen, y al lado contesten estas preguntas: ¿Cómo se llama?, ¿qué piensa?, ¿qué siente?, ¿qué quiere lograr? Luego hacen lo mismo con la cigarra. Posteriormente, crean otras preguntas que les harían a cada una. Finalmente, los alumnos y alumnas escuchan las respuestas que leen los compañeros y compañeras.

Invíteles a conversar sobre lo que les dan ganas de que suceda en una situación como la que ocurrió en la fábula, por ejemplo: ¿estuvo bien que la hormiga cambiará la actitud y finalmente perdonara?, ¿qué le parece la actitud de la cigarra? Pregunte: ¿cuándo es necesario pedir perdón? A continuación, motíveles a opinar sobre por qué es importante: trabajar y divertirse.

Desafíelos a diferenciar entre emociones y pensamientos en las siguientes oraciones y completen el cuadro.

ORACIONES DEL TEXTO	EMOCIONES	PENSAMIENTOS
La cigarra y la hormiga son vecinas.		
La cigarra sintió hambre y frío.		
La hormiga se compadeció y le abrió la puerta.		
Hay tiempo para trabajar y tiempo para divertirse.		
La cigarra, agradecida, entró.		

Explicite la moraleja y lo positivo que es siempre tener tiempo para ser muy ordenado(a) y trabajador(a), pero también para disfrutar, conversar y pasarlo bien.

Pregúnteles qué habrían pensado, dicho, hecho y sentido, en el caso de que ellos y ellas hubieran sido la hormiga, y luego lo mismo en el caso de haber sido la cigarra.

Propóngales hacer una dramatización de la fábula y cambiando alguna escena de lo ocurrido. Por ejemplo, que la hormiga haya convencido a la cigarra de trabajar y se hubieran dividido el trabajo, ¿qué habría pasado?, o que se hubieran peleado, o resuelto el problema de otra forma.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Las **cigarras** son conocidas por su canto rechinante, que se va ampliando hasta convertirse en un zumbido que cansa, sobre todo cuando es producido, al mismo tiempo, por cientos de estos insectos. Este sonido tan característico proviene de unas membranas vibratorias que tienen los machos en su abdomen. El canto de la cigarra tiene una gran variedad de sonidos.

Las cigarras son famosas por su tendencia a desaparecer completamente durante largo tiempo para reaparecer con renovada fuerza a mediados del verano.

Cuando las larvas de cigarra salen de los huevos, se entierran bajo el suelo para absorber la savia de las raíces, y pasan en sus escondites subterráneos toda la primera etapa de crecimiento, hasta que salen a la superficie cuando ya son adultas. Al conjunto de cigarras se les llama enjambres y cuando son muy grandes pueden llenar los árboles pequeños y dañarlos por alimentarse y poner sus huevos, en cambio los árboles más viejos no sufren graves daños.

Fuente: <https://www.nationalgeographic.es/animales/cigarra>

Las **hormigas** son insectos que pertenecen al grupo de los himenópteros, del que también forman parte las abejas y avispas. El único lugar donde no podrás encontrar una hormiga ni por casualidad es en las cimas de las altas montañas y en las zonas polares. Pero abundan en las selvas, desiertos, llanuras y prados.

Características físicas

Las hormigas son insectos muy sociables y el tamaño de sus colonias varía mucho según la especie. Su porte va desde un milímetro hasta cuatro centímetros, y en cada una de las colonias se distinguen tres tipos de individuo: macho, hembra o reinas y las obreras. Un dato interesante es que las dos primeras tienen alas, las que eliminan en su vuelo nupcial que realizan para fundar una colonia; las obreras carecen de ellas y, además, son asexuadas.

Estos interesantes insectos tienen unas poderosas mandíbulas con las que defienden su hormiguero, atacan a sus enemigos, atrapan su alimento y cargan y transportan materiales para su nutrición. Además, para defenderse de sus enemigos expulsan un ácido.

El cuerpo de la hormiga está formado por cabeza, tórax y abdomen. La cabeza está separada del tórax por un tipo de puente muy estrecho que parece cuello, y a su vez el tórax está unido al abdomen.

El hormiguero (lugar donde viven las hormigas,) se compone de muchos túneles y cámaras subterráneas para depositar sus provisiones, huevos y larvas recién nacidas.

Alimentación

La mayoría de las hormigas son omnívoras; no obstante, algunas especies comen solo determinados alimentos. La mayoría de ellas construyen algún tipo de nido u hormiguero donde almacenan alimentos. Las cuatro fases vitales de una hormiga son: huevo, larva, pupa y adulto.

Fuente: <http://www.icarito.cl/2009/12/21-6643-9-las-hormigas.shtml/>

PLANIFICACIÓN DE CLASES
FÁBULA LA MOCHILA



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Lea a los niños y niñas el título de la fábula y pregúnteles qué saben sobre cada uno de los animales de la portada, cuándo han escuchado hablar de ellos, dónde viven, qué les gusta comer, cómo se movilizan, qué diferencias hay entre cada uno de ellos, en qué lugar se los puede ver a todos. Luego, pídeles que imaginen, ¿por qué razón la fábula se llamará, “La mochila”? Acepte todas sus hipótesis y no dé la respuesta.

A continuación, anímeles a que piensen en uno de estos animales y se paseen por la sala imitando su caminar, sus movimientos, saltos y los ruidos que hacen cuando están enojados o tranquilos. Dé diferentes instrucciones para que las sigan: lentamente o rápido; silenciosamente o ruidosas; acostados o parados, etcétera.

Reciba a los niños y niñas con recortes o dibujos de los signos de exclamación e interrogación puestos en la pizarra. Pídeles que muestren o levanten uno u otro, dependiendo de oraciones exclamativas o interrogativas que usted formula.

Muestre la siguiente pantalla para que observen las dos imágenes y descubran las siete diferencias que hay entre los dos cuadros.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Antes de la lectura, pídeles que escriban en sus cuadernos o en la pizarra, las siguientes cuatro palabras que están en el texto: **convocó - defecto - proporcionada - talentos**. Pregúnteles si las han escuchado, si saben su significado. Escuche sus respuestas con atención y cuénteles que al leer la fábula seguramente se darán cuenta de lo que quieren decir. No les entregue la respuesta.

Presente a los niños y niñas la lectura de la fábula “La mochila”, cuénteles que su autor es Jean de La Fontaine y luego solicíteles que sigan la lectura avanzando con la flecha.

Lean por segunda vez la fábula. Realice una pausa e invite a un niño o niña a parafrasear lo que leyó hasta ese instante (contarlo con sus propias palabras).

Pida a cinco o seis niños que lean o jueguen a leer, recordando y observando las imágenes. Anime a los niños y niñas a tomar conciencia de la importancia de respetar los signos de puntuación (punto, coma, signos de exclamación e interrogación) para comprender mejor la lectura.

A continuación, retomen las cuatro palabras que escribieron en sus cuadernos o en la pizarra, léales la oración en la que se encuentran y expresen su significado.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Luego de la lectura, que comenten el significado de las palabras y parafraseen el contenido de lo leído. Refuerce su expresión oral reproduciendo sus comentarios y alentándolos a ser más precisos.

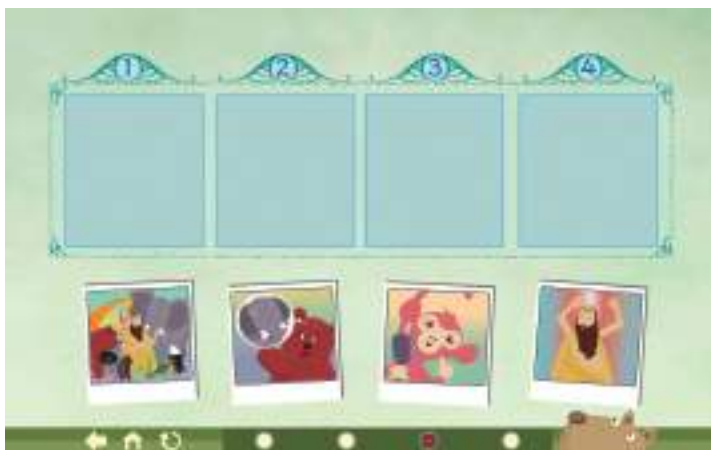
Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos. Es importante dar espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, invitando a otros niños o niñas a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

Actividad interactiva 1: Responder las preguntas



En la siguiente actividad, los niños y niñas responderán preguntas de información explícita sobre la fábula.

Actividad interactiva 2: Secuencia



Desafíeles a observar los cuadros en el extremo inferior de la pantalla, a describirlos y señalar el orden en que aparecen en la fábula.

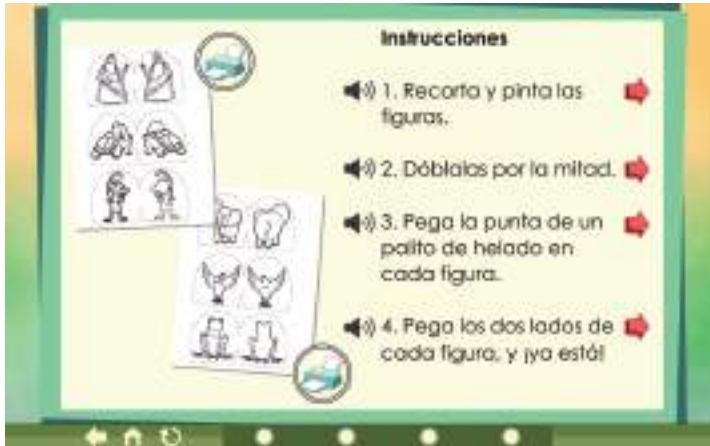
Actividad interactiva 3: Memorice

Solicíteles que ordenen los cuadros de acuerdo con la secuencia en que ocurrieron los diálogos.

Complemente las actividades interactivas de comprensión lectora trabajadas, con alguna de estas actividades:

1. Construyan juntos un cuadro con las causas y consecuencias de los actos de los personajes. Pídales que analicen los conflictos de los animales y el discurso del dios Júpiter.
2. Motíveles para que realicen breves dramatizaciones de la fábula, poniendo énfasis en los diálogos, las frases interrogativas y exclamativas.

CIERRE



Después de realizar las actividades de comprensión acerca de la fábula, invite a los niños y niñas a realizar las que siguen. Explíqueles el juego "Memorice", ínsteles a poner mucha atención y respetar las reglas del juego. Sugírales que lo repitan varias veces y que se concentren, para que vayan mejorando el tiempo que se demoran en lograrlo.

Jueguen a clasificar los seres vivos de acuerdo al lugar donde viven, su tamaño, su alimentación, etc. Propóngales incluir otros animales que conozcan.

A continuación del juego, para estimular la motricidad y la creatividad inventen juegos poniendo en movimientos los animales y creando otros diálogos.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y compartir lo que aprendieron, qué les gustó más de la fábula y que muestren las figuras que recortaron al resto de sus compañeros, contando qué harán con ellas.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

1. Pida a los niños y niñas que expresen su opinión sobre lo leído y definan cuál es el problema que se produjo entre los animales y por qué ocurrió.

Converse con los niños y niñas sobre la importancia de pensar y tener confianza en que la mayor parte de los problemas tienen solución y que ellos son capaces de encontrarlas. Pregúnteles qué habría pasado si Júpiter se hubiera ido sin decirles nada.

2. Invite a los niños y niñas a sentarse en círculo para que expresen cómo se sienten en el curso, si se sienten que se les trata con respeto y cómo tratan ellos a los demás. Permita que se escuchen y aprendan a conversar sin herirse. Pongan ejemplos concretos de cómo decirles a los compañeros y compañeras que algo les molesta. Intente que cuenten experiencias concretas de cuando se han sentido mal o expuestos al ridículo, a la burla o que no hayan sabido qué decir.
3. Comente sobre situaciones en las que surgen emociones, como alegría, rabia, miedo, pena o envidia, y coménteles que todas las personas las sienten y que hay que saber reconocerlas, expresarlas y a veces tomar decisiones para que no afecten a otros. Si les cuesta participar, comience usted con una vivencia personal.

Aproveche esta oportunidad para que sean positivos, se expresen con cariño de los demás y tomen conciencia de que todos tenemos defectos y cualidades y que no hay unos mejores que otros.

4. Propóngales que cada uno piense en un pequeño cambio de actitud dentro de la sala para relacionarse mejor con sus compañeros y compañeras. Por ejemplo, hablarles mirándolos a la cara, pedir las cosas diciendo por favor, dar las gracias, acercarse si hay un compañero o compañera que está solo en el recreo, preguntar qué le pasa si se fijaron que alguien está triste, sin mucho ánimo, con rabia o muy alegre.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Signos de interrogación y de exclamación

En nuestro idioma, se usan al comienzo y al final de las oraciones que los llevan, y no solo al final, como ocurre en otros idiomas.

Oraciones interrogativas

Son interrogativas las oraciones en que se pregunta algo. Para preguntar, podemos ubicar la acción al inicio de la oración, o utilizar una palabra que indica interrogación.

Ejemplos

¿Irás al cumpleaños de Enrique?

¿Cuál es tu personaje histórico favorito?

Algunas palabras que sirven para hacer preguntas son:

¿Qué...? ¿Quién...? ¿Cómo...?

¿Cuándo...? ¿Dónde...? ¿Por qué...?

Oraciones exclamativas

Las oraciones exclamativas expresan sorpresa o admiración.

Llevan siempre signo de exclamación al inicio y al término de ellas: ¡ ... !

Ejemplos

¡Qué linda está la Luna!

¡Nos vamos de vacaciones!

¡Silencio!

¡No pisar el pasto!

También, en oraciones para expresar asombro, sonidos y onomatopeyas:

¡Oh!

¡Pam pam!

¡Guau!

¡Eh!

Fuente: <http://www.icarito.cl/2009/12/54-5269-9-signos-de-interrogacion-y-exclamacion.shtml/>

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA LA MONA VESTIDA



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



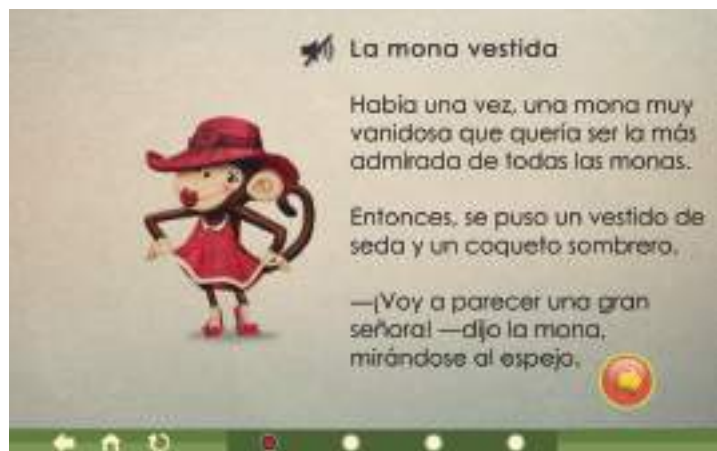
Presente a los niños y niñas la portada de "La mona vestida" e invíteles a imaginar de qué se tratará esta fábula. Anote en la pizarra las hipótesis que los niños y niñas van expresando.

Comenten la ilustración de la portada: ¿Qué está haciendo la mona?, ¿por qué se estará mirando al espejo?, ¿te gusta mirarte al espejo?, ¿o no te gusta?, ¿por qué?

Luego, dígalos que antes de leer la fábula van a jugar al memorice. Sugíérales que pongan mucha atención y repitan el juego varias veces para mejorar su desempeño.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Durante la lectura, invite a los niños y niñas a realizar predicciones acerca de lo que sigue en el texto. Comprueben las predicciones realizadas y formulen otras a medida que avanzan.

Luego, anote en la pizarra las siguientes palabras extraídas de la lectura: muy, más, gran, muchas, todas, alguien. Léalas y luego pida a los niños y niñas que formulen preguntas y respuestas basadas en la historia usando dichas palabras. Invíteles a agregar signos de exclamación y de interrogación en las oraciones formuladas. Por ejemplo: ¿**Alguien** se dio cuenta de que no era una **gran** señora? ¡**Todas** las monas servían a la mona vestida! ¡Era **muy** vanidosa!

Invite al curso a jugar a “leer” en coro. Para esto, organice a los niños y niñas en grupos y asigne a cada grupo una página. Apóyeles, modelando la lectura.

Finalmente, lea las hipótesis de los niños y niñas que escribió en la pizarra y comenten cuáles estuvieron más acertadas.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Después de la lectura, pregúnteles: ¿La fábula se trataba de lo que ustedes pensaban?, ¿por qué?, ¿qué personajes hay en la historia?, ¿cómo son?, ¿qué hacen? Refuerce su expresión oral parafraseando sus comentarios y alentándolos a ser más precisos.

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar juntos para resolver los desafíos.

Es importante dar espacio para que los niños y niñas puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, invitando al resto del curso a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

Actividad interactiva 1: Responder preguntas



Complemente la actividad interactiva motivando a los niños y niñas a analizar el significado de algunas palabras presentes en el texto, tales como: vanidosa, admirada, coqueta, reverencias y honor.

Actividad interactiva 2: Contar



Comente a los niños y niñas que realizarán una actividad donde jugarán a contar. Ponga énfasis en que no importa equivocarse, ya que muchas veces aprendemos mejor de nuestros errores. (Intervenga para que las niñas y los niños más inseguras/os no dejen de participar por temor a equivocarse).

Actividad interactiva 3: Caracterizar al personaje

Invíteles a jugar a disfrazar a la mona o al mono de diferentes formas.

Complemente esta actividad lúdica de vestir a la mona o al mono, escribiendo la moraleja de la fábula en la pizarra: “Aunque la mona se vista de seda, mona se queda.”. Invíteles a comentar y a poner ejemplos de casos en que se puede aplicar, es decir, que lo accesorio no influye en lo que uno es.

Si dispone de tiempo, motive a los niños y niñas para que preparen una obra de teatro o dramatización sobre la fábula. Pregunte quién quiere representar a la mona y que el resto sean monas y monos. Representen la obra, busquen elementos característicos y sencillos de los monos para que se los pongan (colas y orejas de papel) ensayen gestos y movimientos propios de los monos, dramaticen e inventen otros chistes, gracias e imitaciones para la mona vestida, de acuerdo a lo aprendido.

CIERRE



Al finalizar las actividades, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad, la creatividad y jugar con los objetos que fabricaron ellos mismos e inventar diversas situaciones, poniéndose el antifaz de un mono -personaje de la fábula- y dramatizar situaciones, crear diálogos, etcétera.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo, y compartir lo que aprendieron, qué les gustó más de la fábula y que muestren la figura que recortaron al resto de sus compañeros y compañeras, contando qué harán con ella.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Formen un círculo para que comenten la fábula, motíveles a conversar libremente y pídales que respondan algunas de estas preguntas:

- ¿Por qué la mona se puso ropa diferente?
- ¿Cuál sería la emoción que impulsó a la mona a vestirse tan elegante?
- ¿Cómo se sintió la mona cuando se vistió?
- ¿Qué sintieron los demás monitos cuando vieron a la mona?
- ¿Por qué hacían todo lo que ella quería?
- ¿Habrá cambiado para siempre la mona?, ¿por qué?
- ¿Te han dado ganas a veces de ser diferente a como eres?, ¿quién o cómo te han dado ganas de ser?
- ¿Es bueno cambiar la forma de ser de uno, frente a algunas personas?, ¿por qué?
- ¿Si te disfrizas, pareces o eres otra persona?
- ¿Te gusta ser como eres?

Intente aclararles a los niños y niñas que las emociones no son buenas ni malas y que no hay que juzgar a las personas porque sienten rabia, miedo, celos o envidia. A todos nos pasa, lo importante es saber reconocer esas emociones, conocer sus nombres y expresar con palabras lo que se siente.

Jueguen a las adivinanzas y a los mimos para que adivinen ciertas emociones que nos ocurren. Para reconocer las emociones también puede mostrarles fotografías que puede bajar de Internet, imprimirlas con anterioridad o buscar en revistas o diarios, y luego nombrar una emoción con la que la identifican, clasificar las imágenes, etcétera.

Pídales también que dibujen las expresiones de ciertos personajes y lo que se acuerdan de la fábula.

Proponga a los niños y niñas que hagan un autorretrato, es decir que se dibujen, lo compartan en grupos de cuatro compañeros y compañeras (permitiendo que se elijan libremente) y cuenten cómo son, qué les gusta o no les gusta de sí mismos, lo bonito que tienen, sus principales cualidades y algo que saben hacer bien. A continuación, en tres tarjetas escriben el nombre de cada niño o niña del grupo y le hacen una lista de las características positivas que les encuentran, ya sea rasgos de personalidad o talentos. Evite que se refieran a rasgos físicos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Los **monos** o simios llevan viviendo en la Tierra millones de años, habiéndose expandido por todo el planeta. Estos animales tienen mucho parecido con los humanos, tanto en su morfología como en algunos aspectos sociales, aunque mucho más primitivos.

Por lo tanto, el mono tiene dos miembros inferiores y dos superiores, utiliza los inferiores para andar o aguantar el peso del cuerpo, mientras que los superiores en la mayoría de los casos los utiliza para **manipular objetos** que usa para cazar, comer y otras acciones diferentes. La utilización de estos objetos y su forma de actuar, lo hacen un animal sumamente inteligente, pudiendo crear estrategias de caza o comunicarse tanto verbal como no verbalmente con sus compañeros, algo más habitual en los grandes monos.

Tamaño	75 - 79 cm
Número de especies	260
Peso	19 - 37 kg
Longevidad	20 años
Alimentación	Omnívora
Dieta	Pequeños mamíferos, frutas, hojas
Reproducción	Vivípara
Distribución	África, América del Sur
Período de gestación	134 - 184 días
Origen	26 millones de años

La moraleja

«**Aunque la mona se vista de seda, mona se queda**» es un refrán muy escuchado, dicho o leído. Una de las teorías que hay sobre su origen, es la siguiente: Esopo, (Grecia, siglo VII a. C.), en una de sus fábulas nos cuenta: (...)Un faraón egipcio ordenó que varias monas aprendieran a bailar. Su maestro de baile les enseñó a dar varios pasos de baile, y cuando ya estuvieron listas las presentaron en público. Las vistieron muy elegantes, de seda. Todo comenzó muy bien, y las monas bailaban al compás de la música. Sin embargo, uno del público tuvo la ocurrencia de lanzarles unas nueces. Al ver el alimento, los animales rompieron la formación y se fueron tras ellas. Entonces el público comenzó también a tirarles más nueces y todo terminó en un gran desastre: ya no bailaron más, lo que les importaba era alimentarse. Y termina diciendo Esopo: “**Aunque la mona se vista de seda, ¡en simple mona se queda!**” (...)

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA LA ZORRA Y EL CUERVO



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Antes de la lectura, ponga la foto de un ave en la pizarra e invite a los niños y niñas a nombrar lo que saben acerca de las aves (¿de qué están cubiertas?, ¿con qué comen?, ¿cómo se movilizan?, ¿cómo es su cola?, ¿de qué colores pueden ser?, etc.). Mientras señalan las características de las aves, vaya registrando la información en un organizador gráfico en la pizarra. Verbalice lo que va anotando. Luego, repita el ejercicio con la foto de un zorro. Finalmente, juegan a leer los dos organizadores gráficos que construyeron.

Pregunte a los niños y niñas qué es una fábula y conversen acerca de sus características. ¿Tienen alguna fábula preferida?, ¿cuál?, ¿qué es lo que más les gusta de esa fábula? Motíveles a recordar la moraleja de esa fábula favorita y luego pregúnteles sobre la fábula que van a leer hoy: ¿quiénes son los personajes?, ¿qué creen que pasará entre ellos?, ¿cuál de los dos animales será el que habrá enseñado algo?, ¿qué se imaginan que aprendió el otro?

Invite a los niños y niñas a realizar la actividad interactiva propuesta en el momento “Antes de la lectura”, arrastrando las partes del cuerpo del animal para armarlo. Complemente la actividad preguntando a niños y niñas:

¿Qué identifica a un ave como tal? ¿Qué característica es solo de las aves?

1. ¿Los colores bonitos? No, otros animales, como los peces e insectos, también son de colores preciosos.
2. ¿Los huevos? No, otros animales, como los peces, anfibios, reptiles, insectos y hasta algunos mamíferos, nacen de huevos.
3. ¿Las alas? No, otros animales, como insectos y algunos mamíferos, tienen alas.
4. ¿Qué es? ¡Sí! ¡Las plumas! ¡Todas las aves tienen plumas, y son los únicos animales que las tienen!

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Si decide realizar usted la lectura, desactive el audio. Recuerde usar un tono de voz adecuado, creando un ambiente de intimidad y expectación en torno a la lectura. Es muy importante que los niños y niñas asocien la lectura con una situación de placer.

Durante la lectura, deténgase en algunas páginas e incentívelos a inferir y comprender el contenido del texto, observando la ilustración y reconociendo las palabras que les son familiares.

Aproveche las imágenes para formular oraciones que refuercen sus nociones espaciales, temporales, de cantidad y de modo. Ejemplo:

- El cuervo voló a la parte _____ alta del árbol. (más/menos)
- El cuervo voló _____. (rápidamente/lentamente)
- Según esta fábula, a las personas creídas, se las puede engañar _____. (fácilmente/difícilmente)
- _____ dejó un pedazo de carne en la ventana. (Alguien/Nadie)

Invite a los niños y niñas a leer juntos por segunda vez la fábula. Explique dónde comienza y dónde termina un párrafo y solicite a algún niño o niña que lo lea. Aunque no pueda decodificar cada palabra, podrá leer parte del texto con su apoyo. Felicite a los niños por sus avances en la lectura.

Comenten la experiencia de leer. Refuerce su expresión oral parafraseando sus comentarios y alentándolos a ser más precisos.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Comenten la lectura de la fábula. Pregúnteles: ¿Se trataba de lo que ustedes creían?, ¿por qué?, ¿quiénes son los personajes?, ¿cómo son?

Invite a los niños y niñas a completar la oración seleccionando la alternativa que corresponde, para ejercitar el uso correcto de preposiciones:

- Sobre/entre/bajo: Cogió el queso _____ sus dientes.
- Con/sin: La zorra lo saludó _____ una reverencia.
- Con/sin: La zorra le respondió _____ una gran sonrisa.

Pídales a los niños y niñas que inventen oraciones donde se comparen dos personas, animales o cosas de la misma manera que la zorra compara la voz con el plumaje del cuervo: "Si su voz fuese tan hermosa **como** su plumaje".

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar colaborativamente, en equipo, para resolver los desafíos. Es importante dar espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, invitando al resto del curso a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

Actividad interactiva 1: Ordena la secuencia

Proponga a los niños y niñas que señalen qué es una secuencia y que representen cuadros de situaciones. Por ejemplo: levantarse, tomar desayuno, ir al colegio, alimentarse y acostarse. “En la mañana salí, en la tarde jugué con mis amigas y en la noche soñé con la Luna”. Pídeles que creen otras relacionadas con algún cuento que hayan escuchado y verbalice los momentos de la secuencia: Al principio, después y finalmente.

Dramatice alguna situación con cada parte bien explicitada y que los niños la parafraseen utilizando los términos propios de una secuencia. Invíteles a relatar la fábula “La zorra y el cuervo”, repitiendo los términos aprendidos y luego a ordenar las secuencias propuestas en el recurso.

Actividad interactiva 2: Completar la oración

Invíteles a seleccionar la imagen que corresponde para completar la oración de acuerdo a lo leído.

Complemente esta actividad, invitándoles a analizar cómo sería la oración si eligieran otra opción como correcta y cómo habría cambiado la fábula.

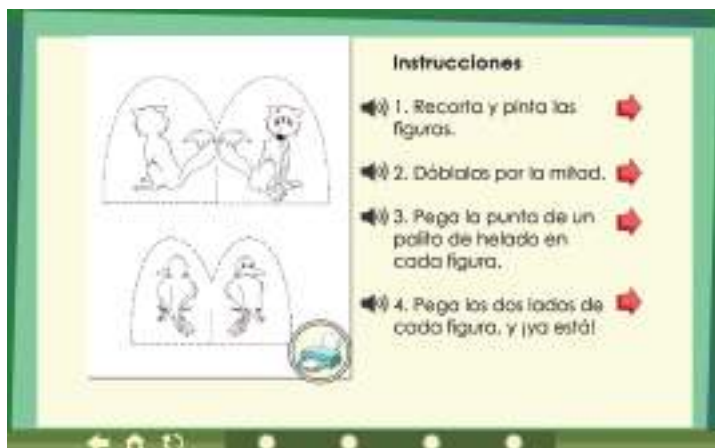
Actividad interactiva 3: Elegir preferencia



Entusiasme a los niños y niñas para que se junten en parejas y desarrollen en conjunto la actividad de crear un relato a partir de las imágenes que seleccionan.

Solicíteles que se imaginen una historia a partir de la escena que creó el compañero o compañera. Cada uno haga una narración oral de acuerdo a lo que imagina de esa escena. Pídales que inicien su relato con: "Había una vez...".

CIERRE



Al finalizar las actividades de la fábula, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad, la creatividad y el juego con los objetos que fabricaron ellos mismos e inventar diversas situaciones moviendo los palitos que representan a los animales –la zorra y el cuervo–; sugiérales que jueguen libremente, creen diálogos, dramaticen, se junten entre varios, etcétera.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y compartir lo que aprendieron, qué les gustó más de la fábula y que muestren la figura que recortaron al resto de sus compañeros y compañeras, contando qué harán con ella.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Organícense en un círculo y anímeles a escuchar la fábula nuevamente. En la tercera imagen pídeles que hagan clic en el parlante para que no sigan con la lectura, y pregúnteles: ¿Qué creen que significa astuta? (se refiere a alguien que tiene habilidad para engañar o para que no la engañen o para lograr el fin que se propone de cualquier manera). Otras preguntas pueden ser: ¿Por qué creen que la zorra le está diciendo cosas bonitas al cuervo?, ¿cómo te sientes cuando alguien te dice cosas bonitas?, ¿cómo se habrá sentido el cuervo?, ¿feliz?, ¿avergonzado?, ¿creído o vanidoso? Proponga a los niños y niñas que sigan escuchando la fábula para saber qué sintió el cuervo.

Invíteles a conversar sobre la actitud de la zorra y a opinar sobre cómo consiguió el trozo de queso.

Hágales preguntas para que descubran que en la fábula también hay otra enseñanza y que lleguen ellos mismos a tomar conciencia de que no es bueno tratar de enseñar algo utilizando el engaño como forma de conseguir lo que uno se propone, aun cuando el otro muestre sus defectos.

Propóngales que se junten en pequeños grupos y, con su ayuda, pídeles que den ideas de cómo se le podría enseñar a una persona a no ser creída o vanidosa, y que representen qué harían para conseguirlo. Conversen sobre el sentido de esta actividad, qué es poder ampliar el repertorio de acciones para contribuir a una buena convivencia dentro del curso y en sus familias.

Compartan en el grupo las propias emociones que sienten los niños y niñas en ciertas situaciones: ¿Cómo te sientes cuando alguien te dice cosas bonitas?, ¿cómo se habrá sentido el cuervo?, ¿feliz?, ¿avergonzado?, ¿creído o vanidoso?, ¿cuándo has sentido vergüenza?, ¿qué significa ser creído o vanidoso?, ¿conoces personas que tengan este comportamiento?, ¿te has sentido así algunas veces?, ¿cómo le puedes decir a otra persona que algo te molesta sobre su actitud?, cuando quieres algo que tiene otra persona, ¿te atreves a pedirle que lo comparta contigo?

INFORMACIÓN ADICIONAL

El **cuervo** es un ave que pertenece a la familia de los córvidos, es el más grande y pesado de esta familia. Los cuervos miden alrededor de 60 centímetros y pueden pesar hasta 1,5 kilos. Poseen un pico que es fuerte, negro y ligeramente curvado. La cola es larga, el cuello bastante grueso, y el iris es café oscuro. Su plumaje generalmente es negro, pero posee reflejos azulados. Viven entre 10 y 15 años. Se desplazan en grupos y se emparejan y permanecen juntos en sus nidos toda su vida, defendiendo su territorio. La mayoría de los cuervos prefieren las zonas costeras o las zonas de bosques para construir sus nidos sobre viejos edificios, postes eléctricos o árboles grandes, y los forman con palos, raíces, barro, ramas, hojas secas y musgo. El nido es revestido con pelos de ciervo para que sea más suave. Las hembras ponen de 3 a 7 huevos de un azul verde pálido manchado de café. La incubación dura de 18 a 21 días. El padre y la madre alimentan a las crías -que dejan el nido de 35 a 42 días después de la salida del huevo- durante seis meses después de dejar el nido.

Son omnívoros, es decir comen carne de pequeños animales y la grasa de mamíferos rumiantes como la vaca, también se alimentan de saltamontes, insectos, cereales y vegetales (hierbas y frutas).

Son considerados muy inteligentes por demostraciones observadas de resolución de problemas, de imitación e intuición. Tienen un cerebro que es más grande que el de todas las aves que existen. Un estudio que avala esto es el siguiente: se les presentó a grupos de cinco cuervos, un pedazo de carne atado a una cuerda que colgaba de una tabla horizontal. Para alcanzar la carne, el pájaro debía posarse sobre la tabla, tirar de la cuerda en varias etapas y sujetar la cuerda en cada etapa con el fin de ir acortándola. Cuatro de cinco superaron la prueba.

El cuervo común es conocido por robar y ocultar objetos redondos y brillantes, se cree que es por el parecido a sus huevos. Recientemente, los investigadores han reconocido que estas aves juegan y los cuervos jóvenes están entre los más jugadores de todas las especies de aves. Se les ha observado deslizándose a lo largo de montones de nieve, al parecer por simple placer. Juegan con otras especies, por ejemplo, al juego del ratón y el gato con lobos y perros. El cuervo es famoso por sus espectaculares acrobacias aéreas, son capaces de reconocer diferentes voces humanas, así como llamadas de aves de otras especies.

El cuervo común puede imitar los sonidos de su medio ambiente, incluyendo la voz humana. Posee un amplio abanico de vocalizaciones. Los gritos percibidos incluyen los gritos de alarma, de vuelo y de persecución. El cuervo común produce también sonidos no vocales incluidos ruidos con las alas y crujidos de pico. Si desaparece un miembro de la pareja, el compañero reproduce sus gritos reclamando su regreso.

PLANIFICACIÓN DE CLASES

FÁBULA LOS HIJOS DEL LABRADOR



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Proyecte la portada de la fábula, lea el título e invite a los niños y niñas a comentar el significado de la palabra labrador. Permítales que deduzcan su significado planteándoles preguntas como: ¿Qué trabajo se necesita hacer antes de sembrar?, ¿qué herramienta se usa para remover la tierra?, ¿cómo se llamará la persona que trabaja la tierra?

Comente que así como LABRADOR se escribe con B, todas las palabras que contienen los sonidos “BR” o “BL”, se escriben con **B**. Invíteles a dar otros ejemplos.

Lea el título de la fábula: Los hijos del labrador. Despierte la curiosidad de los niños y niñas desafiándoles a imaginar qué sucederá entre estos hermanos y su padre.

Antes de escuchar la fábula, propóngales que vean solo las imágenes y construyan un relato posible, anticipando lo que pretenderá enseñar esta fábula.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Durante la lectura, deténgase en algunas páginas e invíteles a descubrir su contenido, observando la ilustración o algunas palabras conocidas. Dé espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes, sin extenderse demasiado para no perder el sentido del texto.

Aproveche las imágenes para formular preguntas que refuercen las nociones espaciales, tales como:

- Delante/detrás: ¿Quién está delante del padre?, ¿qué hay detrás del padre?
- Al lado/entre: ¿Quién se encuentra entre los dos niños?

DESPUÉS DE LA LECTURA

Pida a un grupo de niños y niñas que cuenten al resto del curso la fábula que acaban de escuchar. Luego, pregúnteles si la fábula se trataba de lo que ellos creían.

Las nociones temporales y espaciales son conceptos complejos de aprender. Invíteles a completar oraciones, eligiendo la palabra que corresponda, de manera de reforzar dichos aprendizajes. Ejemplo:

- Nunca/siempre: Los dos hermanos _____ peleaban.
- Antes/después: Es necesario preparar la tierra _____ de sembrar.
- Todas/ninguna: Las ramas no se podían partir _____ juntas.
- Más/menos: Los niños pelearon por competir y ver quién recogía _____ ramas.

Proyecte las actividades interactivas e invite a los niños y niñas a trabajar en conjunto, para resolver los desafíos. Es importante dar espacio para que puedan comentar y hacer preguntas. Acoja sus inquietudes y promueva el diálogo, invitando al resto del curso a participar, compartiendo sus opiniones y conocimientos.

Actividad interactiva 1: Responder preguntas



Invite a los niños y niñas a elegir la imagen que responde correctamente a las preguntas sobre la fábula.

Complemente las preguntas de la actividad interactiva, con otras que usted formule.

Recuerde hacer preguntas:

- Literales: ¿Cuántos hijos tenía el labrador?
- Implícitas: ¿Por qué razón el padre les pidió que amarraran con una cuerda las ramas?
- Personales: ¿Puedes contar alguna pelea que hayas tenido con alguien?, ¿cómo te sentiste?

Actividad interactiva 2: Patrones

El trabajo con patrones ayuda a desarrollar el pensamiento deductivo en niños y niñas, desafiándoles a pensar de forma lógica para llegar a una conclusión a partir de unas premisas generales. Es por ello que cobra importancia que usted les provea de variadas oportunidades para que refuercen sus exploraciones, descubriendo patrones en la vida cotidiana y en la naturaleza. Los patrones tienen una regularidad en la que los elementos se presentan o cambian según una regla que se puede inferir.

Actividad interactiva 3: Encontrar las diferencias

Si dispone de tiempo, complemente la última actividad interactiva invitando a los niños y niñas a pensar en problemas presentes en la fábula y cuáles fueron las soluciones. Motíveles a pensar de qué otra manera se podrían haber solucionado esos problemas. Ejemplo:

- ¿Cuál es el problema que ocurre en la fábula?, ¿cuál fue la solución?
- ¿Qué problema tuvieron los hermanos para partir las ramas?, ¿cuál fue la solución?

CIERRE



Al finalizar las actividades de la fábula, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad, la creatividad y jugar con los objetos que fabricaron e inventar diversas situaciones, moviendo los palitos que representan a los dos hermanos -personajes de la fábula-, y dramatizar, crear diálogos, etcétera.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y compartir lo que aprendieron.

Por último, invíteles a detenerse en la enseñanza o moraleja: La unión hace la fuerza. Para que la comprendan con mayor profundidad representen situaciones donde esta se refleje concretamente, por ejemplo: un niño tratando de empujar algo pesado y luego, todos cooperando, hasta lograr moverlo.

Coménteles que esto es particularmente importante en situaciones de catástrofes, como una inundación, un terremoto o un incendio. Siempre es mejor buscar soluciones en forma organizada y en conjunto, que cada uno solo o sola. Cuando un grupo es capaz de actuar o trabajar de manera coordinada, su resultado en conjunto es mayor que el de cada uno(a) por separado(a).

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EN ORIENTACIÓN

Invíteles a que se organicen en grupos para que comenten y parafraseen la fábula, y posteriormente que la dramatizen, haciendo solo la mímica de alguna de las situaciones que se plantean y el resto las descubre. Competir – pelear – envidiar.

Formule preguntas sobre la fábula que tengan que ver con emociones y actitudes de los personajes. Por ejemplo:

- ¿Qué crees que sentía el padre al ver a sus hijos peleando?
- ¿Por qué competían los niños en el bosque?
- ¿Por qué crees tú que muchos hermanos se pelean a veces?
- ¿Con quién has peleado?, ¿cómo te sientes cuando peleas con alguien?

Solicite a los niños y niñas que dibujen a su familia, y en grupos de cuatro muestran sus dibujos y presentan a cada miembro de ella. Comenten a qué se dedican dos de sus familiares. Pídeles que cuenten acerca de los diferentes trabajos que nombran.

Estimule para que compartan cómo es su relación con las personas que viven en sus casas, con quién se avienen más, con quién tienen más dificultades y cómo resuelven los problemas en sus familias.

Estimule y permita que en los grupos se escuchen con respeto, mientras cuentan cómo se sienten en sus familias, quiénes son las personas que más sienten que los quieren y los cuidan y cómo se dan cuenta de eso.

Desafíe a los niños y niñas para que en sus grupos de trabajo realicen un afiche relacionado con lo conversado y leído. El título del afiche será: "Me quieren y me cuidan". Pegan los dibujos que hicieron de sus familias, las actividades que realizan y algunos hechos de sus familias que demuestran que los quieren y los cuidan.

Una vez que terminan sus afiches los cuelgan en las paredes para que los demás los vean. También, se ponen de acuerdo y se proponen expresar su cariño especial a alguna persona con la que viven, puede ser su mamá, papá, hermanos, hermanas u otro(a).

INFORMACIÓN ADICIONAL

LABRADOR es la persona que trabaja la tierra, un campesino o un trabajador rural.

USO DE LA B

Se usa la letra **b** en los verbos terminados en “**buir**”.

Si el verbo termina en “**aba, abas, ábamos o aban**”, se escribe con **b**.

Si la palabra contiene los sonidos o fonograma “**br**” o “**bl**”, también se escribe con **b**.

Algunos ejemplos son: **distribuir, contribuir, peleaban, usaba, estábamos, armaban, amarraban, enojaba, trabajaba, sembrar, labrador, blando, blanco, invencible, problemas.**

Fuentes: Programa lector CRA segundo básico

http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/lecciones_uso_cra_segundo_basico.pdf

https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/12/201307231739460.1BASICO-GUIA_DIDACTICA_LENGUAJE_Y_COMUNICACION.pdf

LEYENDAS



VINCULACIÓN CURRICULAR

NT2

ÁMBITO: COMUNICACIÓN INTEGRAL

- **Núcleo Lenguaje Verbal**

(2) Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

(4) Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

5) Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TIC.

(6) Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

ÁMBITO: INTERACCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL ENTORNO

- **Núcleo Comprensión del Entorno Sociocultural**

(5) Comunicar algunos relatos sociales sobre hechos significativos del pasado de su comunidad y país, apoyándose en recursos tales como: fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.

(9) Ampliar sus estrategias de indagación utilizando diversas fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación que le permitan expandir su entorno.

ÁMBITO: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL (Transversal)

- **Núcleo Identidad y Autonomía**

(1) Comunicar a los demás emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TIC.

(12) Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TIC.

- **Núcleo Convivencia y Ciudadanía**

(3) Manifestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observa en textos o TIC, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

(4) Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

(10) Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

PRIMERO BÁSICO

LENGUAJE

- **Lectura**

(1) Reconocer que los textos escritos transmiten mensajes y que son escritos por alguien para cumplir un propósito.

(2) Comprender textos, aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo:

- relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos,
- visualizar lo que describe el texto.

(3) Demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares:

- extrayendo información explícita e implícita,
- respondiendo preguntas simples, oralmente o por escrito, sobre los textos (qué, quién, dónde, cuándo, por qué),
- recreando personajes por medio de distintas expresiones artísticas, como títeres, dramatizaciones, dibujos o esculturas,
- describiendo con sus palabras las ilustraciones del texto y relacionándolas con la historia, estableciendo relaciones entre el texto y sus propias experiencias,
- emitiendo una opinión sobre un aspecto de la lectura.

(5) Desarrollar el gusto por la lectura, explorando libros y sus ilustraciones.

- **Comunicación Oral**

(17) Comprender y disfrutar versiones completas de obras de la literatura, narradas o leídas por un adulto, como: cuentos folclóricos y de autor, poemas, fábulas, leyendas.

LEYENDAS

1. EL CALEUCHE
2. CUANDO LOS MOÁIS CAMINABAN
3. KAMSHOUT Y EL OTOÑO
4. LA PINCOYA
5. LA LAGUNA DEL INCA
6. EL ORIGEN DE LOS PAYACHATAS
7. EL COPIHUE: UNA HISTORIA DE AMOR

PLANIFICACIÓN DE CLASES

LEYENDA EL CALEUCHE



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Comente a los niños y niñas que durante el año leerán varias leyendas y fábulas en formato digital. Pregunte si recuerdan haber escuchado alguna leyenda antes. ¿De qué se trataba?, ¿les gustó?, ¿por qué? Compartan sus recuerdos. Permita que todos los niños y niñas participen dando sus opiniones.

Conversen acerca de qué es una leyenda, cómo nos transportan a un mundo fantástico que generalmente buscan explicar hechos históricos o el origen de fenómenos naturales o sociales. Ponga especial énfasis en realzar su valor patrimonial, al ser relatos que mantienen vivas las tradiciones de un pueblo.

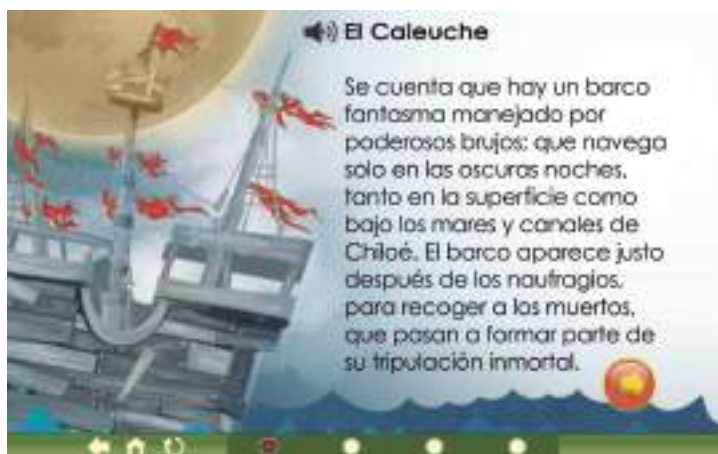
Presente imágenes de Chiloé y realice preguntas, tales como: ¿Han visto alguna vez estas fotos o algunas parecidas?, ¿dónde habrán sido tomadas? Escriba "Chiloé" en el pizarrón y cuénteles que en la cultura chilota existen muchas leyendas y que la que van a leer sucede en ese lugar.

Muestre a los niños y niñas un mapa de Chile para que ubiquen la Isla de Chiloé. Escriba "Chiloé" en el pizarrón e invíteles a copiar el nombre.

Luego, proyecte la actividad interactiva de motivación relacionada con costumbres y comidas propias de la tradición chilota. Apoye a los niños y niñas para que realicen la actividad.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Lea junto con los niños y niñas el título de la leyenda y luego invíteles a seguir la lectura con el karaoke. Si observa que se cansan o se desconcentran por la extensión del texto, deténgase y pídeles que parafraseen lo que han entendido, que dibujen alguna imagen que les haya llamado la atención o que hagan la mímica de alguna escena.

Promueva el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas, dando espacio a la comunicación entre pares. Luego, invíteles a hacer predicciones de cómo continuará la historia, y retomen la lectura.

Al terminar la lectura, escriba en la pizarra la palabra "Caleuche" y destaque la letra "ch". Pida que nombren palabras que empiecen o tengan esa letra, como Chiloé, charquicán o chancho. A continuación, que copien en sus cuadernos las palabras con "ch" que encuentren en la lectura.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Dé tiempo para que los niños y niñas comenten la narración, expresando sus propias vivencias, pensamientos y emociones. La conversación puede ser una instancia para tocar contenidos emocionales difíciles y elaborarlos.

Recuérdelos la importancia de pedir la palabra cuando quieren hablar. ¿Qué pasaría si habláramos todos al mismo tiempo? Comenten.

Actividad interactiva 1: Verdadero o falso



Apoye a los niños y niñas a realizar la actividad interactiva de verdadero o falso de acuerdo a lo leído.

Al terminar, complemente esta actividad, invitándoles a responder preguntas cuyas respuestas estén explícitas en el texto, por ejemplo: ¿Quién manejaba el barco?, ¿en qué momento del día navegaba el barco?, ¿por dónde navegaba?, ¿a quiénes iban recogiendo?, ¿para qué hacían las fiestas?, ¿en qué se transformaba el barco para que no lo descubrieran?

Actividad interactiva 2: Ordenar la secuencia



Observen las fotos sacadas por Bartolo, e invite a los niños y niñas a ponerlas en el orden que sucedió en la leyenda.

Actividad interactiva 3: Elegir preferencia



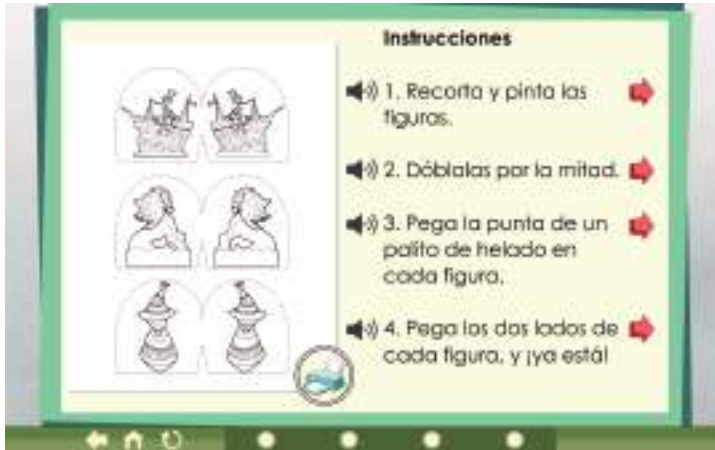
En esta actividad interactiva, los niños y niñas son invitados a elegir el poder del Caleuche que más les llamó la atención. No hay respuestas correctas ni incorrectas.

Actividad complementaria

Si hay niños y/o niñas que terminaron las actividades y están esperando a sus compañeros, escriba en la pizarra las siguientes palabras y solicítele que las busquen en la lectura, haciendo clic en las flechas, hasta encontrarlas. Luego, desafíeles a que descubran según el contexto cuál es su significado.

- Superficie
- Naufragio
- Tripulación
- Inmortal
- Inadvertido
- Champa
- Rumbo

CIERRE



Al terminar las actividades interactivas después de la lectura, los niños y niñas tendrán la posibilidad de jugar, trabajando la motricidad y creatividad, recortando y pintando las imágenes imprimibles con las que fabricarán títeres de papel. Invíteles a inventar situaciones, diálogos y dramatizarlos.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo para compartir lo que aprendieron, qué les gustó más de la leyenda y por qué creen que fue escrita, intentando inferir qué nos quiere explicar.

Haga una síntesis de la clase, poniendo énfasis en el significado de las leyendas y cómo en Chiloé se conserva una cultura de lo mágico, de creencias y simbolismos sobre su pasado que es presente. Cuénteles de las ferias costumbristas y de la presencia de objetos y personajes de su mitología (el Trauco, el Caleuche, el Basilisco, el Imbunche, los brujos, la Voladora, el Millalobo, la viuda, etcétera).

INFORMACIÓN ADICIONAL

Chiloé: lugar de mitos y leyendas

Se cuenta que en las lluviosas noches de invierno, los habitantes de Chiloé, en la Región de los Lagos, realizan cada año una tradición obligatoria. Se sientan alrededor de una chimenea y comienzan a narrar a familiares y a la gente que quiere escuchar, las distintas creencias que conforman la mitología local, las que caracterizan y le dan identidad propia a esta mágica tierra.

Sus lagos, lagunas y ríos, la gran cantidad de bosques y un clima templado lluvioso, marcado por la neblina y fuertes vientos, hacen que este archipiélago del sur del mundo reúna todas las condiciones para estimular a sus habitantes a mantener vivas las creencias de antaño.

El significado que les daba un fallecido investigador del folclore chileno, Oresthe Plath, tenía que ver con buscarle sentido a lo desconocido. “Los mitos son las explicaciones que los hombres primitivos dieron a los fenómenos naturales que no podían dilucidar, entonces encontraron sus orígenes en personajes divinos y sobrehumanos”, aseguraba. Pero a pesar de que en muchos lugares estos relatos quedaron olvidados en los libros, en Chiloé todavía se viven en el día a día.

La importancia de estas invenciones populares tiene que ver con una marcada identidad de Chiloé, en la que prevalecen tradiciones como las fiestas costumbristas, las artesanías, las comidas típicas y faenas rústicas, distintas además a las de Chile continental.

Estas historias que componen la cultura popular del pueblo chileno, así como sus raíces, generan una gran comercialización de productos. Existen películas sobre el tema, libros, además de historietas o cómics, poemas, canciones y una gran variedad de arte y artesanía inspiradas en estas tradiciones. ¿De dónde proviene esta mitología? Al igual que en el resto del sur de Chile, en su gran mayoría se trata de mitos y leyendas mestizas, o sea que mezclan la tradición española con los relatos de los pueblos aborígenes que habitaban estas tierras. Y en Chiloé es donde se puede encontrar la mayor variedad de estas creencias.

La leyenda del Caleuche relata la historia de un barco fantasma que transporta brujos navegando por el océano Pacífico sur para aparecer esporádicamente cerca de las playas por la noche. Cuando hay marea baja se puede distinguir entre la neblina una embarcación muy iluminada y con música a bordo, como si estuvieran celebrando una fiesta. La creencia es que los testigos de este espectáculo, por lo general pescadores, se convierten en animales marinos como focas o lobos de mar, o simplemente son llevados por el “Caleuche”. Hasta el día de hoy numerosas personas aseguran ver al Caleuche cuando la marea está baja y hay bruma.

Fuente: <https://www.thisischile.cl/chiloe-lugar-de-mitos-y-leyendas/>

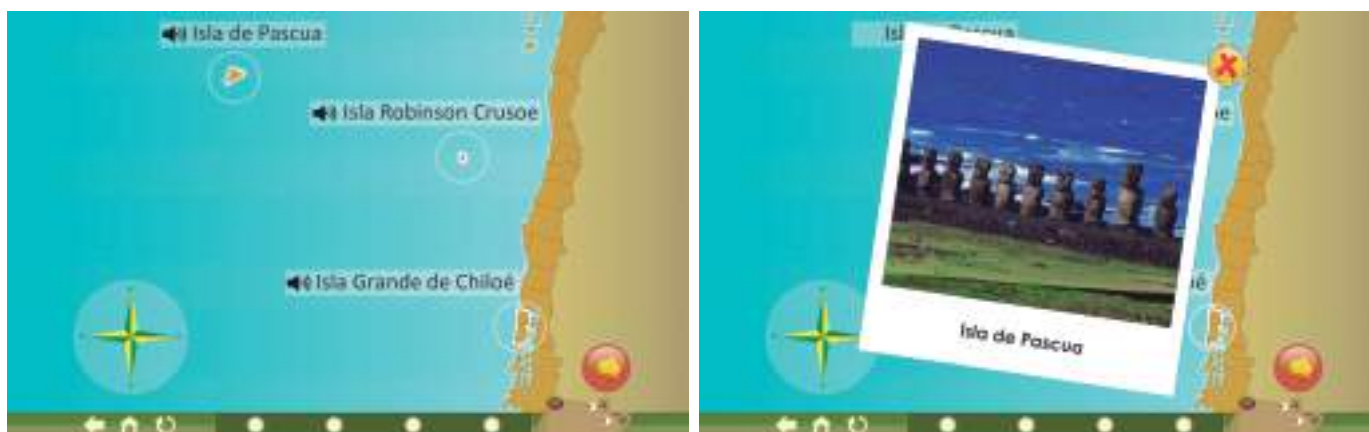
PLANIFICACIÓN DE CLASES

LEYENDA CUANDO LOS MOÁIS CAMINABAN



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Pregunte a los niños y niñas si saben qué es una isla, cuáles son sus características, si conocen el nombre de alguna que esté cerca del lugar donde viven u otras islas que son parte de Chile o del mundo.

Luego, proyecte la actividad interactiva de motivación. En un mapa ilustrado de Chile se destacarán tres puntos donde se encuentran: Isla de Pascua, Isla Robinson Crusoe e Isla Grande de Chiloé. Al pincharlos, se visualizará una imagen característica del lugar.

Al pinchar Isla de Pascua, se desplegará una foto de los moáis. Conversen sobre ellos, sus características, sus dimensiones y materialidad. Responda las dudas y preguntas que le formulen. Luego, cuénteles que leerán una leyenda popular que relata cómo en tiempos primitivos, los moáis caminaban en medio de las canteras de Isla de Pascua.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Lea junto con los niños y niñas el título de la leyenda y luego invíteles a seguir la lectura con el karaoke.

Si observa que se cansan o se desconcentran, deténgase y pídales que parafraseen lo que han entendido y que comenten algo que les haya llamado la atención. Luego, retoman la lectura.

Entre una página y otra, pueden hacer una pausa y responder preguntas de manera de promover una lectura comprensiva: ¿Qué predicciones puedo hacer?, ¿qué significa...?, ¿a qué me recuerda...?, ¿se habla de volcanes?, ¿quiénes conocían el secreto de cómo construir los moáis?, etcétera.

Proponga a los niños y niñas que anoten en sus cuadernos las siguientes palabras que aparecieron en la lectura:

- Primitivos
- Canteras
- Discípulos
- Tallar
- Esculpir
- Brisa
- Hechicera

Luego, invíteles a comentar o escribir definiciones para ellas.

Cuando los moáis caminaban

DESPUÉS DE LA LECTURA

Apoye a los niños y niñas para que se organicen en pequeños grupos, parafraseen el contenido de la leyenda y elijan al personaje que más les gustó. Luego que expliquen a sus compañeros y/o compañeras las razones de su elección.

Actividad interactiva 1: Verdadero o falso



Invite a los niños y niñas a realizar la actividad interactiva de verdadero o falso de acuerdo a lo leído.

Actividad interactiva 2: Ordenar la secuencia



Observan las fotos sacadas por Bartolo, para luego ponerlas en el orden que sucedió en la leyenda.

Actividad interactiva 3: Mi personaje favorito



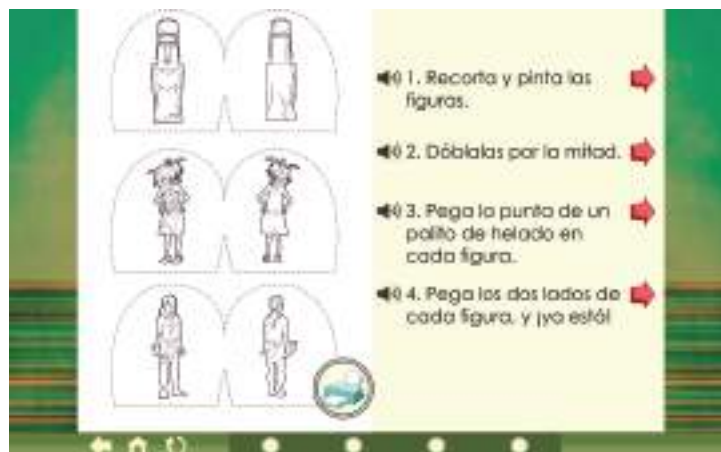
Los niños y niñas eligen su personaje favorito y comentan con sus compañeras y compañeros las razones de su elección.

Complemente la actividad formulando preguntas que les exijan un juicio crítico sobre los hechos o actitudes de los personajes. Por ejemplo: ¿Qué te pareció la actitud de los constructores cuando encontraron la tortuga?, ¿qué te pareció la actitud de la hechicera cuando maldijo a los constructores?, ¿crees que fue un acto de venganza?

El cierre es un momento fundamental de la clase, solo si dispone de tiempo adicional desarrolle la siguiente actividad: Dados ciertos extractos de la leyenda, apoye a los niños y niñas a deducir qué pregunta responden: ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿cuánto? y ¿dónde?

Desafíeles a responder otras preguntas sobre la leyenda utilizando estos pronombres interrogativos. Recuérdeles la utilización de los signos correspondientes. Por ejemplo: ¿Qué quiere explicar la leyenda?, ¿cuánto se demoraban en esculpir un moái?, ¿dónde se ocultó la hechicera?, ¿cuándo dejaron de caminar los moáis?, ¿qué sintió la hechicera cuando vio el caparazón de la tortuga?, ¿te has sentido alguna vez así?, ¿por qué?

CIERRE



Después de recortar, pintar y crear posibles diálogos con las figuras, apóyeles en la organización y creación de una presentación de todos los trabajos realizados en el desarrollo de la clase.

Pídales que se organicen en círculo y luego que cuenten de qué se trató la leyenda y la clase. Haga una síntesis con lo más importante de lo trabajado, poniendo el énfasis en el lenguaje, la valoración del patrimonio y cómo se va construyendo la cultura.

Actividades complementarias

Invite a los niños y niñas a investigar acerca de la cultura rapanuí, sus costumbres, alimentos, artesanía, música y bailes; y a conversar sobre la relación que tienen con el entorno donde se encuentra ubicada. Luego, muestre videos y fotografías que ilustren la cultura y les permita a los niños y niñas sorprenderse y valorar la riqueza de nuestro patrimonio.

Construir objetos simples de artesanía con conchitas, escuchando música rapanuí.

Proyectar videos que muestren sus bailes. Imitarlos siguiendo el ritmo de la música rapanuí.

Invitar a la sala a algún representante de la cultura rapanuí para que cuente sobre el lugar donde viven, sus tradiciones y fiestas. De manera muy simple, decoren la sala y celebren juntos el que nuestro país tenga tanta riqueza y diversidad cultural.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Rapa Nui es una isla de origen volcánico, su litoral es rocoso y con diversos islotes. La tradición más común de los rapanuís es realizar ceremonias y ritos ancestrales.

Isla de Pascua, como le llaman algunos, constituye uno de los lugares del mundo cuyas bellezas naturales, sus enigmáticas figuras talladas en piedra, sus misterios y tradiciones y sus acogedores habitantes la hacen especialmente atractiva. Está ubicada en medio del océano Pacífico, a 3.700 kilómetros de las costas de Chile.

La isla fue descubierta el 5 de abril de 1722 por el almirante holandés Jacob Roggeveen. Fue bautizada con el nombre de "Paasche Eiland", por haber sido descubierta el día de Pascua de Resurrección.

Antiguamente los aborígenes denominaban a la isla "Te pito o te henúa" (ombligo del mundo). Su capital es Hanga Roa.

Hoy, los pascuenses son unos 2000 y hablan su propia lengua: el rapanuí, pero también han adoptado el idioma español.

La cultura rapanuí ha recibido una penetrante influencia tahitiana moderna, que ha provocado en ella vigorosos cambios.

La cultura rapanuí presenta características únicas, debido al aislamiento geográfico que le ha tocado enfrentar (es la más aislada de las islas polinésicas).

Fuente: Icarito. (Adaptación).

PLANIFICACIÓN DE CLASES

LEYENDA KAMSHOUT Y EL OTOÑO



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Cuénteles a los niños y niñas que leerán una leyenda que ocurre en una isla llamada Tierra del Fuego que pertenece a dos países del extremo sur de América: Chile y Argentina. Muéstreles un mapa para que se ubiquen en el lugar.

Escriba en la pizarra Tierra del Fuego y pida a los niños y niñas que hagan una lluvia de ideas con todo lo que imaginan sobre ese lugar. Anote los conceptos que considere más interesantes y vincúlelos a la información sobre la isla de Tierra del Fuego y el pueblo selk'nam entregada en el apartado *Información adicional*.

A continuación, realicen la actividad interactiva de motivación en la que se pregunta: ¿Cómo será el clima donde vivía el pueblo selk'nam?

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Lean el título de la leyenda y entusiásmelos para que gocen de su lectura. ¿De quién se imaginan que será el nombre que aparece en el título?, ¿quiénes crees que serán los personajes? Escuche atentamente sus predicciones y escribalas en la pizarra, junto a la palabra Kamshout (destacando la letra "k").

Durante la lectura, si nota que los niños y niñas se distraen o comienzan a inquietarse, detenga la lectura y haga preguntas sobre lo leído u oriente a comentar los sucesos, lo que más les ha interesado o lo que no han entendido. Si considera oportuno hacer una pausa más extensa, invíteles a levantarse y realizar la mímica de algo: hojas cayendo, ramas moviéndose con el viento, loros volando, Kamshout triste, etcétera. Luego, ya sentados, propóngales respirar hondo y hacer silencio para continuar con la lectura.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Después de leer, apoye a los niños y niñas para que parafraseen el contenido de la leyenda y comenten lo que más les gustó, los elementos fantásticos que más les llamaron la atención y expliquen a sus compañeros y/o compañeras las razones de su elección.

Trabaje junto con los niños y niñas el vocabulario. Lea las siguientes oraciones y pídale que expliquen qué quiere decir la palabra subrayada:

- “Allí vivía Kamshout, un joven selk’nam que junto a todos los jóvenes de su clan, era iniciado a la vida adulta, a través de una ceremonia llamada Hain”.
- “En esta oportunidad, todos los jóvenes regresaron, excepto Kamshout que no regresó de la cacería”.
- “Llegada la noche, les contó la historia de un lugar mágico, poblado de hermosos bosques que parecían no terminar”.
- “¡No puede ser! ¿Árboles que mueren y renacen?”.
- “Desde ese tiempo, los loros se reúnen en los árboles y emiten unos ruidosos sonidos para reírse de los hombres incrédulos”.

Actividad interactiva 1: Completar la oración



Invite a los niños y niñas a que realicen la primera actividad después de la lectura, donde serán desafiados a completar una oración con la imagen que corresponde, de acuerdo a lo leído.

Actividad interactiva 2: Ordenar la secuencia



Observen las fotos sacadas por Bartolo, e invite a los niños y niñas a ponerlas en el orden que sucedió en la leyenda.

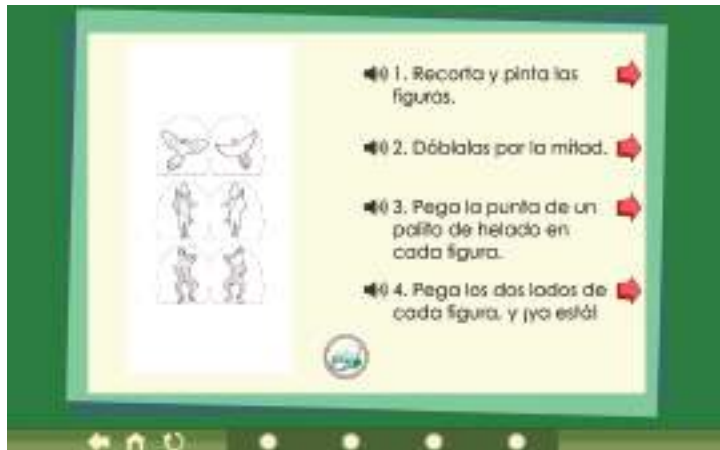
Actividad interactiva 3: Elegir preferencia



En esta actividad interactiva, los niños y niñas eligen lo que más les gustó de Kamshout. No hay respuestas correctas ni incorrectas.

Terminada la actividad interactiva, mientras usted imprime el premio por el trabajo realizado, invíteles a juntarse en parejas y compartir mutuamente las razones de su elección. Dé tiempo para que se refieran libremente a la leyenda y comenten lo que trata de explicar.

CIERRE



Al finalizar las actividades interactivas, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad y la creatividad, recortando y pintando títeres con los personajes de la leyenda. Invíteles a jugar e inventar diálogos con esos personajes.

Haga un cierre invitando a los niños y niñas a que compartan sus impresiones, lo que aprendieron y qué les gustó y no les gustó de la leyenda. Ponga especial énfasis en la valoración del patrimonio.

Actividad complementaria

Organice a los niños y niñas en grupos de 3 o 4 integrantes para que conversen sobre la leyenda y cómo se vincula con su vida y sus experiencias personales.

Motíveles con las siguientes preguntas: ¿En qué lugar de Chile viven?, ¿les han contado alguna leyenda o historia mágica sobre el lugar donde nacieron?, ¿qué ave es la que más observas?, ¿cómo son sus características?, ¿le llamas clan a las personas de tu misma edad que viven cerca de ti?, ¿cómo los llamas?, ¿a qué ceremonias asistes frecuentemente?, ¿qué te gustaría celebrar?, ¿cómo es la naturaleza en el lugar donde vives?, ¿has notado alguna vez un fenómeno extraño o que llame tu atención? Si lo cuentas y no te creen, ¿cómo te sentirías?, ¿qué harías para que te crean?, ¿en qué te gustaría transformarte?, ¿por qué?

INFORMACIÓN ADICIONAL

El **pueblo selk'nam** habitaba la Isla Grande de Tierra del Fuego o también conocido como pueblo ona, que estaba compuesto por cazadores-recolectores llegados a la isla varios milenios antes de Cristo. El clima en esta región es bastante inhóspito (veranos cortos y frescos e inviernos fríos, largos y húmedos). Existiendo sin embargo una rica fauna: mamíferos marinos y moluscos en la costa del Pacífico y guanacos, zorros y roedores en la Atlántica. Además, diversas plantas comestibles y una gran variedad de aves estaban disponibles en toda la isla.

La sociedad selk'nam estaba organizada en linajes o unidades de parentesco que habitaban territorios comunes de caza y recolección, denominados haruwen. La isla estaba dividida en un cierto número de ellos, que a su vez se agrupaban en siete "cielos". Estos últimos eran divisiones mayores de carácter exogámico; es decir, obligaban a las personas nacidas en uno de ellos a casarse con una persona nacida en otro.

Los selk'nam creían que todas las plantas y los animales eran la reencarnación de los antepasados míticos que habían habitado el mundo en sus inicios, y por ende cada uno de ellos estaba asociado al "cielo" de donde se creía que provenía ese antepasado. El complejo sistema clasificatorio que se derivaba de la creencia en los "cielos" y en los antepasados míticos constituía de esta manera una de las bases del ordenamiento social selk'nam.

De entre los rituales practicados por los selk'nam, destacan los ritos funerarios y particularmente la gran ceremonia del Hain, en la que se iniciaba a los jóvenes a la edad adulta, y al mismo tiempo se legitimaba la dominación de los hombres sobre las mujeres a través de una gran cantidad de ritos.

Durante el curso de la ceremonia, que se podía extender por varios meses, los hombres adultos aterrorizaban a las mujeres a través de esos espíritus, a la vez que se les narraba en secreto a los jóvenes los tiempos míticos en que las mujeres habían dominado a los hombres y cómo estos habían logrado predominar sobre ellas.

Fuente: Memoria chilena

PLANIFICACIÓN DE CLASES

LEYENDA LA PINCOYA



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Presente la primera imagen en que aparece el título de la leyenda e invite a los niños y niñas a responder: ¿Por qué dice que es una leyenda?, ¿qué características tienen las leyendas?, ¿has oído el nombre la Pincoya?

Antes de comenzar a leer, conversen sobre las diferentes emociones que sentimos frente a algunas experiencias. Dibuje en la pizarra un cuadro de dos columnas y registren juntos experiencias que han vivido y sus emociones. Ayude con preguntas como: ¿Cuándo sienten curiosidad?, ¿qué les produce pena?, ¿qué les ha dado rabia?, ¿cuándo se ponen alegres? Permita que la mayoría de los niños y niñas participen, contando sus experiencias.

EXPERIENCIAS	EMOCIONES			
	Asombro	Pena	Alegría	Rabia
1.				
2.				
3.				

Luego, invíteles a realizar la actividad interactiva de motivación y coménteles que en la leyenda que leerán, están muy presente las emociones.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



A medida que avanza la lectura, haga comentarios en voz alta que despierten en los niños y niñas la curiosidad y la motivación por saber cómo continuará la historia. Reflexione diciendo: Yo creo que pasará... ¿qué creen ustedes?

Detenga la lectura en el momento en que el abuelo y la abuela de la Pincoya destaparon la puntita de la manta para conocer a su nieta y pregunte: ¿Qué creen que sucederá a continuación? Pregúnteles qué opinan sobre la actitud del abuelo y la abuela. ¿Habrías hecho lo mismo?, ¿por qué?

Invite a los niños y niñas a juntarse en parejas para leer el texto una segunda vez. Indíqueles que deben desactivar el audio y turnarse, uno leerá una página y luego otro(a) leerá la siguiente.

Si no son lectores, lea usted la leyenda por segunda vez, procurando una lectura fluida y expresiva.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Apoye la organización del curso para que se junten en grupos y comenten libremente la leyenda. Pregunte y permita que respondan entre sí las dudas, lo que entendieron bien, etcétera.

Si le parece importante, dé tiempo para realizar actividades de vocabulario, descubriendo el significado según claves contextuales y reflexionar acerca de la ortografía de algún fonema en estudio, por ejemplo: la **y** de Pincoya, la **ch** de Huenchula, la **ll** de Millalobo, u otra; se sugiere fraccionar la lectura en dos clases. Al inicio de la segunda clase, haga una segunda lectura de la leyenda y continúe con las actividades interactivas después de la lectura.

Busquen en la leyenda otras palabras que contengan las letras **ch, ll, y**.

Guíe a los niños y niñas para que expresen, ya sea en forma oral o escrita, sinónimos que podrían reemplazar las siguientes palabras que aparecen en la leyenda:

- Profundidades
- Criatura
- Espiar
- Disolviendo
- Zambulló
- Apacigua
- Naufraga
- Rescata
- Algas
- Escasez
- Abundancia

A continuación, invite a los niños y niñas a hacer un resumen de lo que ocurrió en la leyenda, este puede ser oral o escrito. Siga esta estructura para facilitar el trabajo:

- 1) ¿Qué ocurre en el inicio?
- 2) ¿Qué problema enfrentan los personajes?
- 3) ¿Qué hace la madre frente al problema?
- 4) ¿Cómo reacciona el padre?
- 5) ¿Cómo se soluciona el conflicto?
- 6) ¿Qué consecuencias trae?

Luego, pídales que expliquen con sus palabras el hecho que intentó explicar la leyenda.

Actividad interactiva 1: Completar la oración



Invite a los niños y niñas a que realicen la primera actividad después de la lectura, donde deberán elegir la imagen que corresponde al texto.

Actividad interactiva 2: Ordenar la secuencia



Observen las fotos sacadas por Bartolo, e invite a los niños y niñas a ponerlas en el orden que sucedió en la leyenda. Apóyeles invitándoles a recordar lo que sucedió antes y después.

Actividad interactiva 3: Elegir preferencia



La tercera actividad no tiene respuestas correctas ni incorrectas. Los niños y niñas deberán elegir cuál de los poderes mágicos de la Pincoya les gustaría tener y por qué.

CIERRE



Impriman y pinten el dibujo de Millalobo, Huenchula y la Pincoya. Si disponen de tiempo en la semana, organicen una exposición de arte en la sala, sobre “La leyenda de la Pincoya”, con dibujos, música y representaciones.

Para cerrar, invite a los niños y niñas a sentarse en círculo y compartir el trabajo realizado. Luego, que vinculen la leyenda con sus propias vidas, guiados por las siguientes preguntas: ¿Cómo te celebra tu familia si les tienes una sorpresa?, ¿qué cosas te prohíben hacer y qué consecuencias te trae realizarlas?, ¿qué poderes o habilidades personales tienes?

Actividad complementaria

Busquen causas y consecuencias de algunos hechos ocurridos en la leyenda.

CAUSAS	CONSECUENCIAS
Abuelo y abuela levantan la manta que cubre al bebé.	
	El mar hizo crecer de golpe al bebé.
Pincoya bailando de frente al mar.	
Pincoya bailando de espaldas al mar.	
Barco naufragando.	
	Escasez de peces y mariscos.
Pescadores contentos compartiendo.	
	La Pincoya abandona ese lugar.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Antes de la llegada de los españoles y que tomaran posesión del archipiélago de Chiloé, en esta zona vivieron varios pueblos indígenas que realizaron actividades tales como la caza, la pesca, la agricultura y la recolección de alimentos.

Los primeros habitantes de la parte norte y centro de la isla fueron los huilliches (que quiere decir gente del sur). Se agruparon en tribus, conocidas como levos, y sus viviendas fueron semejantes a las rucas. Tuvieron una lengua similar a la de los mapuches, llamada stesungún, la que solo se diferenció del mapudungún en algunas variaciones dialécticas. Su economía se basó en la agricultura, la ganadería y la recolección de mariscos y pescados, utilizando en esta última actividad embarcaciones llamadas dalcas.

Se dedicaron al cultivo de la papa y a la recolección de pescados y mariscos. Eran altos y corpulentos, y su organización social se basó en la familia, aunque practicaron la poligamia. A comienzos del siglo XIX, se extinguieron por su escasa población.

Chiloé es uno de los espacios geográficos donde se viven con más fuerza las antiguas costumbres y leyendas de sus primeros habitantes. Hacia el oeste se observan grandes extensiones de tierra, cuyo paisaje está dominado por las playas del Pacífico y la selva lluviosa templada. Al este se sitúan las islas del archipiélago de Chiloé, amparadas de las lluvias del oeste, donde cada pie cuadrado de tierra arable es cultivado y donde aún se conserva una cultura tradicional basada en la pesca y la agricultura de subsistencia. Destacada por sus originales creencias, en Chiloé se encuentra una de las colecciones mitológicas más importantes y vivas del continente, que ponemos de manifiesto a través de los siguientes textos.

La **Pincoya** es una mujer muy hermosa (suele ser representada también como una sirena) que vive en el mar. Su misión es fecundar los peces y mariscos bajo las aguas y de ella depende la abundancia o escasez de estos productos. Cuando un pescador ve de mañana surgir de las profundidades de las aguas a la Pincoya y ella danza en la playa mirando hacia el mar extendiendo sus hermosos brazos, hay alegría en todos, porque este baile es anuncio de una pesca abundante. Si danza mirando hacia la tierra, dando la espalda al mar, alejará a los peces. Si la Pincoya no favorece con pesca a un lugar, quiere decir que ha arrastrado la abundancia a otro más necesitado. Para ser favorecido por la Pincoya, es necesario estar contento, por esto los pescadores se acompañan de amigos y amigas alegres y reidores. Si se pesca o marisca con mucha frecuencia en el mismo lugar, la Pincoya se enoja y abandona aquel frente. Para hacerla regresar, los brujos y machis disponen de una ceremonia mágica especial.

Fuente: Chile para niños

PLANIFICACIÓN DE CLASES

LEYENDA LA LAGUNA DEL INCA



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Cuente a los niños y niñas que en esta clase seguirán conociendo lugares y leyendas que nos hablan de Chile. Esta vez conocerán una laguna ubicada en la cordillera de los Andes en la zona de Portillo, llamada Laguna del Inca. Apoye esta información con un mapa de la zona y fotografías de la laguna. Pídales que describan el lugar, pregúnteles si les gustaría conocerlo y por qué.

Presente la portada de la leyenda e invíteles a realizar la actividad interactiva de motivación en la que seleccionarán el lugar geográfico donde vive cada uno.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Incentive a los niños y niñas a escuchar con atención la leyenda. Al terminar esta primera lectura, dé tiempo para comentarla libremente. Abra la conversación con frases como: Díganme qué les pareció la leyenda, qué les llamó la atención.

Lea usted la leyenda por segunda vez (desactive el audio). Mientras lee, ajuste el ritmo, las pausas y velocidad de la lectura para crear una atmósfera de suspenso y misterio, especialmente al final de la leyenda, cuando aparecen los elementos fantásticos y sobrenaturales.

Entrégueles una hoja para que a medida que avanza la lectura completen el siguiente cuadro, escribiendo, comentando o dibujando sus respuestas. Dé tiempo entre una página y otra, para realizar esta tarea.

LOS INCAS			
¿Dónde vivían?	¿Qué cultivaban?	Nombre del príncipe	Nombre de la mujer
¿Qué quiere explicar esta leyenda?			

DESPUÉS DE LA LECTURA

Después de la lectura, los niños y niñas realizan las actividades propuestas en el *software* relacionadas con extraer información explícita y realizar inferencias de la lectura.

Actividad interactiva 1: Completar la oración



Invite a los niños y niñas a completar la oración con la imagen que corresponde, de acuerdo a lo leído.

Actividad interactiva 2: Ordenar la secuencia



Invite a los niños y niñas a ordenar las imágenes de acuerdo a la cronología en que ocurren en la leyenda.

Actividad interactiva 3: Reconociendo emociones

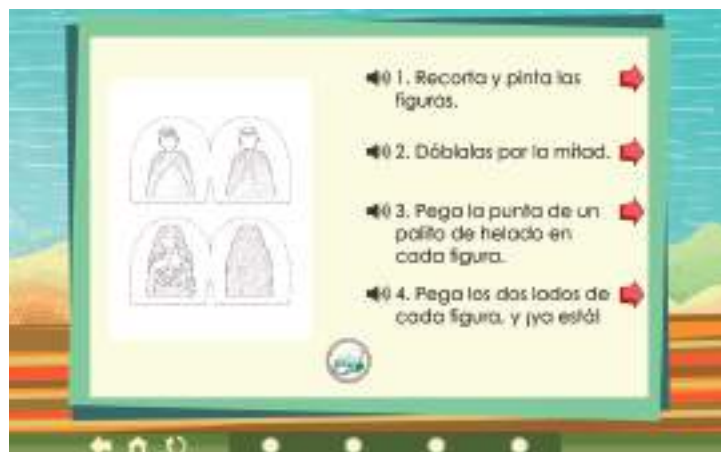


En esta actividad, los niños y niñas recordarán algunas emociones presentes en la leyenda y las relacionarán con situaciones de su vida personal.

Incentive a los niños y niñas a asociar lo que ocurre en la leyenda con situaciones de su vida cotidiana que comienzan con experiencias muy alegres y luego, por un hecho inesperado, se transforman y causan sufrimiento. Después, ocurren otras permitiéndonos aprender y volver a disfrutar nuevamente. Estimule a que cuenten experiencias sencillas donde se da este proceso. Por ejemplo, estar participando en un juego muy entretenido, pelear con alguien, pasarlo mal, buscar soluciones y volver a entretenerse.

Antes del cierre, invite a los niños y niñas a identificar cada parte de la estructura de la leyenda, que es la misma de los cuentos y fábulas: inicio, conflicto, desarrollo y desenlace. También, apóye a identificar el tiempo y el lugar donde transcurre la acción. Pregúnteles si se dieron cuenta de que si bien existen elementos fantásticos en la leyenda, el lugar donde se desarrolla es real.

CIERRE



Al finalizar las actividades interactivas, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad y la creatividad, pintando y recortando figuras de los personajes de la leyenda que imprimieron.

Haga un cierre de las actividades de este recurso, invitando a los niños y niñas a formar un círculo y compartir lo que aprendieron. Ponga énfasis en cómo las leyendas conservan la cultura de distintos lugares de Chile, con elementos mágicos, de creencias y simbolismos sobre el pasado.

Actividades complementarias

Como apoyo, entregue a cada niño y niña el siguiente cuadro, para que diferencien entre nombres comunes referidos a cualquier elemento perteneciente a un grupo (laguna) y los nombres propios, a uno de esos elementos específicos. Explíqueles que los nombres comunes se escriben con minúscula y los nombres propios comienzan con la letra mayúscula.

NOMBRE COMÚN	NOMBRE PROPIO
laguna	Laguna del Inca
país	Chile
valle	Aconcagua
cordillera	cordillera de los Andes
canchas de esquí	Portillo
princesa	Kora-llé
príncipe	Illi-Yupanqui

INFORMACIÓN ADICIONAL

El Imperio inca

Los orígenes legendarios del Imperio inca, también conocido como TAWUANTINSUYO, que significa "país de las cuatro partes del mundo" se remontan al siglo XII d. C. Su época de esplendor se inició en el siglo XV. Logró ocupar un territorio muy extenso en poco menos de cien años, pero, a pesar de su poderío y extensión, no logró dominar el avance de los conquistadores españoles, en el siglo XVI.

El pueblo inca, en sus comienzos estaba constituido por una serie de familias regidas por un cacique (llamado Inca), que provenían de los alrededores del lago Titicaca. Cuenta la leyenda que hubo una primera familia inca, formada por cuatro hermanos y cuatro hermanas. Su padre Inti, dios del Sol, les entregó un báculo de oro y les ordenó avanzar y fundar una ciudad en el lugar donde el báculo se hundiera en la tierra. Se pusieron en camino y llegaron a un valle de los Andes. Allí, Manco Capac procuró hincar en tierra la barra de oro, la cual, con mucha facilidad se hundió al primer golpe que dieron con ella, que no la vieron más. Cuenta la leyenda, que en este lugar fue fundada la ciudad de Cusco por la pareja divina, Manco Capac y Mama Ocllo, hijos del Sol, que un día emergieron del lago Titicaca.

El imperio incaico ocupó un vasto territorio de América del Sur, que comprenden las actuales o partes de los territorios de las repúblicas de Perú y Ecuador, occidente de Bolivia, norte de Argentina, desde el norte de Chile al sur de Colombia.

El Imperio de los incas fue desde el punto de vista político una monarquía absoluta y teocrática. El poder estaba centralizado en el Inca a quién se le consideraba de origen divino. El derecho de gobernar se tenía por herencia.

Fuente: <https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/779/Los-Incas>

PLANIFICACIÓN DE CLASES

LEYENDA EL ORIGEN DE LOS PAYACHATAS



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Cuente a los niños y niñas que en esta clase conocerán dos grandes volcanes de Chile a través de una leyenda. *El Parínacota* y *el Pomerape* se encuentran en el altiplano, al norte de Chile, en la frontera con Bolivia.

Antes de la lectura, se recomienda invitar a los niños y niñas a ver un video para observar la geografía y belleza natural de estos volcanes y el paisaje donde están insertos.

<https://www.youtube.com/watch?v=C3LI3GQEIKk>

Pregúnteles si conocen ese lugar o si les gustaría conocerlo y por qué. Luego, invíteles a realizar la actividad interactiva de motivación en la que conocerán una fiesta, llamada "El Floreo", que se celebra en esa zona del altiplano. Dos veces al año, la comunidad realiza este ritual donde se marca el ganado con flores y pompones para identificar su propiedad y agradecer a la tierra por la abundancia.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Anote en la pizarra algunas palabras más complejas de leer que aparecerán en la leyenda, de manera que las lean y ensayen, para que cuando aparezcan en el texto, puedan hacerlo más fluidamente. Elija entre las siguientes palabras o agregue otras que usted considere.

- Payachatas
- Continuamente
- Comunidades
- Casualmente
- Inmediatamente
- Rituales
- Disputa
- Manifestaba
- Incluso
- Descontroladas
- Apresaron
- Sacerdotes
- Extremadamente
- Desaprobación
- Desplegó
- Deslumbrantes
- Apacibles
- Parinacota
- Pomerape

Pida a los niños y niñas que escuchen con atención, ya que realizará una primera lectura. Lea de manera pausada, respetando las normas de puntuación y la entonación para que luego imiten esta lectura modelo, de modo de potenciar la comprensión del texto. Aproveche de parar en algunos momentos expectantes de la lectura para hacer hipótesis y luego comprobarlas a partir de la lectura.

Luego de hacer esta primera lectura, pida a los niños y niñas que se reúnan en grupos de tres integrantes. Cada grupo leerá a coro un párrafo, hasta terminar la leyenda. Recuérdeles los aspectos de una buena lectura: entonación, precisión y rapidez. Si un grupo necesita apoyo, únase usted al coro y vaya señalando las palabras con el puntero.

Si cuenta con el tiempo necesario y le parece importante, invíteles a leer silenciosamente la lectura en el *software*.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Después de terminar la lectura de la leyenda, invite a los niños y niñas a comentar lo leído y a responder preguntas simples cuyas respuestas estén explícitas en el texto, por ejemplo: ¿Quiénes son los personajes de la leyenda?, ¿qué ciudad del norte del Chile de hoy, está ubicada en el lugar de los acontecimientos?, ¿cómo se llevaban las comunidades del príncipe y de la princesa?, ¿qué intentaban las familias de los enamorados?, ¿qué suplicaba el llanto de la Luna?, ¿qué le ocurrió al príncipe y a la princesa en una noche muy oscura?, ¿cómo reaccionó la naturaleza de los dos poblados?, ¿cuál es el nombre de los dos lagos que surgieron?

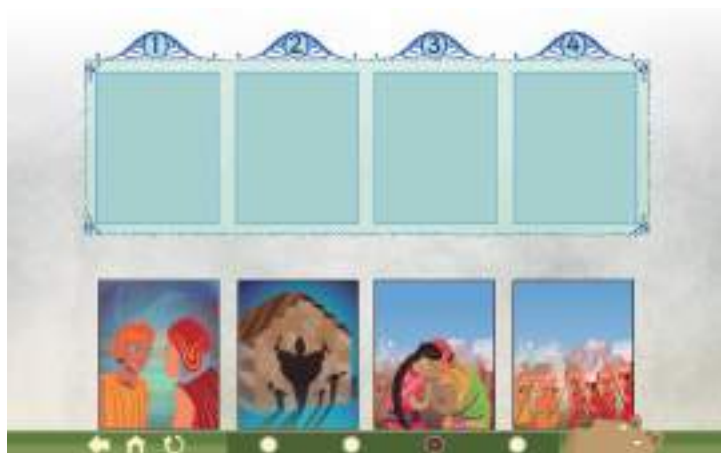
Actividad interactiva 1: Preguntas del relato



Apoye a los niños y niñas a realizar la actividad interactiva de responder otras preguntas planteadas en el *software*, eligiendo la imagen que corresponde a lo leído.

El origen de los Payachatas

Actividad interactiva 2: Ordenar la secuencia



Observen las fotos sacadas por Bartolo, e invite a los niños y niñas a ponerlas en el orden que sucedió en la leyenda.

Actividad interactiva 3: Inventar una historia



Invíteles a imaginar una historia y arrastrar los personajes y elementos a cada cuadro. Luego, pídeles que cuenten su historia a un compañero o compañera.

CIERRE



Al finalizar las actividades de la leyenda, los niños y niñas tendrán la posibilidad de trabajar la motricidad y la creatividad, recortando y pintando los antifaces que imprimieron.

Invíteles a ponerse los antifaces, recordar situaciones y dramatizarlas con aspectos que les hayan llamado su atención, o que creen diferentes diálogos que se imaginan pueden haber tenido el príncipe y la princesa.

Haga una síntesis de la clase, compartan sus opiniones: ¿Les gustó la clase?, ¿qué les hubiera gustado aprender que no aprendieron?

El origen de los Payachatas

INFORMACIÓN ADICIONAL

La **cordillera de los Andes** se presenta maciza, alta y volcánica, con altitudes que se elevan por sobre los 6000 m de altura. Algunos de los volcanes más importantes de la zona norte de Chile son el Parinacota (6342 m), los aimara le llaman Parinaquta y está situado en la frontera de Chile y Bolivia en la Región de Arica y Parinacota. Junto a otro volcán Pomerape (6282 m), que se encuentra también en la frontera y en la misma región, que también pertenece al Departamento de Oruro, forman los Nevados de Payachatas, que son “dioses” para los habitantes del altiplano andino tanto bolivianos como chilenos. En aimara, Payachata quiere decir “gemelos o mellizos”.

“El Parinacota y el Pomerape, se dice que guardan un tesoro incaico, esto es: las estatuas de oro de los monarcas, que adornaban los nichos del Templo del Sol, en el Cusco”.

Ambos volcanes se encuentran situados dentro del Parque nacional Sajama, en Bolivia, y del Parque nacional Lauca, en Chile.

La presencia y cercanía del mundo incaico y aimara ha sido un aporte determinante en la vida cultural del Norte Grande. Gran parte de su producción musical está marcada por la influencia de ritmos típicos de la música andina.

Floreo es el nombre de una actividad milenaria en la que se reúnen las familias dueñas de las llamas a “marcar” a los camélidos, en un rito que combina llamativos colores, vino y un ritual que convoca a las fuerzas del más allá para la prosperidad de este nuevo año.

Dentro de una especie de corral, se junta la totalidad de llamas para su posterior floreo.

Minutos más tarde, los hombres originarios proceden a elegir a tres llamas. Las amarran con un cordel que pasa por las patas traseras, el torso y las patas delanteras, impidiendo cualquier movimiento que el animal quiera realizar.

La mirada de las llamas denota un sobrecogedor miedo, pero quienes realizan esta actividad las calman con pasajeras caricias y las toman de las orejas para que no se desesperen.

Pasa la segunda ronda, mientras las mujeres originarias se acercan a los inmovilizados camélidos para realizarles una especie de “piercing” que los deja realmente hermosos.

Con una aguja de saco y, evitando al máximo el dolor del animal, traspasan la oreja con una lana que en la parte del medio lleva un pompón de llamativos y bellos colores.

Son cinco los colores que conforman el pompón, ordenados según la familia a la que pertenecen los hermosos camélidos.

En la tercera ronda, las visitas son invitadas a desear las buenas nuevas para la cosecha y los animales. Para esto, se les entrega un puñado de hojas de coca que tienen que esparcir en una especie de culto que contiene diversos elementos originarios.

Paralelamente, y después de terminar con la operación "piercing", las mujeres indígenas comienzan a adornar a las llamas en el torso con lanillas de intensos colores que son amarradas con el pelaje del animal.

Fuente: <http://m.educarchile.cl/portal/mobile/ficha-tematica.xhtml?id=130585>

PLANIFICACIÓN DE CLASES

LEYENDA EL COPIHUE: UNA HISTORIA DE AMOR



INICIO

ANTES DE LA LECTURA



Muestre a los niños y niñas un mapa de Chile donde estén claramente marcadas las tres grandes zonas de Chile: Norte, Centro y Sur. Pregunte acerca de las características de la flora de cada una de estas zonas y quiénes las han visitado.

Luego, cuénteles que van a leer una leyenda cuyo título es, "El copihue: una historia de amor". ¿En cuál de estas zonas habrá ocurrido?

Escriba la palabra MAPUCHE y que nombren todo lo que saben de este pueblo de nuestro país. Anote en la pizarra lo que van diciendo.

Invíteles a ver las imágenes del juego del memorice, que nombren los elementos que aparecen y desafíeles a jugar en el menor tiempo posible.

DESARROLLO

DURANTE LA LECTURA



Pida a los niños y niñas que escuchen con atención, ya que realizará una primera lectura. Lea en forma pausada respetando las normas de puntuación y la entonación para que luego imiten esta lectura modelo, de modo de potenciar la comprensión del texto. Aproveche de parar en algunos momentos expectantes de la lectura para hacer hipótesis y luego comprobarlas a partir de la lectura.

Si nota que los niños y niñas dejan de escuchar, se distraen o comienzan a inquietarse, detenga la lectura y haga preguntas sobre lo leído y pídales que hagan una síntesis de lo escuchado hasta ese momento, comenten los sucesos, lo que más les ha interesado o realicen la mímica de algo: Copih y Hues escondidos de sus padres; los jefes de las tribus enojados discutiendo; el padre de Hues lanzando una flecha con su arco; todos tristes y durmiendo a la orilla de la laguna; rostros observando el suceso del surgimiento de los copihues en la laguna.

Luego de hacer esta primera lectura, pida a los niños y niñas que se reúnan en grupos de tres integrantes. Cada grupo leerá a coro un párrafo, hasta terminar la leyenda. Recuérdeles los aspectos de una buena lectura: entonación, precisión y rapidez. Si un grupo necesita apoyo, únase usted al coro y vaya señalando las palabras con el puntero.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Después de terminar la lectura de la leyenda, invite a los niños y niñas a comentar lo leído y a responder preguntas simples y cuyas respuestas estén explícitas en el texto, por ejemplo: ¿Cómo se llamaban los habitantes de la tierra de Arauco?, ¿quiénes son los personajes de la leyenda?, ¿qué sentían Copih y

Hues?, ¿cómo se llevaban las tribus de los personajes?, ¿qué intentaban las familias de los enamorados?, ¿a dónde fueron Copiñiel y Nahuel?, ¿qué pasó con las tribus enemistadas después de la muerte de Copih y Hues?, ¿de qué color eran los copihues que surgieron en la laguna?

Luego, apoye a los niños y niñas a realizar las actividades interactivas que aparecen en el software.

Actividad interactiva 1: Preguntas del relato



Invite a los niños y niñas a marcar la imagen que completa la oración, vinculando hechos y emociones.

Actividad interactiva 2: Preguntas de comprensión lectora



Invite a los niños y niñas a escuchar cada pregunta atentamente y elegir la imagen que la responde de acuerdo a lo leído.

El copihue: una historia de amor

Actividad interactiva 3: Personajes



Invíteles a elegir un personaje de la leyenda y ponerse en su lugar. ¿Qué habrías hecho tú en su lugar para evitar o terminar con la enemistad entre las tribus? Comenta con tus compañeras y compañeros.

Apóyeles para que se organicen en pequeños grupos y cada niño o niña parafrasee una parte del contenido de la leyenda. Invíteles a hacerlo en orden cronológico, cada uno va continuando una parte de la historia. Al terminar, incentíveles a comentar lo que más les gustó de la lectura o lo que no les gustó, y que den las razones de sus opiniones.

Haga una síntesis de la clase, pídeles que comenten libremente los elementos fantásticos que reconocieron, dando las razones de por qué no es real. Luego, reitere la importancia de conocer las leyendas de nuestro país, poniendo énfasis en cómo a través de ellas se conserva la cultura y las creencias de distintas partes de nuestro territorio.

CIERRE



Al finalizar las actividades de la leyenda, los niños y niñas tendrán la posibilidad de imprimir una máscara de Bartolo para recortar y pintar.

Invíteles a ponerse el antifaz y jugar a narrar la leyenda, imitando el entusiasmo de Bartolo.

Haga una síntesis de la clase, recordando lo que aprendieron y comentando las características propias de una leyenda. Invíteles a pensar qué hecho les parece sorprendente en su vida cotidiana. La próxima clase trabajen en grupo, inventando una leyenda que explique con elementos mágicos alguno de esos sucesos.

El copihue: una historia de amor

INFORMACIÓN ADICIONAL

El **pueblo mapuche** es y ha sido siempre una de las etnias originarias más importantes del país, tanto por su peso social y demográfico como por su fuerte sentido de identidad cultural, que ha encontrado históricamente formas de resistencia y de adaptación a la dinámica del contacto fronterizo con españoles y chilenos.

Asentados históricamente entre los ríos Itata y Toltén, en la zona centro-sur del país, los mapuches debieron resistir durante todo el siglo XIX la intensa presión de las nuevas repúblicas de Chile y Argentina, que a través de respectivas campañas militares ocuparon la región. La integración de la Araucanía al territorio chileno en 1882 provocó el derrumbe de toda una sociedad que había encontrado la manera de adaptarse a siglos de lucha y contacto fronterizo. Los mapuches fueron confinados en territorios delimitados por el Estado, cerrándose el tránsito entre Chile y las pampas argentinas y obligándolos de esta manera a convertirse en un pueblo campesino y a habitar tierras de mala calidad entre la zona costera y la precordillera andina. El crecimiento demográfico y la contracción de las tierras comunales, dio inicio a una intensa corriente de migración campo ciudad, lo que ha llevado a que hoy más de la mitad de los mapuches chilenos vivan en las ciudades.

Los pehuenches

A la llegada de los españoles, los pehuenches eran bandas cazadoras recolectoras. El territorio pehuenche abarcaba ambas vertientes de la cordillera de los Andes entre el río Maule y el volcán Lonquimay. La población pehuenche se integraba en torno a pequeñas bandas especializadas en la caza de guanacos, ñandúes y ciervos andinos, y en la recolección del piñón o pehuén, fruto que les otorga el nombre y la esencia de su cultura. En la caza y en la guerra demostraban su habilidad en el manejo de las boleadoras y las flechas. Construían sus viviendas o toldos con ramas y pieles, estableciéndose cerca de ríos y esteros. Las bandas eran presididas por el antepasado masculino de mayor edad, quien ejercía el poder en calidad de lonko o cabeza de familia. Los pehuenches creían en una vida después de la muerte, y lo manifestaban enterrando a sus difuntos acompañados de armas, utensilios y adornos.

Fuente: Memoria chilena

imactiva+

Tecnología para la educación

