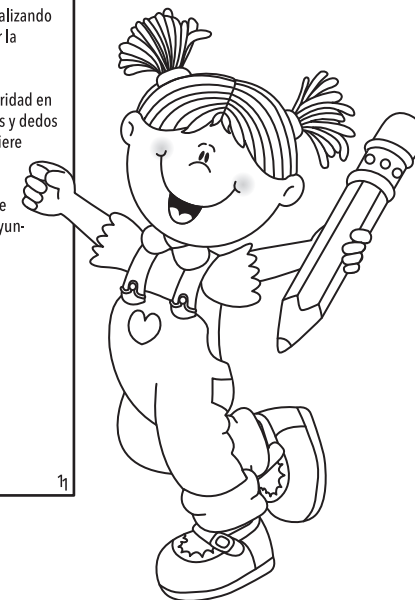


Descripción de tu planificador Comunicación y Lenguaje

El contenido está dosificado en cuatro unidades. Las unidades están organizadas en ocho semanas y cada una en cinco días considerando un periodo diario, tal como lo sugiere el CNB.

Día de la semana		Contenido, destreza y habilidad propuesta por el CNB y Jugando Aprendo			1. Páginas a realizar en el libro de texto 2. Páginas a realizar en el libro de trabajo 3. Páginas de tarea sugerida			Indicador de logro
Día	Destreza/ Habilidad/ Contenido	Inicio	Desarrollo	Cierre	Libro de Texto	Libro de Trabajo	Tarea sugerida	
Unidad I/ Semana 1	1	Lectura de imágenes	Canción «Tío Fernando tenía una granja» Cantar la canción emitiendo los sonidos de distintos animales e imitándolos en su caminar o forma de actuar.	Mostrar en el pizarrón las imágenes de los animales en el mismo orden que en la página 1 del libro de texto. Platicar brevemente de cada animalito, sus características (color, tamaño) y el sonido que emite. «Leer» primero los nombres de cada animalito, mientras la facilitadora los señala de izquierda a derecha. «Leer» solo emitiendo sus sonidos. Utilizar carteles de verbos (iguales a los de la caja Montessori) para crear oraciones y leerlas.	Jugar «En la selva manda el rey» La facilitadora inicia como moderadora, pero una vez que han comprendido el juego permite que los niños (as) moderen la actividad por turnos. El moderador(a) dice: «En la selva manda el rey que se muevan como osos», «En la selva manda el rey que naden como salmones», «En la selva manda el rey que jueguen como monos». A cada mandato del rey los demás deben imitar lo solicitado.	1		1.3 Identifica objetos sin importar la variabilidad de su posición en el espacio. 1.4 Realiza con ambos ojos coordinados, movimientos de derecha a izquierda o de arriba a abajo. 1.5 Reconoce objetos, figuras o imágenes " a primera vista" focalizando su mirada sobre ellos sin mover la cabeza.
	2	Negación	Tener tantas imágenes de frutas o verduras como niños y niñas en el aula. Cada niño(a) pasa al frente y la facilitadora le muestra una figura en secreto. El niño (a) dirá: Yo vendo, ¿Qué vendo? Los demás por turnos deben tratar de adivinar: vendes manzanas y el niño(a) dirá: no, no vendo manzanas; no, no vendo piñas; hasta que alguien adivine la fruta o verdura que la facilitadora le mostró.	Trabajar la página 27 del libro de texto. Observan la imagen y la facilitadora lee las preguntas para que ellos vayan respondiendo.	La facilitadora hace preguntas absurdas que impliquen negación. Luego los niños (as) hacen preguntas que también impliquen una respuesta negativa. Ejemplo, ¿me lavo las manos para jugar en el patio?, ¿para comer me voy a la lavandería?, etc.	27		2.2 Demuestra fluidez y regularidad en la presión que ejerce con manos y dedos al realizar actividades que requiere coordinación ojo-mano. 3.1 Establece la diferencia entre negaciones, conjunciones y disyunciones.

Actividades sugeridas para el inicio, desarrollo y cierre de la clase



Jugando Aprendo está consciente que cada institución tiene su propia filosofía y políticas, por lo que las actividades que se plantean en la planificación quedan a criterio de quienes han adquirido el programa Crecer Jugando. Estas pueden ser adecuadas a las características de la población estudiantil y del colegio, o bien no ser tomadas en cuenta.