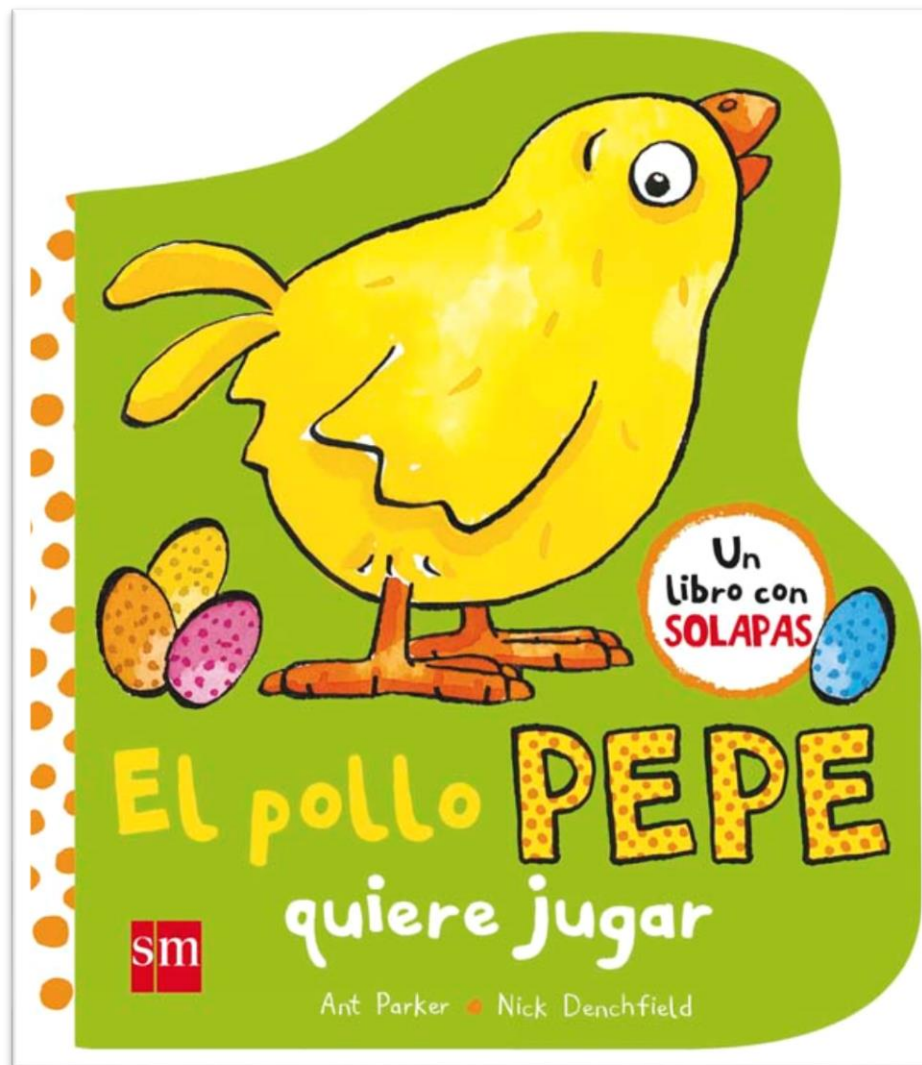


1 a 2 años



SET DE ACTIVIDADES



TÍTULO: El pollo Pepe. **AUTOR:** Ant Parker.

NARRADOR: A jugar  2:49

 **LINK** <https://www.youtube.com/watch?v=MKgvanhIJbo&feature=youtu.be>



ACTIVIDAD 1

LENGUAJE

Cuento: El pollo Pepe quiere jugar

Inicio: Se muestra la portada del libro, mencionando el título “El pollo Pepe quiere jugar” y su autora “Ant Parker”, se realizan las siguientes preguntas: ¿qué observas en la portada del libro?, “en la portada observamos un pollo”, ¿de qué crees que se tratará la historia?, “la historia se tratará de un pollo amarillo.”

Desarrollo: Se da inicio al video invitando al niño(a) a observar y escuchar, se pregunta: ¿qué había perdido el pollo Pepe?, “el pollo Pepe había perdido su pelota”, ¿en qué lugar buscó su pelota?, “buscó en la pocilga, en la caseta, entre los juncos y en el gallinero”, ¿dónde encontró su pelota?, “encontró la pelota en el gallinero”, ¿quiénes jugaron fútbol con el pollo pepe?, “jugaron fútbol con el pollo Pepe la rana Ramona, el perro López, la cerdita Clea y mamá gallina.” Se presenta una palabra nueva “gallinero” que significa: lugar donde se crían gallos, gallinas y otras aves.

Cierre: Se pregunta al niño(a), ¿de qué trataba el cuento?, “trataba del pollo Pepe que quería jugar pero había perdido su pelota”, ¿cuál fue la palabra nueva que conocimos hoy?, “gallinero.”



- Video “El pollo Pepe quiere jugar” (ver link).

ACTIVIDAD 2

MÚSICA

Mi pollito amarillito

Inicio: Se recuerda el libro “ El pollo Pepe quiere jugar” y pregunte: ¿cómo se llama el pollo del cuento?, “se llama pollo Pepe.” Muestre el material al niño(a) y pregunte: ¿qué es?, “una lija con una madera” (ver archivo: Lijas sonajeras), ¿cómo las podemos usar? “las podemos usar como instrumento musical”, ¿cómo se utilizan?, “las tenemos que frotar una contra otra.”

Desarrollo: Se reproduce la canción “Mi pollito amarillito” (ver link), invite al niño(a) a escuchar y cantar la canción, tocando el nuevo instrumento musical, pregunte: ¿cómo podemos hacer sonar las lijas sonajeras?, “las lijas sonajeras las podemos hacer sonar frotándolas una contra otra, lentamente”, ¿ahora en esta parte de la canción, cómo las podemos hacer sonar?, “lo podemos hacer sonar frotándolas más rápido.” Luego se invita al niño(a) a imitar las acciones que se observan en la canción. Pregunte: ¿qué hace el pollito amarillito cuando quiere comer bichitos?, “el pollito amarillito rasca el piso con sus piecitos, cuando quiere comer bichitos”, ¿quieres hacerlo tú?.

Cierre: Se pregunta al niño(a), ¿qué hicimos hoy?, “hoy escuchamos y cantamos la canción: “Mi pollito amarillito”, ¿qué instrumento musical usamos?, “usamos las lijas sonajeras”, ¿cómo lo hacías sonar? “frotándolas una contra otra de forma lenta y rápida.”



- Archivo: Lijas sonajeras.
- Canción: “Mi pollito amarillito”, ver link: <https://youtu.be/z1gFMujtH-o>

ACTIVIDAD 3

CORRESPONDENCIA UNO A UNO

Busquemos su alimentación

Inicio: Se invita al niño(a) a recordar el libro “El pollo Pepe quiere jugar”, preguntando: ¿qué animales habían en el libro?, “en el libro había un pollo, un cerdo, un perro, una rana y una gallina”, ¿qué haremos hoy?, “hoy vamos a encontrar el alimento de cada uno de los animales.”

Desarrollo: Se invita al niño(a) a observar y a descubrir cuál es el alimento que le corresponde a cada animal (ver archivo: Busquemos su alimento). Pregunte: ¿qué come el cerdo?, “el cerdo come verduras y frutas”, ¿quién come maíz?, “sí, la gallina come maíz”, ¿qué come la rana?, “la rana come insectos”, ¿qué come el perro?, “el perro come pellet.”

Cierre: Se pregunta al niño(a), ¿qué hicimos hoy?, “hoy conocimos los alimentos que come cada animal”, ¿recuerdas que come la rana?, “sí, la rana come insectos”, invite al niño(a) a guardar las láminas y dejar el lugar de trabajo ordenado.



- Archivo: Busquemos su alimento.

ACTIVIDAD 4

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Buscando las pelotas

Inicio: Se recuerda junto al niño(a) el cuento “El pollo pepe quiere jugar” preguntando: ¿qué buscaba el pollo Pepe?, “el pollo Pepe buscaba su pelota”, ¿qué haremos hoy?, “hoy al igual que el pollo Pepe buscaremos pelotas.”

Desarrollo: Invite al niño(a) a buscar pelotas por la casa, las cuales estarán pegadas con adhesivo. Una vez iniciada la búsqueda y encontrada la primera pelota pregunte: ¿dónde está la pelota? “la pelota está debajo de la mesa”, ¿cómo la puedes sacar?, “la puedes sacar con tus manos”, ¿qué pasó con la pelota?, “lograste con tus dedos sacarla de su escondite.” Continúen buscando una a una las pelotas y dejando que el(la) niño(a) por sí solo(a) logre sacar cada una de ellas, de no lograrlo apóyelo(a) mientras él/ella lo hace.

Cierre: Al finalizar invite al niño(a) a recordar preguntando: ¿qué hicimos hoy?, “hoy buscamos pelotas”, ¿qué hiciste para sacarlas?, “tuviste que despegarlas una a una con tus manos.”



- Pelotas o pelotas de papel.
- Maskin tape, scotch o cinta adhesiva.

ACTIVIDAD 5

MOTRICIDAD GRUESA

Movemos nuestro cuerpo con plumeros

Inicio: Se invita al niño(a) a recordar el libro “El pollo Pepe”, preguntando: ¿qué animales había en el libro?, “en el libro había un pollo, un cerdo, un perro, una rana y una gallina”, luego presente el material y diga: “tengo dos plumeros”, ¿te gustaría mover tu cuerpo con los plumeros?, “sí, vamos a mover el cuerpo con los plumeros.”

Desarrollo: Se reproduce la canción “Juguemos en el campo” (ver link), durante la reproducción se invita al niño(a) a mover su cuerpo y se pregunta: ¿qué movimientos podemos hacer?, “podemos saltar con los plumeros”, ¿qué objeto estás moviendo?, “estás moviendo los plumeros”, ¿con qué parte del cuerpo movemos los plumeros?, “los movemos con las manos”, ¿cómo podemos mover los plumeros?, “podemos agitar los plumeros de arriba abajo.” Realice diferentes movimientos junto al niño(a).

Cierre: Se pregunta al niño(a), ¿qué aprendimos hoy?, “hoy aprendimos a realizar movimientos con nuestro cuerpo y los plumeros”, ¿cómo nos movimos?, “saltamos y agitamos los plumeros con las manos.”



- Archivo: Plumeros.
- Canción “Juguemos en el campo”, ver link: https://www.youtube.com/watch?v=abmgtM3nx_M



Aprendo Contigo, es un Programa que se origina a consecuencia de la actual emergencia sanitaria, producto de la Pandemia de COVID 19, que estamos viviendo como país. Su objetivo es generar recursos pedagógicos que orienten a las familias, en su rol de primeros educadores, favoreciendo la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos e hijas.

AUTOR:

Equipos pedagógicos de los centros educativos: Ángel de la Guarda-Colina, Ángel Gabriel-San Bernardo y Ángel de la Guarda-San Ramón, pertenecientes a la Fundación Educacional Choshuenco.

EDICIÓN:

Área Gestión Pedagógica, Fundación Educacional Choshuenco.

DISEÑO: Gabriela Quesney

2020