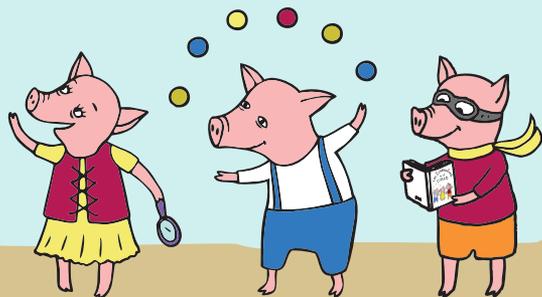




Los 3 CHANCHITOS en el CIRCO



Guía para padres:

SISTEMA DE APOYO

PARA EL APRENDIZAJE DE LECTURA

Y ESCRITURA PARA LA ESCUELA Y EL HOGAR



Centro de Desarrollo de Tecnologías de Inclusión, CEDETi UC Escuela de Psicología. Pontificia Universidad Católica de Chile

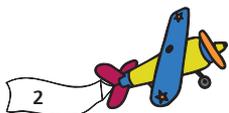
Coordinación: Carolina Miller

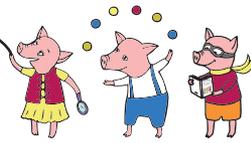
Desarrollado con la colaboración de: Doris Lagos,
Nicolás Lizama, Victoria Fernanda Ramírez, Bernarda Valdés.

Equipo Cedeti UC: Rodrigo Arroyo, Paulina Contreras,
Marcelo Pizarro, Victoria Ramírez, Ignacia Sauvalle.

Diseño: Catalina Benavente

Ilustraciones: Amparo Phillips





Actividades específicas para desarrollar con niños ciegos o con baja visión:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Digan nombres de...”

OBJETIVO:

- Nombrar personas, animales u objetos que pertenezcan a una categoría semántica determinada.

MATERIALES:

- Láminas del cuento “Los tres Chanchitos”

MODALIDAD:

- Dos o más personas

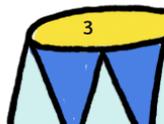
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad puede realizarse en diversos contextos (familiar o escolar) tanto por niños como adultos. Los participantes deberán nombrar palabras en relación a la categoría semántica que se solicite, por ejemplo: digan nombres de: elementos de una casa, personajes de un circo, materiales de construcción, animales, etc.

DESARROLLO:

1. El mediador nombra una categoría semántica relacionada con el cuento:
 - Por ejemplo: elementos de una casa, personajes del circo, animales, materiales de construcción, etc.
2. Los participantes deben decir por turnos palabras que estén contenidas en la categoría.
 - Elementos de una casa: puertas, ventanas, techo, paredes, etc.
 - Personajes del circo: domador de leones, limpia establos, payasos, etc.
 - Materiales de construcción: madera, ladrillos, paja, etc.
 - Animales: chanchos, lobos, leones, etc.

* Pueden nombrar elementos que no aparezcan en el cuento, pero que sean parte de la categoría.





3. El que repita una palabra ya nombrada pierde, y comienza nuevamente el juego.
4. El que invente o diga una palabra que no se relaciona con el grupo solicitado pierde y comienza nuevamente el juego.
5. Cuando un jugador quede en silencio y no sepa que más decir los jugadores comenzarán a contar hasta 5 o 10 segundos. Si no responde, pierde y comienza el juego de nuevo.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **“Sonido inicial y final”**

OBJETIVO:

- Identificar sonido inicial y final de palabras relacionadas con el cuento.

MATERIALES:

- Cuento “Los tres chanchitos”
- Tarjetas con palabras con imágenes en relieve o material concreto.

MODALIDAD:

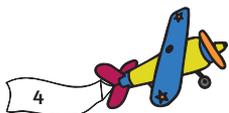
- Individual o grupal.

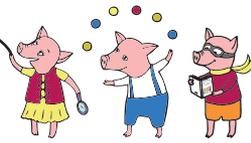
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Una vez conocida la historia, el educador realizará una selección de diez palabras (o utilizar las palabras sugeridas en esta ficha), las que estarán representadas en imágenes en relieve o material concreto. Los niños deben identificar y nombrar las palabras y luego dividir las en grupos de acuerdo a un criterio establecido.

DESARROLLO:

1. Luego de escuchar el cuento “Los tres chanchitos” cada niño o grupo de niños recibirá un set de 10 palabras relacionadas con el cuento.
2. Los participantes deberán reconocer y nombrar las palabras (si no las identifican, el mediador deberá nombrar las palabras y pedir a los niños que las repitan).





3. Los niños agruparán las palabras según su sonido final. En una etapa inicial se puede dar la categoría de agrupación:
 - ✎ Por ejemplo: decir a los niños que busquen las palabras que terminen con A, O y N (decir el sonido no el nombre de la letra).
4. Los participantes agrupan las palabras según su sonido inicial. En una etapa inicial se puede dar la categoría de agrupación:
 - ✎ Por ejemplo: decir a los niños que busquen las palabras que empiezan con L, C, E y CH (decir el sonido no el nombre de la letra).
5. Si está trabajando en grupo es posible intencionar que se intercambien las palabras y realicen corrección de las respuestas del otro grupo.

Palabras sugeridas:

Casa, cañón, espejo, establo, Lucía, león, chancho, chimenea y avión.

La agrupación de las palabras sugeridas es la siguiente:

- ✎ Sonido final: casa-chimenea-Lucía, espejo-establo-chancho, león-avión, cañón.
- ✎ Sonido inicial: casa-cañón, espejo-establo, Lucía-león, chancho-chimenea.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Segmentación silábica"

OBJETIVO:

- ✎ Identificar cantidad de sílabas de palabras relacionadas con el cuento.

MATERIALES:

- ✎ Set de tarjetas con imágenes en relieve o material concreto.
- ✎ Set de cuentas para cada niño.

MODALIDAD:

- ✎ Individual

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Cada alumno recibirá un set de tarjetas con una palabra, representada en relieve o material concreto, la cual deberá identificar y contar la cantidad de sílabas presentes en cada una.



DESARROLLO:

1. Los niños identifican y nombran las palabras representadas en las tarjetas.
2. Luego cuentan el número de sílabas de cada palabra. Pueden apoyarse de aplausos o marcaciones para recordar la cantidad de sílabas.
3. Finalmente ponen sobre cada tarjeta la cantidad de cuentas equivalente al número de sílabas de cada palabra.

Actividades específicas para desarrollar con niños sordos o hipoacúsicos:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Una imagen, una oración”

OBJETIVO:

Ordenar oraciones siguiendo una estructura determinada.

MATERIALES:

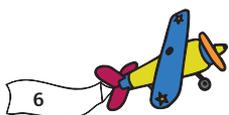
- ✚ Estructura de interrogadores.
- ✚ Láminas del cuento.
- ✚ Tarjetas con palabras para armar oraciones.
- ✚ Tijeras.

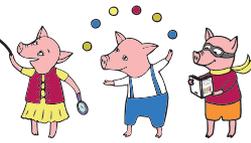
MODALIDAD:

- ✚ Individual o grupal.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

A partir de una lámina, los niños construyen oraciones descriptivas, siguiendo la estructura: sustantivo + verbo.

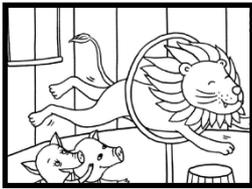




DESARROLLO:

1. Los niños recuerdan las palabras utilizadas en el cuento, leyendo tarjetas con palabras. Observan al mediador quien muestra las palabras y las asocia a la seña correspondiente. Para esto se puede revisar el glosario.
2. Los participantes observan una imagen y la describen libremente.
3. El mediador puede guiar la descripción realizando preguntas como: ¿quién aparece en la imagen? ¿qué está haciendo? ¿en qué lugar está?
4. Luego los niños leen las palabras con la ayuda del mediador y arman oraciones siguiendo la estructura propuesta (artículo + sustantivo + verbo).

👉 Ejemplo:



El

león

salta

5. Finalmente los niños leen la oración con apoyo del mediador.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Mímica de verbos"

OBJETIVO:

- 👉 Reconocer verbos por lectura ideo-visual.

MATERIALES:

- 👉 Lista recortable de verbos (2 copias).
👉 Tijeras.

MODALIDAD:

- 👉 Grupal.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad puede ser trabajada a nivel familiar (niño/a con hermanos, padres u otros miembros de la familia) y a nivel escolar (estudiantes y profesores).

Juego de mímica, en donde, una persona representa un verbo por medio de expresión corporal y gestual. No está permitido utilizar Lengua de Señas.

DESARROLLO:

1. Los participantes recortan una de las copias del vocabulario de verbos, doblan cada palabra y las ponen dentro de una bolsa.
2. Luego, recortan la segunda copia del vocabulario de verbos y las ponen en un lugar visible como una mesa o el piso.
3. El primer participante escoge un papel desde la bolsa, reconoce el verbo y lo representa utilizando expresión corporal o facial, pero sin utilizar la seña formal. En caso de que los demás participantes no adivinen, pueden apoyarse en alfabeto dactilológico.
4. El o los otros participantes adivinan el verbo y buscan su representación escrita en los papeles de la mesa o el piso.
5. Se repite la actividad según la cantidad de verbos incorporados.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Sopa de letras”

OBJETIVO:

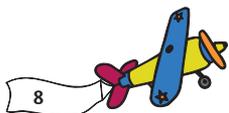
- Reconocimiento de palabras.

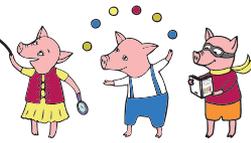
MATERIALES:

- Cuento “Los tres chanchitos”.
- Sopa de letras impresa.
- Lápiz.

MODALIDAD:

- Individual o grupal.





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

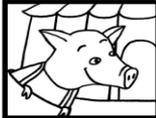
Ejercitación de vocabulario clave usando letras de la sopa para cada imagen que se les presenta.

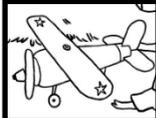
DESARROLLO:

1. Los participantes, guiados por el mediador, recuerdan el cuento a través de preguntas relacionadas con sus personajes y los momentos principales. Comentan la problemática de la historia.
2. Observan imágenes y palabras del glosario, estableciendo relaciones entre cada palabra escrita y su significado, mediante su explicación en Lengua de Señas.
3. Memorizan las palabras utilizando el alfabeto dactilológico.
4. Luego observan la sopa de letras y buscan en ella todas las palabras antes trabajadas. Se puede utilizar como apoyo la imagen correspondiente a cada palabra.

👉 Ejemplo:

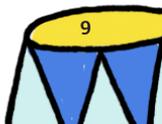
M	I	Z	E	A	B	W	I	A
L	Q	I	H	K	S	I	U	Y
E	H	O	E	E	L	Z	G	V
C	H	A	N	C	H	O	Y	V
R	H	O	L	E	O	N	A	T
L	O	B	O	Y	W	D	C	I
A	V	I	O	N	K	E	D	I
R	R	J	X	I	M	I	J	Q

5. Links para hacer sopas de letras:

- 👉 <http://sopadeletras.kokolikoko.com/>
- 👉 <http://deckerix.com/modulos/juegos/sopadeletras/>
- 👉 <https://www.educima.com/wordsearch/spa/>





NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Títeres"

OBJETIVO:

- Motricidad fina y creatividad.

MATERIALES:

- Cuento "Los tres chanchitos"
- Guías de trabajo
- Tijeras
- Cartulinas
- Pegamento
- Imágenes de los personajes.
- Palitos de helado (para sujetar los personajes)

MODALIDAD:

- Individual o en parejas.

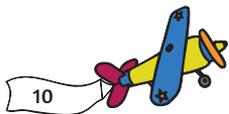
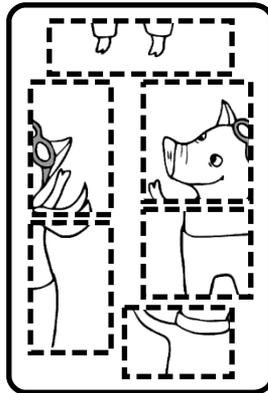
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

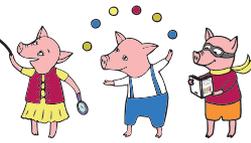
- Desarrollar la imaginación y esquema de trabajo a través de la reconstrucción de imágenes relacionadas con el cuento.

DESARROLLO:

1. Los niños reciben una ficha con uno de los personajes impreso por partes.
2. Recortan y ordenan las partes hasta formar el personaje correspondiente (para niños más pequeños hay ilustraciones de los personajes completos).
3. Cada uno describe a su personaje, describiendo características físicas y psicológicas.
4. En grupos recrean o continúan la historia.

- Ejemplo:





Actividades que pueden ser desarrolladas por ambos grupos de niños.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Clasificación de palabras”

OBJETIVO:

Reconocer verbos, sustantivos propios y comunes relacionados con el cuento los tres chanchitos.

MATERIALES:

- Tarjetas con palabras acompañada de imagen dependiendo del nivel lector de los alumnos.
- 3 cajas de cartón de diferente color y textura.

MODALIDAD:

- Grupal o individual

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Cada niño o grupo de niños contará con un grupo de tarjetas entre las cuales se deberán incluir verbos, sustantivos comunes y sustantivos propios. Deberán clasificar y agrupar de acuerdo a la función gramatical de cada palabra.

DESARROLLO:

1. Los participantes leen las tarjetas con la ayuda del mediador y luego las clasifican según sean sustantivos propios, comunes o acciones.
2. Luego ubican las tarjetas en cajas de diferentes colores para los distintos tipos de palabras.



NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Carrera del Saber”

OBJETIVO:

- Evaluar comprensión lectora y vocabulario, entre otras habilidades.

MATERIALES:

- Materiales escolares, tijeras, cartulinas o papeles de colores, cartones, texturas, pegamento, lanas, 2 dados, plasticinas o masa dass.

MODALIDAD:

- Grupal.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Responder preguntas generadas desde el cuento, jugando en un tablero estilo monopoly.

La actividad grupal puede ser trabajada a nivel familiar (niño/a con hermanos, padres u otros miembros de la familia) y a nivel escolar (estudiantes y profesores).

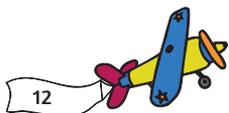
Durante el juego los participantes avanzan utilizando los dados y al caer en el casillero deberán responder las preguntas que encontrarán en el lugar. Cada casillero posee una pregunta y además puede incorporar bonificaciones (avanza a uno u otro casillero, o avanza dos espacios) y también casillero de trampa, en donde pueden perder turnos o retroceder espacios. El primero en llegar a la meta ganará el juego.

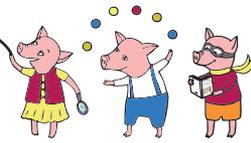
DESARROLLO:

La actividad presenta tres etapas:

A. Primera parte: “Confección del tablero”

- Los niños con apoyo del mediador confeccionan un tablero, utilizando todos los recursos que deseen y plasmando la creatividad en su máximo nivel. Para ello pueden utilizar diversas formas y materiales para incorporar en la confección del juego.





- Pueden preparar una pista de carreras, una cueva, un estadio, etc. También pueden incorporar características a los casilleros, agregando texturas, colores o formas que vayan indicando casilleros de preguntas, premios o retrocesos en el juego. Finalmente pueden crear los personajes que irán avanzando en el tablero. Para ellos pueden usar con plastilina o masa dass.

B. Segunda parte: “Elección y confección de preguntas”

- Una vez terminado el tablero, los niños y el mediador pueden volver a leer/escuchar el cuento de “los tres chanchitos”, recordando partes y personajes importantes dentro del relato.
- Luego, en grupo o de forma individual (mediador) pueden crear las preguntas del tablero, cuyas respuestas pueden ser directas, con alternativas, verdadero o falso, deletrear alguna palabra, imitar, etc. Todo lo que la imaginación permita transmitir. El formato de las preguntas dependerá de la confección del tablero, es decir, puede ser con números, (pregunta preestablecida por cada número), preguntas dentro del mismo tablero, etc.

C. Tercera parte: “¡A Jugar!”

- Finalmente ha llegado el momento esperado. Se entregan las reglas del juego, Tablero listo, preguntas listas, jugadores listos, ahora ¡A JUGAR!

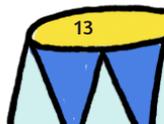
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Inventa otro final”

OBJETIVO:

- Inventar finales diferentes para una misma historia.

MATERIALES:

- Cuento “Los tres chanchitos”.





MODALIDAD:

👉 Individual o grupal.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad puede ser trabajada a nivel familiar (niño/a con hermanos, padres u otros miembros de la familia) y a nivel escolar (estudiantes y profesores).

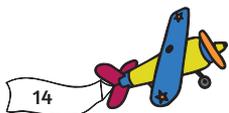
Una vez conocida la historia, los niños junto a un adulto y en forma individual o grupal, crean imaginando o recordando experiencias previas, uno o más finales alternativos a la historia ya conocida.

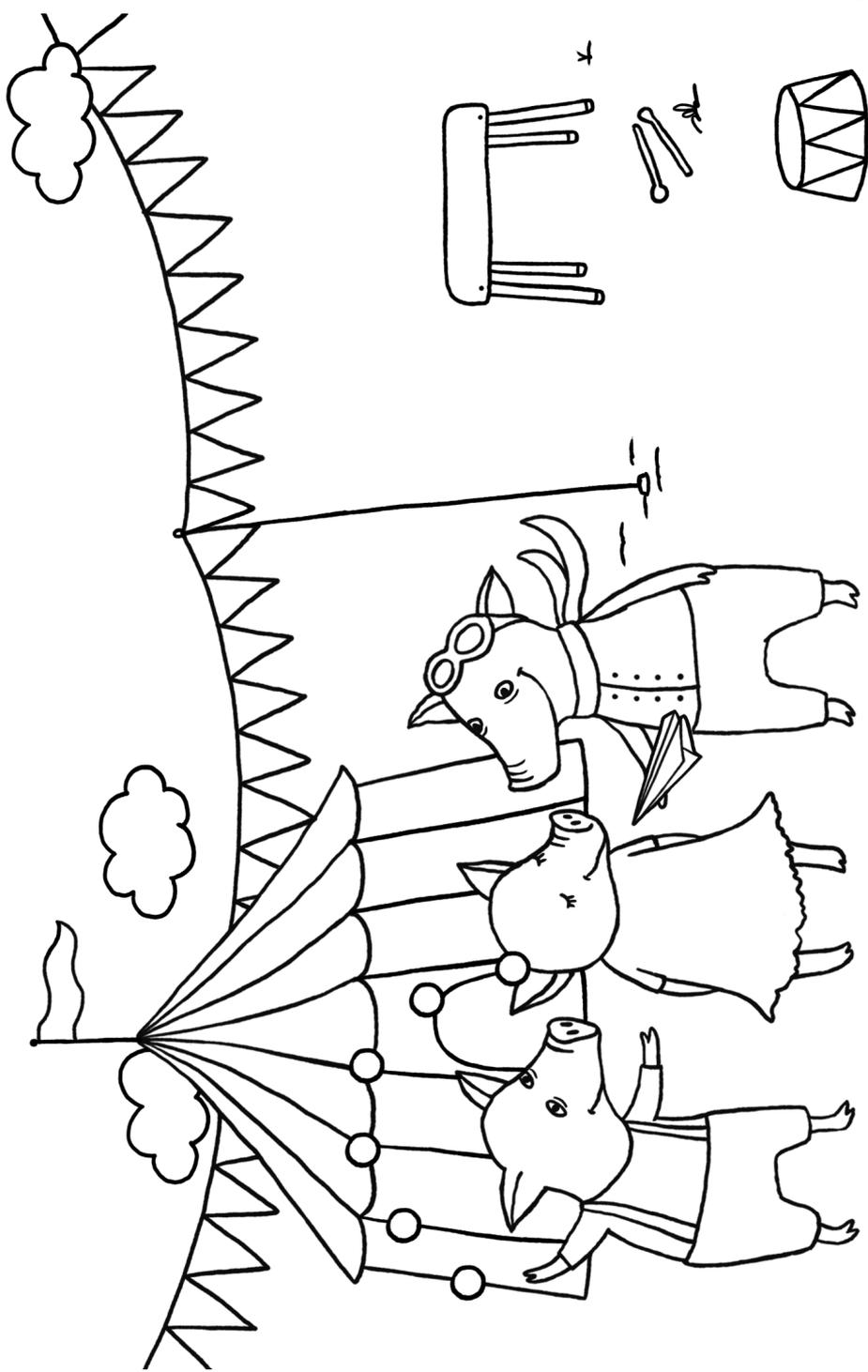
DESARROLLO:

1. Luego de escuchar/ver el cuento “Los tres chanchitos”, los niños, guiados por el mediador, conversan acerca del final del cuento. El mediador pregunta, ¿les gustó?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué le pasó al lobo? Y ¿qué le paso a los chanchitos?
2. Los niños escuchan al mediador quien les recuerda la parte en la que el lobo ingresa al cañón, y responden a la siguiente pregunta ¿qué piensan que podría haber ocurrido?
3. Luego escuchan un final alternativo propuesto por el mediador.
👉 Por ejemplo: “...entonces el lobo se dio cuenta que siempre había querido volar desde un cañón y rió feliz”.
4. Luego los niños crean sus propios finales y los comparten.
5. Los niños dibujan o modelan algo que represente la nueva propuesta de final.

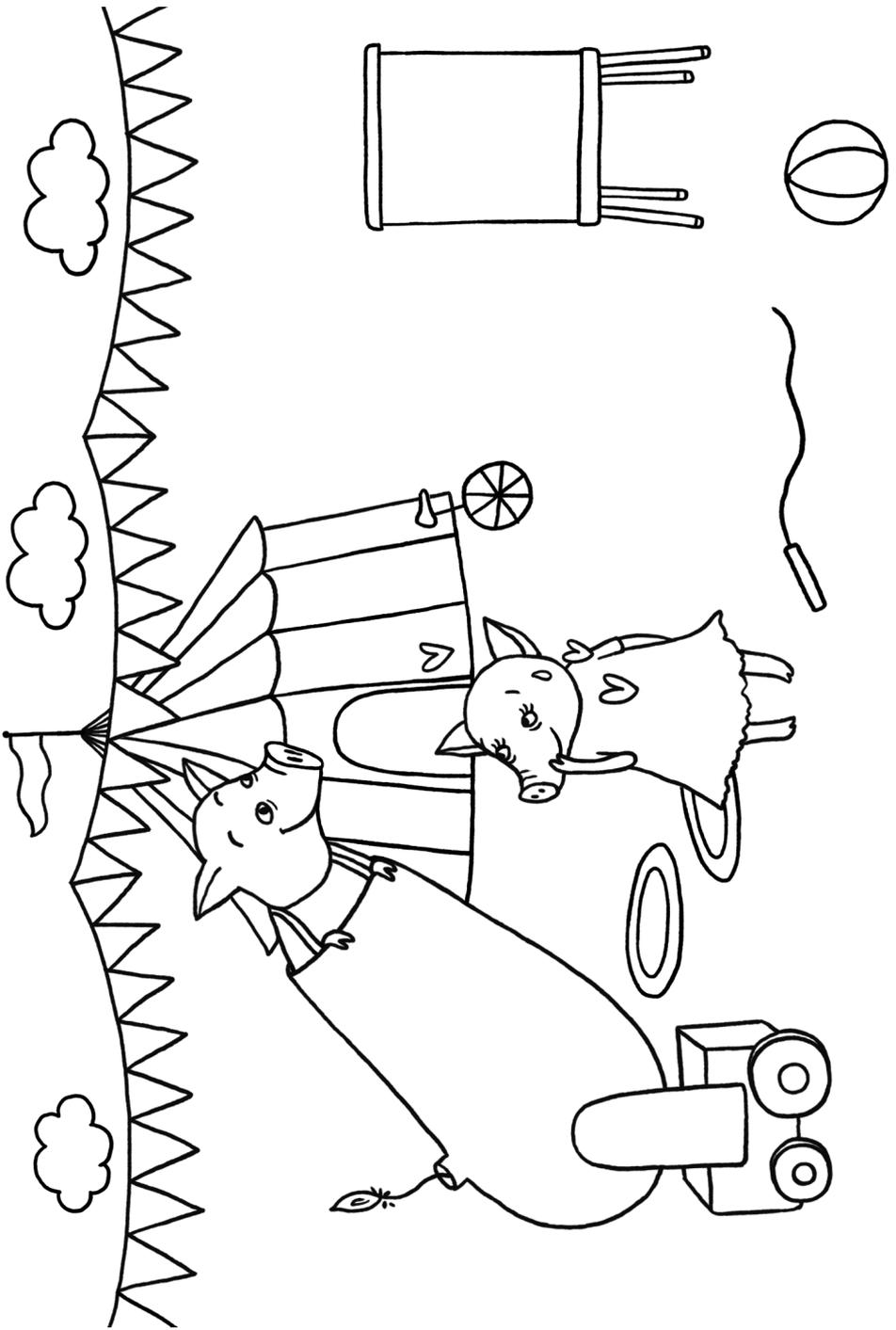
MATERIAL PARA IMPRIMIR:

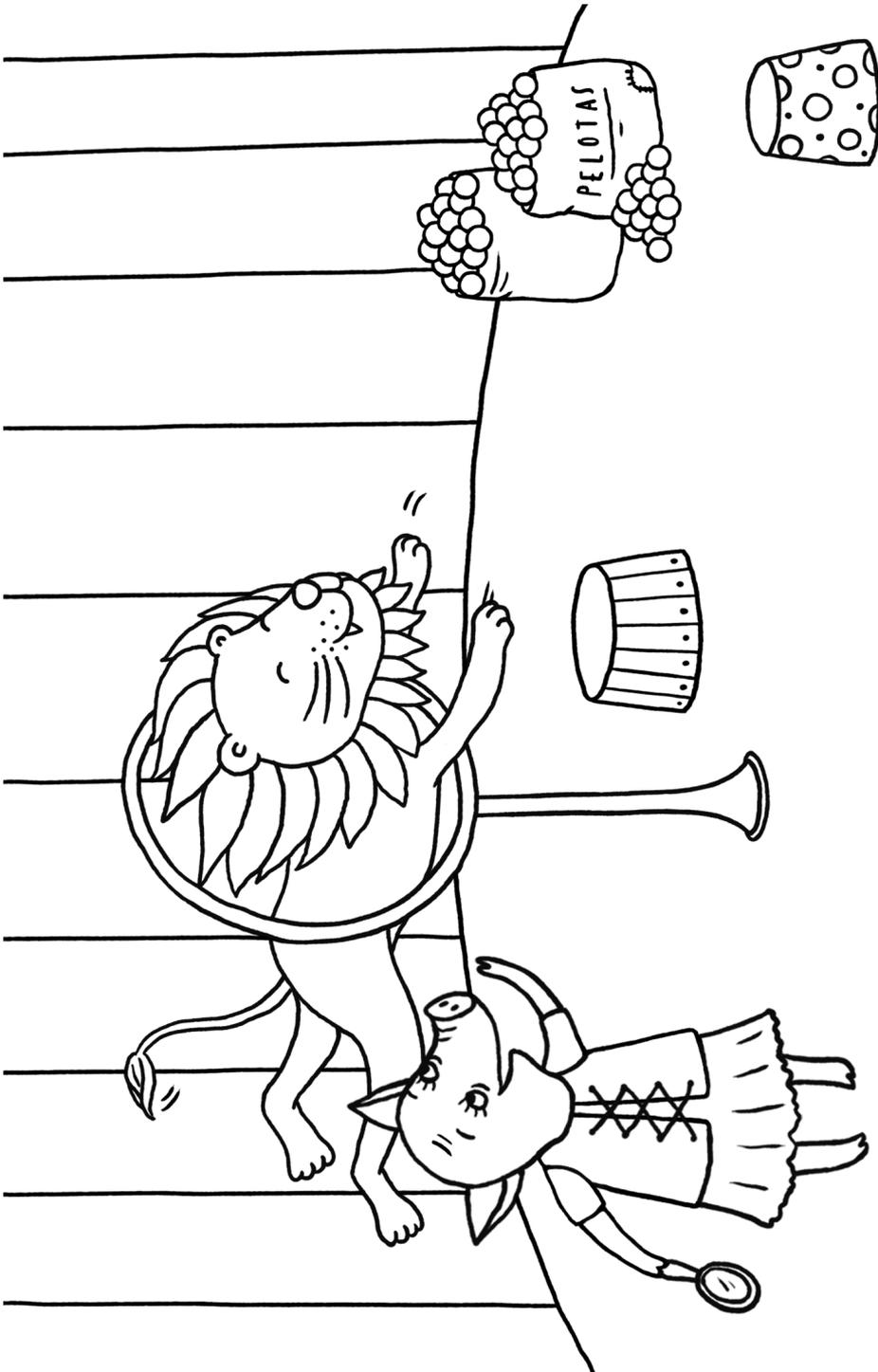
1. Láminas del cuento para colorear...



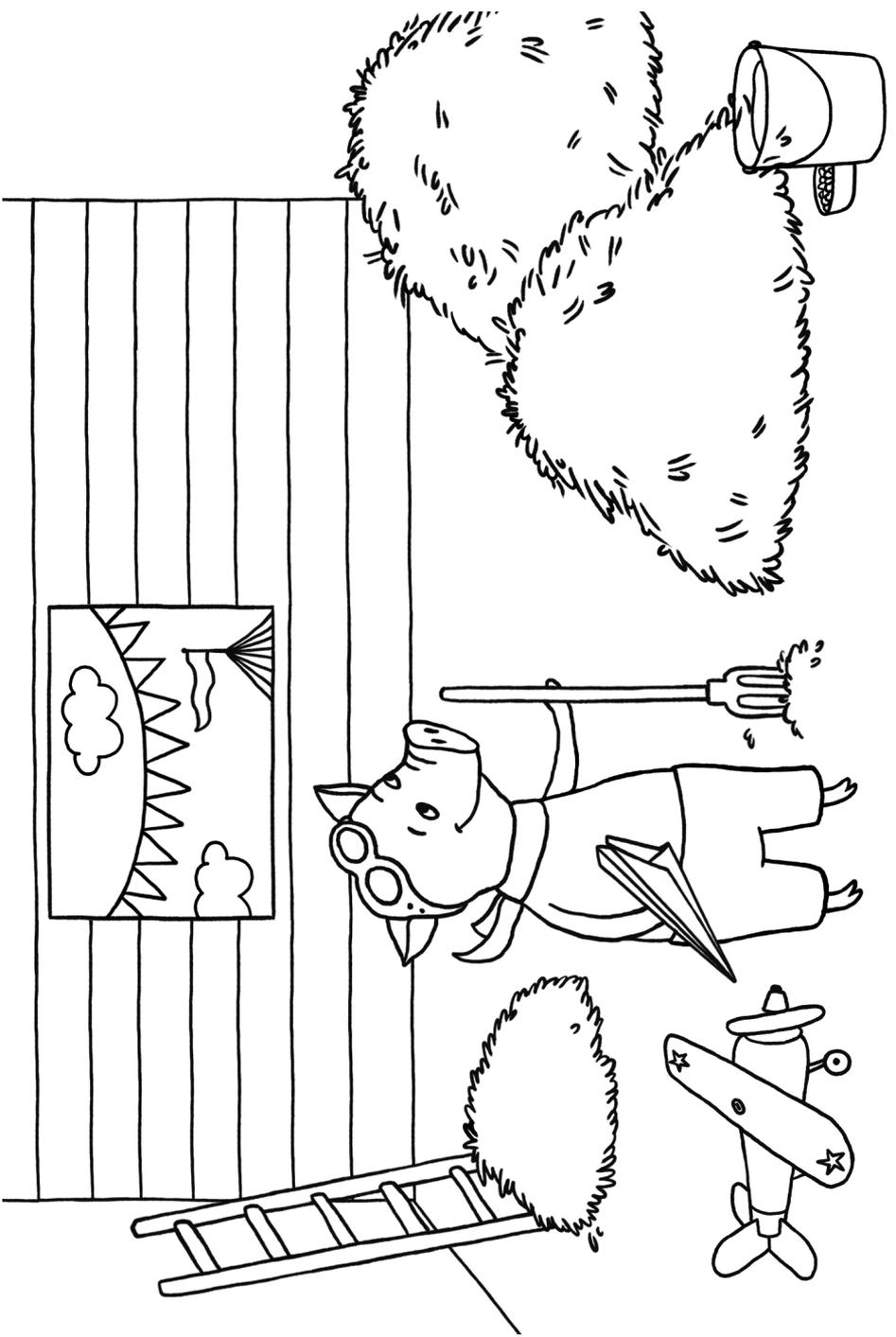


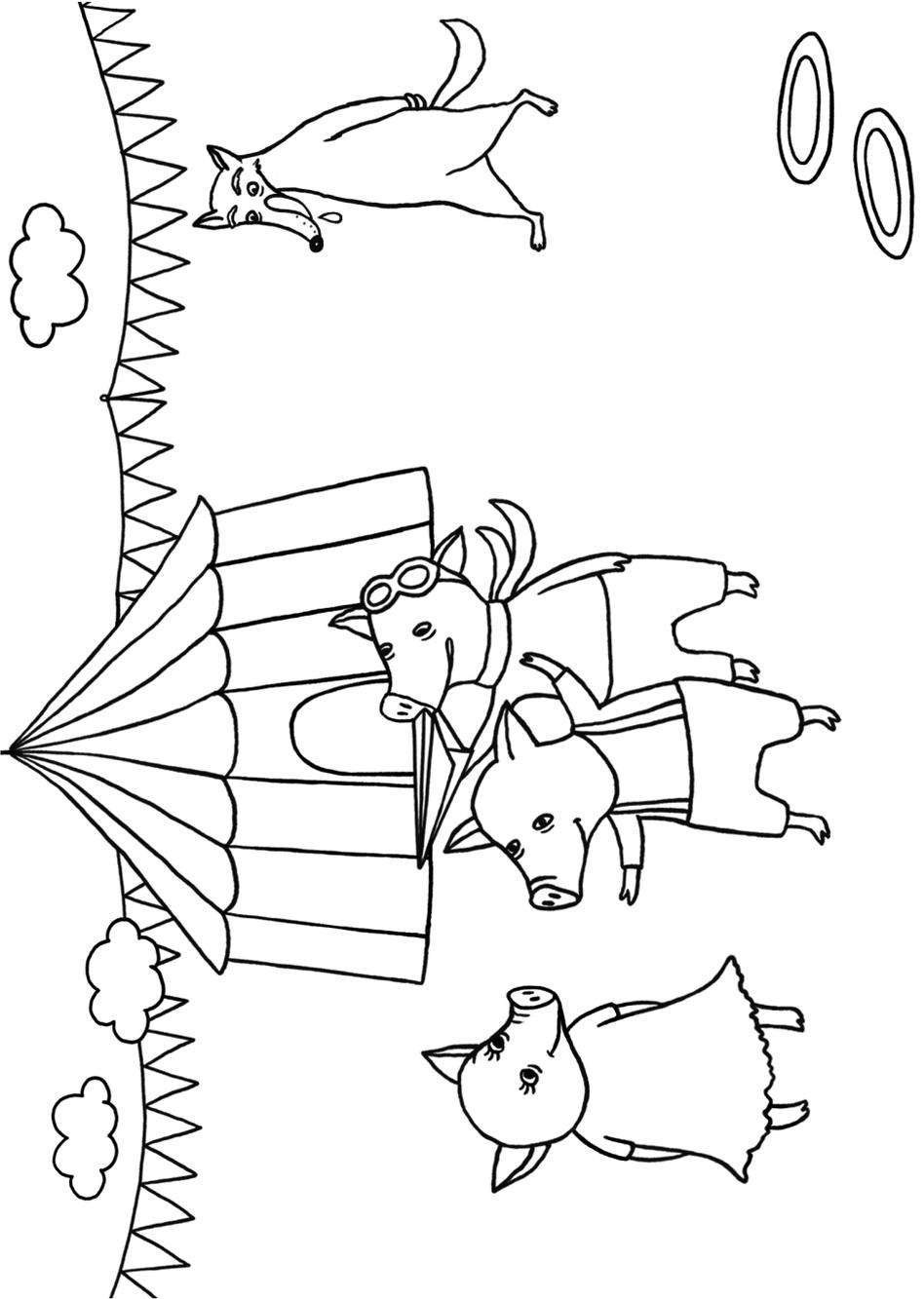
Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO





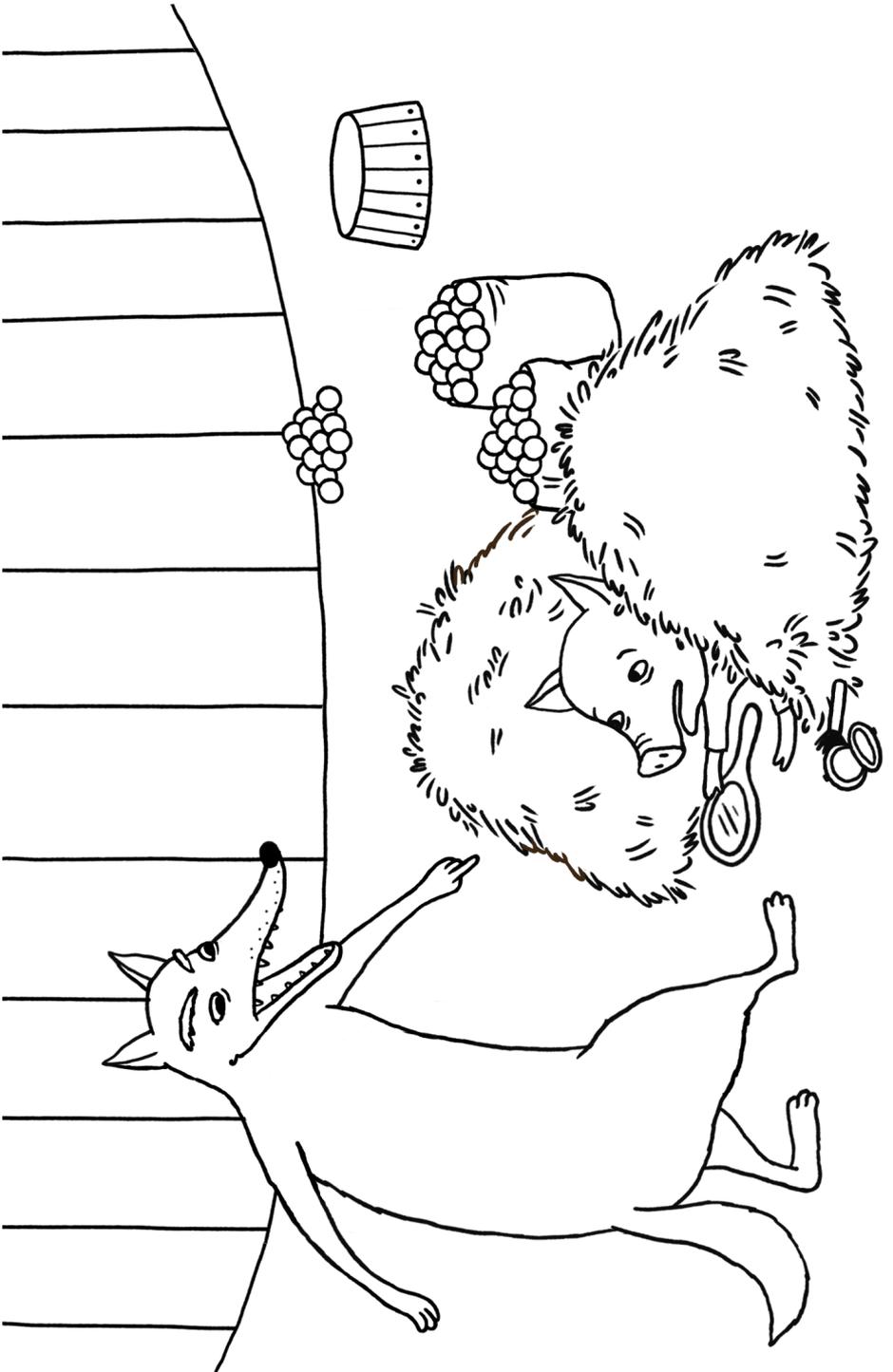
Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO



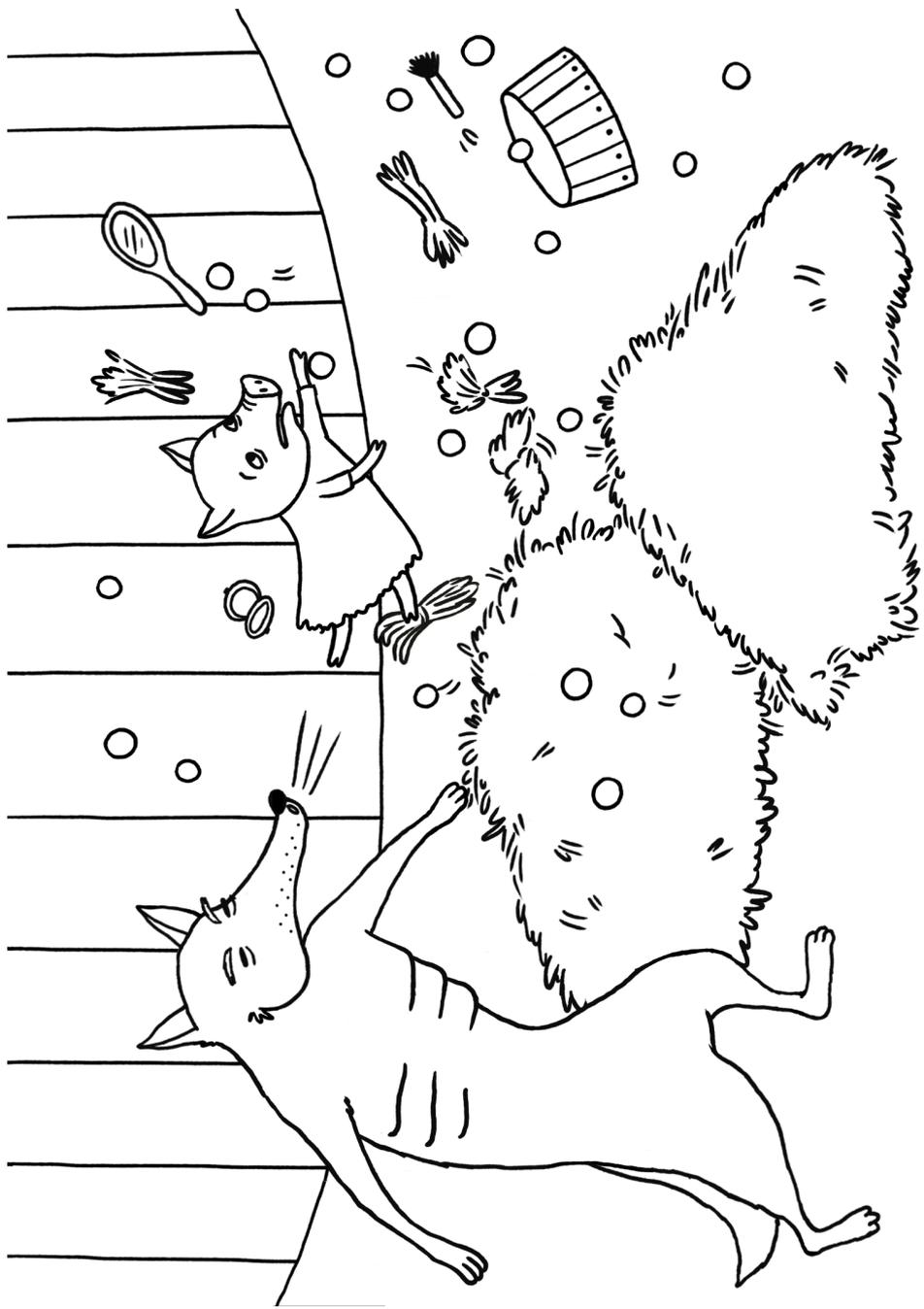


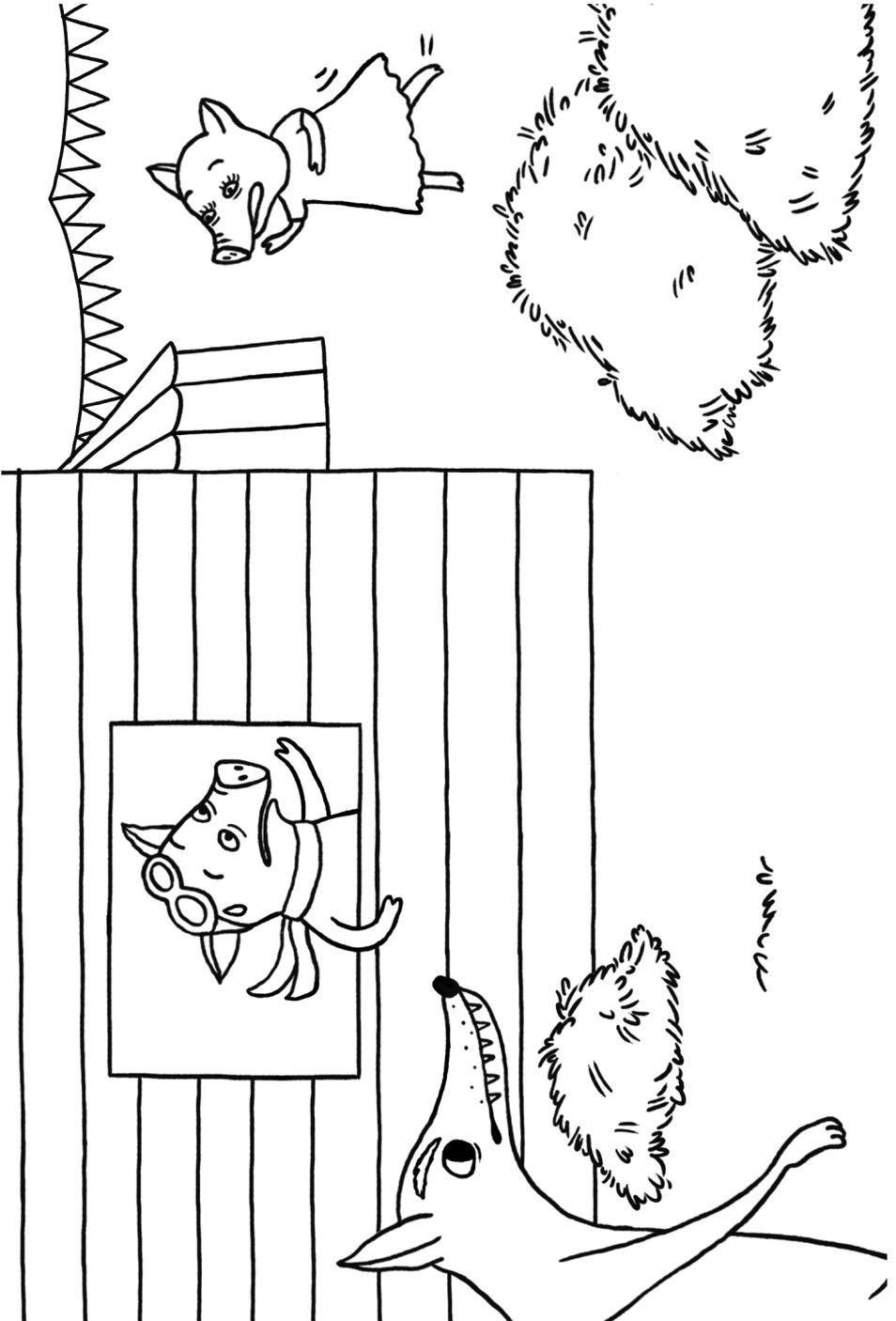
Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO



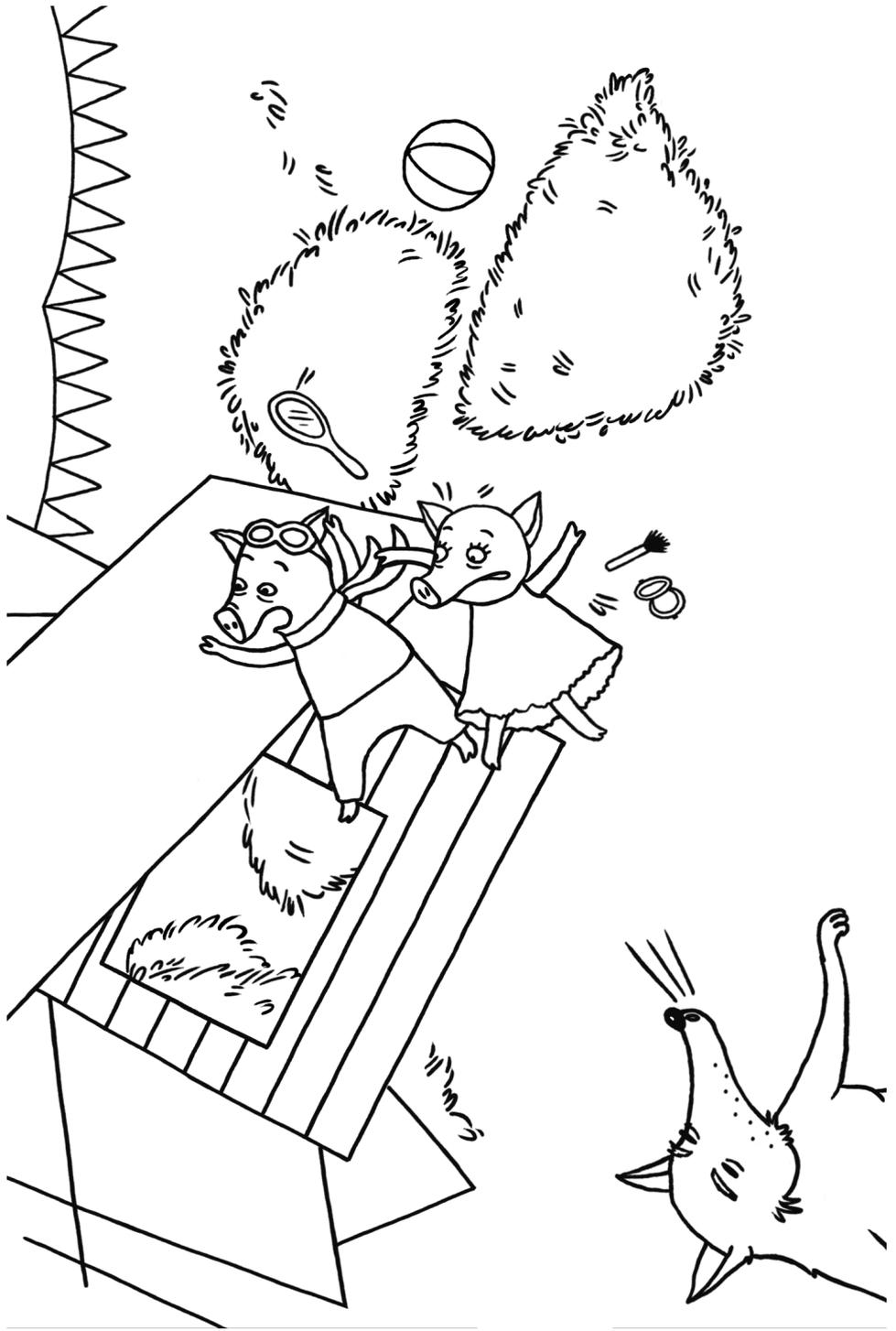


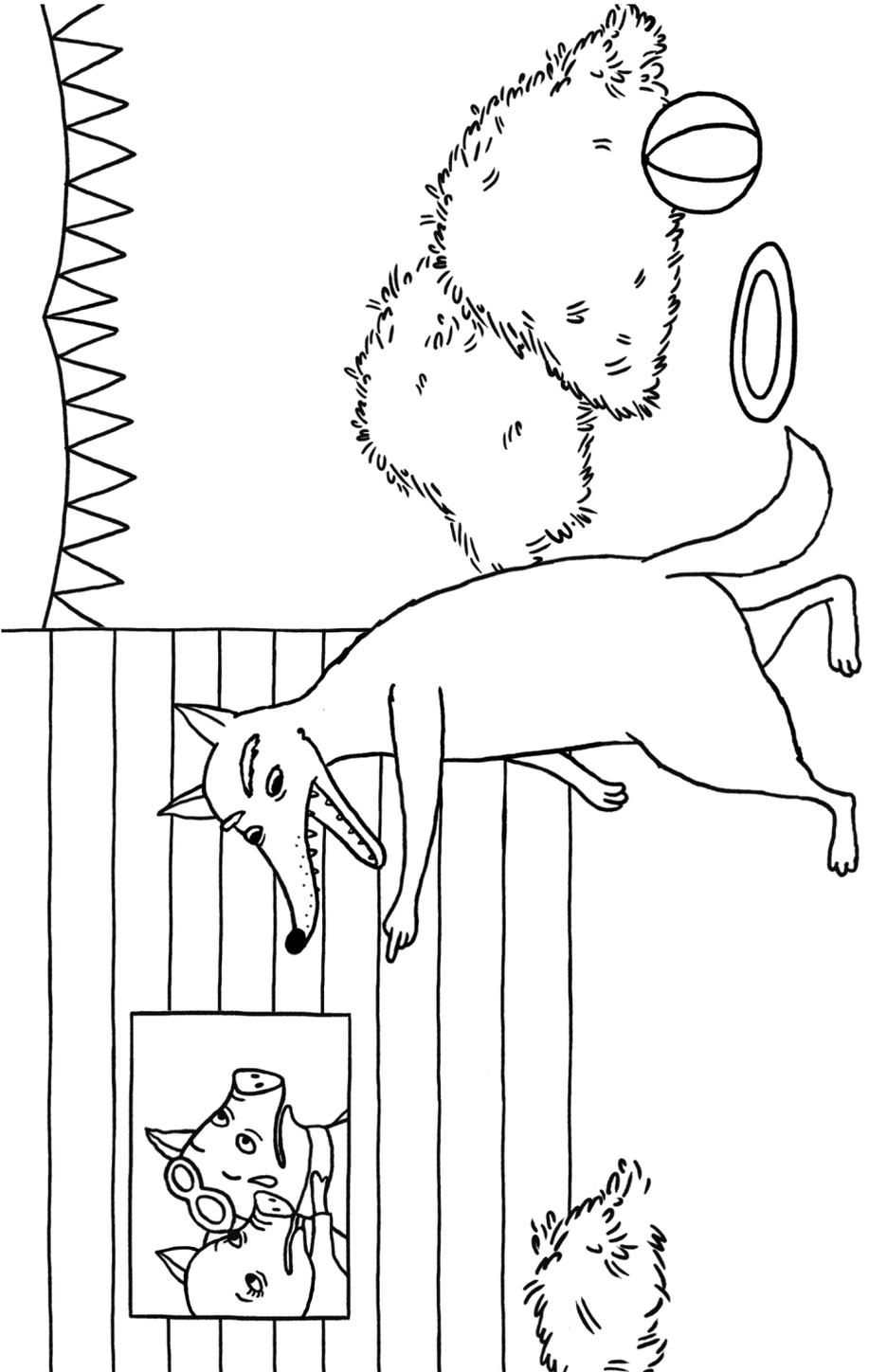
Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO



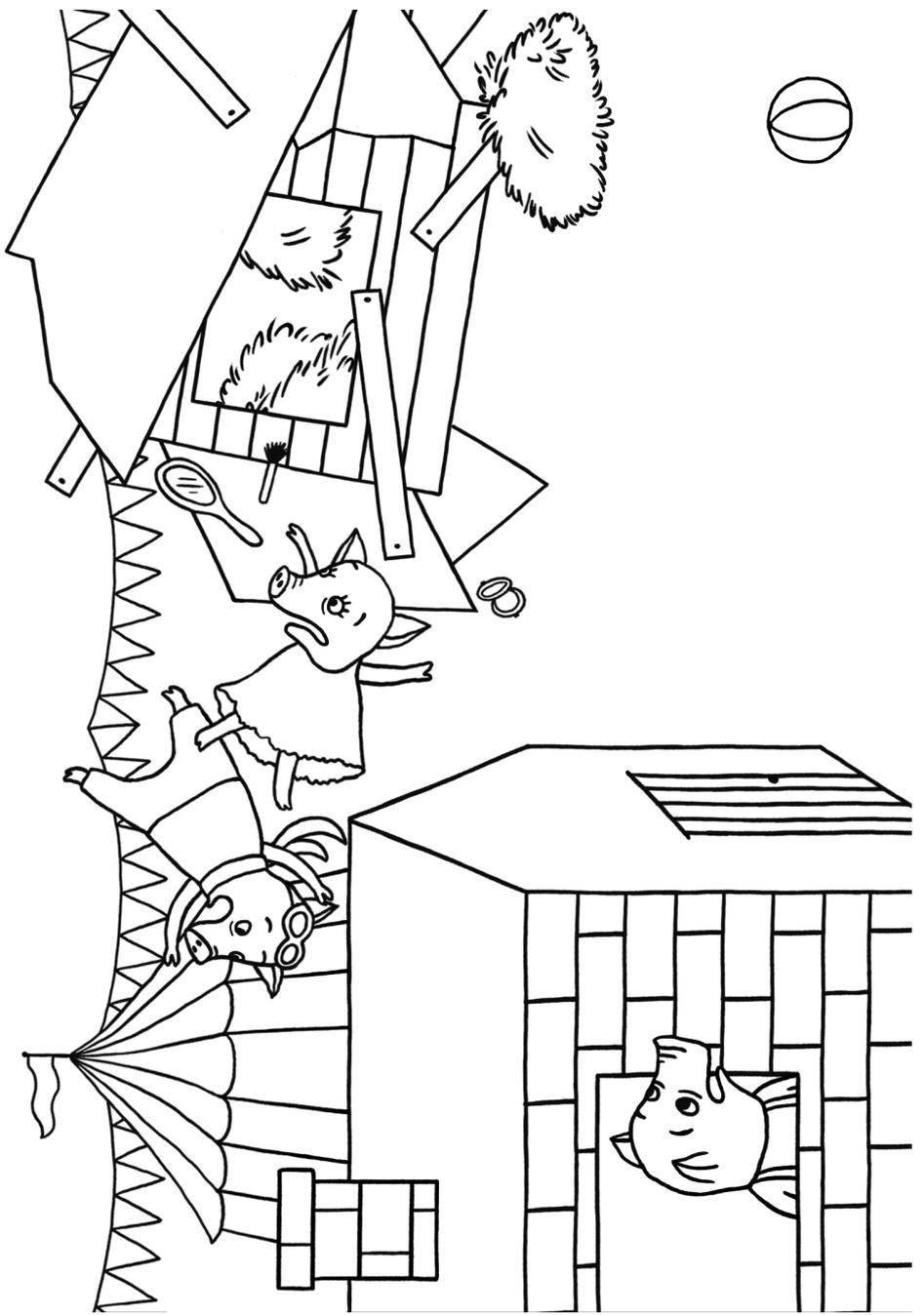


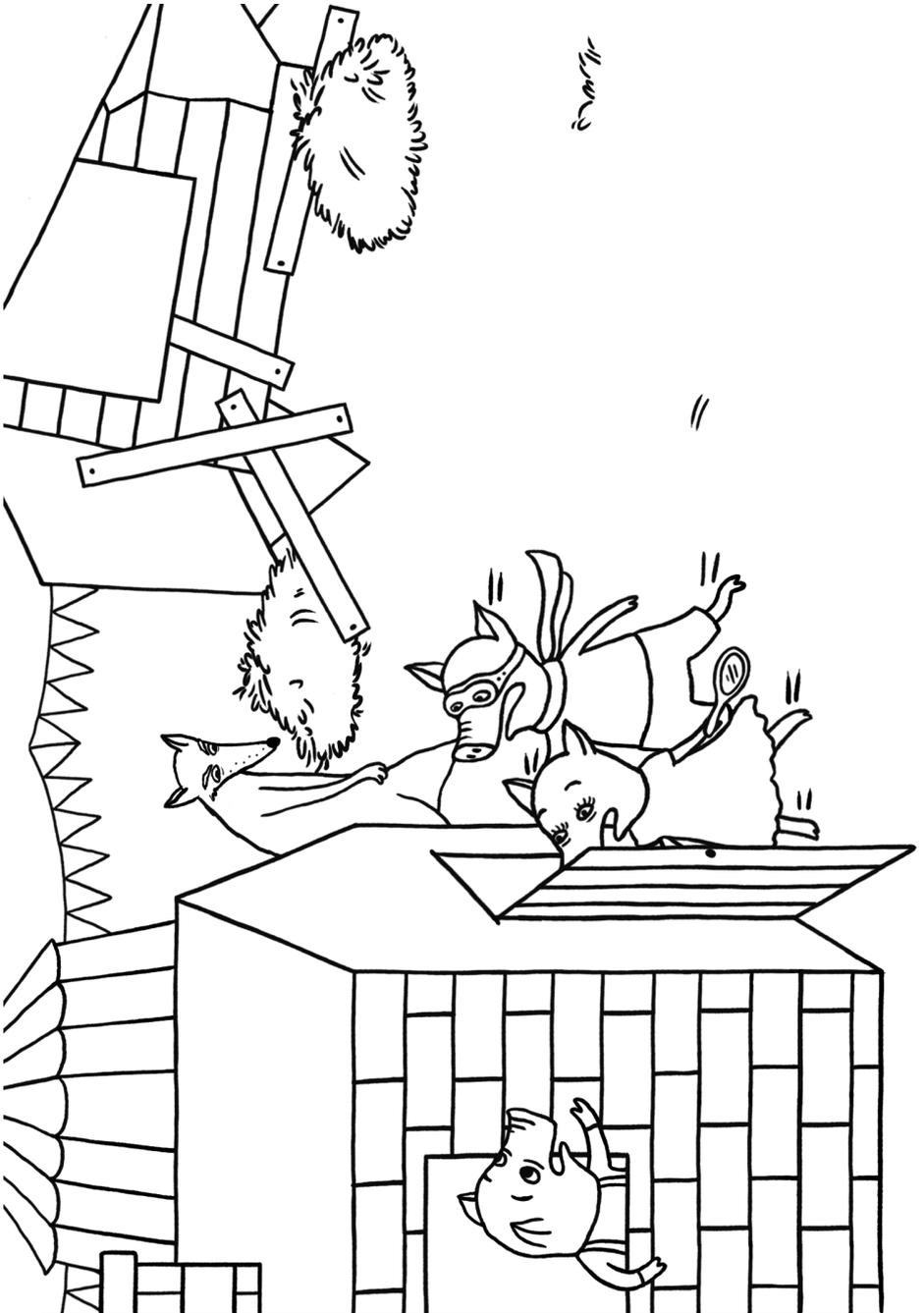
Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO



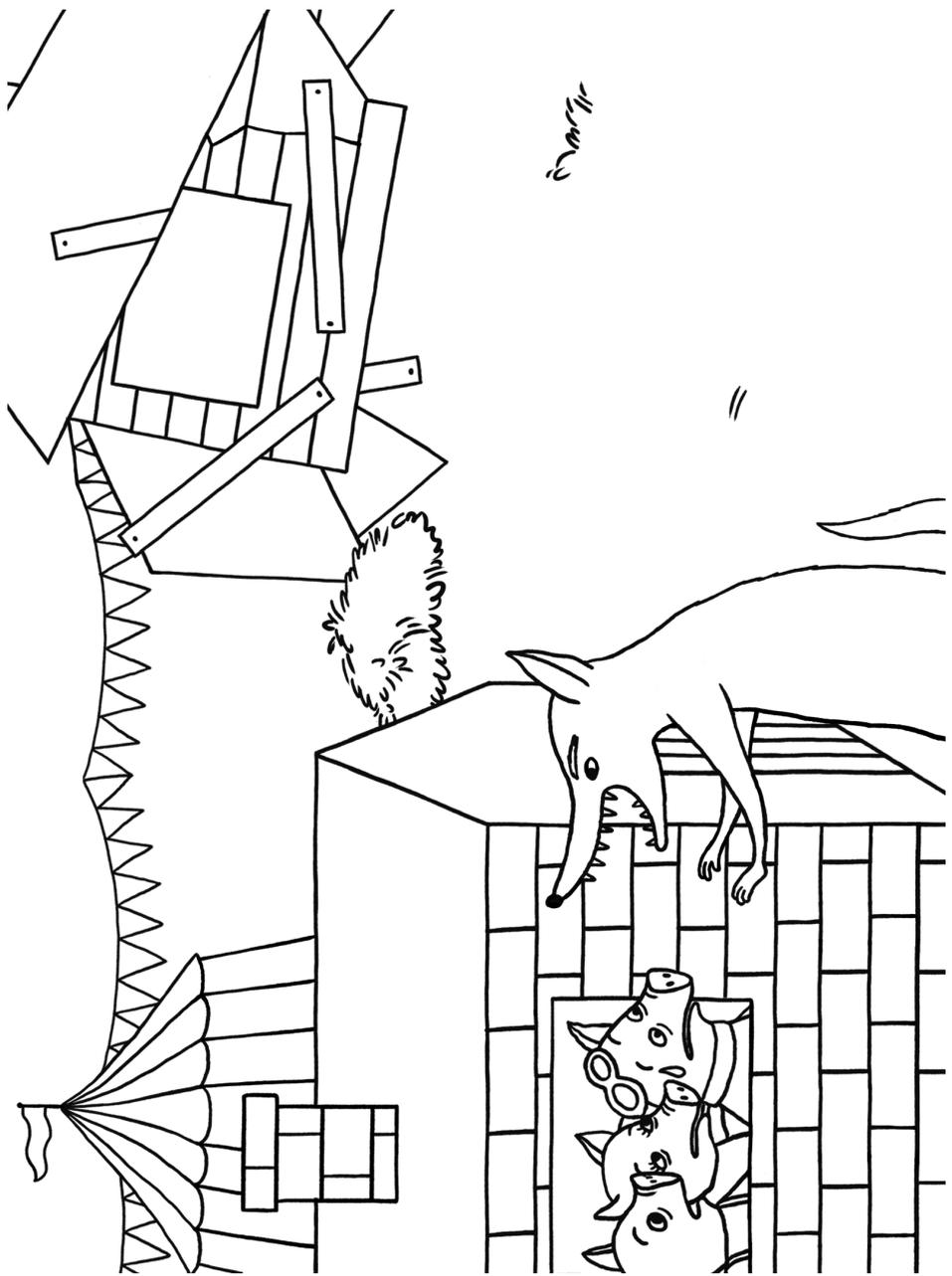


Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO

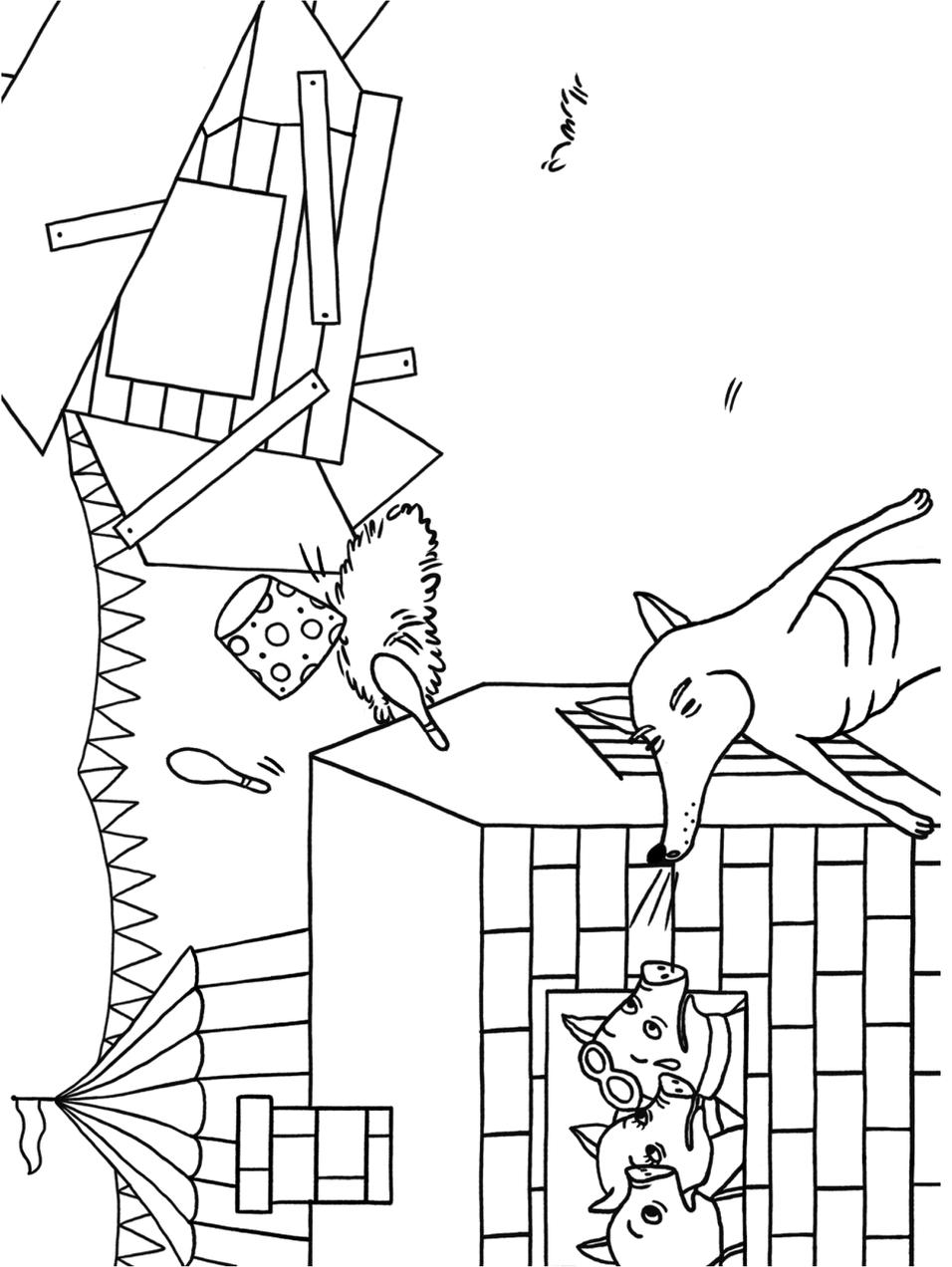




Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO

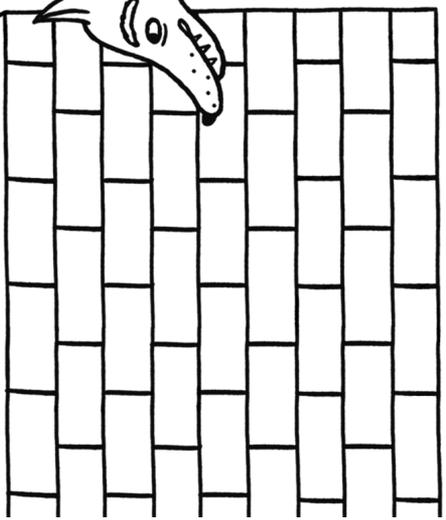
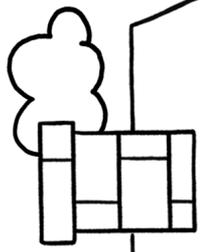
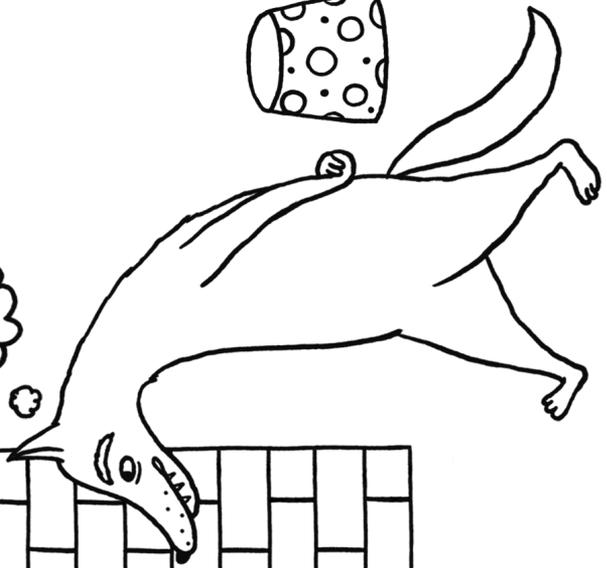


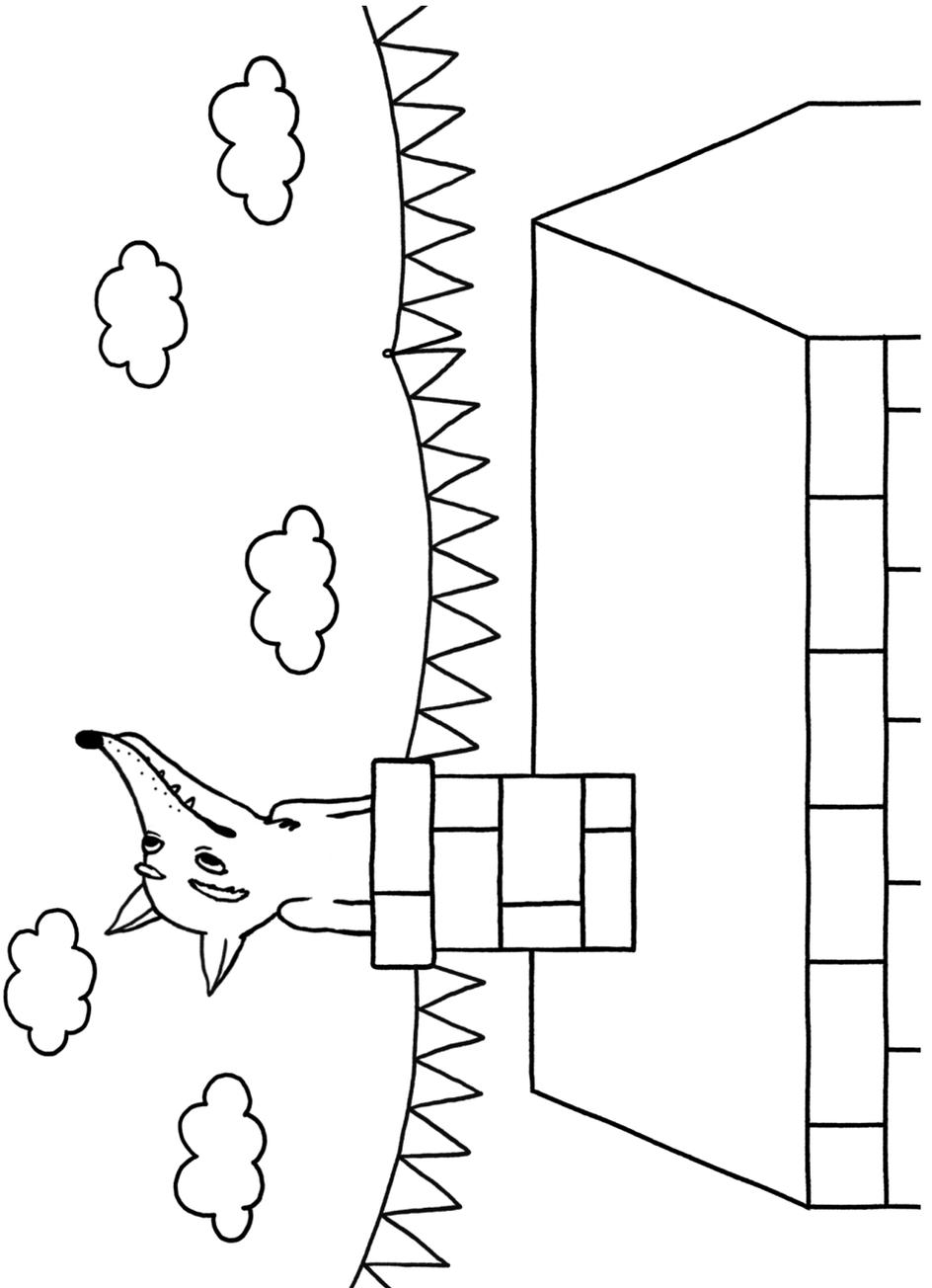
¡Miau!



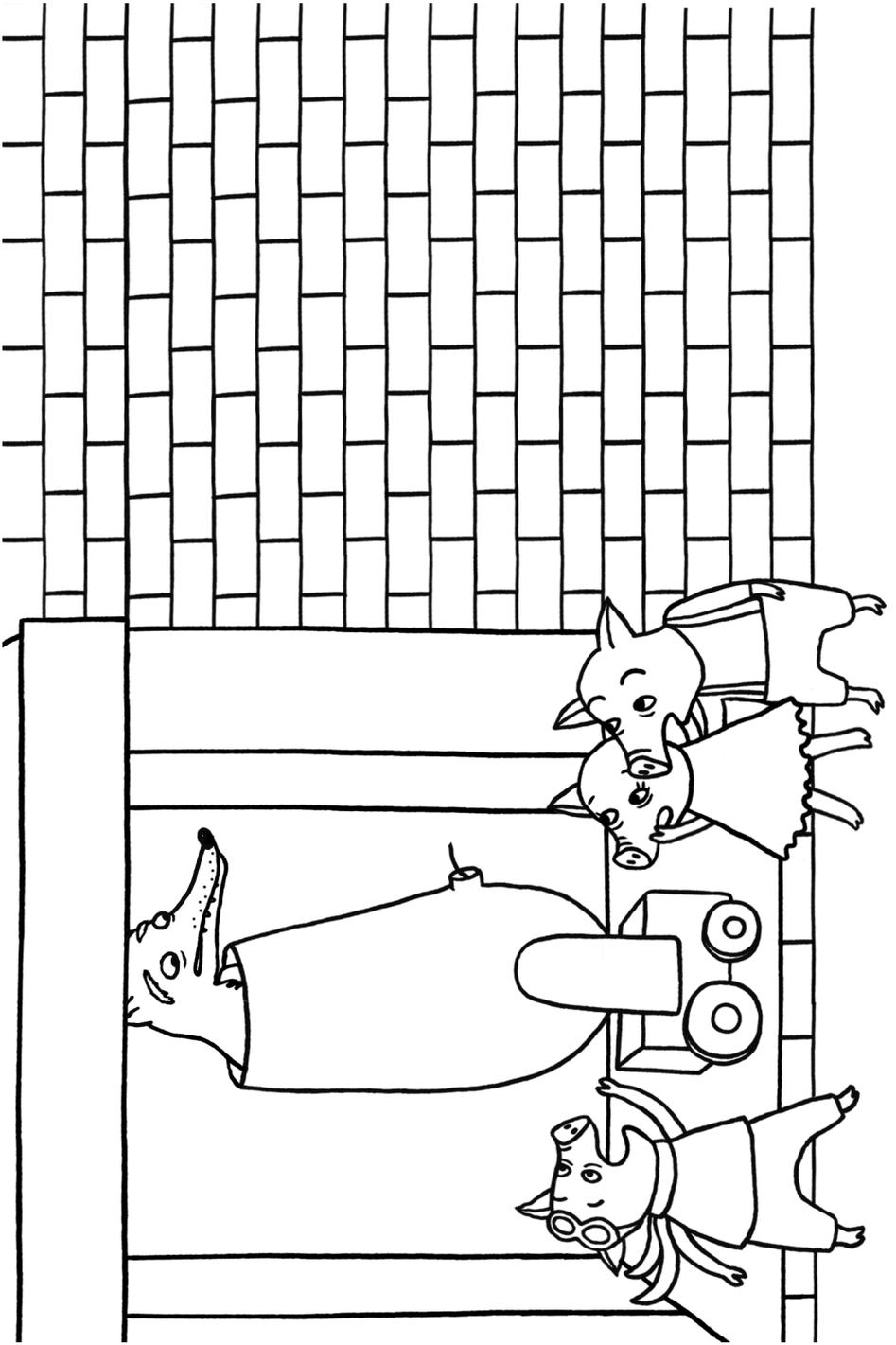
Émeric

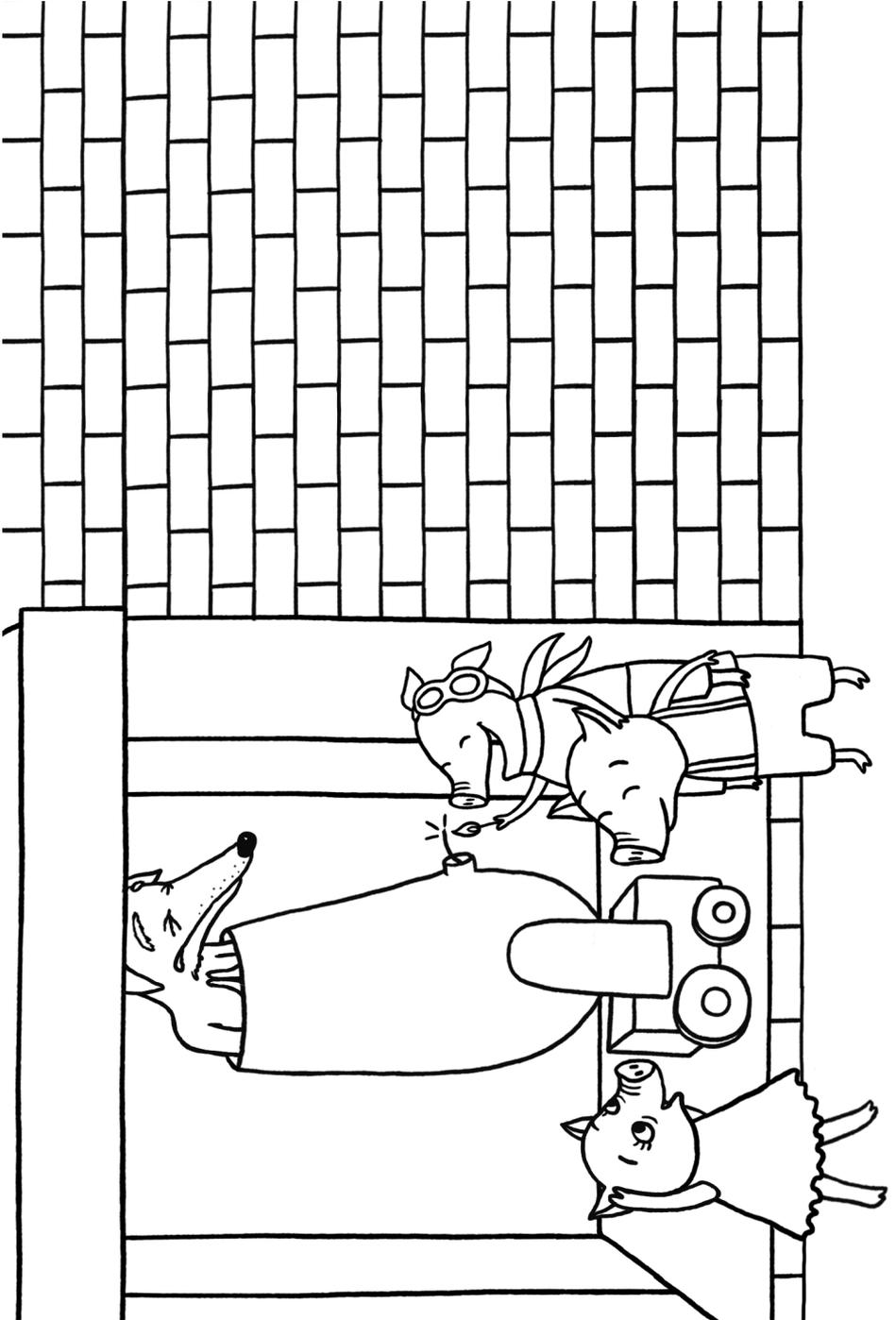
Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO



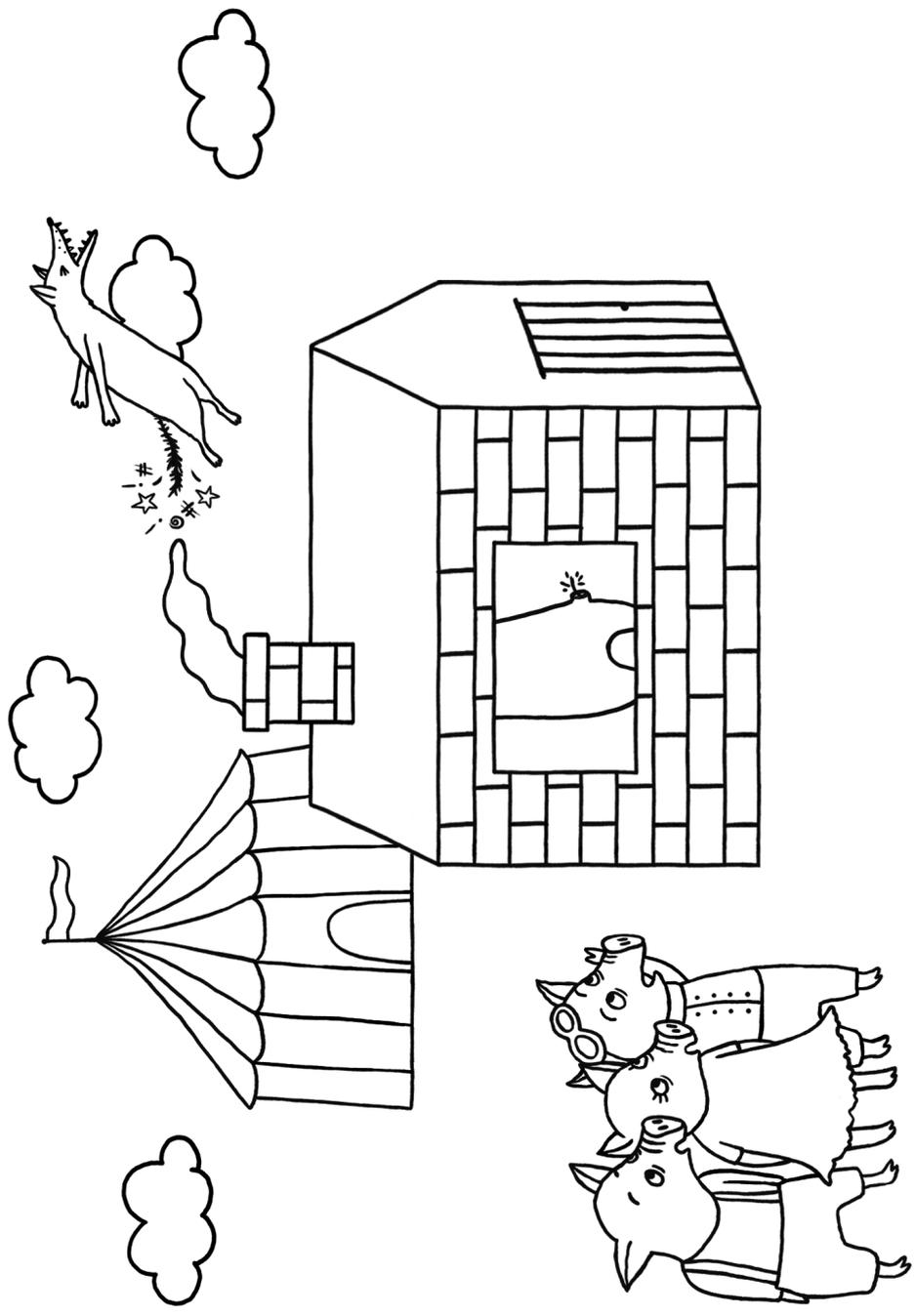


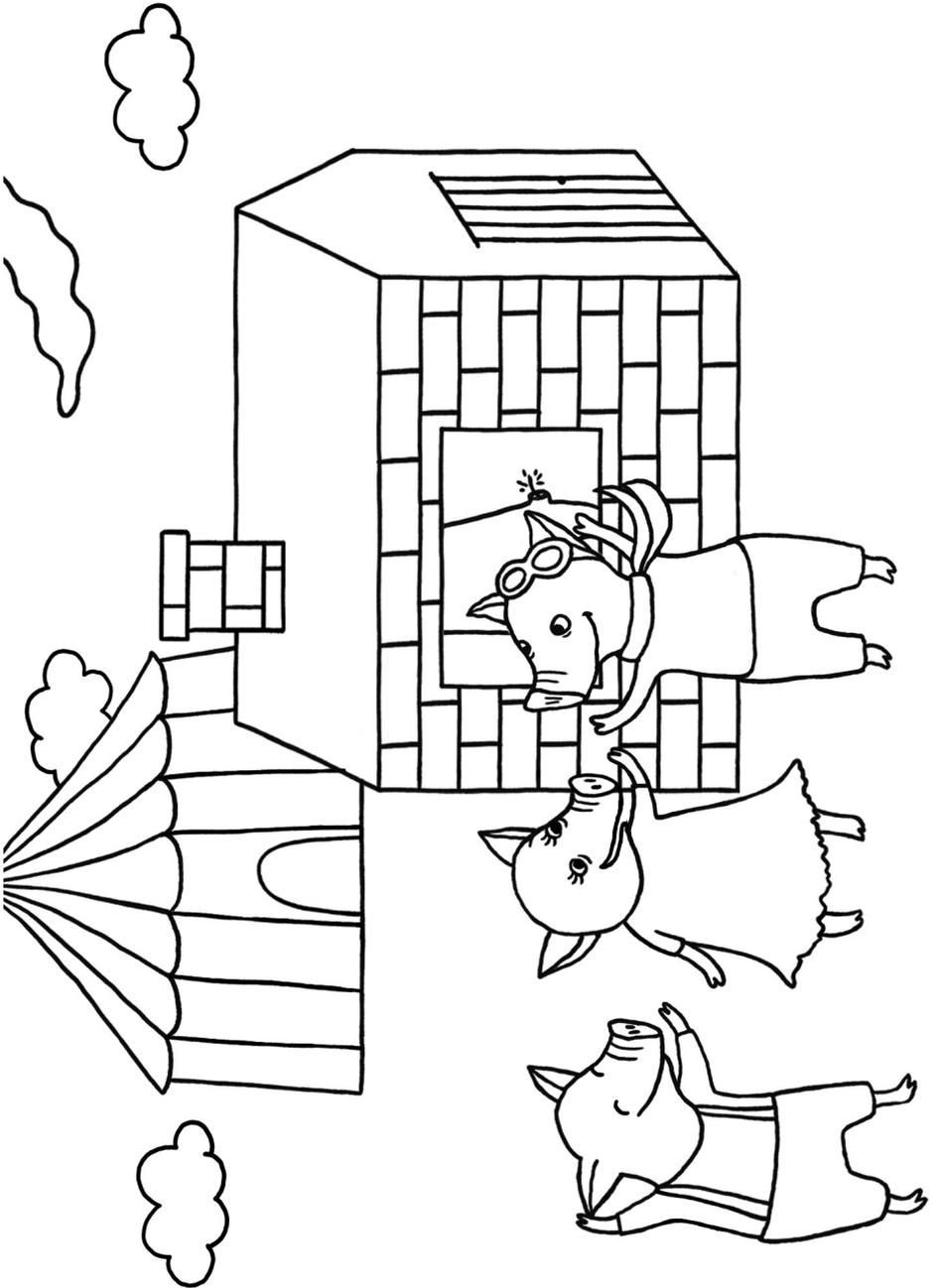
Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO



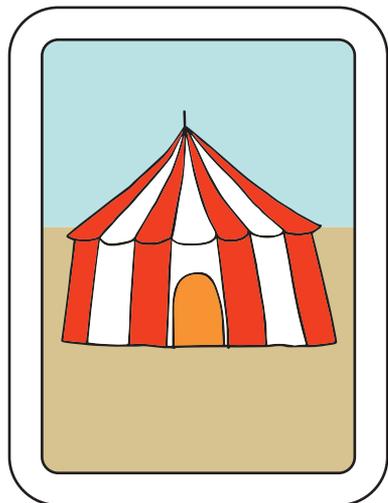
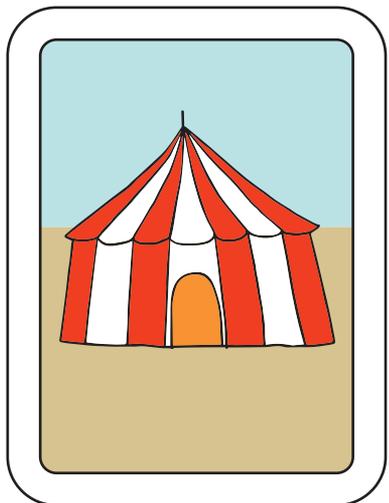
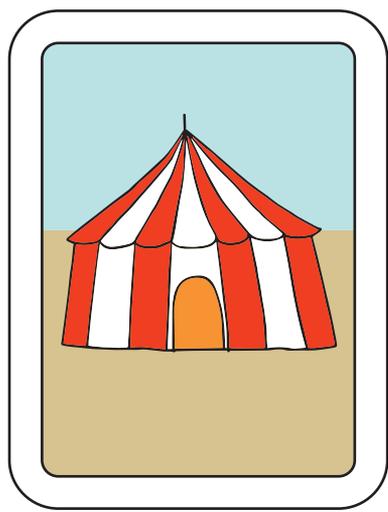
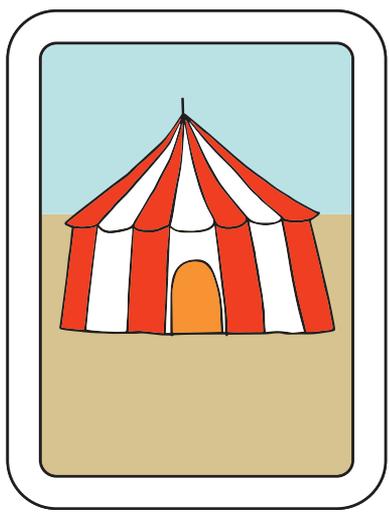


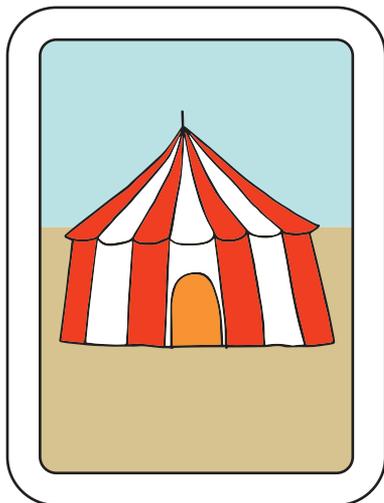
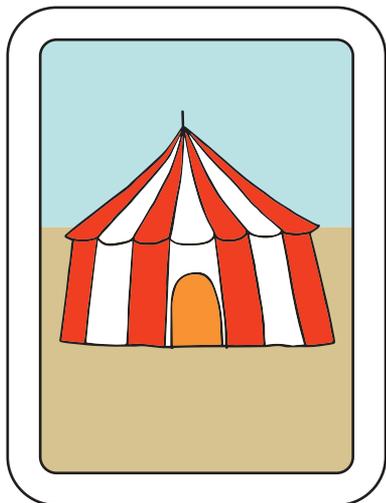
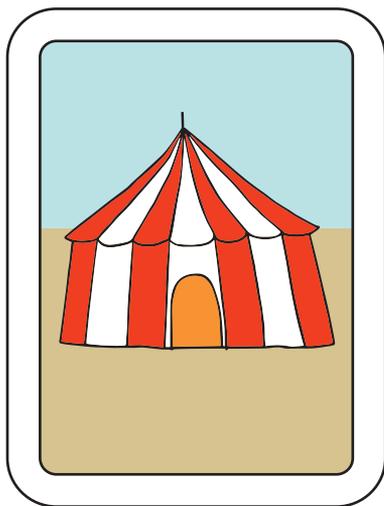
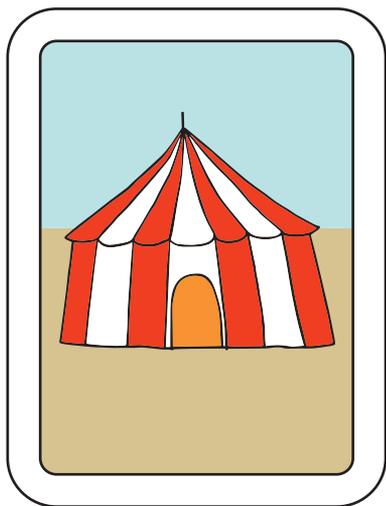
Los 3 CHANCHITOS
en el
CIRCO





2. Tarjetas...





3. Algunos verbos usados en el cuento...

Acercar

Comenzar

Cansar

Correr

Caer

Decir

Celebrar

Dar

Empezar

Ser

Encender

Esconder

Encontrar

Gritar

Entrar

Gustar

Hacer

Llamar

Ir

Llegar

Lanzar

Rugir

Limpiar

Sacar

Salir

Trabajar

Soplar

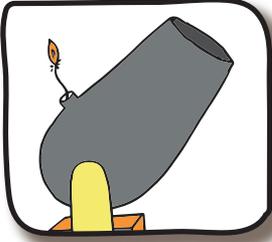
Ver

Subir

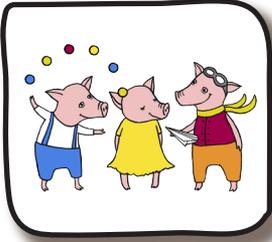
Volar

Tirar

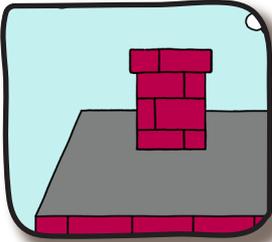
4. Glosario...



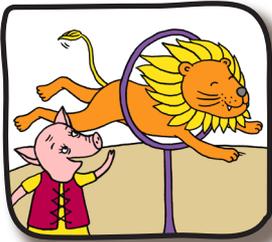
Cañón



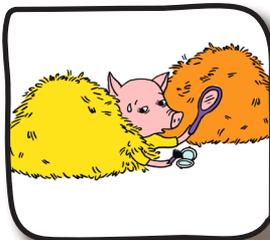
Chanchitos



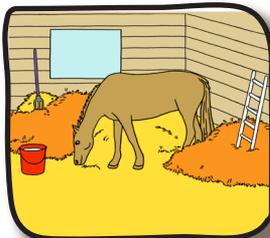
Chimenea



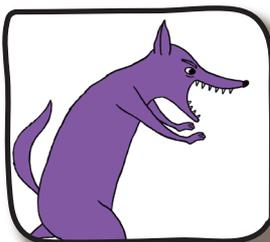
Domadora



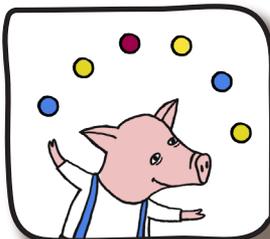
Escondite



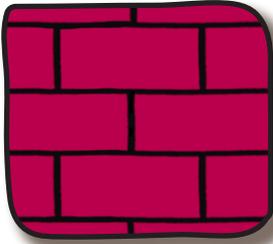
Establo



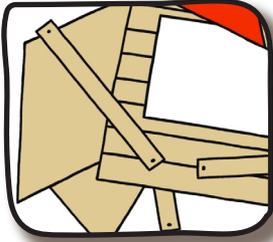
Feroz



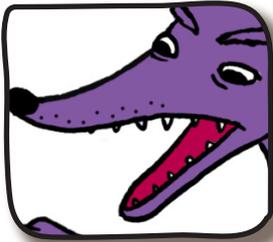
Juguetones



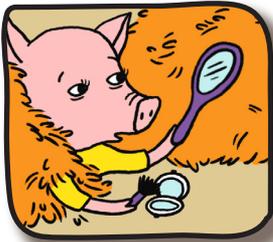
Ladrillos



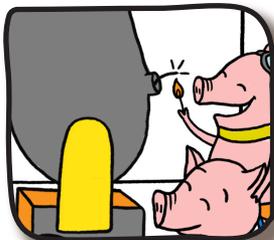
Madera



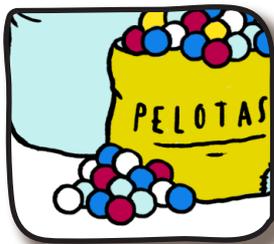
Mandíbula



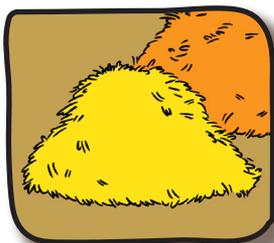
Maquillarse



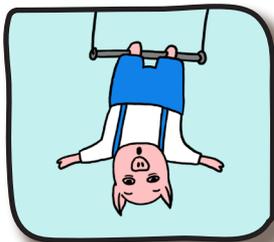
Mecha



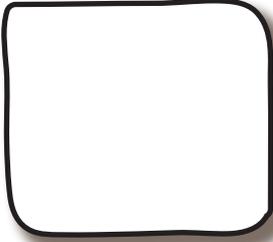
Montón



Paja



Piruetas



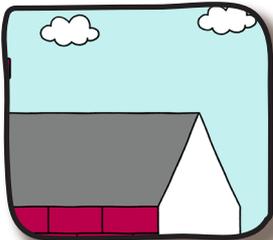
Pobre



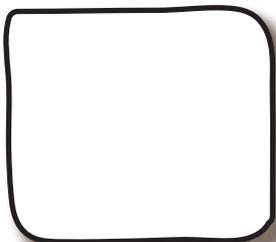
Rugir



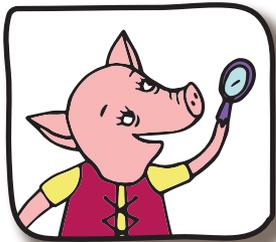
Salió disparado



Techo

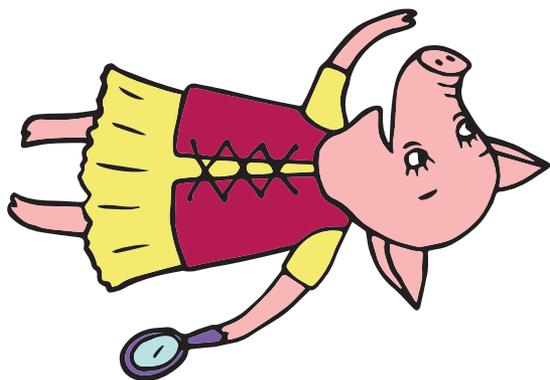


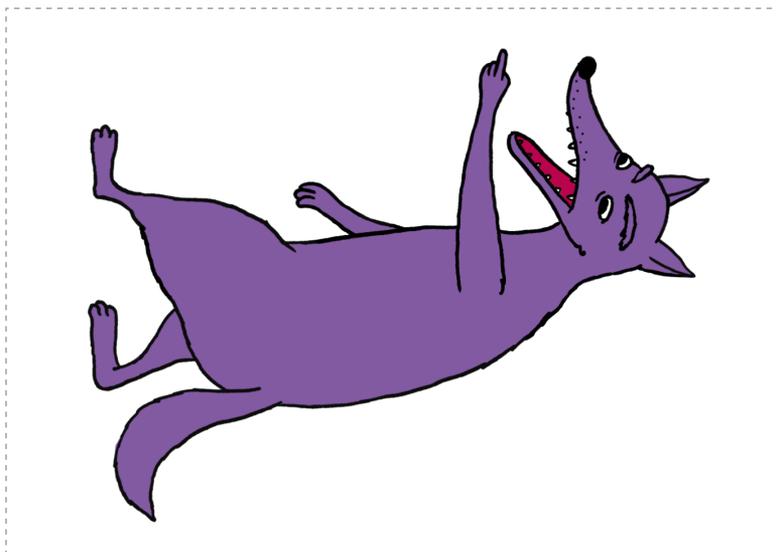
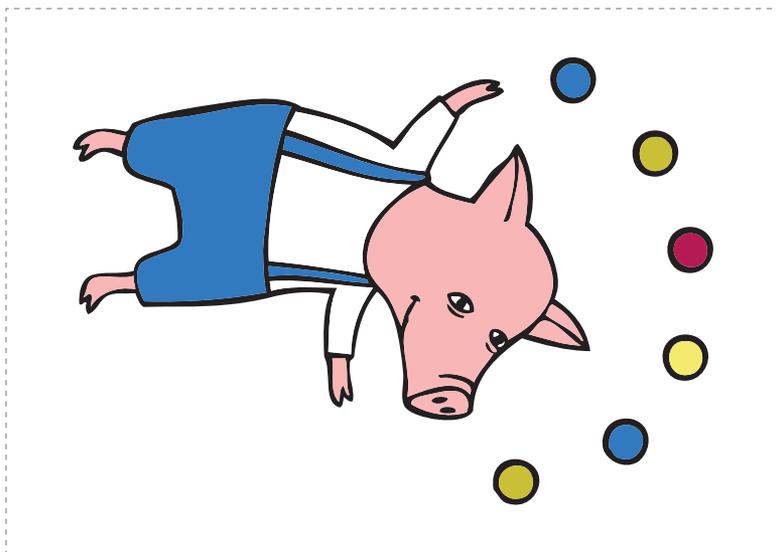
Terrible



Vanidosa

5. Personajes...





6. Personajes por partes...

