



Lunes de Lecturas interactivas
Primero y Segundo grado / Formación de palabras

Objetivo: Despertar el gusto de la lectura mediante el lenguaje escrito como medio de comunicación para aprender nuevos conceptos que desarrollen la comprensión lectora.

Material a utilizar: Anexo 1 y 2, computadora, impresora y 3 hojas blancas, otra opción son 3 hojas de una libreta, tijera e imágenes con palabras.

Actividades:

- 1.- Ver el video de la leyenda "La Calchona". La puedes encontrar siguiendo el link en la plataforma de YOU TUBE: <https://www.youtube.com/watch?v=yIHQMbT-g1c&t=388s>.
- 2.- Después de ver el video, el niño (a) explicará de que trató la leyenda "La Calchona".
- 3.- Imprimir las imágenes con las palabras.

Segunda opción: De no tener impresora, doble una hoja a la mitad y nuevamente vuélvalo a doblar a la mitad obteniendo 4 partes iguales, desdoble la hoja y recorte cada cuarto de hoja.

El niño(a) dibujará en cada $\frac{1}{4}$ de hoja la imagen con el nombre hasta tener todas las imágenes del anexo 2.

4.- Mostrarle al niño(a) uno por uno las imágenes para que forme el nombre con la ayuda de su alfabeto móvil, anexo 1 y jugar a formar los nombres varias veces.

5.- Lectura de palabras: viejita, fábrica, historia, puma, Kako, niña, mamá, abuelo y ovejas.

6.- Realizar el dictado de las palabras con la finalidad de que el niño(a) las forme con ayuda de su alfabeto móvil y después lo escriba en su libreta por sí solo.

Lunes de Lecturas interactivas
Tercero y Cuarto grado / Sopa de letras

Objetivo: Despertar el gusto de la lectura mediante el lenguaje escrito como medio de comunicación para aprender nuevos conceptos que desarrollen la comprensión lectora.

Material a utilizar: Anexo 3, impresora, una hoja blanca, lápiz o colores.

Segunda opción: Cuaderno o una hoja de cuadros, lápiz, colores, regla y borrador.

Actividades:

1.- Ver el video de la leyenda "La Calchona". La puedes encontrar siguiendo el link en la plataforma de YOU TUBE: <https://www.youtube.com/watch?v=yIHQMbT-g1c&t=388s>

2.- Después de ver el video, el niño (a) explicará de que trató la leyenda "La Calchona".

3.- Imprimir la hoja, de no tener impresora, un adulto o el niño (a) reproducirá la sopa de letras en un cuaderno en el orden que se muestra en el Anexo 3.

4.- Leer la sopa de letras, anexo 3 y resolverlo con lápiz o colores.

5.- Con las palabras que se muestran en la sopa de letras realiza 10 oraciones y encierra en cada oración el sustantivo.





Lunes de Lecturas interactivas

Quinto y Sexto grado / Secuencia de imágenes

Objetivo: Despertar el gusto de la lectura mediante el lenguaje escrito como medio de comunicación para aprender nuevos conceptos que desarrollen la comprensión lectora.

Material a utilizar: Anexo 4, Impresora y 2 hojas blancas, lápiz.

Segunda opción: Cuaderno u hoja blanca, lápiz o colores, regla y borrador.

Actividades:

- 1.- Ver el video de la leyenda "La Calchona".
- 2.- Después de ver el video, el niño (a) explicará de que trató la leyenda "La Calchona".
- 3.- Imprimir el *Anexo 4* y contestar con lápiz.

Segunda opción: En una hoja blanca o cuaderno, reproducir el cuadro con las imágenes con ayuda de un adulto y el niño (a) redactará brevemente lo que pasó en cada una de las imágenes que aparecen en el cuento.

Lunes de Lecturas interactivas

Primero a Sexto grado / Memorama

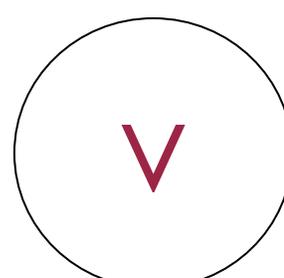
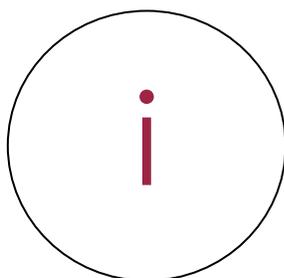
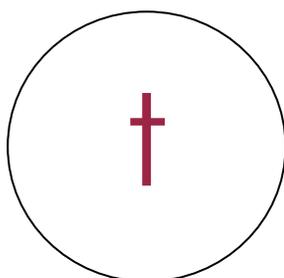
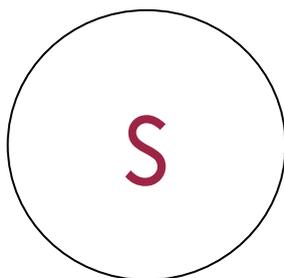
Objetivo: Despertar el gusto de la lectura mediante el lenguaje escrito como medio de comunicación para aprender nuevos conceptos que desarrollen la comprensión lectora.

Material a utilizar: Anexo 5, impresora, tijera, o imágenes dibujadas por el niño(a) que correspondan al Anexo 5.

Actividades:

- 1.- Imprimir las imágenes del Anexo 5. En caso de que no pueda imprimirlas, el niño(a) las puede dibujar en hoja blanca, en hoja de cuaderno o en cartulina.
- 2.- Para iniciar el juego, todos los pares de las tarjetas se revuelven y se colocan boca abajo sobre una mesa o tablero.
- 3.- Se puede jugar solo o entre varias personas.
- 4.- Cada jugador tiene su turno en el cual levantará dos tarjetas; si las dos tarjetas son iguales, se le queda y continuará levantando otras 2 cartas hasta que se equivoque y pierda su turno. Si las 2 cartas no son iguales, entonces deberá ponerlas exactamente en su lugar y continuará el siguiente jugador.
- 5.- El juego debe continuar hasta que se acaben todas las tarjetas que están boca abajo.
- 6.- Al final se cuentan todos los pares que cada uno tiene, aquel que tenga más pares es el ganador.

ANEXO 1 ALFABETO MÓVIL





i	a	a	f
a	b	c	u
e	á	k	h
i	j	K	l
m	n	ñ	o
p	m	r	a





ANEXO 2 TARJETAS



viejita



fábrica



historia



pumá



Kako



niña



mamá



abuelo



ovejas





ANEXO 3 SOPA DE LETRAS

LA CALCHONA

ENCUENTRA LAS PALABRAS ESCONDIDAS EN LA SOPA DE LETRAS



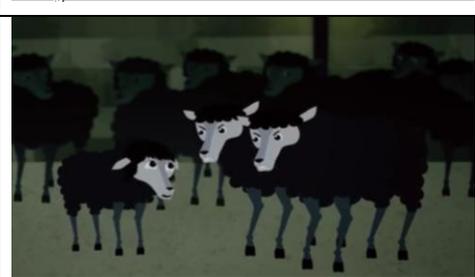
ABUELO
BOSQUE
CARAVANA
FOGATA
KAKO
NIÑA
PUMA
TRASQUILAR

ARTESANAL
CALDERO
CREMA
GATO
MAMÁ
OVEJAS
RESORTERA
VIEJITA





ANEXO 4 SECUENCIA DE LA LEYENDA

	Inicio:
	Desarrollo:
	Clímax:
	Desenlace:





ANEXO 5

MEMORAMA DEL CUENTO: "LA CALCHONA"



