



COMPLEJO EDUCACIONAL SAN ALFONSO
FUNDACIÓN QUITALMAHUE
Eyzaguirre 2879 Fono- 22-852 1092 Puente Alto
planificacionessanalfonso@gmail.com
www.colegiosanalfonso.cl



Guía N°3 Mayo – Sistema Mixto

Asignatura/Módulo	Expresión Literaria y Teatral con el Párvulos
Docente	Pamela González Newman
Nombre estudiante	
Curso	IV ° C
Fecha de entrega	31 de Mayo 2021

OA	<p>OA 1: Realizar y evaluar actividades educativas con párvulos de los distintos niveles, creando ambientes pedagógicos adecuados a sus necesidades y a su desarrollo cognitivo, emocional, social y psicomotor, de acuerdo a las Bases Curriculares de la Educación Parvularia y a las orientaciones e instrumentos recibidos de las educadoras</p> <p>AE: Ofrece instancias pedagógicas de carácter integral de fomento de la literatura con recursos pertinentes a niños y niñas menores de seis años, aplicando metodología acorde a las características de los párvulos, según criterios acordados con la educadora o el educador y principios pedagógicos.</p>
-----------	--

Instrucciones: Debes leer atentamente la guía, pegarla en el cuaderno del módulo y desarrollar el trabajo en tu cuaderno. Recuerda que la guía será revisada y explicada en clases donde en conjunto resolveremos las dudas. Se evaluará desarrollo de la actividad, lenguaje y ortografía, además de creatividad para desarrollar lo solicitado.

Aplicando lo Aprendido

El modo de contar las historias también cambia en función de la edad de los niños a las que van dirigidas. Si bien leerles desde muy pequeños ofrece varios beneficios para los niños, hasta alrededor de los dos años todavía no llegan a comprender el sentido de los cuentos, por lo cual lo importante es leerles para crear el hábito de la narración.

Según la estimación por edades de Elena Fortún, una autora clásica de la literatura infantil y juvenil española, para los niños de entre dos y cuatro años las historias más apropiadas son las que incluyen pocos personajes, con argumentos muy simples, a menudo con escenas que se repiten y frases con rima. También las onomatopeyas y otros sonidos sin

un sentido literal son atractivos para los niños, en un periodo durante el cual adquieren y se apropian del lenguaje.

A los cuatro o cinco años la imaginación es la que manda: los argumentos siguen siempre simples pero añaden una cierta complejidad, sobre todo a partir de hechos maravillosos, como transformaciones, exageraciones, animales u objetos personificados, etc. Los cuentos tradicionales -Cenicienta, Pulgarcito, Pinocho, Hansel y Gretel y muchos otros- se disfrutan más que nunca a estas edades.

En el periodo entre los cinco y siete años lo idóneo es introducir cuentos con alguna enseñanza o mensaje, aunque es mejor evitar las morales demasiado directas, que pueden hacer que el niño se sienta un poco engañado y que, en consecuencia, se aburra o se frustre. Así como a los niños pequeños les gusta la repetición, porque "les da seguridad", a los más grandes, a partir de los 7 años, les gustan las historias que narran aventuras o tratan temas que a ellos les preocupan, protagonizadas por niños o niñas con los que se identifiquen.

De cualquier manera, explica Cecilia Silva, "contar historias es una cuestión de escucha", es decir, de estar atentos a los intereses de los niños. "Una misma historia -añade la cuentacuentos- puede ser apropiada para edades diferentes de acuerdo a cómo se narre". Por ello, lo fundamental es acompañar a los pequeños en sus gustos y tratar siempre de adecuar los relatos a sus expectativas.

¿A qué llamamos juego socio dramático?

En muchas ocasiones se llama juego sociodramático a la iniciación al lenguaje teatral, al aprendizaje de las técnicas instrumentales básicas de una forma de representación, la representación dramática.

Si partimos de esa idea, el juego " socio dramático dentro del aula viene a ser una actividad más o menos dirigida o improvisada que se ensaya y se repite hasta que todos los niños y niñas de la clase se saben su papel y el momento en el que les toca entrar en acción y abandonar el escenario y que, posteriormente, se representa ante otros nos de otras clases o ante los familiares.

En cambio, cuando el juego socio dramático se utiliza como unidad de programación interactiva y globalizada, se asienta sobre juegos simbólicos colectivos, o sobre personajes por todos conocidos, ya que forman parte de las películas que mas asiduamente ven en la televisión, o son personajes de importancia mitológica en la región en la que viven los niños y las niñas, o forman parte del folclore popular infantil.

Se trata de una programación interactiva, ya eme el profesor/a observa y elige aquellos juegos que ya están siendo jugados por los niños y las niñas, analiza las situaciones claves que no son capaces de solucionar con éxito, los conflictos más comunes que surgen en el juego espontáneo, y recoge información para convertir a aquellos protagonistas en unos modelos que permitan una identificación constructiva.

Elementos que convierten a juego socio-dramático en un verdadero juego

- ✓ El clímax
- ✓ La espontaneidad
- ✓ La gratuidad
- ✓ La complicidad
- ✓ La analogía entre lo representado y el mundo exterior
- ✓ El valor terapéutico
- ✓ El mundo de dentro, el mundo de fuera... y en medio yo
- ✓ El juego como medio de aprender a ser ellos mismos
- ✓ Las dificultades para aceptar un papel y persistir en él

Actividad Guía N° 3

Debes crear un cuento infantil de las emociones, apoyándote en el Cuento Infantil El Monstruo de los Sueños.

Se debe escribir la historia y narrarla en clases online o mediante un video, el cuento debe ser narrado y apoyado con algún recurso que puede ser dibujo, peluches, juguetes, etc. Con lo que tengan en sus casas.

Se evaluará creatividad y el cambio de voz al narrar el cuento infantil.