

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

PROYECTO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNOLÓGO EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

TEMA:

**LIBROS DE TRABAJO COMO HERRAMIENTA INTEGRAL EN
LA ENSEÑANZA A NIÑOS CON DIFICULTADES DE LECTO-
ESCRITURA**

MANUAL DE DISEÑO

AUTORES:

**JÉSSICA CASTRO
ANITA FREILE
DOLORES LUDEÑA
ANDREA MONCAYO**

DIRECTORA:

ARQ. VIERA ELISTRATOVA

**AÑO
2005**

AGRADECIMIENTO

Agradecemos ante todo a Dios por llenarnos de paciencia para seguir con responsabilidad nuestro proyecto.

A nuestros padres y amigos, por el apoyo incondicional que durante toda nuestra carrera nos han brindando.

A los profesores y directores de tesis por su trabajo diario y por compartir sus conocimientos, que nos servirán para nuestro futuro.

DEDICATORIA

Nuestro proyecto está dedicado a todos aquellos niños con problemas de aprendizaje y de lectura, que se divertirán realizando los ejercicios de los libros, con esto nuestro esfuerzo será recompensado.

También a todas las personas que nos apoyaron durante todo este proceso para alcanzar nuestro objetivo.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto nos corresponden exclusivamente, y el patrimonio intelectual del mismo, como tutor al PROTCOM, ***Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico Publicitario***, de la “Escuela Superior Politécnica del Litoral”

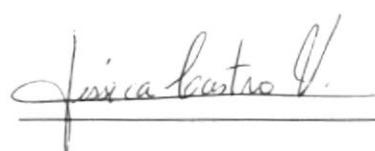
Reglamentos de Exámenes y títulos Profesionales de la ESPOL.

DIRECTORA DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

Wap -

Arq. Viera Elistratova de Barriga

FIRMA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN



JESSICA PAOLA CASTRO VIVAR



ANA MARÍA FREILE GUERRERO



DOLORES LUDEÑA MACIAS



ANDREA ELISA MONCAYO OÑATE

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES.....	1
1.1.- ACERCA DE ESTE MANUAL	1
1.2.- A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	1
2. INTRODUCCIÓN	1
2.1.- ANTECEDENTES	1
2.2.- BENEFICIOS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO	1
3. RECURSOS USADOS.....	3
3.1.- REQUERIMIENTOS DE HARDWARE	3
3.2.- REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	4
4. PRE - PRODUCCIÓN.....	5
4.1.- DEFINICIÓN DE DISLEXIA	5
4.1.1.- PAUTA DE OBSERVACIÓN DE UN DISLÉXICO.....	5
4.2.- ESPECIFICACIONES DE LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	8
4.3.- INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN DE EJERCICIOS	8
4.4.- ORIGINALIDAD Y CREACIÓN DE PERSONAJES	9
4.4.1.- PERSONAJES PRINCIPALES.....	10
4.4.2.- PERSONAJES SECUNDARIOS.....	11
4.4.3 PERSONAJES ADICIONALES	12
4.5.- CREACIÓN DE AMBIENTES	13
DORMITORIO/ DÍA.....	14
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	15
EJERCICIO 1.....	16
EJERCICIO 2.....	17
EJERCICIO 3.....	18
EJERCICIO 4.....	19
EJERCICIO 5.....	20
AMBIENTE BAÑO	21
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	22
EJERCICIO 1.....	23
EJERCICIO 2.....	24
EJERCICIO 3.....	25
EJERCICIO 4.....	26
EJERCICIO 5.....	27
EJERCICIO 6.....	28
AMBIENTE COMEDOR.....	29
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	30
EJERCICIO 1.....	31
EJERCICIO 2.....	32
EJERCICIO 3.....	33
EJERCICIO 4.....	34
EJERCICIO 5.....	35
AMBIENTE CAMINO ESCUELA	36
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	37
EJERCICIO 1.....	38

EJERCICIO 2.....	39
EJERCICIO 3.....	40
EJERCICIO 4.....	41
EJERCICIO 5.....	42
ESCUELA.....	43
PAGINAS EDUCATIVAS.....	44
EJERCICIO 1.....	44
EJERCICIO 2.....	46
EJERCICIO 3.....	47
EJERCICO 4.....	48
EJERCICIO 5.....	49
AMBIENTE CANCHA	50
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	51
EJERCICIO 1.....	52
EJERCICIO 2.....	53
EJERCICIO 3.....	54
EJERCICIO 4.....	55
AMBIENTE COMEDOR/ ESCUELA	56
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	57
EJERCICIO 1.....	58
EJERCICIO 2.....	59
EJERCICIO 3.....	60
EJERCICIO 4.....	61
EJERCICIO 5.....	62
EJERCICIO 7.....	63
EJERCICIO 8.....	64
AMBIENTE REGRESO A CASA	65
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	66
EJERCICIO 1.....	67
EJERCICIO 2.....	68
EJERCICIO 3.....	69
EJERCICIO 4.....	70
EJERCICIO 5.....	71
AMBIENTE SALA.....	72
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	73
EJERCICIO 1.....	74
EJERCICIO 2.....	75
EJERCICIO 3.....	76
EJERCICIO 4.....	77
EJERCICIO 5.....	78
AMBIENTE DORMITORIO / NOCHE.....	79
PÁGINAS EDUCATIVAS.....	80
EJERCICIO 1.....	81
EJERCICIO 2.....	82
EJERCICIO 3.....	83
EJERCICIO 4.....	84
EJERCICIO 5.....	85
EJERCICIO 6.....	86
5.- DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO	87

5.1.- LOGO O TEMA DEL LIBRO	87
5.1.1. CROMATIZACIÓN GRÁFICA DEL LOGO	88
5.1.2. INTERPRETACIÓN GRÁFICA DEL LOGO	89
5.2.- ELABORACIÓN DE LAS PÁGINAS	91
5.2.1.- PORTADAS	91
5.2.2.- BORDES DE AMBIENTES O CAPÍTULOS	92
6. FASES DE LA PRODUCCIÓN	93
6.1.- DETALLES DE LA ELABORACIÓN DEL LIBRO	93
6.2.- CROMÁTICA DE LOS PERSONAJES	96
6.2.1.- PERSONAJES PRINCIPALES	97
6.2.2.- PERSONAJES SECUNDARIOS	107
6.2.3.- PERSONAJES ADICIONALES	117
7. ANEXO	

C A PÍ T U L O 1





1. GENERALIDADES

1.1.- ACERCA DE ESTE MANUAL

En cada capítulo de este Manual de Diseño se describirá y presentará detalladamente los requerimientos aplicados para el desarrollo del libro “Mi Día” en lo referente a su estructura, diagramación y elementos empleados en el mismo.

El procedimiento para la elaboración de los libros de trabajo han sido realizado mediante los resultados de investigaciones y estudios obtenidos. En base a lo mencionado se procedió a la etapa gráfica del material, para lograr el mejor desempeño e interés hacia el aprendizaje en el niño, además conocer la funcionalidad de la misma, incluso saber con detalles el significado de cada componente gráfico usado en los ambientes escogidos.

Como herramienta de diseño se utilizó los programas que citamos a continuación:

Adobe Photoshop CS.- Para retoque y procesamiento de las imágenes.

Adobe Illustrator CS.- Para ilustración de las imágenes.

Microsoft Word XP

1.2.- A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

- Este Manual de Diseño esta destinado para todos los interesados en conocer los proyectos que realiza la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) y el desarrollo académico que se viene dando dentro de la institución.
- Esta dirigido a los Diseñadores que deseen conocer sobre este proyecto, ya que contiene información relevante de los recursos utilizados para su elaboración.
- A maestros de primaria, párvulos y todos aquellos profesionales que estén dentro de la cadena de educación, están invitados a conocer el contenido de este Libro a través de este manual de diseño.
- Y, a aquellos padres que deseen guiar a sus hijos a realizar los diferentes ejercicios que encontramos dentro del libro.

C A PÍ T U L O 2



2. INTRODUCCIÓN

2.1.- ANTECEDENTES

Como estudiantes nos hemos involucrado en la investigación de casos de jóvenes y niños con trastornos de aprendizaje, es decir aquellos que no consiguen realizar lo que realmente se espera de ellos después de conocer sus aptitudes, habilidades e intereses y predisposiciones biológico-constitucionales.

Uno de estos trastornos es la dislexia, que da lugar a la aparición de dificultades importantes de la lectura.

Cada vez aumenta el número de investigadores que sostienen que los niños disléxicos presentan un retraso de maduración y un desarrollo anormalmente lento de las funciones neuropsicológicas esenciales para la lectura. La mayor parte coincide en que el problema no reside en la dificultad de reconocer o discriminar, sino en la incapacidad para interpretar los símbolos.

Hay buenas razones para pensar que los niños disléxicos hoy en día tienen mayores probabilidades de superar la enfermedad. Esperamos que este libro sea de gran ayuda para superar el problema de dislexia ya que se ha tratado de hacerlo lo más práctico, brindando al niño una serie de ejercicios que colaboren con su desarrollo.

2.2.- BENEFICIOS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO

Nuestro objetivo principal es contribuir con el desarrollo y la evolución de nuevos programas educativos para niños con problemas de dislexia, ofreciendo una herramienta de apoyo importante al CD-Interactivo “*Mi Día*”, realizado para mejorar e innovar la enseñanza pedagógica de nuestros centros educativos.

Además, incentivar la participación y el apoyo de los padres, para que conjuntamente con los educadores colaboren con el desarrollo en el aprendizaje de sus hijos.

En este libro se pretende esencialmente ofrecer a maestros, padres, terapeutas y demás educadores de niños disléxicos un amplio panorama del estado actual de las investigaciones sobre el tema, poniendo énfasis en las aplicaciones prácticas para la educación de niños disléxicos; se trata con métodos de aprendizaje sensorimotor, psicomotriz, visual y multisensorial, los cuales han sido definidos con ejercicios ilustrativos.

C A PÍ T U L O 3



3. RECURSOS USADOS

3.1.- REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Como requerimientos básicos de hardware se han utilizados los siguientes equipos detallados a continuación:

3 COMPUTADORES PERSONALES

- Procesador Pentium IV de 1.50 Mhz
- Memoria RAM: 248 Mb
- Disco Duro: 30 Gb
- Tarjeta de video: 32 Mb
- Monitor: AOC
- Mouse
- Teclado
- CD-RWrite
- Parlantes / Audífonos
- Micrófonos



1 LAPTOP TOSHIBA

- Procesador Celeron de 1.50 Mhz
- Memoria RAM: 512 Mb
- Disco Duro: 30Gb
- Tarjeta de video: 32 Mb
- Pantalla 15”
- CD-Rwrite
- DVD-ROM
- Mouse

C A PÍ TUL O 4



3.2.- REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para un efectivo funcionamiento al diseñar y elaborar este Libro se requiere un conjunto de productos que se complementan y darán facilidad al usuario.

Los mismos que se detallaran a continuación:

Sistemas Operativos: Windows XP Professional

Software de edición de imágenes: Adobe Photoshop CS

Software de ilustración: Adobe Illustrator CS

Software de levantamiento de texto: Microsoft Word

4. PRE - PRODUCCIÓN

4.1.- DEFINICION DE DISLEXIA

Se comprende bajo el término de dislexia específica, o dislexia de evolución, a un conjunto de síntomas reveladores de una disfunción parietal o parietal occipital generalmente hereditaria, o a veces adquirida, que afecta al aprendizaje de la lectura en un continuo que va de leve a severo. La dislexia se acompaña con suma frecuencia de trastorno en el aprendizaje de la escritura, ortografía, gramática y composición. En una mayor proporción, la dislexia específica afecta a los varones.

El término de dislexia es aplicable a una situación en la cual el niño es incapaz de leer con la misma facilidad con que leen sus iguales, a pesar de poseer una inteligencia normal, salud y órganos sensoriales intactos, libertad emocional, motivación e incentivos normales, e instrucción adecuada.

Para diferenciar cualitativamente la dislexia específica de las demás causas de dificultades lectoras, es conveniente remitirse a las siguientes premisas:

- La dificultad para leer persiste hasta la edad adulta
- Los errores de la lectura y escritura son de naturaleza peculiar y específica
- Existe una incidencia familiar de tipo hereditario del síndrome
- La dificultad se asocia, también, a la interpretación de otros símbolos.

4.1.1.- PAUTA DE OBSERVACIÓN DE UN DISLÉXICO

La siguiente pauta de características que enunciamos a continuación puede servir para detectar a un deficiente lector por dislexia específica:

a) HISTORIA PERSONAL

La Historia de un disléxico puede revelar uno o más de los siguientes antecedentes:

1. Existencia de un familiar cercano que presente o haya presentado un problema de lenguaje o de dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura.
2. Dificultades del parto: anoxia, hipermadurez, prematuridad de tiempo y/o peso
3. Enfermedad infectocontagiosa que haya producido en el sujeto un periodo febril con vómitos, convulsiones y/o pérdida de conocimiento.
4. Retraso en la adquisición de lenguaje y/o perturbaciones en la articulación.
5. Retraso en la locomoción.
6. Problemas de dominancia lateral.

Los antecedentes enunciados rara vez se presenta en su totalidad en la historia del disléxico, pero basta la presencia de uno o mas para sospechar una posible disfunción neurológica.

b) LECTURA Y ESCRITURA

Lo que más caracteriza al disléxico, su síntoma mas notorio, es la acumulación y persistencia de sus errores al leer y escribir. El análisis cualitativo de la lectura oral de un disléxico revelara alguna o varias de las dificultades siguientes:

1. Confusión de letras, silabas o palabras con diferencias sutiles de grafía: a-o; c-ch; c-o; e-c; f-t; h-n; i-j; l-ll; m-n; n-ñ; v-u; v-y, etc.
2. Confusión de letras, silabas o palabras con grafía similar pero con distinta orientación en el espacio: b-d; b-p; b-q; d-b; d-p; d-q; n-u; w-m; a-e.
3. Confusión de letras que poseen un punto de articulación común y cuyos sonidos son acústicamente próximos: d-t; ch-ll; g-j; m-b-p; v-f.
4. Inversiones parciales o totales de silabas: la-al; le-el; las-sal; los-sol; loma-malo, etc.
5. Sustituciones o invenciones de palabras por otras de estructura mas o menos similar, pero con diferente significado: araucano-iracundo.
6. Contaminaciones de sonidos.
7. Adiciones u omisiones de sonidos, silabas o palabras: famoso por fama; casa por casaca.
8. Repeticiones de silabas, palabras o frases.
9. Salto de reglones, retrocesos y pérdida de la linea a leer.
10. Excesivas fijaciones del ojo en la linea.
11. Silabificación defectuosa: reconoce letras aisladamente, pero sin poder organizar la palabra como un todo, o bien lee la palabra silaba a silaba, o bien lee el texto palabra a palabra.
12. Problemas de comprensión
13. Lectura y escritura en espejo en casos excepcionales.
14. Illegibilidad.

En general, las dificultades del disléxico en el reconocimiento de las palabras le obligan a realizar una lectura hiperanalítica y descifratoria. Como su esfuerzo lo dedica a la tarea de descifrar el material, disminuyen, significativamente, la velocidad y comprensión necesarias para la lectura normal.

Comúnmente, los disléxicos de mas de doce años de edad, no revelan los signos descritos por examen de su lectura oral, pero es fácil detectarlos en su lectura silenciosa: al leer, realizan una lectura subvocal, o sea, susurran o mueven los labios, ya que se ven obligados a pronunciar las palabras para poder comprenderlas. Debido a que al leer en silencio aplican la misma técnica que en la lectura oral, la velocidad resulta excesivamente lenta.

c) OTRAS PERTURBACIONES DEL APRENDIZAJE

Las características descritas en la lectura de los disléxicos rara vez se presentan aisladamente. A menudo se acompañan de otras perturbaciones que alteran el aprendizaje. Las más comunes son:

Alteraciones en la memoria: Algunos disléxicos tienen dificultad para el recuerdo inmediato. A otros les cuesta bastante recordar sucesos pasados. Algunos no pueden recordar palabras o sonidos que escuchan. Otros presentan dificultades para memorizar visualmente los objetos, palabras o letras.

Alteraciones en la memoria de series y secuencias: Frecuentemente el disléxico tiene dificultad para aprender series tales como los días de la semana, meses del año y el alfabeto. Les cuesta aprender a ver la hora y tienen dificultades en relacionar un suceso con otro en el tiempo. En general, ellos no pueden aprender el significado de secuencia y tiempo.

Orientación derecha-izquierda: A menudo son incapaces de orientarse con propiedad en el espacio y aprender derecha e izquierda. Generalmente el niño no puede ubicar la derecha y la izquierda en su propio cuerpo o cuando mira a otra persona. Cuando intenta obedecer instrucciones en sala de clase o en gimnasia, se siente confundido y frustrado. Igualmente, tiene dificultades, a menudo, para ubicarse en mapas, globos terráqueos y en su propio ambiente.

Lenguaje escrito: Si el niño no puede leer con facilidad, tampoco podrá utilizar con propiedad los símbolos gráficos de la expresión escrita. Por lo común el disléxico, a menos que sea severamente disgráfico, puede copiar, pero en la escritura al dictado y en la escritura espontánea (composición) revela serias complicaciones. En la mayoría de los casos presenta disortografía. Además, tiene dificultades para expresar ideas con buena sintaxis, secuencia y estructura adecuadas. Al escribir revela los signos de confusiones, inversiones, adiciones, omisiones y sustituciones ya descritas en la lectura oral.

Dificultades en aritmética: El disléxico puede ser capaz de automatizar los aspectos operatorios, pero tiene dificultad para aplicarlos en la solución de problemas reales. A veces esta dificultad proviene de que no puede entender el planteamiento del problema porque le cuesta leer. El disléxico severo fallan, incluso, los aspectos operatorios, debido a que invierten los números o su secuencia.

d) ASPECTOS EMOCIONALES

La mayoría de las veces, los problemas emocionales aparecen en el disléxicos después de sus fracasos escolares.

En la generalidad de los sujetos disléxicos, su historia previa a la entrada del colegio no revela signos de neurosis infantil (pavor nocturno, enuresis, onicofagia, agresividad, etc.) cuya intensidad condicionaría una dificultad selectiva para la lectura. Por lo común, los problemas emocionales surgen como reacción secundaria a sus problemas de rendimiento.

Los niños disléxicos tienden a exhibir un cuadro más o menos típico, con variaciones de paciente a paciente, cuyas reacciones características serían:

- Actitud depresiva frente a sus dificultades. El sujeto se muestra deprimido, triste y culpable. Tiende a rehuir las situaciones que le exigen rendimiento sistemático y activo. Ante el temor de volver a vivir una experiencia de fracaso se retira y rehuye competir.
- Actitud agresiva y despectiva frente a sus superiores y a sus iguales. El disléxico muestra rechazo, negativismo, abierta hostilidad hacia su profesor y hacia sus compañeros aventajados. Esta actitud, generalmente, le acarrea trastornos conductuales.

- Sus dificultades producen en el disléxico una sensación de antipatía y rechazo hacia la lectura, lo cual redunda en mayores complicaciones por el poco contacto con el material impreso, lo que, a su vez, aumenta el rechazo, y así, sucesivamente. Como resultado el disléxico experimenta una baja de su autoestima se retira del aprendizaje y de la competencia en general.

4.2.- ESPECIFICACIONES DE LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

Para la elaboración de nuestro proyecto hemos realizado múltiples actividades. Comenzando por las investigaciones, entrevistas y encuestas realizadas a cada uno de los establecimientos y personas que de una u otra manera se involucran en la concientización del problema de dificultad en el aprendizaje de la lectura y escritura.

Desde este punto de vista el grupo de tesis en conjunto con apoyo de sus directores han tomado las decisiones coherentes y necesarias con respecto a la utilización de las formas y colores.

Para la elaboración de cada uno de los ejercicios han provisto una variedad de opciones quedando en consideración los que se expondrán en capítulos posteriores, que son indicados para el problema que se quiere resolver.

Especificamente los libros se desarrollan en ambientes en los que diariamente se enfrenta cada uno de los niños en su formación cultural y educacional.

4.3.- INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN DE EJERCICIOS

La creación de los ejercicios que se involucra en el Libro “Mi Día” es el resultado de exhaustivas investigaciones y del trabajo creativo de todos los integrantes.

Para la elaboración de cada uno de los ambientes del Libro “Mi Día” para niños con problemas de lecto-escritura, hemos tomado en consideración los siguientes aspectos:

- Investigaciones, entrevistas y sondeos acerca de las dificultades de aprendizaje dentro de las enseñanzas educativas de niños que se encuentran en la edad de seis a ocho años.
- Ayuda Psicológica y Pedagógica basadas en los problemas de lectura y escritura en cada uno de los casos y niveles de dislexia.
- Implementación e integración de la tecnología en los centros educativos de enseñanza básica y en el hogar de este tipo de niños.

4.4.- ORIGINALIDAD Y CREACIÓN DE PERSONAJES

Todo lo relacionado con el proyecto incluido los personajes son creados por el grupo de tesis:

- Bocetos
- Ilustraciones

Basándose en las investigaciones anteriormente nombradas y los estudios que hemos realizado, se han creado estos personajes que se involucran en la presentación del proyecto, siendo estos previamente ilustrados.

Con el objetivo de lograr una mayor familiarización con los personajes damos una breve reseña de cada uno de ellos.

Se los ha dividido en tres grupos:

- *Personajes Principales*.- Son los que se presentan en todos los ambientes y quiénes ayudarán al usuario (los niños) a desarrollar cada una de las actividades que se presenten en el Libro.
- *Personajes Secundarios*.- Aparecen en ciertos ambientes o capítulos. Son compañeros de los personajes principales, pero se presentan diferencias entre ellos en cada uno de los ambientes.
- *Personajes Adicionales / profesores*.- Representan a tutores o guías, la cual se prestan en determinados ambientes. Aquí se da una excepción de la guía, que es un personaje identificado como la rana, ella aparecerá en todos los ambientes.



4.4.1.- PERSONAJES PRINCIPALES



VOLF.- Es un amable perrito, uno de los personajes que ayudará a los niños a desarrollar las actividades que se encuentren dentro de los libros.

SOL.- Es una gatita juguetona, al igual que Volf ayudara a los niños en sus actividades de una manera divertida.

AL.- La tortuga inteligente que proporcionará más opciones para que puedan realizar con facilidad las acciones que se pide en el Libro.

WOM.- Es una mona muy alegre que con sus risas y sonidos ayuda al niño a reconocer los ejercicios auditivos.

BOB.- Es el glotón del grupo, con este conejito completamos los cinco personajes con los que se van a desarrollar los ambientes en las cuales los usuarios recibirán ayuda.

4.4.2.- PERSONAJES SECUNDARIOS

Es otro grupo de animalitos que fueron nombrados por los niños, estos al igual que los personajes principales han sido humanizados para lograr mayor familiaridad con los infantes.



CAS.-Es un oso panda se hace presente con su característica de ser grande robusto.

CHELL.- Es una mariposa, característica principal es volar y hará que los del equipo de los personajes principales tengan leves complicaciones.

TOF.- Es un pequeño ratón que por su tamaño y su habilidad de correr también será una contrariedad para el otro equipo.

CLEO.-Caracterizada por ser una lorita muy inquieta.

JEF.- Es un tigre, su función es hacer asustar a los personajes principales y en conjunto con los demás ocasionarle ligeros riesgos.

4.4.3 PERSONAJES ADICIONALES



4.5.- CREACIÓN DE AMBIENTES

Basándonos en los puntos que anteriormente nombramos, hemos implementado diferentes ambientes los cuales se desarrollan en el diario vivir de un niño que han sido tomados del CD-Interactivo.

Los ambientes interiores y exteriores que se han escogido han sido aquellos en donde los infantes suelen pasar más tiempo y realizar sus actividades con más frecuencia.

A continuación explicamos el desarrollo de los ambiente escogidos dentro del libro :

- **DORMITORIO/INICIAL.**- En este ambiente se enseñará brevemente las clases de relojes y los objetos primordiales en un dormitorio y ciertos que complementan el mismo.
- **BAÑO.**- Aquí se presentan algunos elementos para el aseo personal y la importancia de este para una buena salud. Además algunos estilos de lámparas como accesorio decorativo.
- **COMEDOR.**- (desayuno) En este ambiente se muestra los accesorios de una cocina y la clase de alimentos con proteínas que debemos tener en ella.
- **CAMINO/ESCUELA.**- Se conocerá las señales de tránsito que debemos conocer, respetar y tomar en cuenta para evitar accidentes.
- **ESCUELA.**- Se presentan los útiles escolares que se necesita para un buen desempeño escolar. También los muebles que forman un salón de clase.
- **CANCHA.**- Se demuestra la importancia de la práctica y la diversidad de deportes existentes y los accesorios necesarios para los mismos.
- **COMEDOR DE ESCUELA.**- (almuerzo) Se recordará las múltiples vitaminas que contienen ciertos alimentos que debemos ingerir y otros que son perjudiciales.
- **REGRESO A CASA.**- Se mostrarán las señales que el peatón debe conocer y respetar al tomar un bus o al cruzar una vía.
- **SALA.**- En este ambiente presentamos la importancia del aseo en el hogar dando a conocer los distintos utensilios de limpieza y su respectivo uso.
- **DORMITORIO/FINAL.**- Recordaremos la importancia del descanso diario y ciertos objetos que sirven para mantenerlo ordenado.



DORMITORIO/ DIA



En este ambiente se conocerán los objetos que hay dentro de un dormitorio, esto servirá para que el niño identifique su espacio.

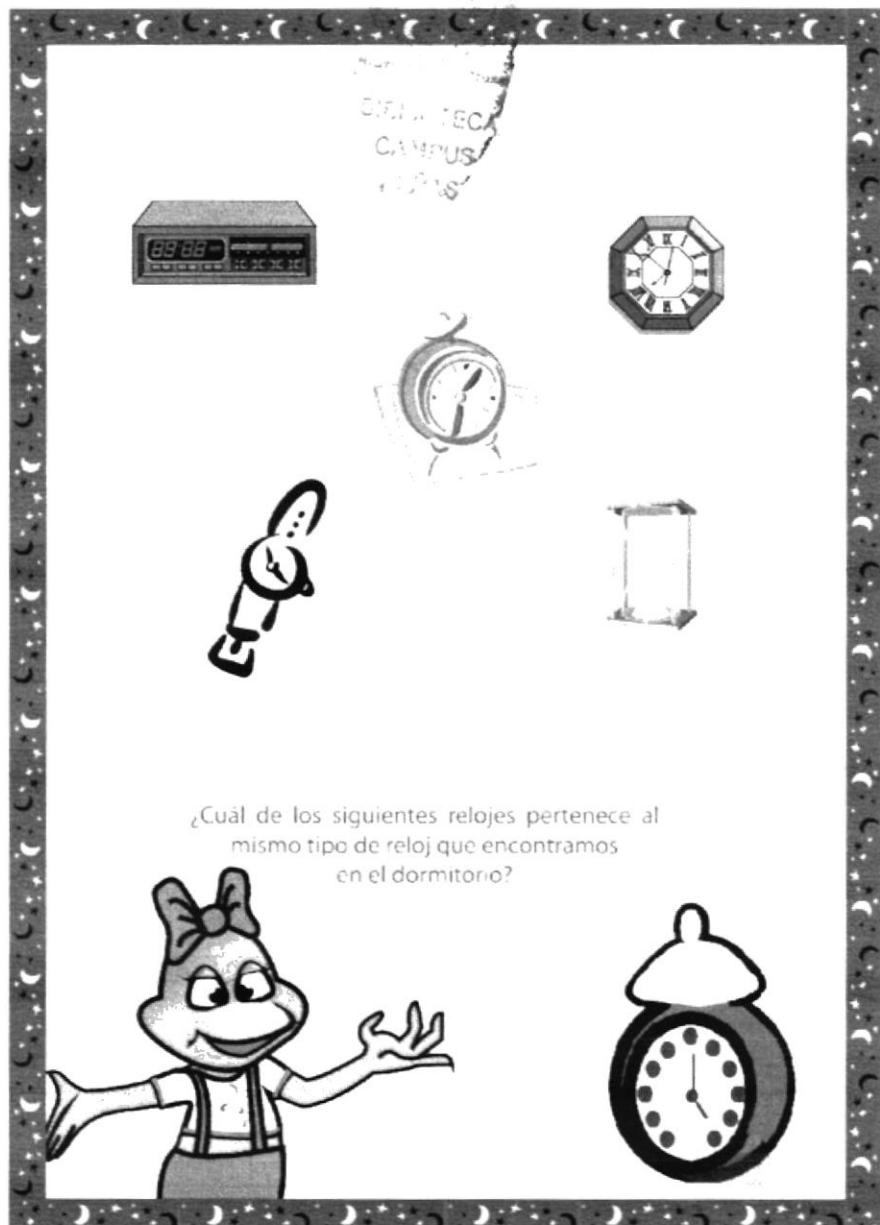
PÁGINAS EDUCATIVAS

The image consists of two side-by-side educational pages. The left page, titled 'TIPOS DE RELOJES', contains five icons: a barcode, a round alarm clock, a digital clock, a table lamp, and a small decorative object. The right page, also titled 'TIPOS DE RELOJES', is a detailed list of five types of clocks, each with a corresponding icon and a short description. The types listed are: Reloj Despertador, Reloj de arena, Reloj digital, Reloj de pared, and Reloj de muñeca.

TIPO DE RELOJ	DESCRIPCIÓN
RELOJ DESPERTADOR	como su nombre lo indica, sirve para levantarse por las mañanas o también sirve de alarma para recordar algo
RELOJ DE ARENA	es un tipo de reloj que se utilizaba en la antigüedad. En la actualidad se lo suele utilizar para tomar el tiempo en algunos juegos de mesa
RELOJ DIGITAL	o radio despertador se lo utiliza para que se haga más fácil y a su vez programarlo para alarma
RELOJ DE PARED	es un reloj que se lo coloca como adorno en algún lugar de la habitación, solo se puede ver la hora, más no poner alarma
RELOJ DE MUÑECA	es un reloj personal, es decir, que cualquiera por medida o por gusto utiliza un reloj en la muñeca, para observar la hora en cualquier momento

En estas páginas se enseñarán los tipos de relojes, accesorios de un dormitorio y sus respectivos conceptos.

EJERCICIO 1



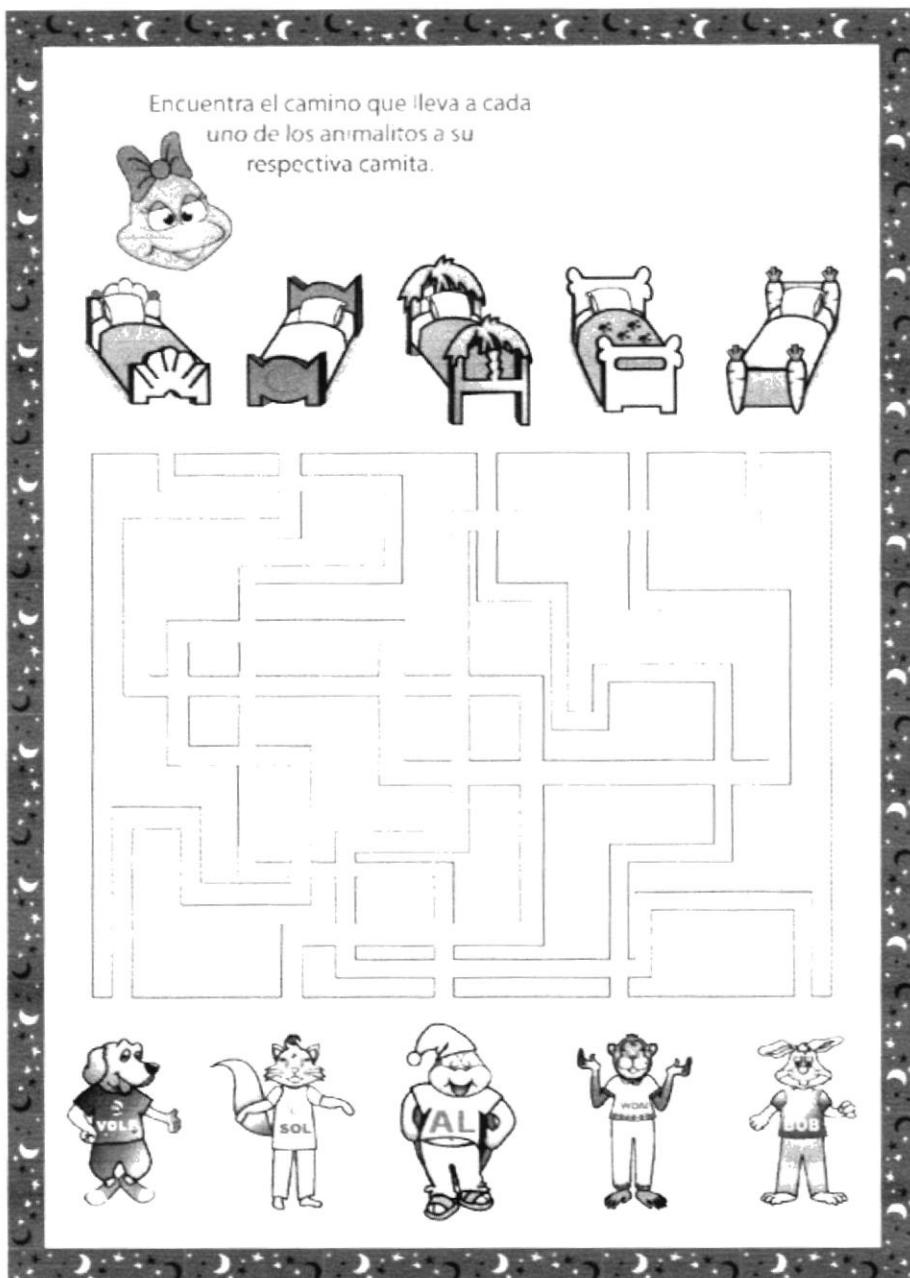
Este ejercicio sirve para captar el significado de las figuras y expresiones lingüísticas o verbales.

EJERCICIO 2



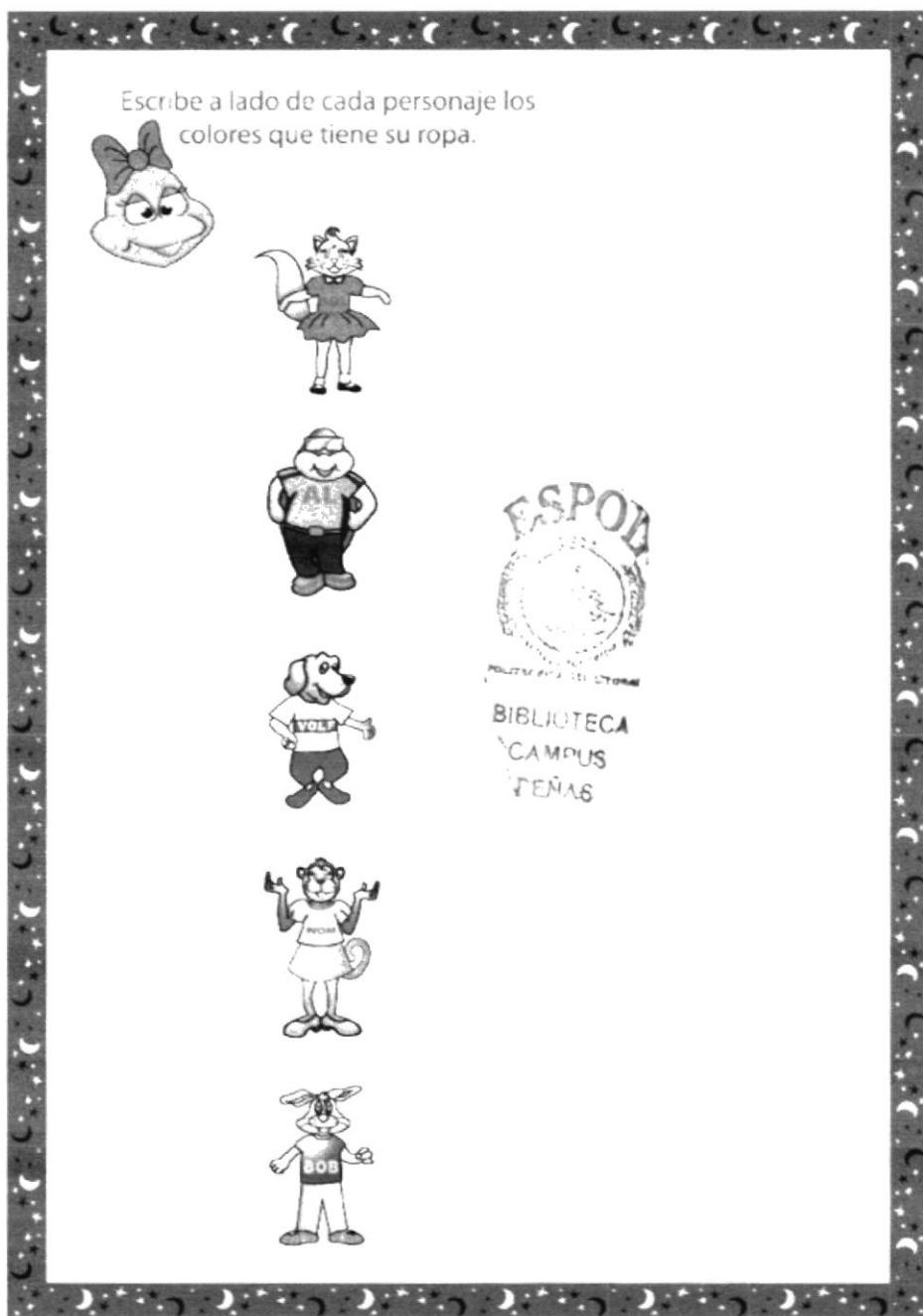
En este ejercicio el niño desarrollará una inteligencia fluida y un pensamiento lógico.

EJERCICIO 3



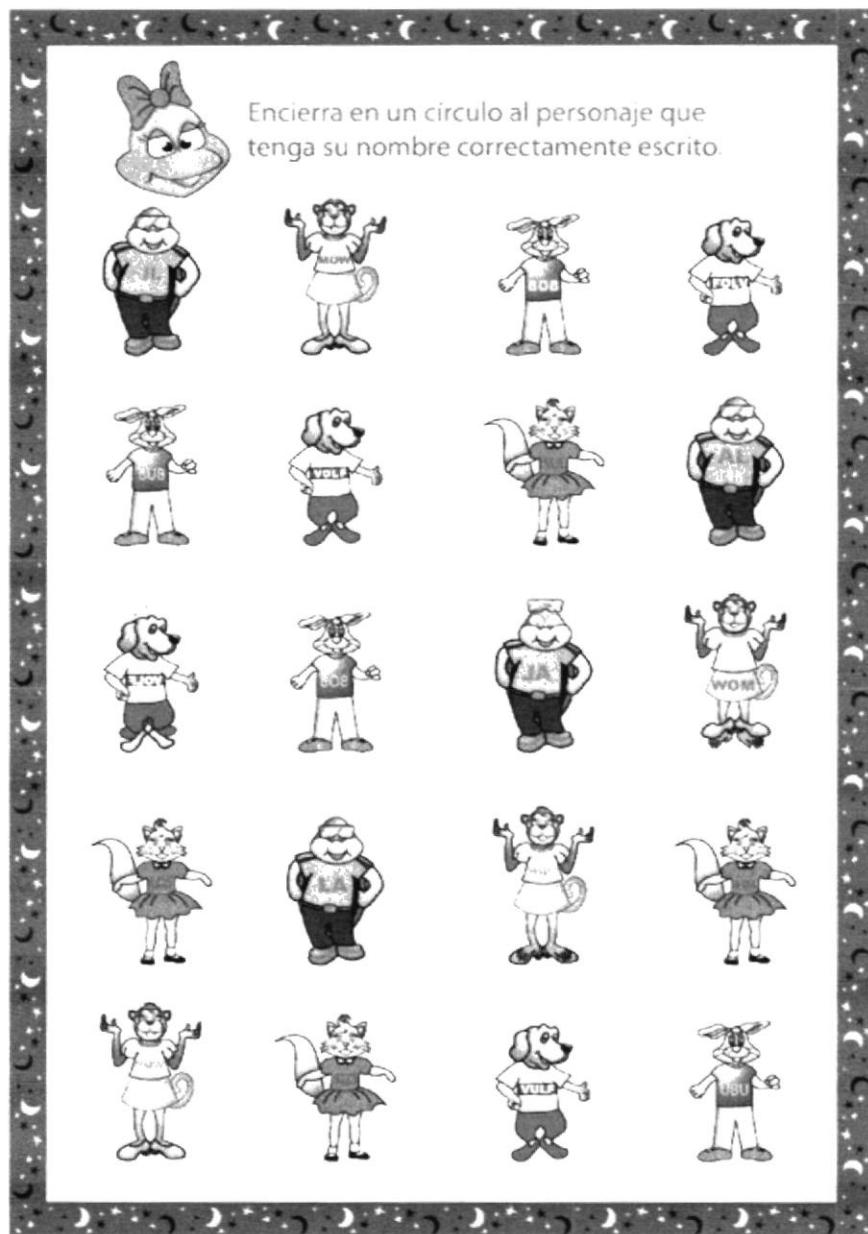
Este ejercicio ayudará al niño con un entrenamiento de orientación espacial.

EJERCICIO 4



Con esta actividad se ayudará al niño al desarrollo de la memoria.

EJERCICIO 5



Con esta actividad el niño incrementará su concentración a través de la observación de las palabras y su aprendizaje de lectura.

AMBIENTE BAÑO



En este capítulo pondremos atención en las actividades que se realizan en el baño, lugar donde se hace el aseo personal y también aprenderemos acerca de los objetos que encontramos dentro de este.



Uno de los lugares importantes donde el niño se asea, es el baño mediante este ejercicio conocerán lo importante de la higiene para su salud y los implementos que utilizarán.

PÁGINAS EDUCATIVAS



TIPOS DE LÁMPARAS



En estas páginas el niño aprenderá a identificar los varios tipos de lámparas y su uso.

EJERCICIO 1



PAPEL HIGIÉNICO



SHAMPOO



JABÓN



CRÉM



DÉSODORANTE



TALCO



PERFUME



CEPILLO



PEINILLA



CEPILLO DENTAL



PASTA DENTAL



De todos estos objetos, ¿cuáles utilizas tú?

El niño aprenderá a reconocer los objetos necesarios para su aseo personal e higiene.

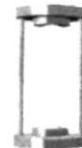
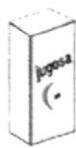
EJERCICIO 2



Junto con las imágenes el niño debe efectuar una diferenciación entre derecha e izquierda para llegar a poseer un dominio de desplazamiento y coordinación motriz.

EJERCICIO 3

Encierra en un círculo todos los objetos
que encontramos en el baño y
abajo escribe para que
sirven



1

2

3

4

5

Ejercicio en el que el niño desarrollará su habilidad psicomotriz y visomotora, mediante la observación y la escritura.

EJERCICIO 4

Enumera a nuestros amiguitos según el orden en el que entraron al baño, y explica lo que hicieron.



Incrementará la capacidad retentiva y aprenderá a establecer un orden numérico.

EJERCICIO 5

Escribe correctamente los nombres
de nuestros amigos.



BOB



SOL



VOLF



JA



MOW

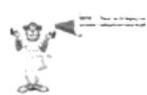


Ejercicio de lecto-escritura el cual deberá ubicar las palabras de acuerdo a la orientación espacial de su escritura.

EJERCICIO 6



Recorta los objetos que tus amiguitos
tienen en el baño y pégalos en
los huecos donde ellos se
encuentran.



Actividad que favorece el desarrollo de la motricidad y la habilidad selectiva.

AMBIENTE COMEDOR

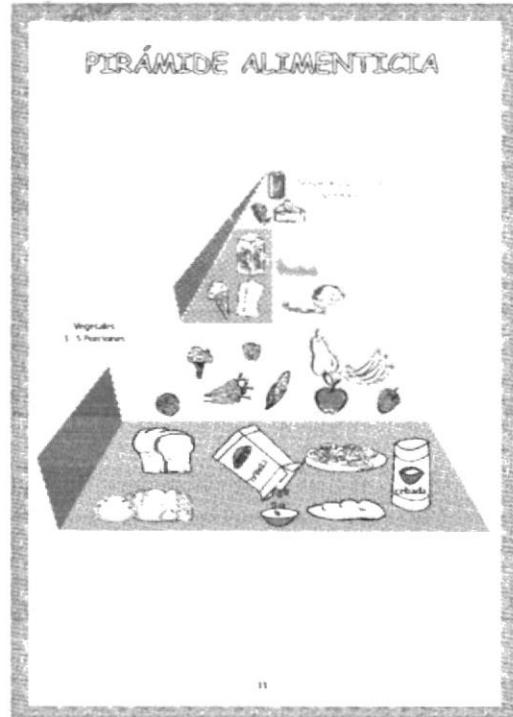
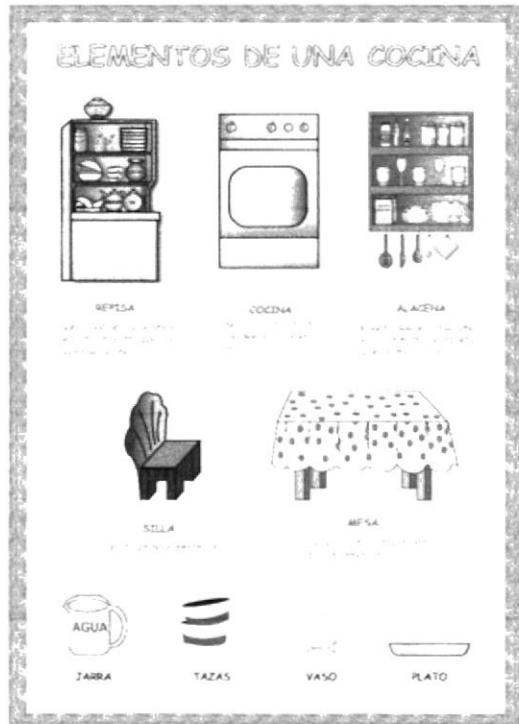


En este capítulo pondremos atención en qué comen nuestros compañeros y donde se sientan en la mesa del comedor. También aprenderemos diferentes tipos de alimentos



Otro ambiente importante es el comedor ya que es el lugar donde compartimos en familia. Además el niño tendrá la oportunidad de aprender que productos debe consumir para su mejor crecimiento.

PÁGINAS EDUCATIVAS



El niño identificará los diferentes objetos que utilizamos en una cocina. Aprenderá a practicar hábitos correctos de alimentación.

EJERCICIO 1

Complete la oración con los objetos que le corresponde según su ubicación.

El tarro de chocolate está a lado izquierdo de los

El plato con guineos está junto al recipiente de

La está en la parte superior de la repisa

A lado derecho del recipiente de chocolate está

Los están junto a los jugos.

Las están entre el recipiente de leche y la bandeja de

Este ejercicio servirá para incrementar su orientación espacial.

EJERCICIO 2



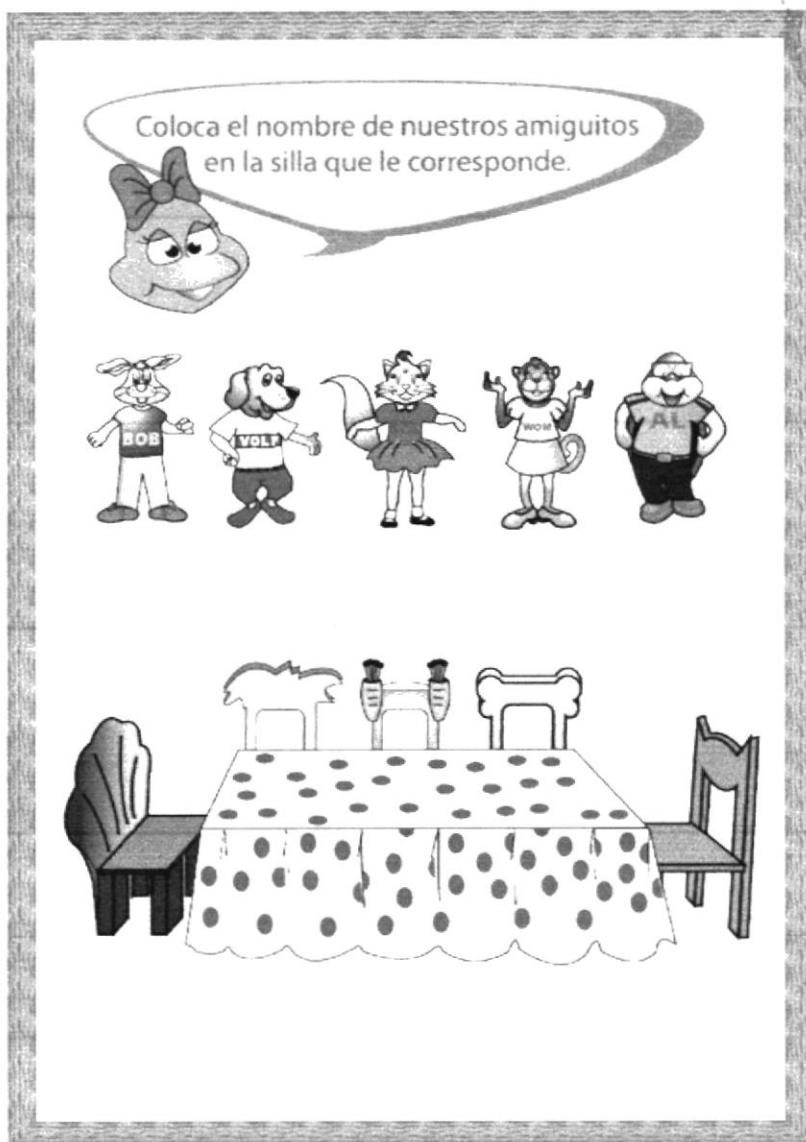
Observa que alimentos están comiendo cada uno de los animalitos.

Une con líneas cada uno de nuestros amiguitos con sus respectivos alimentos y bebidas.

BEBIDA	COMIDA	

La apreciación de los objetos ayudará para la percepción de los mismos y el desarrollo de la memoria.

EJERCICIO 3



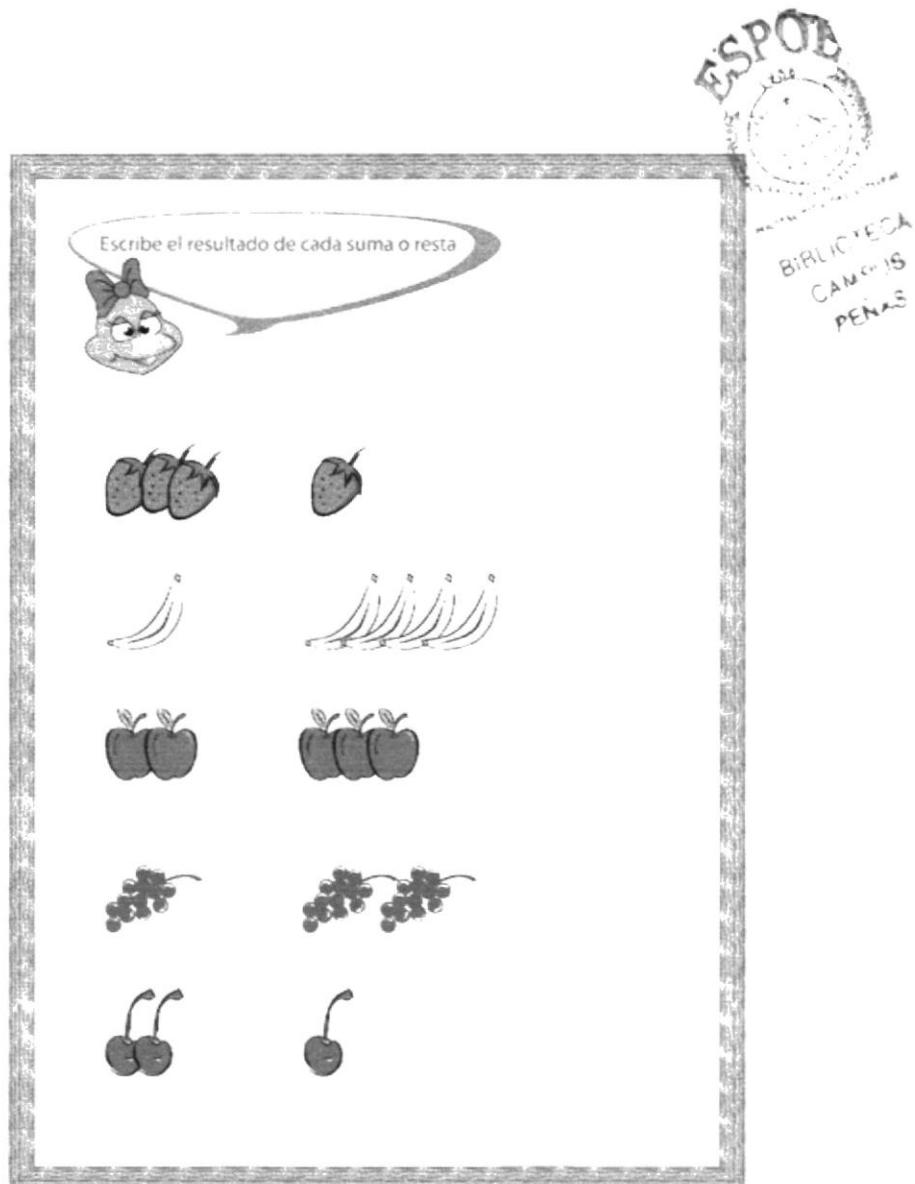
Este ejercicio se basa en el pensamiento lógico.

EJERCICIO 4



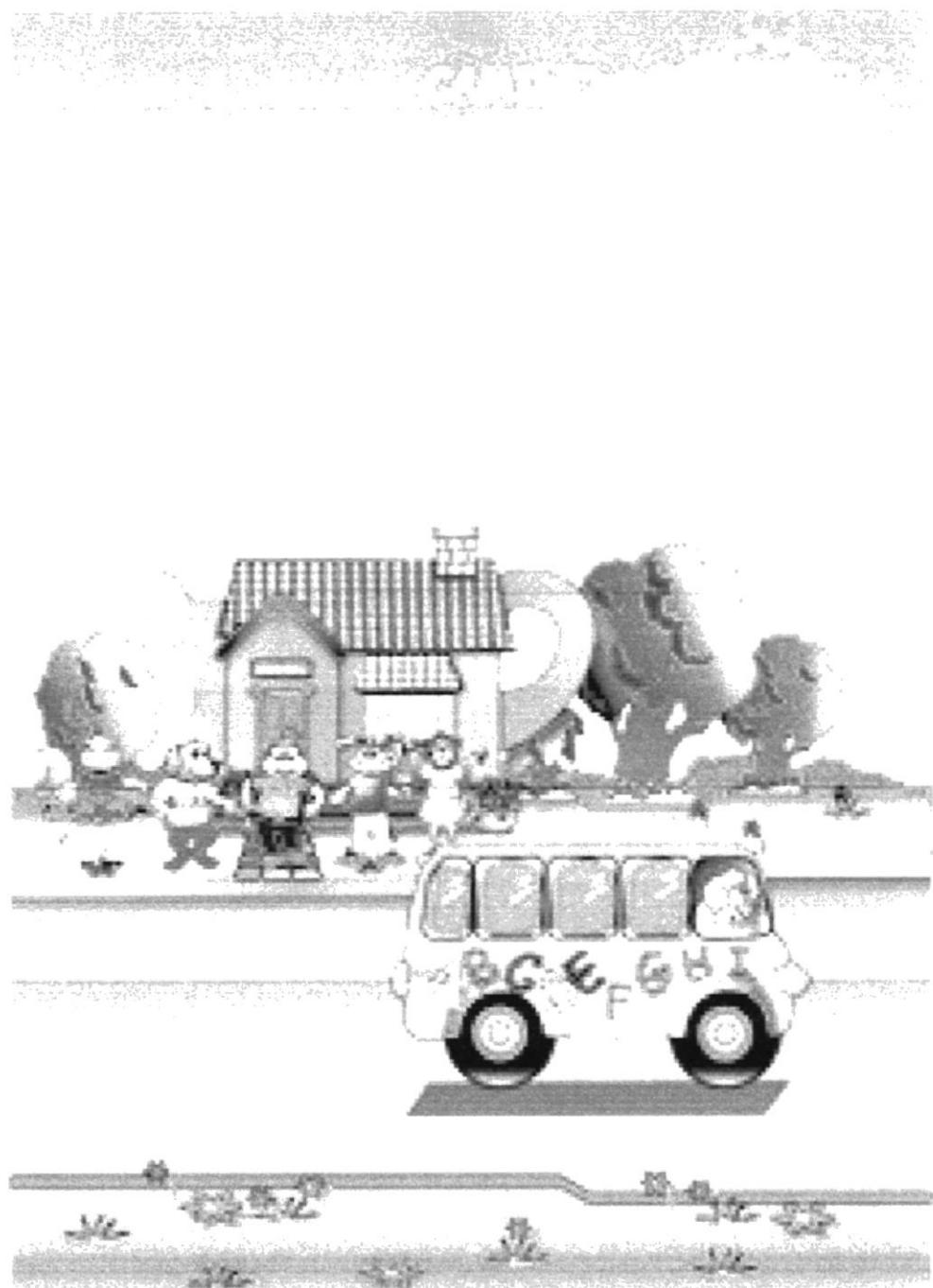
Actividad que ayuda a clasificar conjuntos .

EJERCICIO 5



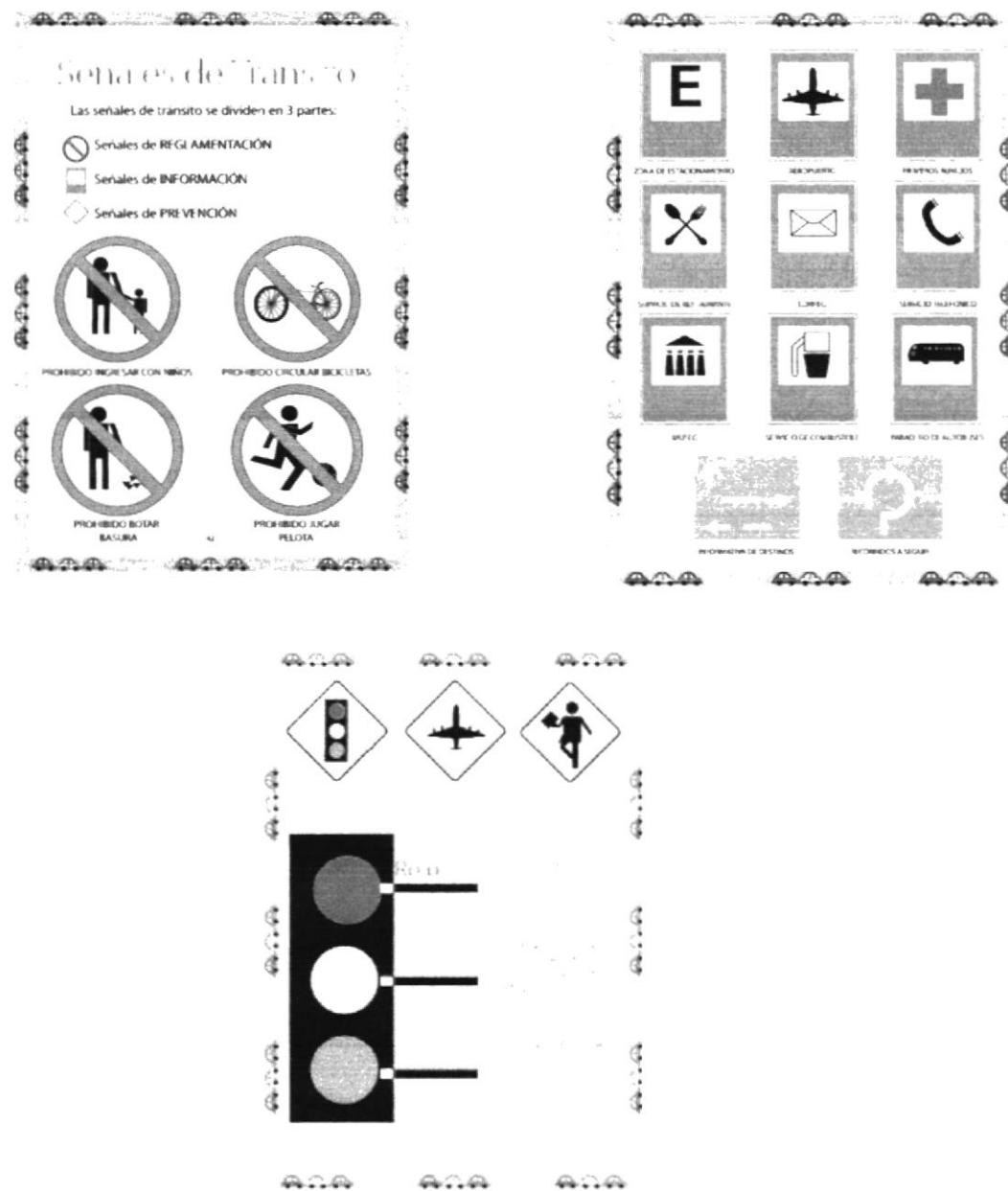
Ejercicio de operaciones básicas de las matemáticas que ayudan al razonamiento lógico del niño.

AMBIENTE CAMINO ESCUELA

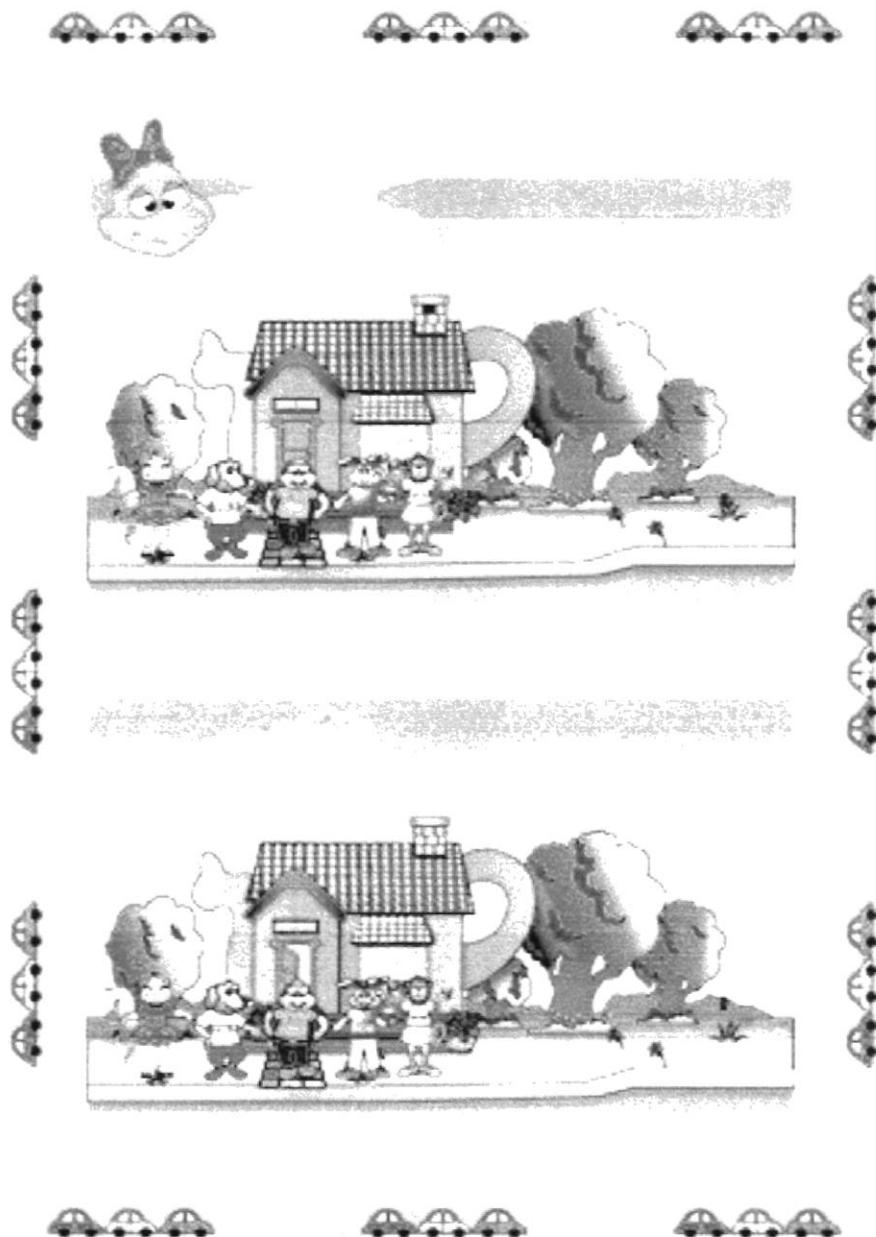


Este es un ambiente importante ya que enseñará cosas fundamentales para la seguridad del niño fuera del hogar.

PÁGINAS EDUCATIVAS

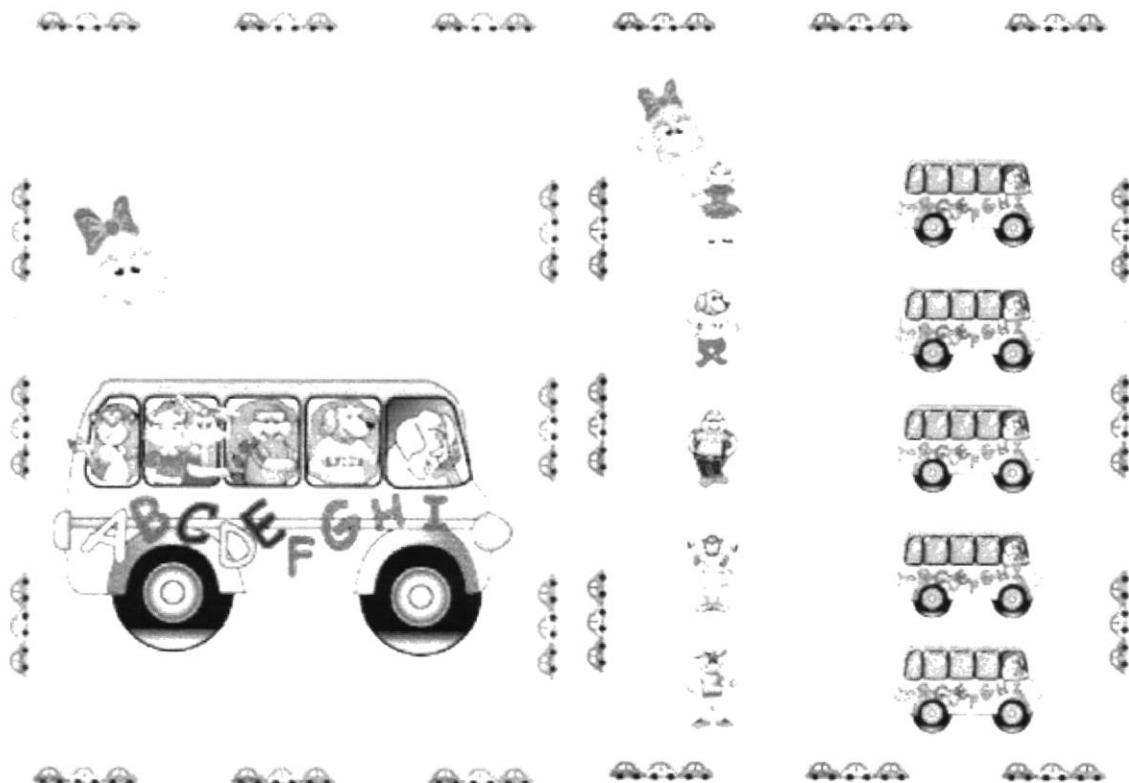


Estas páginas servirán para que el niño conozca acerca de las precauciones que debe tener para evitar accidentes.

EJERCICIO 1

Este ejercicio es para desarrollar la percepción visual, es decir observar objetos en una constante para poner atención comparar y analizar las partes dentro de un todo.

EJERCICIO 2



Este ejercicio ayuda al desarrollo de la memoria y capacidad de razonamiento deductivo.

EJERCICIO 3



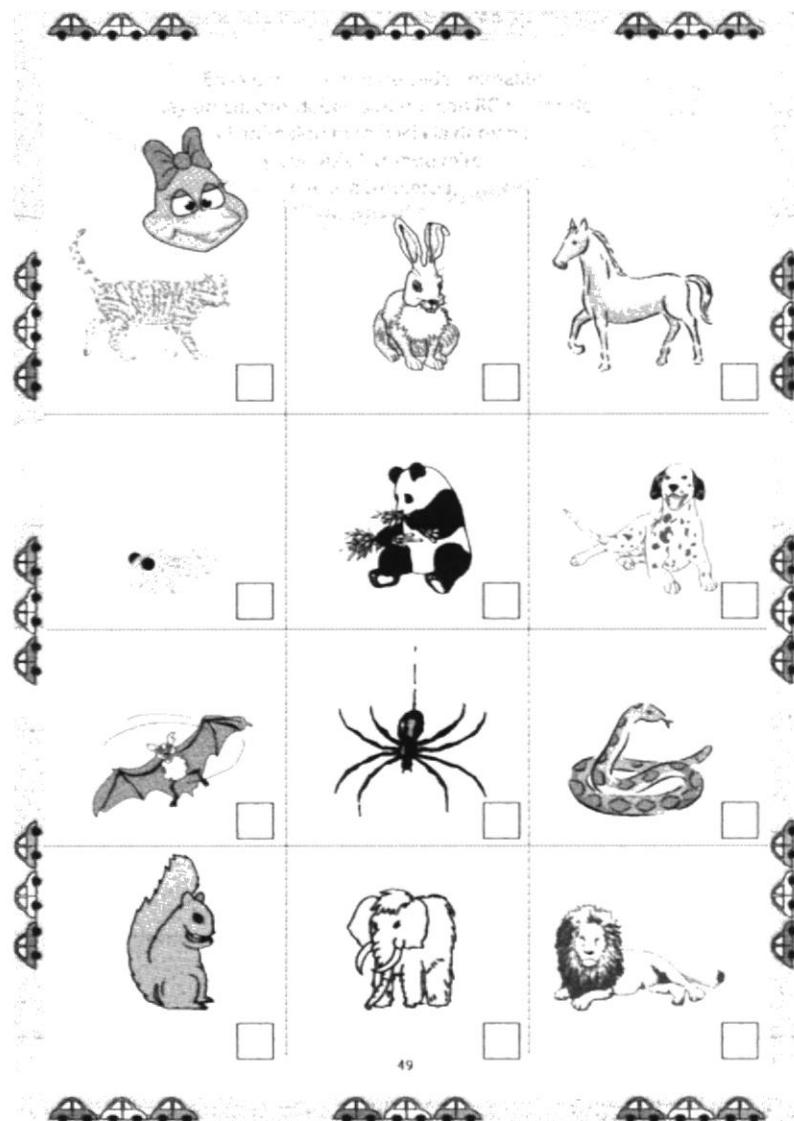
Este ejercicio consiste en observar y describir las imágenes y las palabras.



- | | |
|-------------|---------------|
| 1. ratón | 11. mano |
| 2. casa | 12. televisor |
| 3. mesa | 13. botella |
| 4. teléfono | 14. mono |
| 5. botón | 15. pluma |
| 6. sapo | 16. anillo |
| 7. perro | 17. mono |
| 8. sol | 18. gato |
| 9. sova | 19. mesa |
| 10. perro | 20. casa |

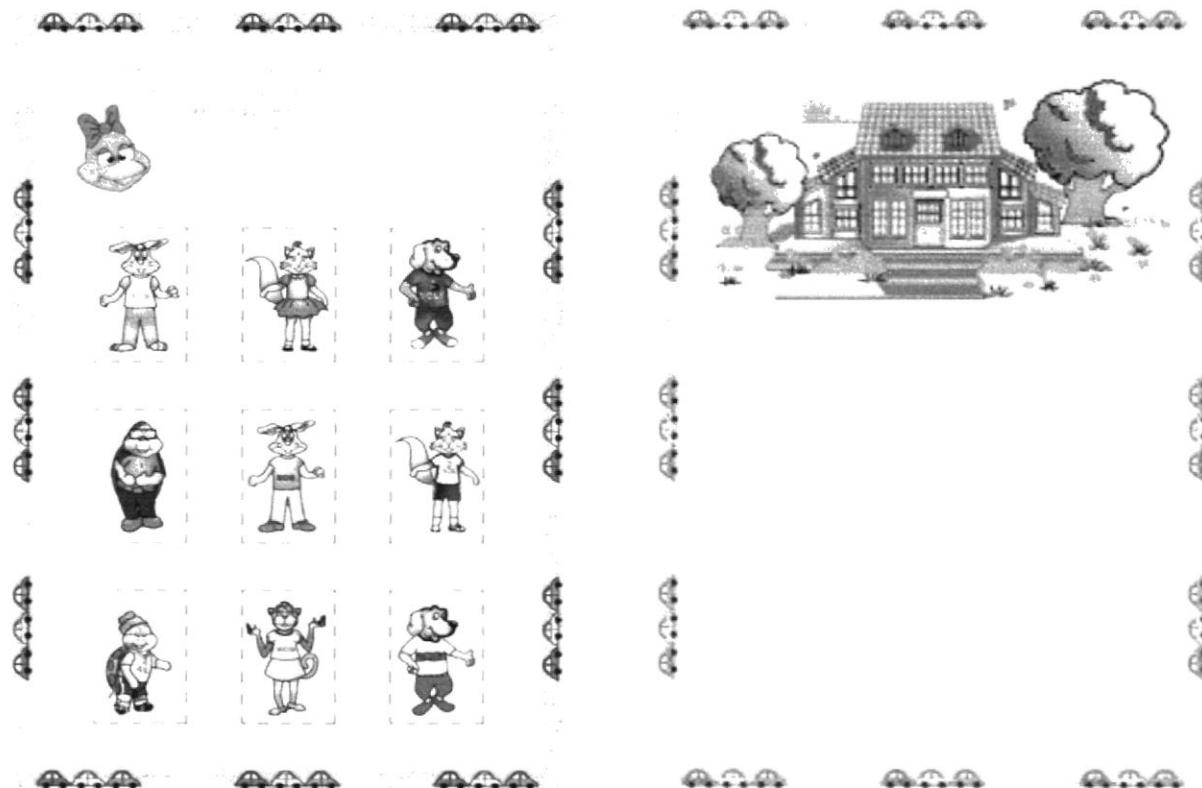


Con este ejercicio discriminarán visualmente las grafías en las palabras presentadas.

EJERCICIO 4

Desarrollarán la lateralidad mediante el reconocimiento de la posición de las figuras, derecha o izquierda.

EJERCICIO 5

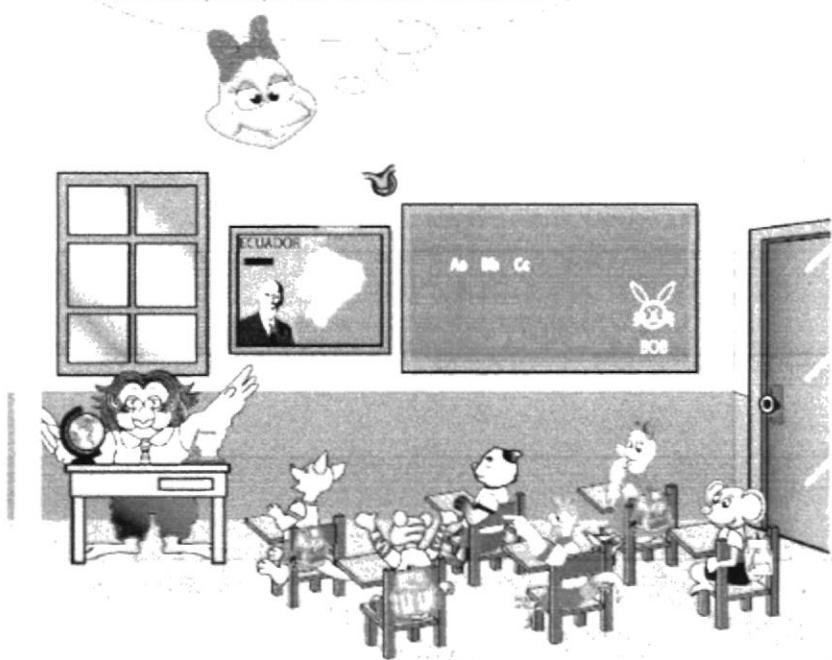


Desarrollarán la motricidad fina y la discriminación visual mediante el recorte de cada recuadro y la selección correcta de los personajes.

ESCUELA

ESCUELA

En este capítulo pondremos atención en los objetos que nuestros amiguitos utilizan en la escuela para aprender cosas nuevas cada día.



Ambiente que enseñará a identificar y clasificar los objetos que utilizarán en la escuela para su desenvolvimiento diario.

PÁGINAS EDUCATIVAS



La pizarra se usa para hacer ejercicios en clase, tanto a todos los compañeros.



El escritorio se usa para el estudio para hacer los deberes.



El mapa es usado para los deberes para que los niños aprendan los continentes.



El silla se usa para los deberes para que los niños aprendan los continentes.



La mochila se usa para guardar los deberes.

51



El cuaderno es usado para los deberes para que los niños aprendan los continentes.



La regla se usa para medir los deberes para que los niños aprendan los continentes.



El lápiz se usa para escribir los deberes para que los niños aprendan los continentes.



El lápiz se usa para calcular los deberes para que los niños aprendan los continentes.



La goma se usa para borrar los errores para que los niños aprendan los continentes.



Los cuadernos sirven para los deberes para que los niños aprendan los continentes.



La regla se usa para medir los deberes para que los niños aprendan los continentes.



El lápiz se usa para escribir los deberes para que los niños aprendan los continentes.



La goma se usa para borrar los errores para que los niños aprendan los continentes.



La goma se usa para borrar los errores para que los niños aprendan los continentes.

Aquí el estudiante conocerá la función y utilidad de los objetos necesarios para el estudio.

EJERCICIO 1

Completa las palabras con la sílaba o letra que le falte.

cla	a	i	ó	a
llo	a	o	e	za
ro	u	ja	bi	piz
a	li	ta	ma	re
	a	a	me	

1. te__do
2. r_t_n
3. be__da

4. s_ll_
5. ros__
6. torni__

7. g_t_
8. m_nt_l
9. flo__ro

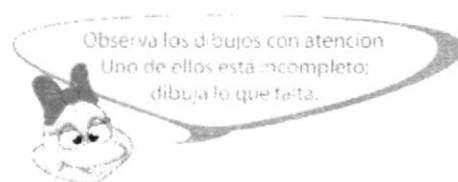
10. __pato
11. __leta
12. lo__

13. __bla
14. __bro
15. __bón

16. pl_m_
17. lá__
18. __sa

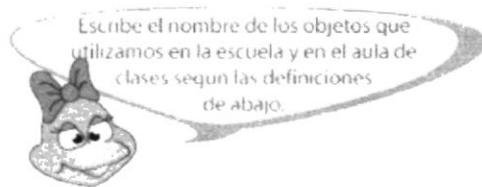
Discriminación de las vocales y grafías en las sílabas.

EJERCICIO 2



Incrementará la observación, la atención y concentración.

EJERCICIO 3

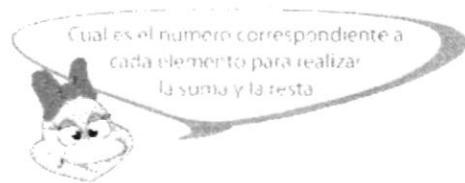


1	2	3
4	5	6
7	8	9

1. Se utiliza para hacer ejercicios en clases frente a tus compañeros
2. Lo utilizan los alumnos para apoyar los cuadernos
3. Se lo utiliza para escribir sobre el apuntes
4. Se utiliza para cortar papeles
5. Se utiliza para pegar firmemente ciertos materiales
6. Se utiliza para guardar los útiles escolares
7. Sirve para hacer círculos perfectos
8. Sirve para escribir
9. Sirve para medir

El alumno expresará con claridad los términos aprendidos en las páginas educativas.

EJERCICO 4

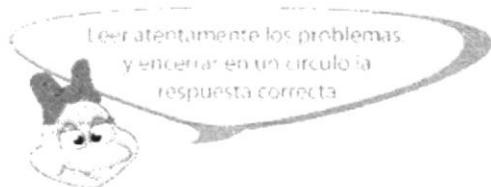


$$+ \diagup = 8$$

$$\diagup - = 2$$

Incrementará su pensamiento lógico-matemático.

EJERCICIO 5

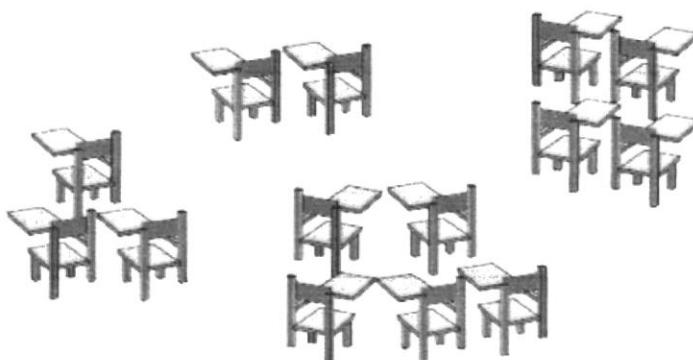


Tenemos 10 marcadores pero 6 no escriben,
¿cuántos marcadores si escriben?



El aula está compuesta por 7 alumnos, pero solo
hay 4 pupitres.

¿Cuántos pupitres más se necesitan para
los alumnos restantes?



Actividad que ayuda para desarrollar la inteligencia numérica.

AMBIENTE CANCHA



Esta es la presentación del ambiente de la cancha de fútbol. Por medio de explicaciones el niño podrá diferenciar distintos deportes y despertará el interés por alguno de ellos.

PÁGINAS EDUCATIVAS



Deportes

Deportes son las actividades físicas que se realizan con el fin de entretenimiento, competencia y desarrollo.

Los deportes más practicados en el mundo son:



Basketball: se juega en una cancha rectangular.



Football: se juega en una cancha rectangular.



Tennis: se juega en una cancha rectangular.



Volley: se juega en una cancha rectangular.



Soccer: se juega en una cancha rectangular.



Deportes

Deportes son las actividades físicas que se realizan con el fin de entretenimiento, competencia y desarrollo.

Los deportes más practicados en el mundo son:



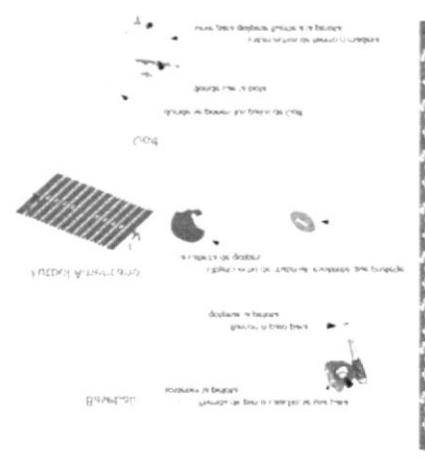
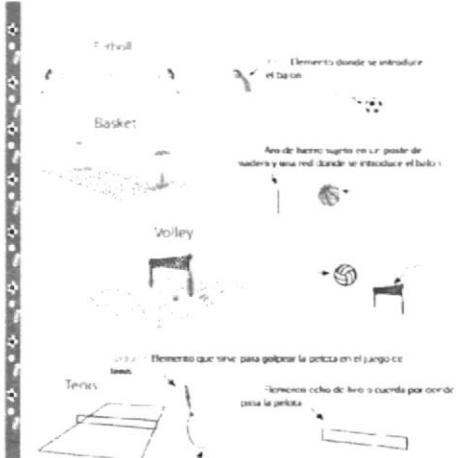
Baseball: se juega en una cancha rectangular.



Baseball: se juega en una cancha rectangular.



Accesorios



ACCESORIOS

Aquí de una manera fácil y práctica se describen los deportes más practicados en el medio; los implementos que se utiliza para cada uno de ellos y las diferentes canchas en donde se desarrollan los mismos.

EJERCICIO 1**SUBRAYAR**

Ubica y subraya la palabra que se encuentra en el paréntesis que tenga relación con las palabras ubicadas en la parte superior.

futbol - tenis - volley
(juego - deporte - indor)



raqueta - pelota - aro
(balón - accesorios - nadar)



camiseta - pantaloneta - calentador
(deportivos - equipos - ropa)



casco - zapato - quembe
(Accesorios - equipos - ropa)



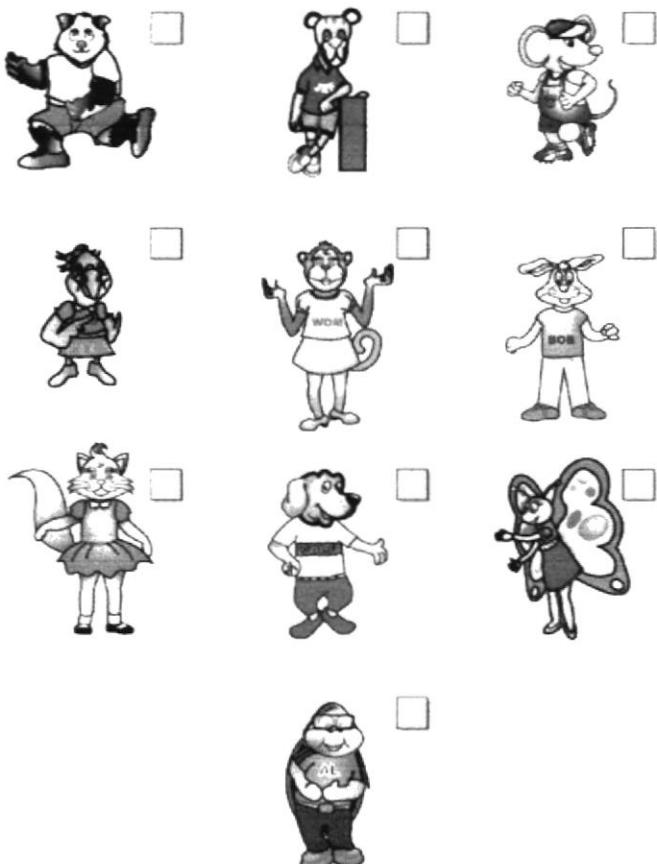
Actividad donde el niño podrá seleccionar de manera fácil la imagen y su respectivo significado. Esto ayudará al desarrollo del pensamiento lógico.

EJERCICIO 2



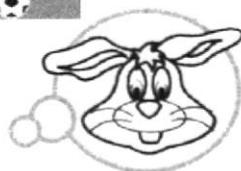
SEÑALAR

Señala con lápiz rojo las amiguitas del equipo femenino y con lápiz amarillo los amiguitos del equipo masculino.



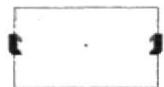
Ejercicio que ayudará a la discriminación de los géneros, femenino y masculino.

EJERCICIO 3



Completar

Completa los nombres de los siguientes objetos.



can



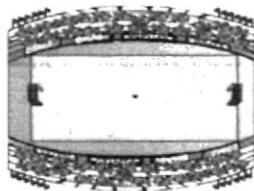
pe ta



zapa



go



esta



miseta



Desarrollará la observación y la asociación de las palabras con los dibujos completando las palabras.

EJERCICIO 4



UNE CON LINEAS

Une con líneas las características que corresponda a cada animal.



Orejas largas



Ladra



Muy Lento



Come Banana



Felino Salvaje



Mimoso



Plumas de colores



Pequeño y rápido



Este ejercicio ayudará al estudiante a reconocer y asociar dibujos y palabras.



AMBIENTE COMEDOR/ ESCUELA



Este ambiente enseñará como mantener una buena alimentación ya que es un elemento primordial para el buen desempeño del estudiante.

PÁGINAS EDUCATIVAS

	Sirve para mantener iluminada el área, ya lo coloca en la pared.
	Sirve para servir los elementos.
	Al igual que la de pared es necesaria para mantener almacada el área se lo coloca en el fregadero.
	Envase donde colocamos el café preparado.
	Objeto donde ponemos el café, le e leche que vamos a tomar.
	Elemento que sirve para beber.

En estas páginas se describen los alimentos y beneficios de los mismos. También aquellos que son perjudiciales para la salud.

EJERCICIO 1



Incrementará la discriminación visual y establecerá la seriación del 1 al 7.

EJERCICIO 2



Ordene las oraciones.



Anita pollo come familia con su.



son importantes. El pan y el queso desayuno en el.



come Jose frutas.



con sus amigos Ana y Mario helados comparten.



Incrementará la construcción gramatical y la secuencia lógica de las palabras en una oración.

EJERCICIO 3

♀ Sume y escriba la
♀ respuesta correcta.

♀ + + =

♀ + + + =

♀ + + + =

♀ + + + =

♀ + + + =

♀ + + + =

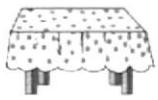
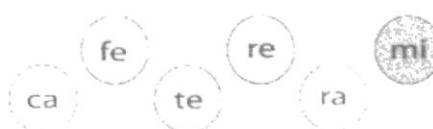


Como en los ejercicios anteriores, este ayudará al razonamiento numérico, y mejor aprendizaje del niño.

EJERCICIO 4



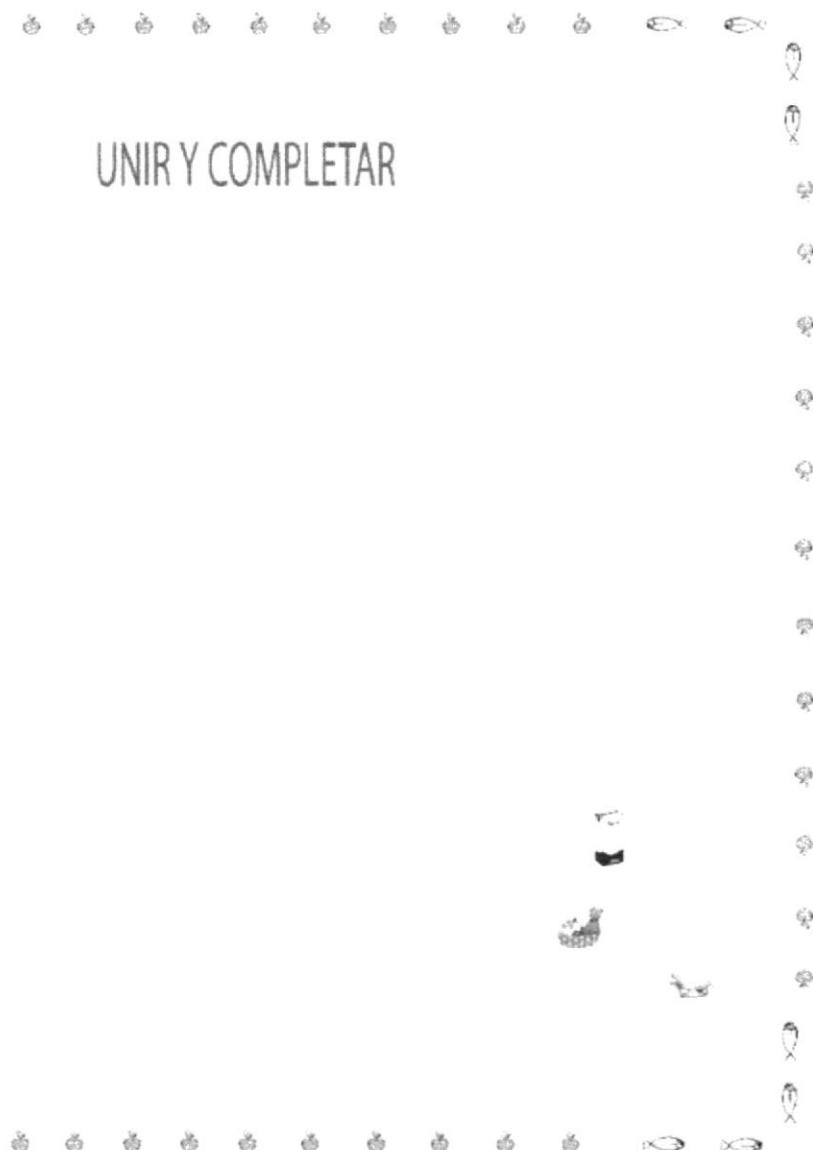
UNIR SÍLABAS



21

Actividad que ayudará a discriminar sílabas y asociarlas con los dibujos.

EJERCICIO 5



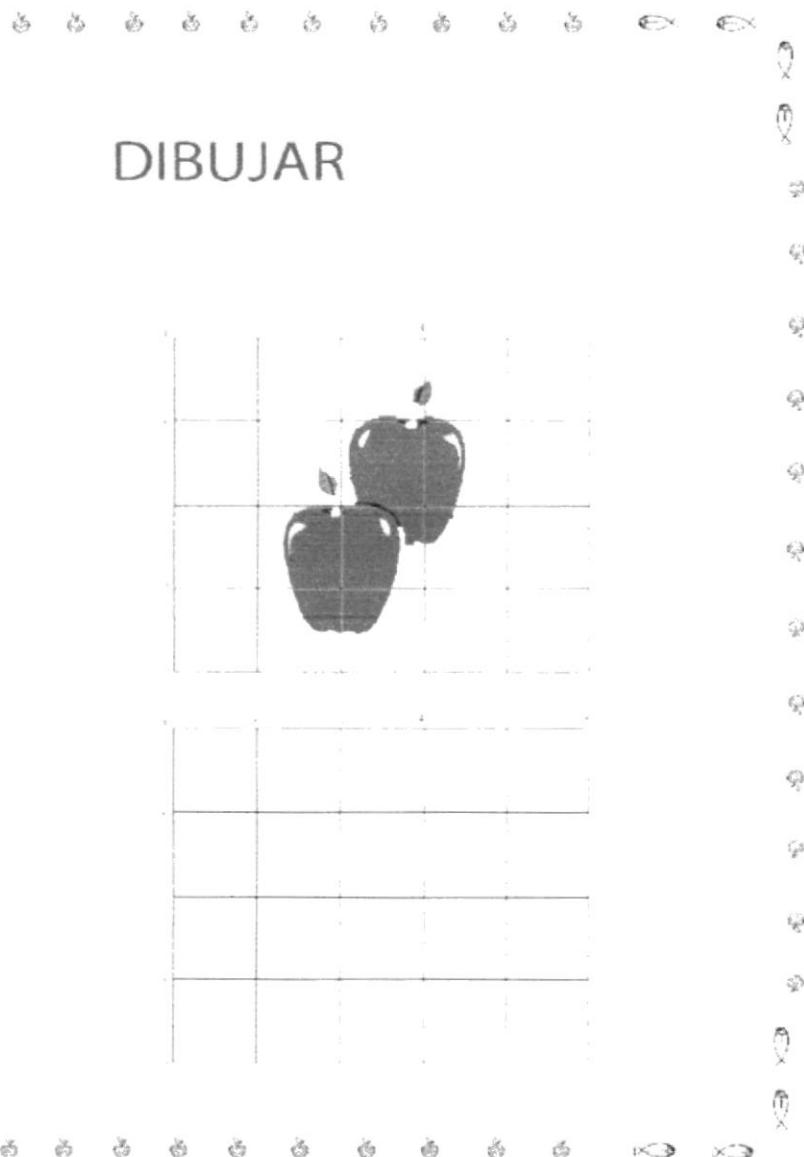
El unir y el uso de pictogramas facilitará al estudiante el desarrollo de la asociación de palabras y el reconocimiento de las figuras.

EJERCICIO 6



Uniendo el dibujo al material que corresponda, el niño aumentará el desarrollo del pensamiento lógico y mapas conceptuales,

EJERCICIO 7



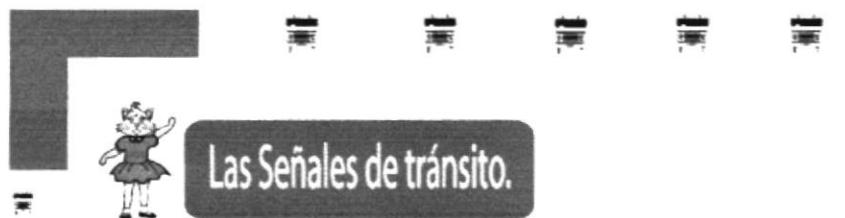
Desarrollar en los alumnos la destreza viso-motriz mediante el dibujo.

AMBIENTE REGRESO A CASA



En este ambiente se explicará las precauciones que el niño debe tomar al salir de la escuela.

PÁGINAS EDUCATIVAS



ESCUELA



NO CRUZAR
PEATONES.



CRUCE A LA
IZQUIERDA



CRUCE A LA
DERECHA



LICEO



SEMAFORO
CERCA



CRUCE DE
ESCOLARES



ESQUINA
PELIGROSA



CRUCE DE
PEATONES.

Transporte Escolar
reducido



- *Inicie su recorrido con tiempo y no corra aunque llegue atrasado.
- *No salir por el lado de la vereda
- *Asegure las puertas al cerrarlas.

Identificarán las normas de seguridad para conducirse en la calle.

EJERCICIO 1

Oraciones

Forme oraciones con cada dibujo.



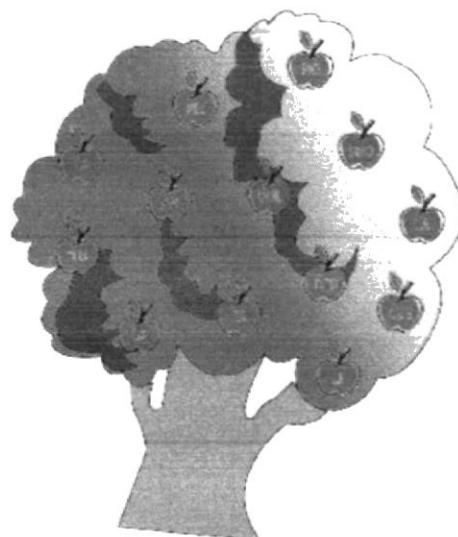
Aumentará la imaginación y la escritura mediante la observación de los dibujos.

EJERCICIO 2



FORMAR PALABRAS.

Forma palabras con las sílabas que están en las manzanas,
y escríbelas.



1.

2.

3.

4.

5.



En esta actividad debe formar palabras con las sílabas que están en las manzanas y escribirlas en la parte inferior de la página.

EJERCICIO 3



Suma

Escríbelo resultado de las sumas de los dibujos.

$$\begin{array}{ccc} \text{arbol} & \text{arbol} & \text{arbol} \end{array} + \begin{array}{ccc} \text{arbol} & \text{arbol} & \text{arbol} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{ccc} \text{arbol} & \text{arbol} & \text{arbol} \end{array} + \begin{array}{ccc} \text{arbol} & \text{arbol} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{cc} \text{arbol} & \text{arbol} \end{array} + \begin{array}{c} \text{arbol} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{c} \text{arbol} \end{array} + \begin{array}{c} \text{arbol} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{cc} \text{arbol} & \text{arbol} \end{array} + \begin{array}{cc} \text{arbol} & \text{arbol} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{cc} \text{pato} & \text{pato} \end{array} + \begin{array}{cc} \text{pato} & \text{pato} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

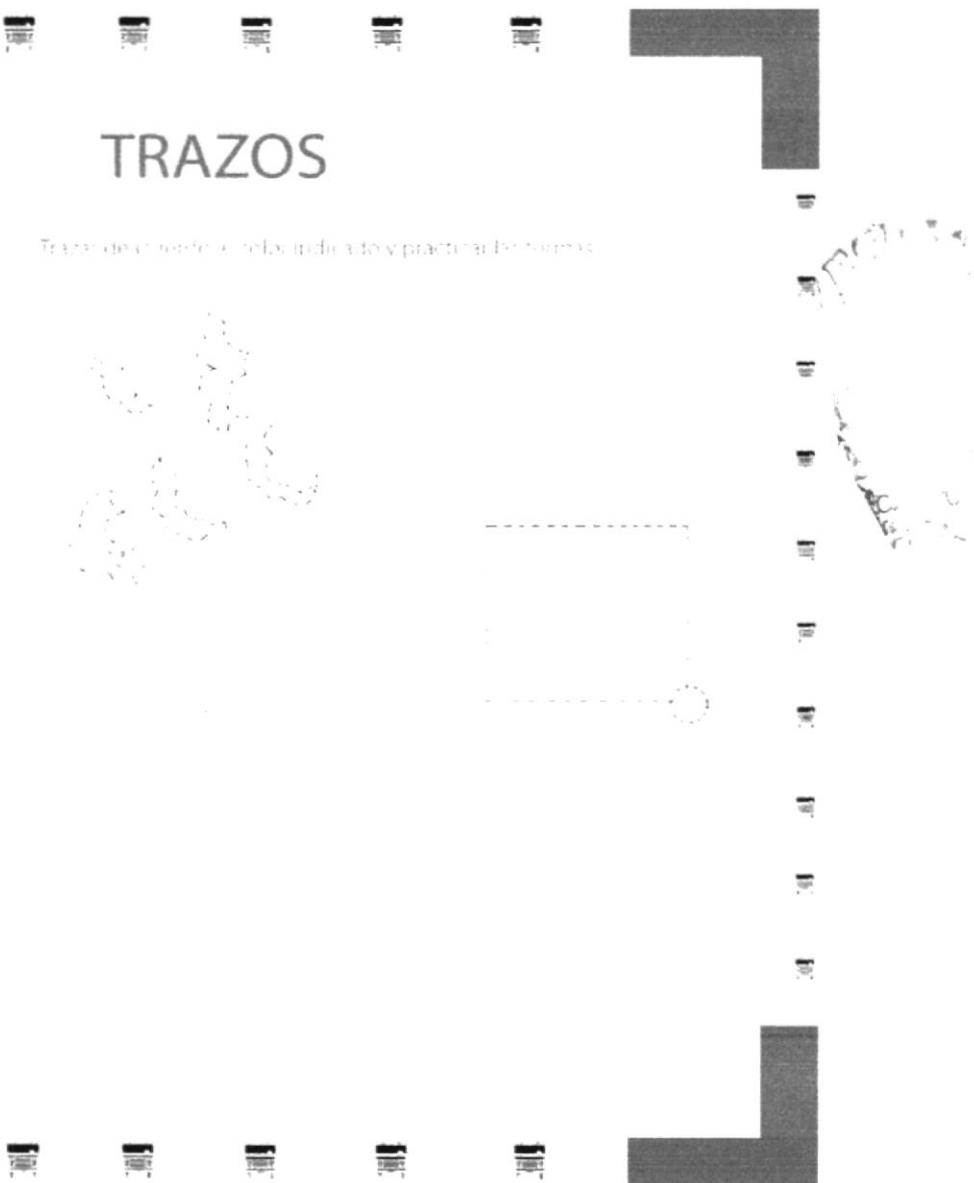
$$\begin{array}{c} \text{pato} \end{array} + \begin{array}{c} \text{pato} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{c} \text{pato} \end{array} + \begin{array}{c} \text{pato} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$



Con este ejercicio los niños pondrán desarrollar sus habilidades lógico-numéricas.

EJERCICIO 4

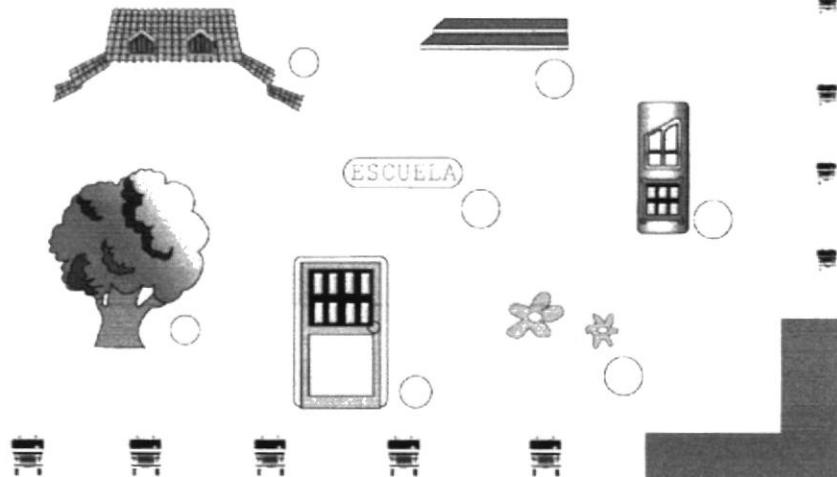


Ejercicio con el cual el alumno desarrollará habilidades viso-motrices a través del uso de colores.

EJERCICIO 5

OBSERVAR

Observe las imágenes y encuentre cada cosa y escriba el numero.



Actividad que desarrollará la coordinación selectiva.

AMBIENTE SALA



Este es el ambiente se indicará que implementos usamos para el aseo del hogar.

PÁGINAS EDUCATIVAS

Materiales de limpieza.

Deberemos saber y recordar que sucede hoy en el hogar donde pasamos la mayoría de nuestros ratos y por el cual implementamos los temas de ciencias (electrónica de uso doméstico) que podemos usar.

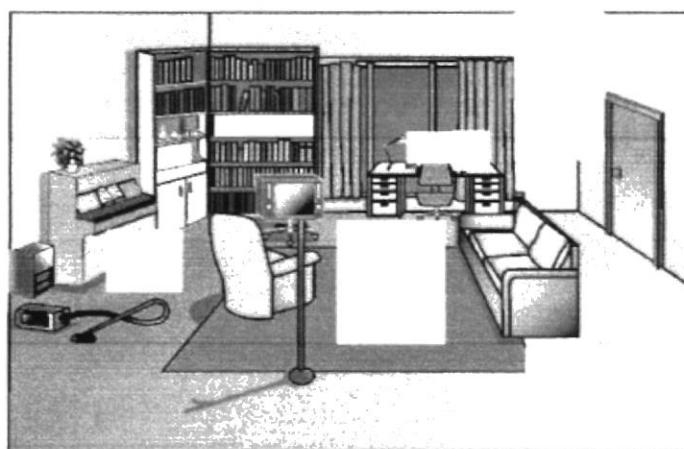
Debido a los cambios que se van dando, se han presentado nuevos artefactos que facilitan “toda vez” más el trabajo en casa, como: la secadora, lavadora, secadora, aspiradora, lavaplatos.



Aprenderá y clasificará ciertos objetos que son importantes para el orden y limpieza en casa y sus respectivas utilidades.

EJERCICIO 1

DIBUJAR Y COLOREAR



Actividad que servirá para el desarrollo de la observación y la habilidad viso-motora a través del dibujo y el uso del color.

EJERCICIO 2

LEE

Desarrollará la creatividad e imaginación por medio del dibujo y la lectura de las oraciones.

EJERCICIO 3

PINTAR



aspiradora
 lavadora



ventilador
 arcondicionador



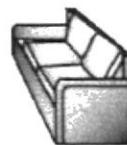
máscara
 lámpara



modular
 modelar



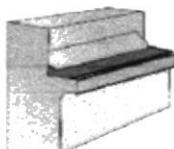
cortinas
 letrinas



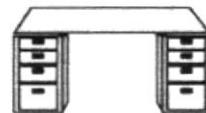
mueble
 muelle



cacho
 tacho



piano
 mano



escritura
 escritorio

Servirá para aprender a discriminar las palabras que correspondan a las ilustraciones.

EJERCICIO 4

ORDENAR



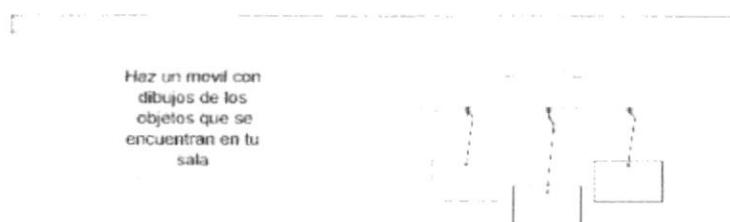
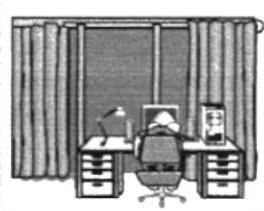
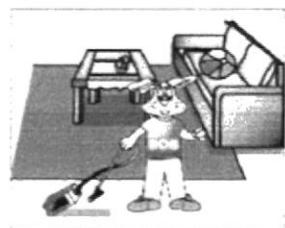
a	a	s	l
4	2	1	3
o	r	m	o
2	8	4	7
6	n	a	b
4	5	2	3
o	l	a	t
2	5	3	1
c	e	o	m
1	4	2	3

Below the first row of numbers and letters, there is a bracket grouping the first four items: a, a, s, l. Below the second row, there is a bracket grouping the first four items: 4, 2, 1, 3. Below the third row, there is a bracket grouping the first four items: o, r, m, o. Below the fourth row, there is a bracket grouping the first four items: 2, 8, 4, 7. Below the fifth row, there is a bracket grouping the first four items: 6, n, a, b. Below the sixth row, there is a bracket grouping the first four items: 4, 5, 2, 3. Below the seventh row, there is a bracket grouping the first four items: o, l, a, t. Below the eighth row, there is a bracket grouping the first four items: 2, 5, 3, 1. Below the ninth row, there is a bracket grouping the first four items: c, e, o, m. Below the tenth row, there is a bracket grouping the first four items: 1, 4, 2, 3.

Aprenderá a asociar números y letras y establecerá el orden de ambos.

EJERCICIO 5

CREAR ORACIONES



Haz un móvil con
dibujos de los
objetos que se
encuentran en tu
sala

Aquí el niño desarrollará el pensamiento lógico e incrementarán la creatividad.

AMBIENTE DORMITORIO / NOCHE



Uno de los ambiente más importantes es el dormitorio, ya que el niño podrá reconocer e identificar los elementos que se encuentran en el mismo.

PÁGINAS EDUCATIVAS

 **El dormitorio.**

Los cuartos suelen estar realizados en diversos materiales. Hay cuartos de madera de tela, madera y algunos de otros. Pueden combinarlo mejor si por ejemplo tienen y mañana los muebles. Sobre el dormitorio son: la cama la mesa de noche y el ropero donde se guarda la ropa.

■ Muebles y Puertas
Los cuartos suelen tener puertas, donde se entra o sale o se depositan de cosas. Seguro que las puertas están hechas de madera de madera.

■ Muebles
Los armarios y los gabinete suelen combinar a los muebles en tener muebles, maderas, pueden adosar entre ellos para ello.

■ Lámparas
Los apliques de repente tienen un interruptor que un interruptor de madera o de plástico.

■ Aparatos eléctricos
Y los que tienen interruptores de madera o de plástico tienen que ser de madera o de plástico.

■ Cuadro en la pared
La dormitorio y el salón no deben ser demasiado blandos para evitar que el niño quede herido si sufre un golpe.

 **Cosas que hay en el Dormitorio**

Puerta
Sirve para entrar o salir del cuarto o casa.

Ventana
Sirve para dar luz y ventilación.

Mesita
La mesita que por lo general se encuentra junto a la cama.

Cama
Sirve para dormir y descansar en ella.

litera
Camas apiladas una encima de la otra.

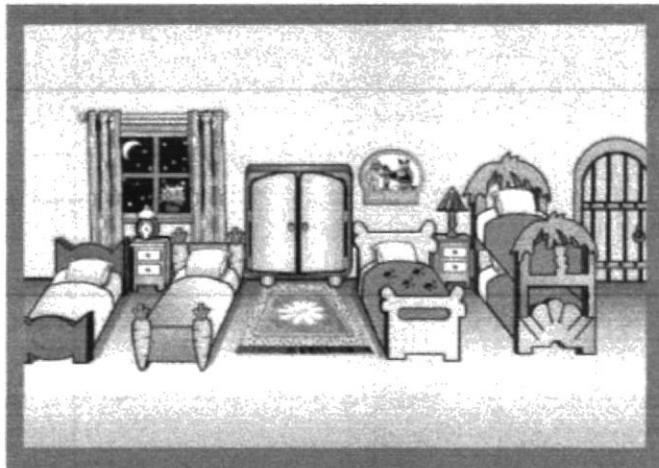
Portafotos
Dónde colocamos fotografías.

Reconocerá los elementos que se encuentran en el dormitorio y sus utilidades.

EJERCICIO 1

BUSCAR.

Busca dentro de la imagen los siguientes objetos,
y encierra los en un círculo



Juego de desarrollo de asociación de palabras con el gráfico respectivo.

EJERCICIO 2

**Encuentra las palabras y
encierra las en un círculo.**

* Lámpara * Alfombra * Ropero
* Puerta * Reloj * Velador



C	E	R	A	T	S	S	A
P	U	E	R	T	A	X	L
U	C	L	Q	H	S	H	F
L	C	O	M	A	Y	S	O
J	U	J	H	H	X	Ñ	M
R	O	P	E	R	O	Y	B
Z	V	E	L	A	D	O	R
V	E	N	T	A	N	A	A
L	A	M	P	A	R	A	H

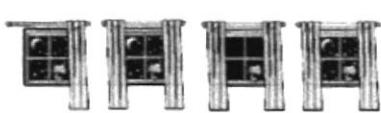


En esta actividad el niño aplicará la discriminación visual, seleccionando las palabras que se indican.

EJERCICIO 3



Compara y encierra las dibujos
que sean iguales.



Actividad que ayudará al desarrollo del pensamiento y del análisis.

EJERCICIO 4



SUMA

Subraya la respuesta correcta.



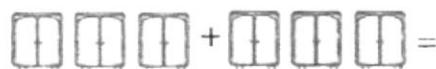
5



6



3



4



7



Incrementará el desarrollo del pensamiento lógico- matemático en el niño.

EJERCICIO 5

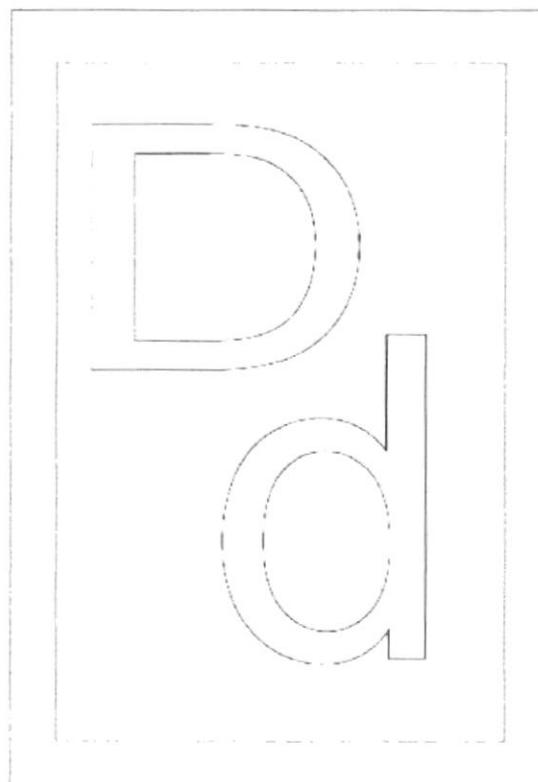


COLOREAR.

Coloree la letra, decore alrededor de la letra con:

* Dibujos originales de los niños o

* Usando cualquier material.



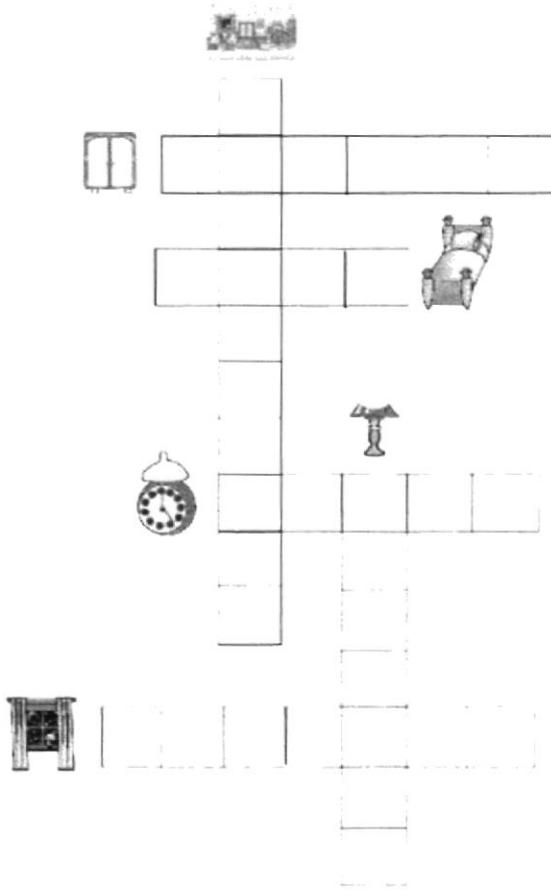
Afianzará la motricidad fina y la creatividad, utilizando técnicas grafo-plásticas.

EJERCICIO 6



CRUCIGRAMA

Observa cada figura y escribe la palabra



Desarrollo del pensamiento, mediante el cual el niño aprenderá a integrar objetos y practicar la escritura.

C A PÍ T U L O 5



5.- DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO

5.1.- LOGO O TEMA DEL LIBRO

Libro de Trabajo “Mi Día”, para niños con problemas de lecto-escritura, es el tema que se ha escogido para la realización de este proyecto.

Se ha determinado una tipografía sencilla legible, para fácil entendimiento del usuario (los infantes). Es la fuente *Don Bold Bt*, la que se ha utilizado en las palabras del logotipo “Mi Día” por su semejanza a la escritura infantil y que connota ternura e inocencia. La fuente *Lithograph Bold*, se utilizó en las palabras “Libro de Trabajo”

La segunda parte es un sol que se presenta como una mano derecha acompañada con sus cinco dedos que se metaforizan como rayos de sol. Se concluyó en este diseño porque en el Libro la mano del niño será una de las herramientas para la ejecución del mismo.

Como tercer elemento tenemos una ilustración que denota a un libro abierto, que en conjunto con el sol que sale desde el libro se transforma en un horizonte.

Como cuarto elemento tenemos la ilustración de la Rana, ella será la guía durante todo el proceso. También están los arcos iris cruzados que denotan las múltiples ideas que los niños poseen

La mezcla de estos íconos connota inteligencia y facilidad en el aprendizaje, además de un positivo desarrollo para su autoestima y valoración.



5.1.1 CROMATIZACIÓN GRÁFICA DEL LOGO



Fuente: Dom Bold Bt

Stroke: 4 Pt.

Texto: *Mi Día*

M
C: 1.18
M: 96.08
Y: 91.37
K: 0

i
C: 96.86
M: 94.12
Y: 0.39
K: 0

C: 78.43
M: 3.14
Y: 5.49
K: 0

C: 3.14
M: 1.96
Y: 91.37
K: 0

a
C: 39.22
M: 94.5
Y: 0
K: 0

Fuente: LithographBold
Stroke: 47.89 Pt.

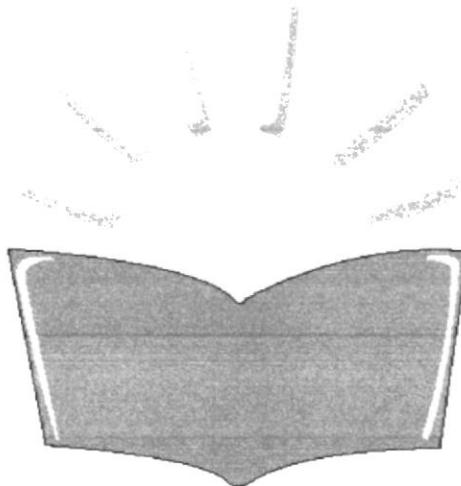
Texto: *Libro de Trabajo*

C: 0
M: 50
Y: 100
K: 0

5.1.2- INTERPRETACIÓN GRÁFICA DEL LOGO

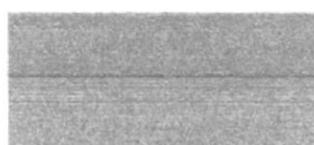
El iconotipo es un diseño que nos demuestran una identidad aprobada que determinará quienes somos. Siendo este el instrumento de presentación que será utilizado como imagen.

A continuación se presenta la cromática y porcentaje respectivos aplicados dentro del logo y del personaje principal.



C: 3.92
M: 23.14
Y: 90.28
K: 0.39

C: 7.06
M: 6.27
Y: 54.9
K: 0



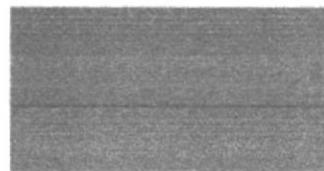
C: 91.76
M: 0
Y: 100
K: 0



C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100



C: 52.55
M: 7.84
Y: 91.37
K: 1.18



C: 12.94
M: 91.76
Y: 20.78
K: 2.75



C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100

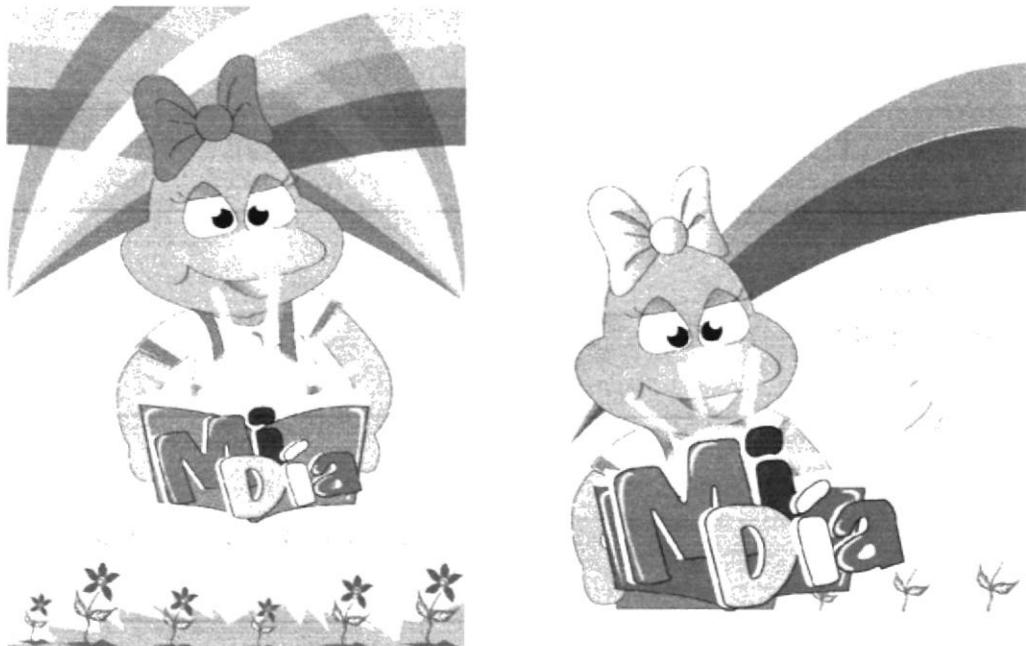
5.2.- ELABORACIÓN DE LAS PÁGINAS

El material que proporcionan cada uno de los libros ha sido escogidos, estudiado y dividido en cinco ambientes respectivamente.

Por lo tanto cada capítulo o ambiente se identificará por el diseño de los bordes o viñetas de las páginas, los cuales fueron ilustrados y transformados en Bruses (Illustrator) para su fácil colocación.

En los siguientes puntos se presentan las portadas correspondientes a los 2 libros de trabajo y el diseño de los bordes que identifican los ambientes respectivos.

5.2.1.- PORTADAS



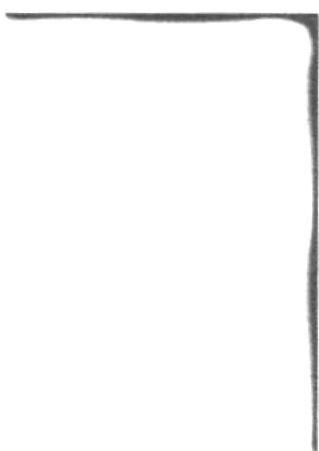
5.2.2.- BORDES DE AMBIENTES O CAPÍTULOS

PERSONAJES

PRINCIPALES



SECUNDARIOS



PROFESORES



AMBIENTES



DORMITORIO INICIAL

BAÑO



COMEDOR



CAMINO ESCUELA

ESCU. 1 2 3 4 5

ESCUELA



CANCHAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

DÍAS EN EL AÑO ESCUELA



REGRESO A CASA

SALA



DORMITORIO FINAL

C A PÍ T U L O 6



6. FASES DE LA PRODUCCIÓN

6.1.- DETALLES DE LA ELABORACIÓN DEL LIBRO

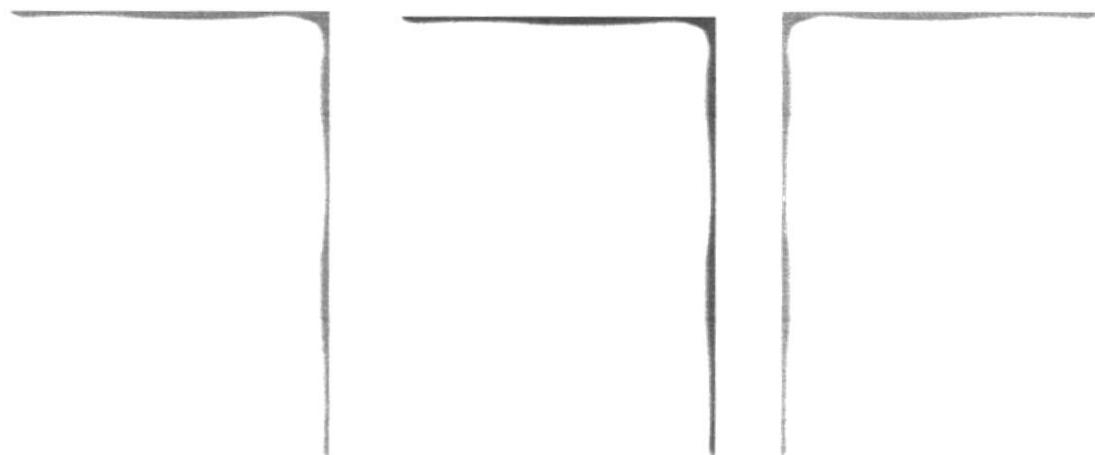
Una vez concluida la fase de pre-producción se procedió con las demás actividades que fueron necesarias para la realización de los libros.

Para comprender de manera más amplia la justificación y cromática gráfica de cada uno de los elementos, se la ha dividido en las siguientes partes:

- Cromática de los bordes.
- Cromática de los personajes.

6.1.1.- CROMÁTICA DE LOS BORDES

Se ha utilizado colores vivos para dichos bordes, ya que son colores que llamarán la atención del niño y de esta manera les permitirá encontrar fácilmente los capítulos o ambientes. Los mismos que han sido combinados con imágenes que definen los ambientes.



C: 0
M: 94.51
Y: 90.2
K: 0



C: 92.94
M: 73.33
Y: 4.71
K: 0.78

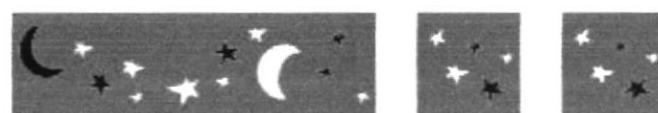


C: 22.35
M: 83.4
Y: 3.92
K: 0.39

C: 0
M: 23.53
Y: 22.75
K: 0

C: 23.53
M: 18.04
Y: 3.53
K: 0.39

C: 5.88
M: 20.78
Y: 3.92
K: 0



C: 94.0 M: 20.2 Y: 5.1 K: 6.75	C: 5.7 M: 19.61 Y: 42.94 K: 5.75	C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100
---	---	--------------------------------

C: 61.18
M: 3.4
Y: 21.8
K: 0



C: 26.04
M: 37.23
Y: 41.21
K: 18.73



C: 0
M: 0
Y: 0
K: 44

C: 16.38
M: 92.76
Y: 56.47
K: 1.92

C: 0
M: 13
Y: 100
K: 0

C: 33.61
M: 77.71
Y: 0
K: 0

C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100

ϕ ϕ' ϕ''

ϕ ϕ' ϕ''

C: 70
M: 0
Y: 20
K: 0

C: 50
M: 0
Y: 50
K: 0

C: 78.1
M: 18.79
Y: 26.48
K: 0.79

C: 11.11
M: 33.33
Y: 27.27
K: 0.89

C: 59.22
M: 29.41
Y: 5.55
K: 0.75

C: 11.11
M: 44.44
Y: 32.32
K: 1.81

C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100



C: 91.27	M: 26.27	Y: 32.16	K: 11.75	C: 20.39	M: 59.22	Y: 41.57	K: 6.67
C: 32.94	M: 2.25	Y: 77.73	K: 0	C: 0	M: 0	Y: 0	K: 100
M: 2.25	Y: 77.73	K: 0		M: 0	Y: 0	K: 100	
Y: 77.73	K: 0			Y: 0	K: 100		
K: 0				K: 100			

C: 2.65	M: 54.81	Y: 28.67	K: 11.75	C: 2.78	M: 43.98	Y: 32.83	K: 11.59
M: 54.81	Y: 28.67	K: 11.75		M: 43.98	Y: 32.83	K: 11.59	
Y: 28.67	K: 11.75			Y: 32.83	K: 11.59		
K: 11.75				K: 11.59			



C: 1.57	M: 13.2	Y: 21.25	K: 0	C: 2.75	M: 57.26	Y: 42.85	K: 3.39
M: 13.2	Y: 21.25	K: 0		M: 57.26	Y: 42.85	K: 3.39	
Y: 21.25	K: 0			Y: 42.85	K: 3.39		
K: 0				K: 3.39			
C: 52.53	M: 5.49	Y: 25.29	K: 0.75	C: 25.1	M: 45.1	Y: 2.75	K: 0
M: 5.49	Y: 25.29	K: 0.75		M: 45.1	Y: 2.75	K: 0	
Y: 25.29	K: 0.75			Y: 2.75	K: 0		
K: 0.75				K: 0			



100% CYAN
100% MAGENTA

C: 75.86	M: 1.06	Y: 21.37	K: 0	C: 93.55	M: 29.02	Y: 34.12	K: 18.69
M: 1.06	Y: 21.37	K: 0		M: 29.02	Y: 34.12	K: 18.69	
Y: 21.37	K: 0			Y: 34.12	K: 18.69		
K: 0				K: 18.69			
C: 26.67	M: 57.25	Y: 41.37	K: 17.73	C: 9	M: 9	Y: 9	K: 100
M: 57.25	Y: 41.37	K: 17.73		M: 9	Y: 9	K: 100	
Y: 41.37	K: 17.73			Y: 9	K: 100		
K: 17.73				K: 100			
C: 11.78	M: 12.61	Y: 12.53	K: 0	C: 11.78	M: 12.61	Y: 12.53	K: 0
M: 12.61	Y: 12.53	K: 0		M: 12.61	Y: 12.53	K: 0	
Y: 12.53	K: 0			Y: 12.53	K: 0		
K: 0				K: 0			



C: 12.75	M: 35.29	Y: 2.92	K: 0.75	C: 61.4	M: 3.06	Y: 6.27	K: 11.15
M: 35.29	Y: 2.92	K: 0.75		M: 3.06	Y: 6.27	K: 11.15	
Y: 2.92	K: 0.75			Y: 6.27	K: 11.15		
K: 0.75				K: 11.15			

6.2.- CROMÁTICA DE LOS PERSONAJES

El uso de los colores primarios y secundarios tienen como objetivo llamar la atención de los niños en especial de los niños disléxicos y estimula el aprendizaje de los mismos.

En el aspecto gráfico cada personaje usan trazos simples con un stroke equilibrado que permita que el niño pueda distinguirlos.

Recordemos que los niños en la edad de seis a ocho años empiezan a desarrollar su capacidad intelectual y creativa. Es así como con los gradientes se obtuvieron efectos gráficos para lograr entretenimiento durante el aprendizaje del disléxico en el desarrollo de las respectivas actividades.

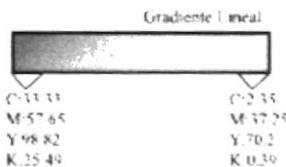
6.2.1.- PERSONAJES PRINCIPALES

VOLF

Vestuario: Ropa interior



Piel:



Pantaloncillo.-



C 23.92
M 3.53
Y 1.18
K 0

Vestuario: Ropa diaria/de escuela

Nombre Volf: Helvetica Medium (blanco)

Camiseta.-



C 2.75
M 3.14
Y 11.25
K 0

Pantalón.-



C 39.22
M 57.65
Y 93.73
K 38.82

Zapatos.-



C 39.22
M 57.65
Y 93.73
K 38.82



Vestuario: Ropa de dormir

Nombre Volf: Helvetica Medium (blanco)



Camiseta.-

Gradiente Lineal



Pantalón.-



Zapatos.-

Gradiente Lineal

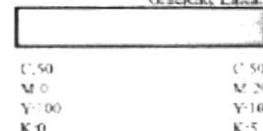


Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Volf: Helvetica Bold (rojo)

Camiseta.-

Gradiente Lineal



Pantalón.-

Gradiente Lineal



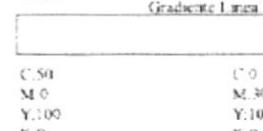
Zapatos.-

Gradiente Radial



Medias.-

Gradiente Lineal

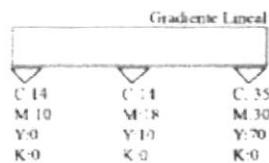


BOB

Vestuario: Ropa Interior



Piel:

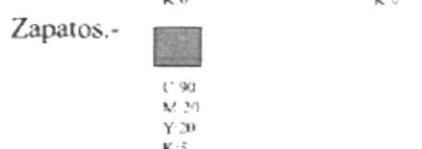
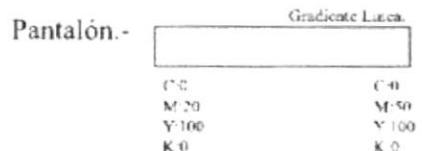
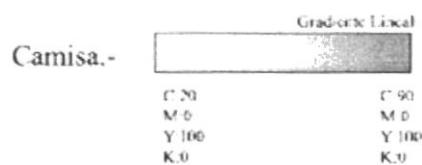


Interior:

C: 36
M: 10
Y: 10
K: 0

Vestuario: Ropa diaria/ de escuela

Nombre Bob: *Helvetica Bold* (azul)



Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Bob: Helvética Bold (naranja)

Camisa.-

Gradiente Lineal



C:0	C:30
M:0	M:0
Y:0	Y:20
K:0	K:0

Fruta de Conjunto.-



C:0
M:35
Y:10
K:0

Pantalón y Manga de Camisa.-



C:60
M:15
Y:15
K:0

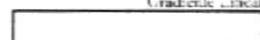


Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Wom: Helvética Bold (rojo)

Camiseta.-

Gradiente Lineal



C:50	C:50
M:0	M:20
Y:100	Y:100
K:0	K:5

Pantalón.-

Gradiente Lineal



C:100	C:100
M:100	M:100
Y:100	Y:0
K:100	K:0

Zapatos.-

Gradiente Radial



C:100	C:0
M:100	M:0
Y:100	Y:0
K:100	K:0

Medias.-

Gradiente Lineal



C:50	C:0
M:0	M:30
Y:100	Y:100
K:0	K:0



AL

Vestuario: Ropa Interior



Piel:



C.20	C. 2
M.10	M. 2
Y.60	Y.7.59
K.9	K.96

Interior:

C 36
M 10
Y.10
K.9

Vestuario: Ropa diaria/ de escuela

Nombre Al: **Helvética Bold (blanco)**

Gradiente Lineal

Camisa.-

C-0	C-0
M-100	M-10
Y-15	Y-0
K-0	K-0

Pantalón.-



C-100
M-100
N-0
K-0

Zapatos.-



C 30
M 80
Y 100
K 15

Cinturon



C-18	C-0
M-62	M-42
Y-93	Y-70
K-40	K-0

Hevilla.-



L-90
M-17
Y-15
K-20



Vestuario: Ropa de dormir

Nombre Al: Helvética Bold (rojo)



Conjunto:

C 27	C 0	C 8
M 55	M 0	M 45
Y 100	Y 9	Y 78
K 15	K 0	K 0

Zapatillas:

C.11	C.0
M.20	M.7
Y.100	Y.22
K.0	K.0

Zapatillas:

U 85
M 0
Y 9
K 0

Vestuario: Ropa de Deportes

Nombre Al: Helvética Bold (rojo)

Camiseta -

C 50	C 50
M 0	M 20
Y 100	Y 100
K 0	K 5

Pantalón.-

C 100
M 100
Y 100
K 90

Zapatos.-

C 100 C 0
M 100 M 0
Y 100 Y 0
K 0 K 0

Medias.-

C.50	C.0
M.0	M.30
Y.100	Y.100
K.0	K.0

Gorro.-

C.0	C.0
M.100	M.60
Y.100	Y.50
K.0	K.9

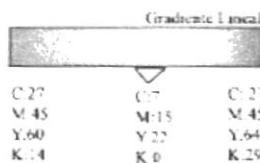


WOM

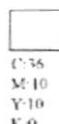
Vestuario: Ropa Interior



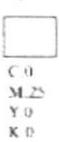
Piel:



Conjunto
Interior:



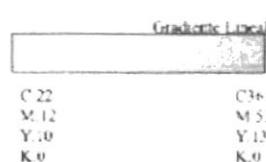
Borde de
Conjunto:



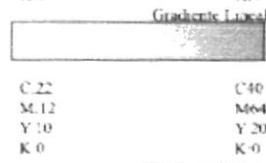
Vestuario: Ropa diaria/ de escuela

Nombre Al: Helvética Bold (rojo)

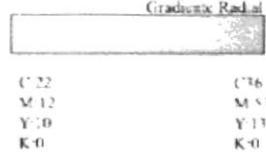
Blusa.-



Falda.-



Zapatos.-

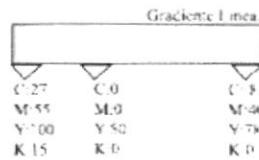


Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Wom: Helvética Bold (rojo)

Conjunto:



C:27 M:55 Y:0 K:15

C:0 M:9 Y:50 K:0

C:8 M:40 Y:78 K:0

Borde de Conjunto:



C:36 M:10 Y:10 K:0

Flores de complemento y lazo



C:0 M:25 Y:0 K:0

Vestuario: Ropa de Deportes

Nombre Wom: Helvética Bold (rojo)

Camiseta.-



C:50 M:0 Y:100 K:0

C:50 M:21 Y:100 K:5

Pantalón.-



C:100 M:100 Y:0 K:100

C:100 M:100 Y:0 K:0

Zapatos.-



C:100 M:100 Y:0 K:100

C:0 M:0 Y:0 K:0

Medias.-



C:50 M:0 Y:100 K:0

C:0 M:30 Y:100 K:0



SOL

Vestuario: Ropa Interior



Picl:



Gradiente Lineal
C:8 M:12 Y:30 K:0 C:44 31 M:47 06 Y:63 23 K:32 94

Conjunto
Interior:



Gradiente Radial
C:0 M:0 Y:0 K:0 C:50 M:0 Y:0 K:0

Vestuario: Ropa diaria/de escuela

Nombre Sol: Helvetica Bold (blanco)



Vestido.-



Gradiente Radial
C:0 M:100 Y:15 K:0 C:0 M:10 Y:0 K:0

Zapatos.-



C:100 M:100 Y:100 K:100

Medias.-

C:0 M:0 Y:0 K:0

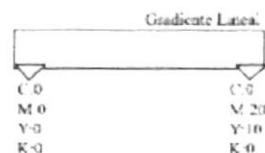


Vestuario: Ropa de dormir

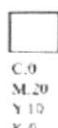


Nombre Sol: Helvética Medium (blanco)

Camiseta.-



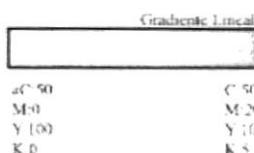
Pantalón.-



Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Sol: Helvética Bold (rojo)

Camiseta.-



Pantalón.-



Zapatos.-



Medias.-



6.2.2.- PERSONAJES SECUNDARIOS

CLEO

Vestuario: Ropa de dormir

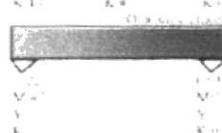


NombreCleo: Helvetica Bold

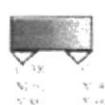
Piel.-



Camisa.-



Pico.-



Short.-



Vestuario: Ropa de deportes

NombreCleo: Helvetica Bold

Camiseta.-



Pantalon.-



Zapatos.-

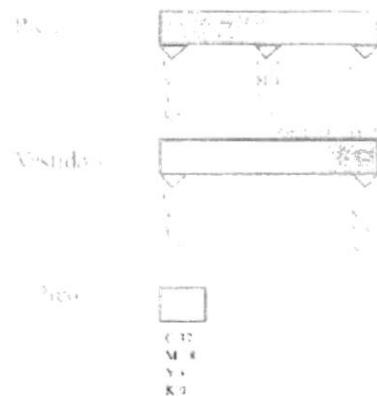


Medias.-



Vestimenta Peón de Calle

Nombre Cleo: **Helvetica Bold**

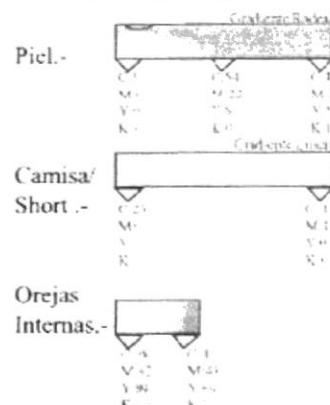


TOF

Vestuario: Ropa de dormir

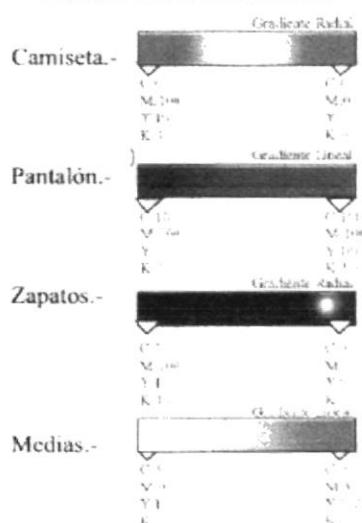


Nombre Tof: Helvética Bold



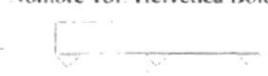
Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Tof: Helvética Bold



Nombre Tof: Helvética Bold

Piel.-



Camisa/
Short.-



Orejas
Internas.-



CHELL

Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Chell: **Helvética Bold**

Piel.-



Camisa/
Pantalón.-



Alas.-



Short.-



Vestuario: ropa de deportes



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

Nombre Chell: **Helvética Bold**

Camiseta.-



Pantalón.-



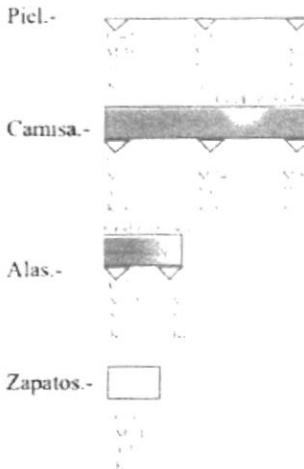
Zapatos.-



Medias.-



Nombre Chell: **Helvetica Bold**

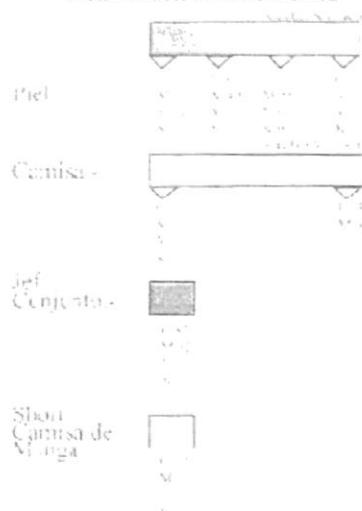


JEF

Vestuario: Ropa de dormir

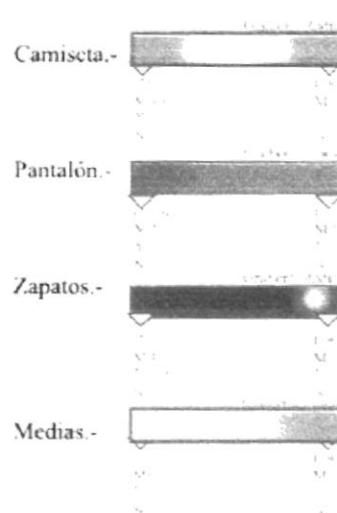


Nombre Jef: Helvética Bold



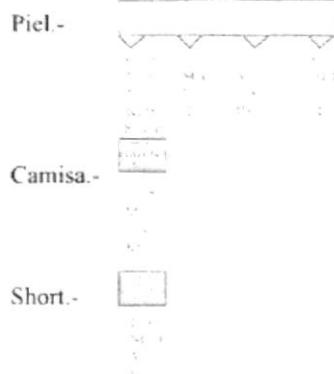
Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Jef: Helvética Bold



Vestuario: Ropa de Café

Nombre Jef: **Helvetica Bold**



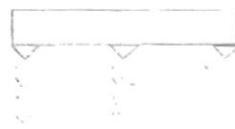
CAS

Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Cas: Helvética Bold

Piel.-



Camisa.-

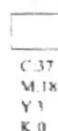


Camisa

Interior.-

C 0
M 0
Y 0
K 0

Short.-



C 37
M 18
Y 3
K 0

Vestuario: Ropa de deportes



Nombre Cas: Helvética Bold

Camiseta.-



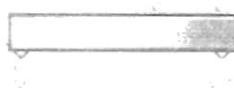
Pantalon.-



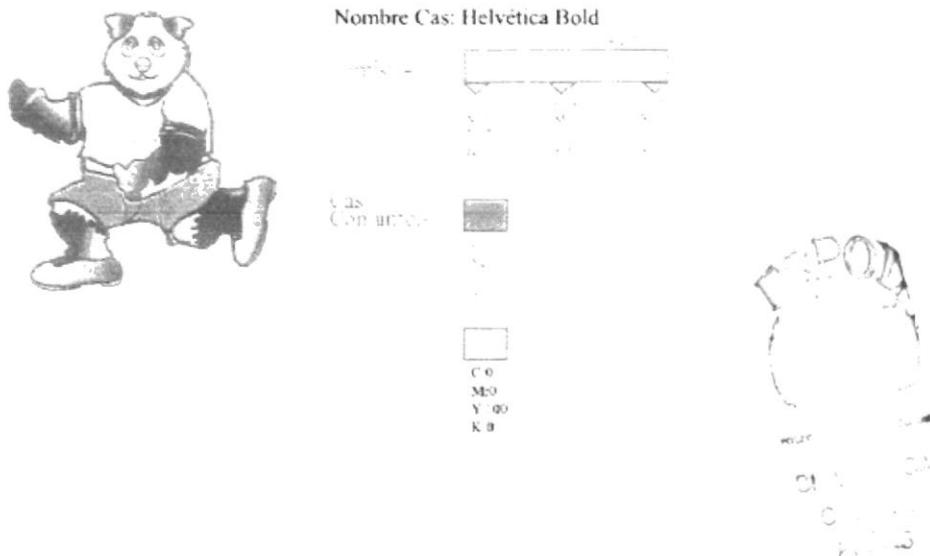
Zapatos.-



Medias.-



estimular. Reta de C. Vé



6.2.3.- PERSONAJES ADICIONALES

RANA (Guía)



Piel.-

Camisa.-

Pantalón

Zapatos

Lazo.-



Piel.-

Camisa.-

Zapatos/

Falda..-

Short.-

BUHO (MAESTRO)

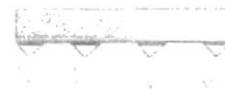


240



Cápsula

240



Cápsula

240



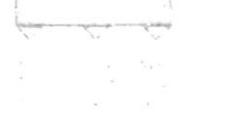
Cápsula

240

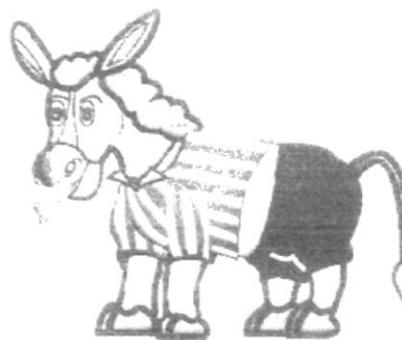


Cápsula

240



BURRO (ARBITRO)



240



Cápsula

240



Cápsula

240



Cápsula

240



Cápsula

240

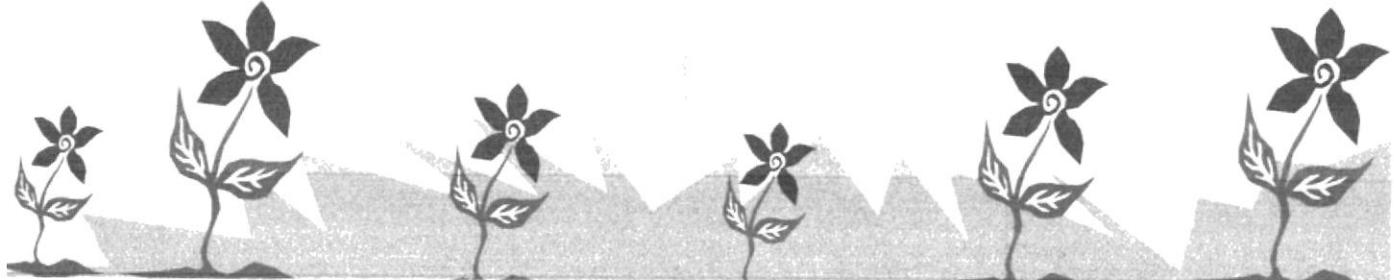


Cápsula

240

A N E X O S





ACERCA DE ESTE LIBRO

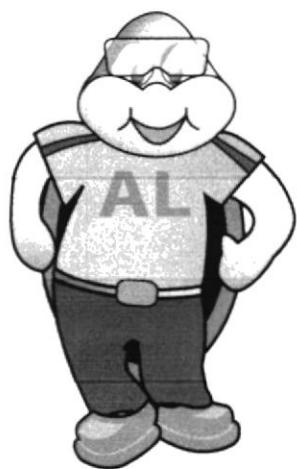
Este libro de trabajo está basado en el CD Interactivo "MI DIA". Su objetivo principal consiste que el niño trabaje simultáneamente en el CD y en el libro, para que ponga en práctica todo lo aprendido.

El libro está compuesto por páginas educativas y ejercicios:

- Las páginas educativas muestran los diferentes objetos que encontramos en el diario vivir, esto le permite al niño identificarlos y de manera fácil.

- Los ejercicios, están elaborados de manera sencilla, para el mejor entendimiento y desarrollo del niño. Aquí encontraremos ejercicios que también están en el Cd Interactivo, con el objeto de reforzar los conocimientos adquiridos en el CD.

CONOZCA A LOS PERSONAJES PRINCIPALES DEL JUEGO INTERACTIVO



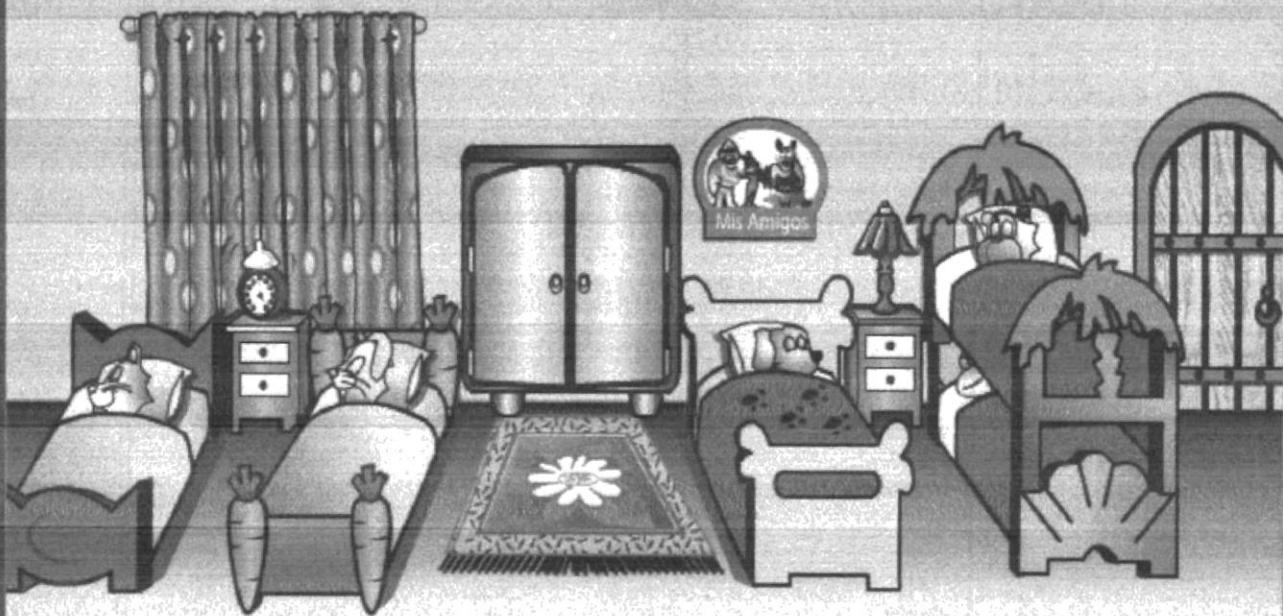
Observa a cada uno de los personajes principales, aprende bien sus nombres y su vestuario, ya que con ellos trabajarás durante todo el libro.

CONOZCA A LOS PROFESORES DEL JUEGO INTERACTIVO



Aquí tenemos a los profesores del juego: El maestro Ian y al árbitro Max. Aprende sus nombres y su respectiva actividad para que lo recuerdes mas adelante.

DORMITORIO



En este capítulo pondremos atención en qué camita duermen cada una de los personajes y qué objetos usan dentro del dormitorio y para que sirve cada uno de ellos.



TIPOS DE RELOJES



RELOJ DESPERTADOR, como su nombre lo indica, sirve para levantarse por las mañanas o también sirve de alarma para recordar algo.



RELOJ DE ARENA, es un tipo de reloj que se utilizaba en la antigüedad. En la actualidad se lo suele utilizar para tomar el tiempo en algunos juegos de mesa.



RELOJ DIGITAL, o radio despertador se lo utiliza para escuchar música y a su vez programarlo para alarma.

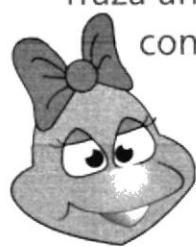


RELOJ DE PARED, es un reloj que se lo coloca como adorno en algún lugar de la habitación, solo se puede ver la hora, mas no poner alarma.



RELOJ DE MUÑECA, es un reloj personal, es decir, que cualquiera por moda o por gusto utiliza un reloj en la muñeca, para observar la hora en cualquier momento.

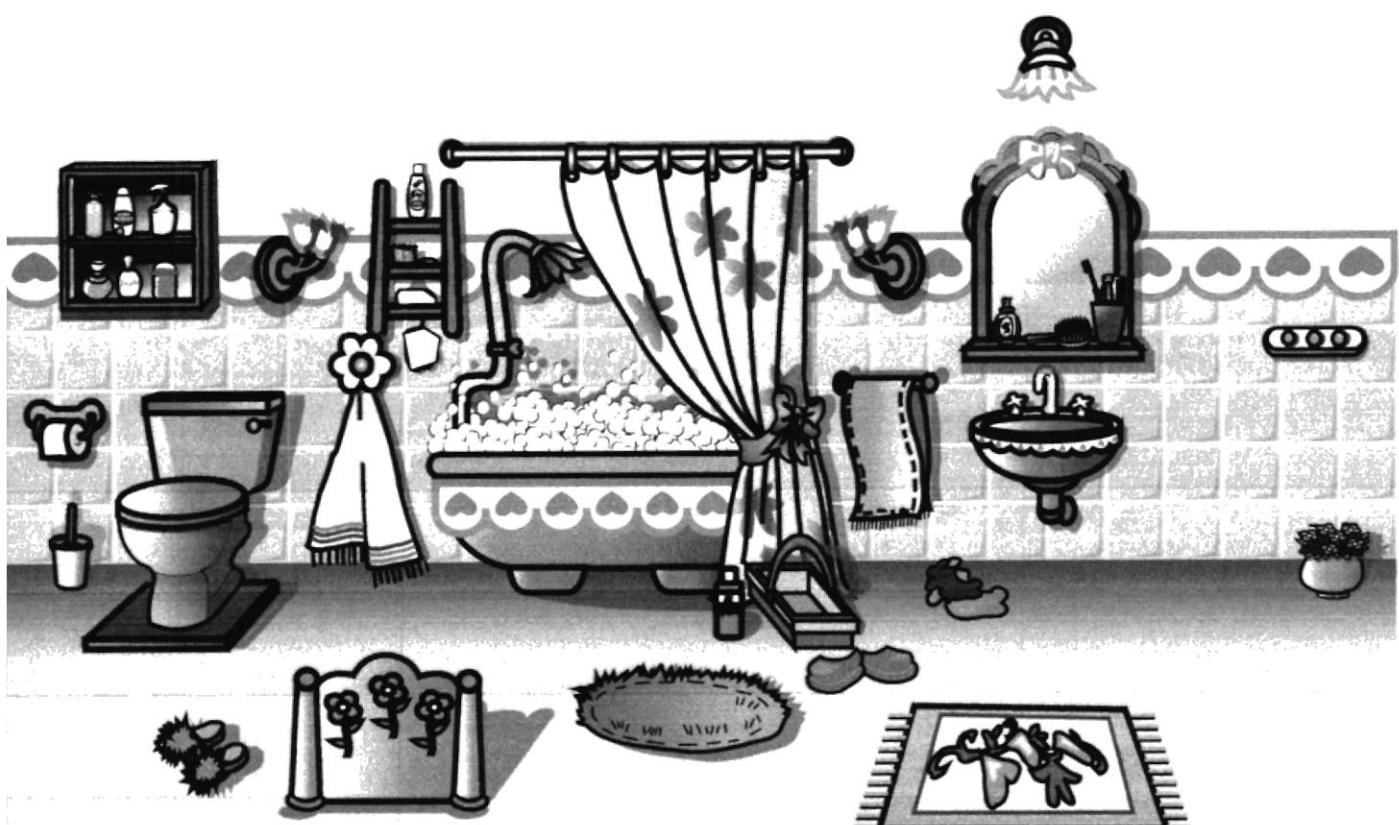
Traza una línea con lápiz al personaje con su respectivo vestuario.



Escribe a lado de cada personaje los colores que tiene su ropa.

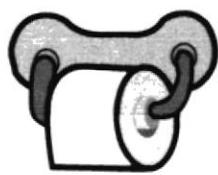


BAÑO



En este capítulo pondremos atención en las actividades que se realizan en el baño, aquel lugar donde se hace el aseo personal y también aprenderemos acerca de los objetos que encontramos dentro de este.

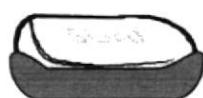




PAPEL HIGIÉNICO



SHAMPOO



JABÓN



CREMA



DESODORANTE



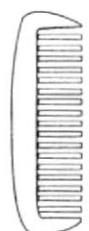
TALCO



PERFUME



CEPILLO



PEINILLA



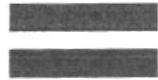
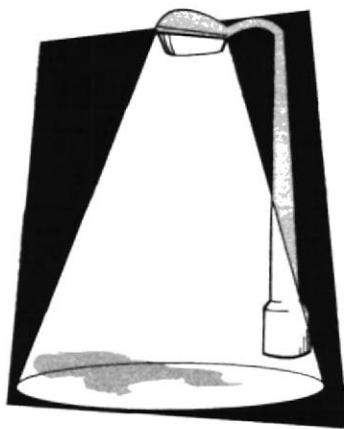
CEPILLO DENTAL



PASTA DENTAL



De todos estos objetos, ¿cuáles utilizas tú?



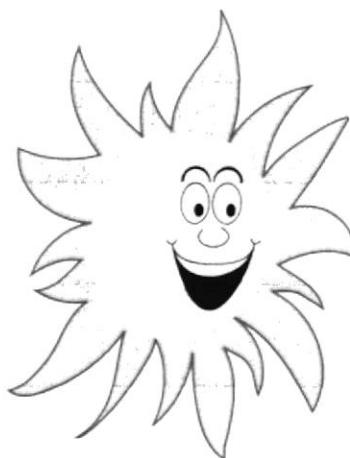
POSTE DE LUZ, es aquél que se encuentra en las calles y a lo largo de las avenidas.



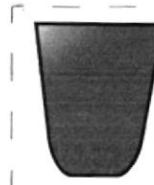
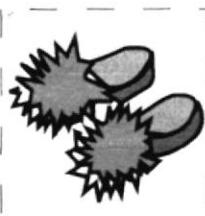
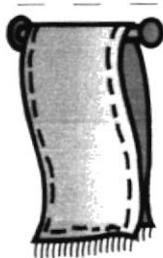
LAMPARA DE PARED, es aquella que se coloca en la pared, cuando se necesita iluminar los espacios pequeños.



LAMPARA DE ESCRITORIO, es aquella que se utiliza para tener un mejor alumbrado cuando se realizan las tareas escolares.



SOL, es la fuente de luz y calor.



Recorta los objetos que encuentras en
la página anterior y pégalos en el
lado que están ubicados



IZQUIERDA

DERECHA



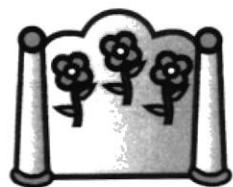
Enumera a nuestros amiguitos según el orden en el que entraron al baño, y explica lo que hicieron.

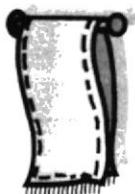
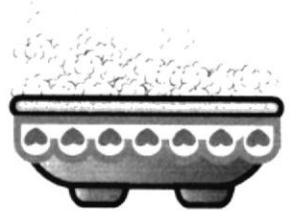


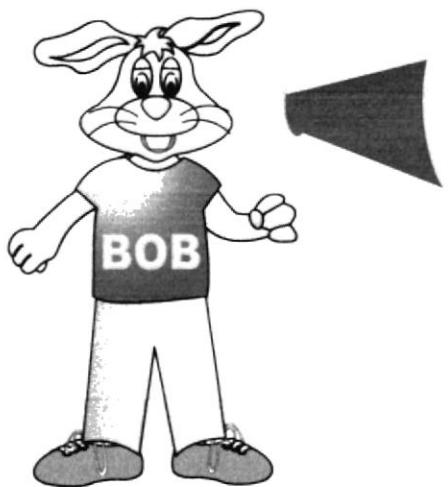
Recorta los objetos que los animalitos
usaron en el baño y pégalos en
las hojas donde ellos se
encuentran.



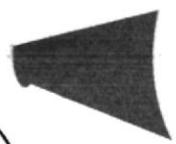
BIBLIOTECA
CAMPUS
VERAS







BOB cepillará sus dientes, que objetos usará?. Recorta de la página anterior y pégalo en esta hoja!



AL entrará a bañarse, que objetos usará?. Recorta de la página anterior y pégalo en esta hoja!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
COSTA RICA



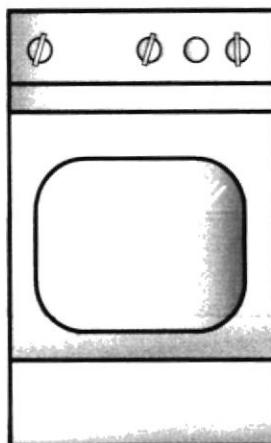
SOL se peinará, que objetos usará?
Recorta de la página anterior y
pégalo en esta hoja!

ELEMENTOS DE UNA COCINA



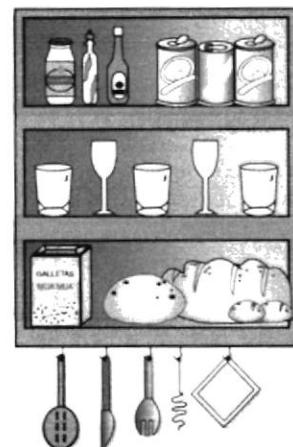
REPISA

Lugar donde colocamos ciertos objetos que se usa en la cocina.



COCINA

Se utiliza para cocinar los alimentos.



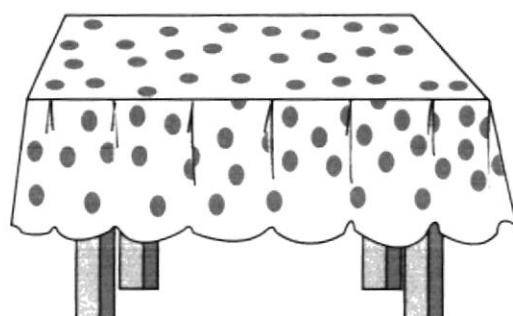
ALACENA

Lugar donde colocamos los alimentos y objetos que usamos a diario.



SILLA

Se utiliza para sentarse



MESA

Se utiliza para colocar los platos servidos



JARRA



TAZAS



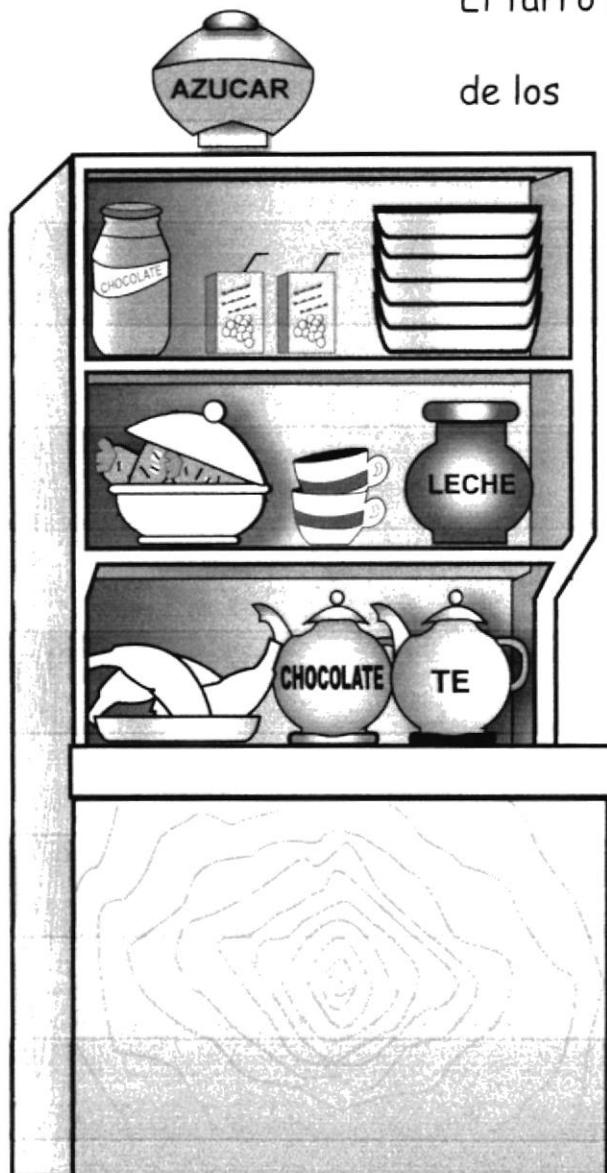
VASO



PLATO



Complete la oración con los objetos que le corresponde según su ubicación.



El tarro de chocolate está a lado izquierdo de los

El plato con guineos está junto al recipiente de

La está en la parte superior de la repisa

A lado derecho del recipiente de chocolate está

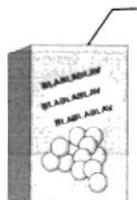
Los están junto a los jugos.

Las están entre el recipiente de leche y la bandeja de

Une con líneas cada uno de nuestros
amiguitos con sus respectivos
alimentos y bebidas.



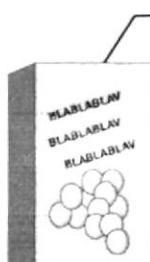
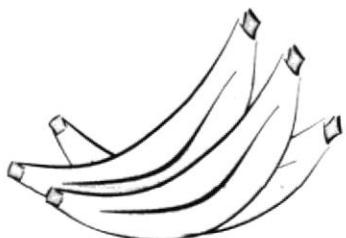
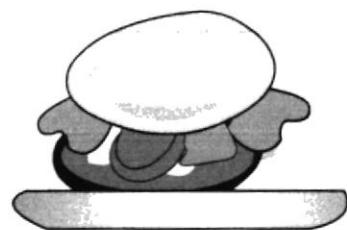
BEBIDA



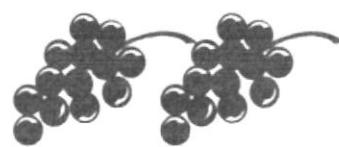
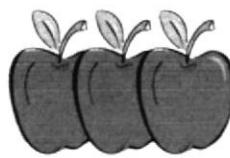
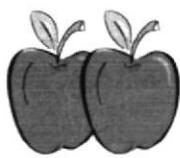
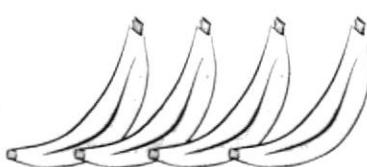
COMIDA



Identifica las bebidas y frutas, luego
dibújalas en el recuadro
correspondiente.



Escribe el resultado de cada suma o resta.



Señales de tránsito

Las señales de tránsito se dividen en 3 partes:



Señales de REGLAMENTACIÓN



Señales de INFORMACIÓN



Señales de PREVENCIÓN



PROHIBIDO INGRESAR CON NIÑOS



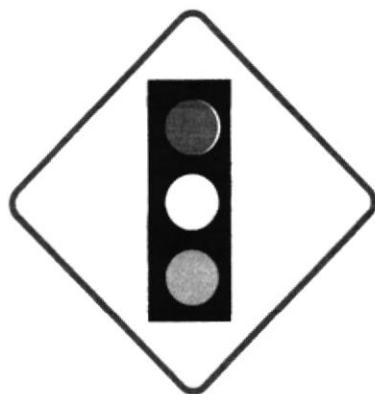
PROHIBIDO CIRCULAR BICICLETAS



PROHIBIDO BOTAR
BASURA



PROHIBIDO JUGAR
PELOTA



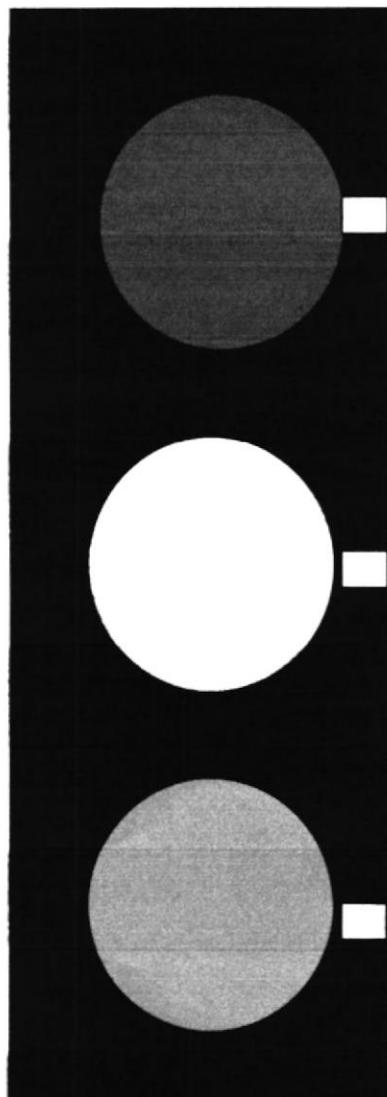
PROXIMIDAD DE SEMÁFOROS



VUELO A BAJA ALTURA



ZONA ESCOLAR



Rojo:

Cuando el semáforo este en rojo el automóvil debe parar.

Amarillo:

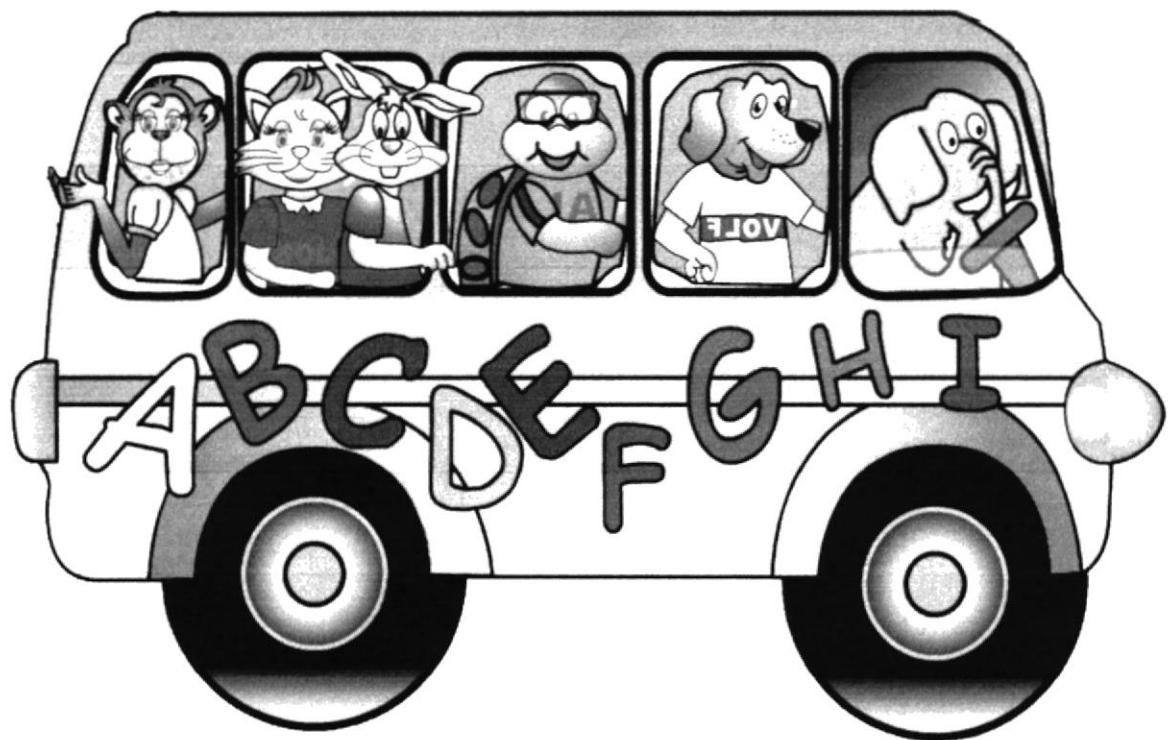
Cuando el semáforo este en amarillo el automóvil debe bajar su velocidad y parar.

Verde:

Cuando el semáforo este en verde el automóvil debe seguir.



Observa con atención la ubicación
de los personajes en el
bus.



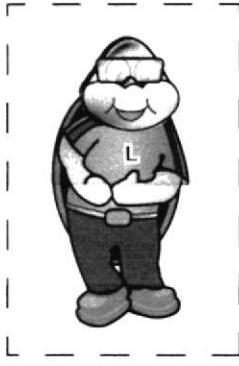
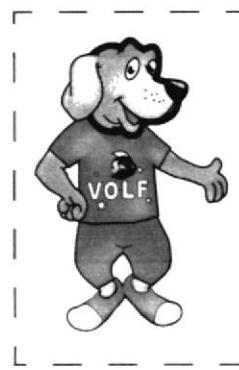
Observa las palabras y subraya
las que estén bien escritas.



- | | |
|-------------|---------------|
| 1. ratón | 11. mano |
| 2. cesa | 12. televisor |
| 3. mesa | 13. botella |
| 4. teléfono | 14. mono |
| 5. botón | 15. pluma |
| 6. sapo | 16. anillo |
| 7. perro | 17. mono |
| 8. sol | 18. gato |
| 9. sova | 19. mesa |
| 10. pérro | 20. casa |

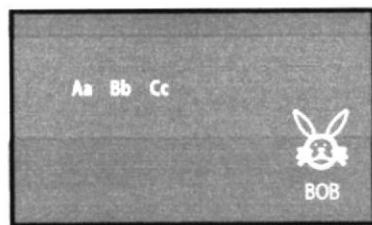


Recorta al animalito que este vestido
correctamente para ir a la escuela
y pégalo en la siguiente
hoja.

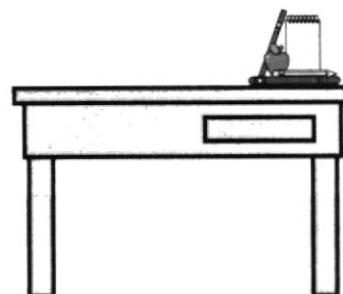




ESCUELA



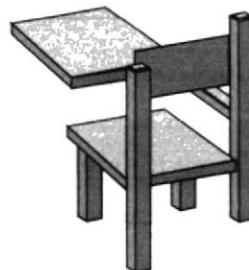
La **pizarra** es usada para hacer ejercicios en clases frente a todos tus compañeros.



El **escritorio** es usado por el profesor para poner sus pertenencias.



El **globo terráqueo** es usado para enseñar la disposición de las tierras y mares del planeta.



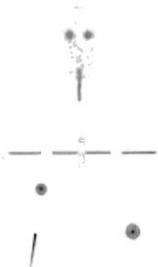
El **pupitre** se utiliza para escribir, dibujar y sentarse a realizar trabajos en clases.



La **mochila** se utiliza para transportar útiles escolares.



Los **marcadores** vienen de varios colores, son usados para pintar o resaltar alguna palabra.



El **compás** usualmente se lo usa para hacer círculos perfectos, pero también sirve para hacer otras figuras geométricas.



El **lápiz** es utilizado para escribir, una de sus mejores cualidades es que puedes borrar con mucha facilidad lo que escibes.

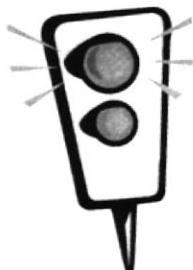
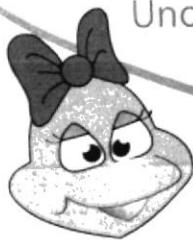


La **goma** es usada para pegar fijamente ciertos materiales entre ellos pepeles, cartulina, etc.



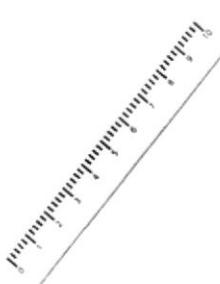
La **cinta pegable** tambien se usa para pegar pero ésta puede ser despegada es decir no es fija.

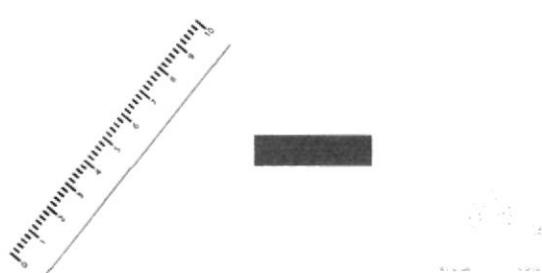
Observa los dibujos con atención.
Uno de ellos está incompleto;
dibuja lo que falta.

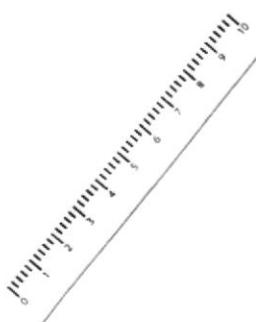


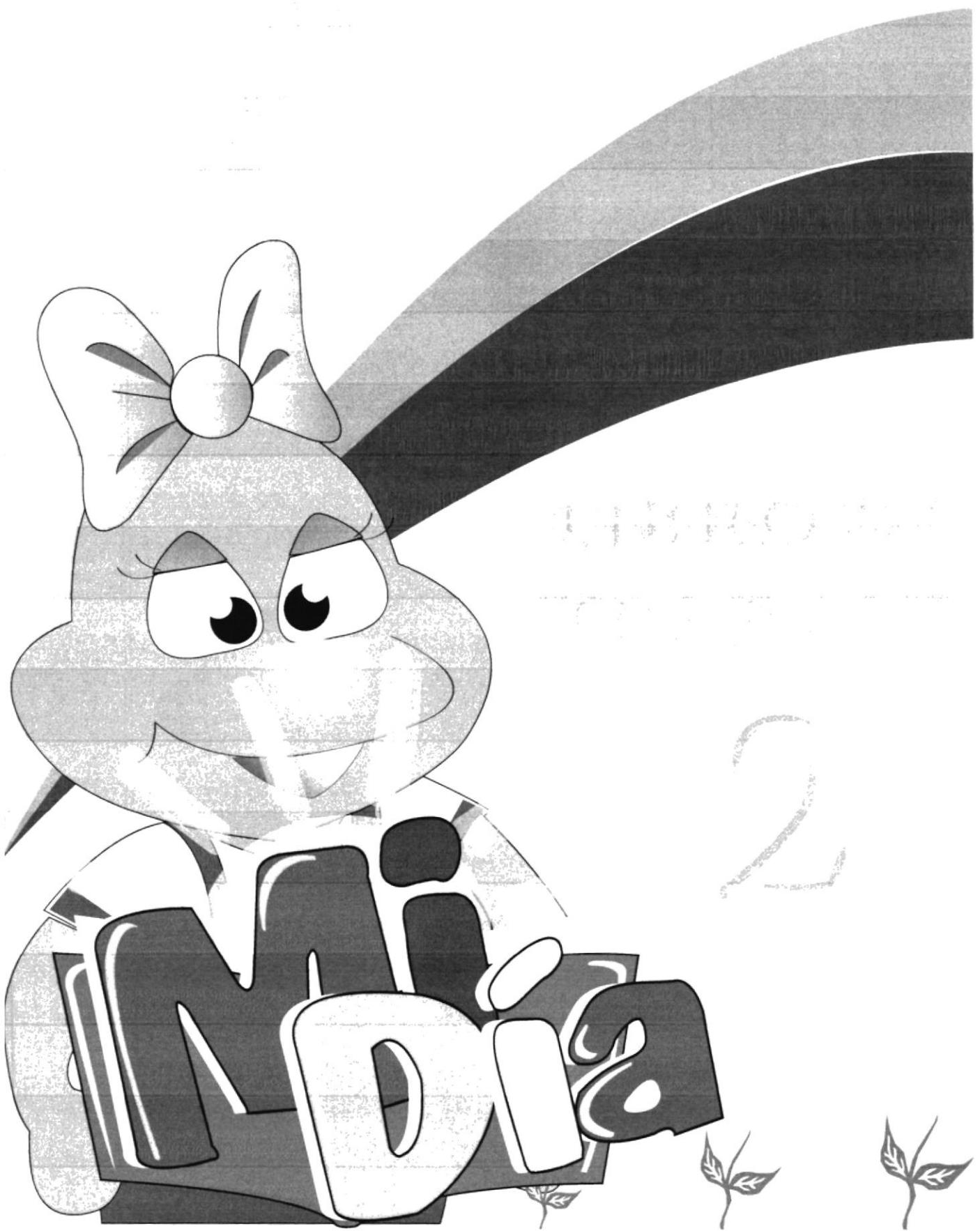
Cual es el número correspondiente a
cada elemento para realizar
la suma y la resta



$$+ \quad = 8$$
A ruler with markings from 0 to 10, oriented diagonally, representing the number 8.

$$- \quad = 2$$
A ruler with markings from 0 to 10, oriented diagonally, representing the number 2.





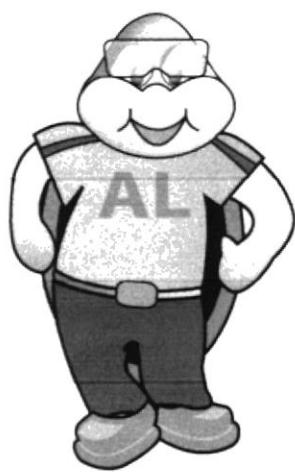


ACERCA DE ESTE LIBRO

Este libro ha sido creado basándose en el proyecto Multimedia "Mi Día" CD interactivo. Es así que el libro de trabajo "Mi Día" N° 2 es un complemento importante para el mismo y una continuación del Libro de Trabajo N° 1.

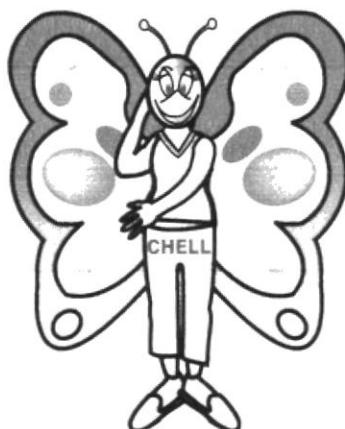
Formando en conjunto una herramienta práctica para el aprendizaje de niños con problemas de Lecto-escritura.

CONOZCA A LOS PERSONAJES PRINCIPALES DEL JUEGO INTERACTIVO



Observa a cada uno de los personajes principales, aprende bien sus nombres y su vestuario, ya que con ellos trabajarás durante todo el libro.

CONOZCA A LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DEL JUEGO INTERACTIVO



Estos son los personajes secundarios del juego interactivo, obsérvalos bien, aprende bien sus nombres para que puedas identificarlos mas adelante.

CONOZCA A LOS PROFESORES DEL JUEGO INTERACTIVO



Aquí tenemos a los profesores del juego: El maestro Ian y al árbitro Max. Aprende sus nombres y su respectiva actividad para que lo recuerdes mas adelante.

Escribe junto a cada animal su respectivo nombre.

















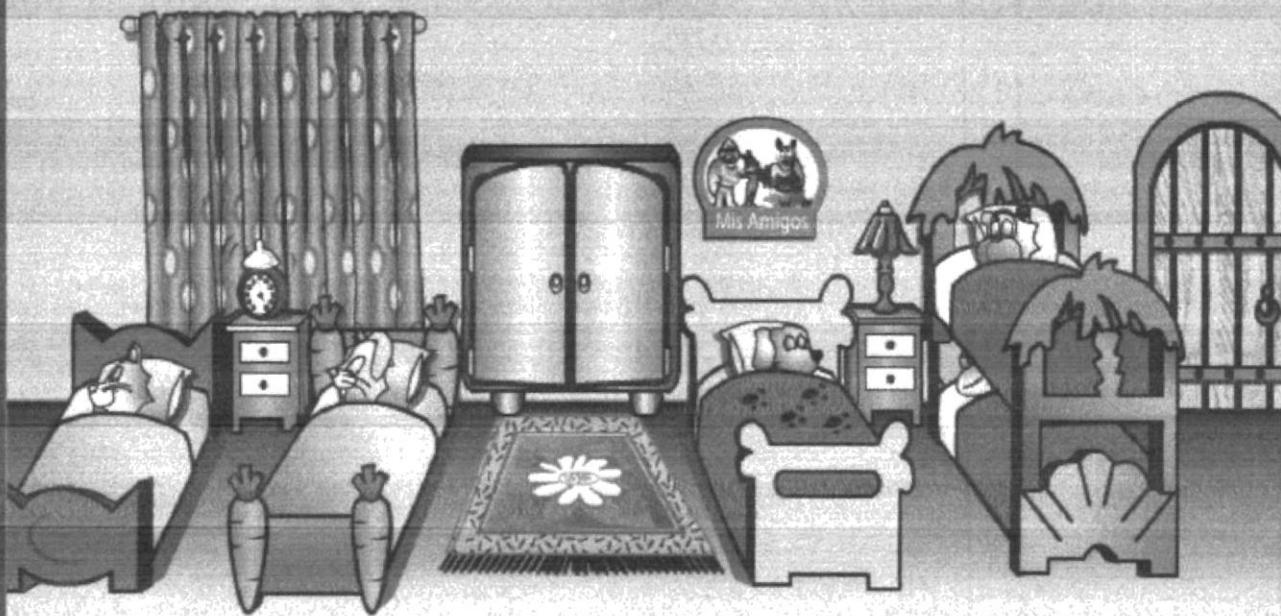






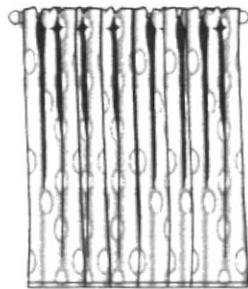


DORMITORIO



En este capítulo pondremos atención en qué camita duermen cada una de los personajes y qué objetos usan dentro del dormitorio y para qué sirve cada uno de ellos.





CORTINA

Se coloca en las ventanas para decorar y proteger de la luz las habitaciones.



RELOJ

Se usa para ver o medir el tiempo.

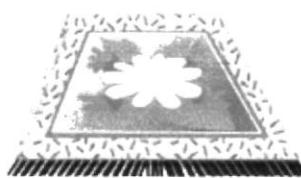


ROPERO

Se usa para guardar ropa.



LÁMPARA DE VELADOR
Se coloca cerca de la cama o mesa para iluminar el espacio pequeño y acogedor que se libra a la hora de dormir.



ALFOMBRILLA

Se utiliza para decorar el piso o protegerlo.

TIPOS DE RELOJES



RELOJ DESPERTADOR, como su nombre lo indica, sirve para levantarse por las mañanas o también sirve de alarma para recordar algo.



RELOJ DE ARENA, es un tipo de reloj que se utilizaba en la antigüedad. En la actualidad se lo suele utilizar para tomar el tiempo en algunos juegos de mesa.



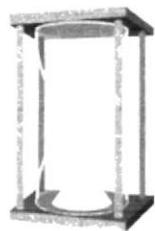
RELOJ DIGITAL, o radio despertador se lo utiliza para escuchar música y a su vez programarlo para alarma.



RELOJ DE PARED, es un reloj que se lo coloca como adorno en algún lugar de la habitación, solo se puede ver la hora, mas no poner alarma.



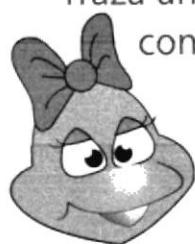
RELOJ DE MUÑECA, es un reloj personal, es decir, que cualquiera por moda o por gusto utiliza un reloj en la muñeca, para observar la hora en cualquier momento.



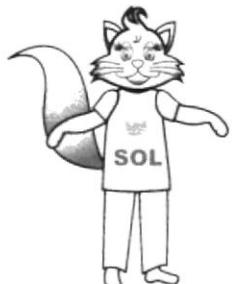
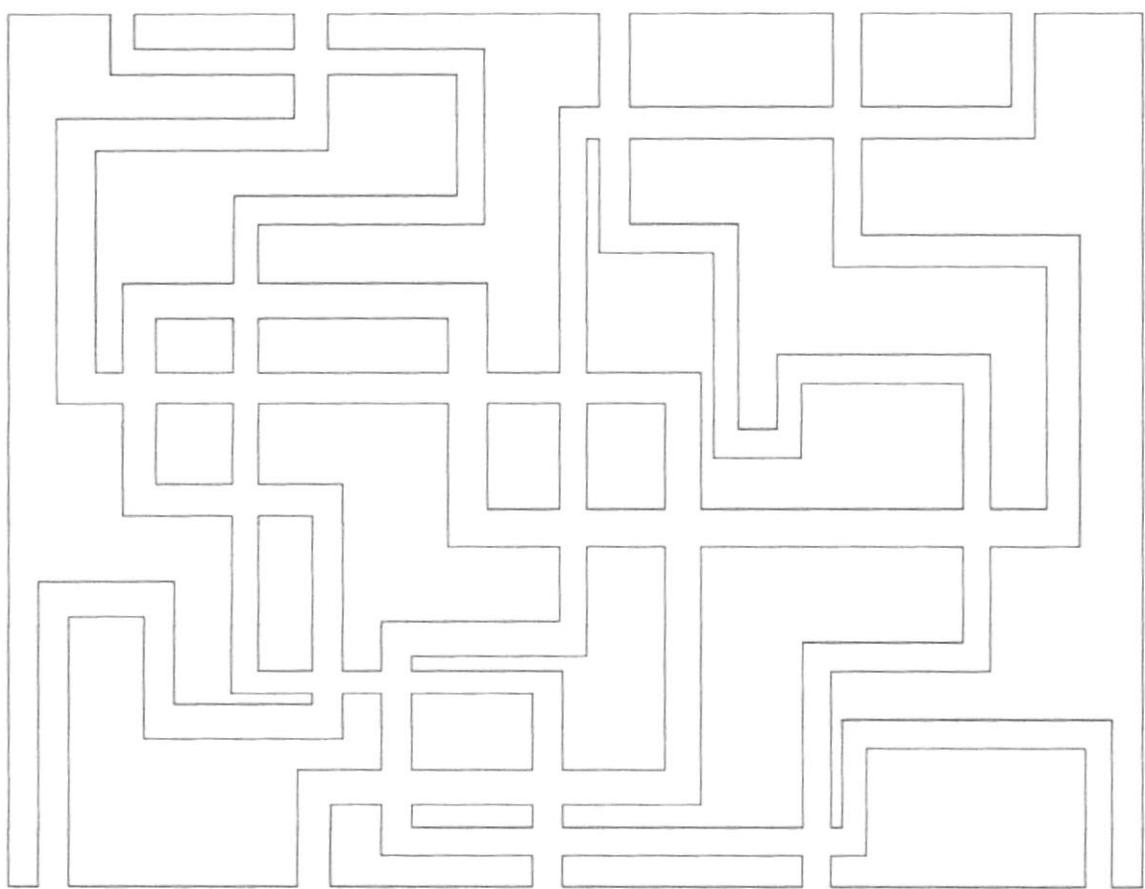
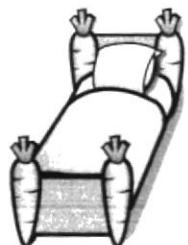
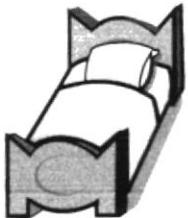
¿Cuál de los siguientes relojes pertenece al mismo tipo de reloj que encontramos en el dormitorio?



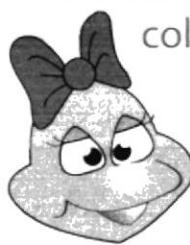
Traza una línea con lápiz al personaje con su respectivo vestuario.



Encuentra el camino que lleva a cada uno de los animalitos a su respectiva camita.



Escribe a lado de cada personaje los colores que tiene su ropa.

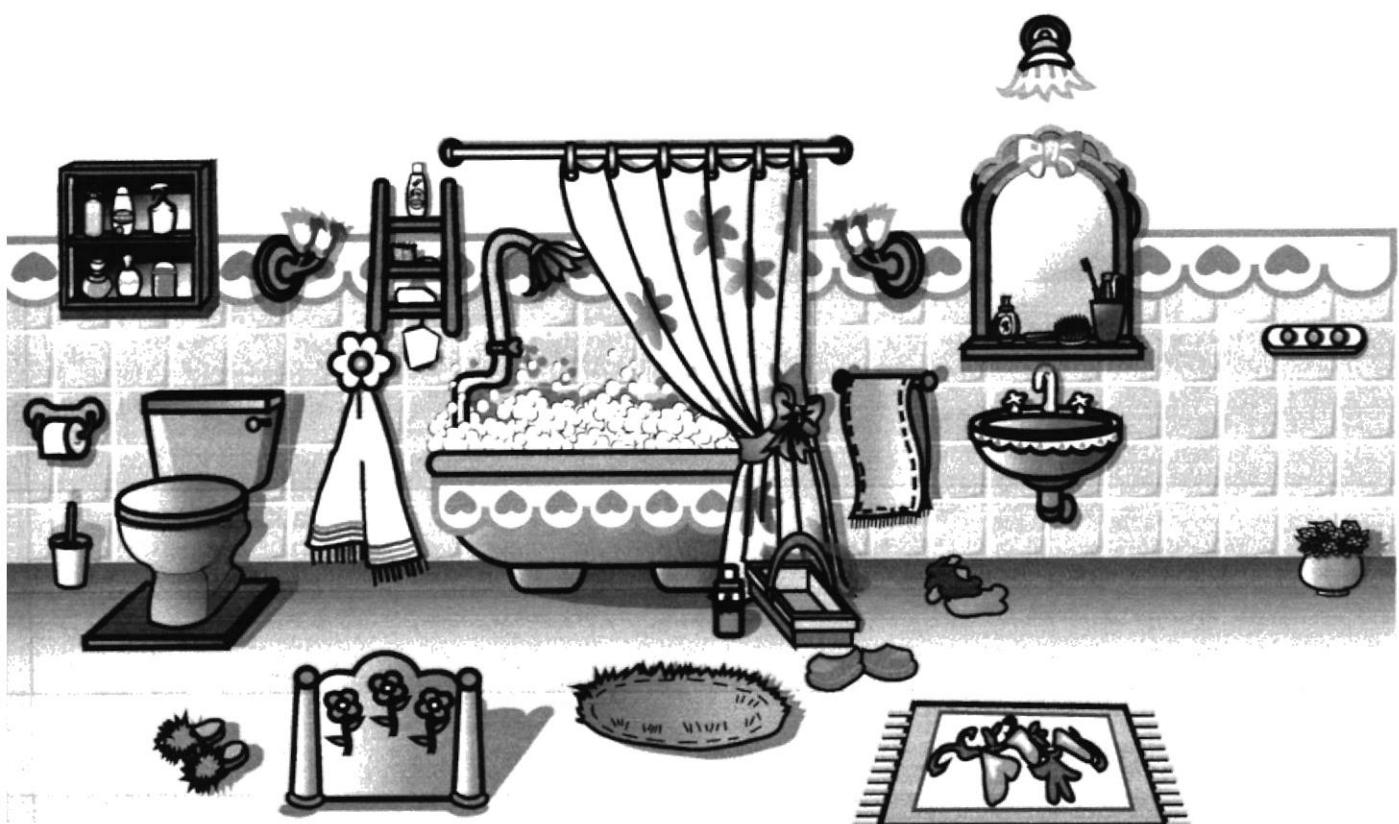




Encierra en un círculo al personaje que tenga su nombre correctamente escrito.



BAÑO



En este capítulo pondremos atención en las actividades que se realizan en el baño, aquel lugar donde se hace el aseo personal y también aprenderemos acerca de los objetos que encontramos dentro de este.





REPISA DE BAÑO

Se coloca los diferentes objetos que utilizamos en el baño.



ESPEJO

Sirve para verse a si mismo.



CORTINA DE BAÑO

Se coloca en la tina para que el agua no salpique en el piso cuando uno se baña.



TINA

Donde una persona se baña.



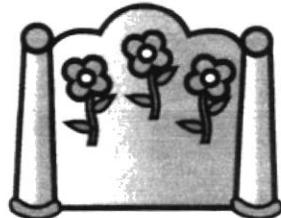
LAVAMANOS

Como su nombre lo indica, lugar donde lavamos nuestras manos.



SANITARIO

Donde realizamos las necesidades biológicas.



BIOMBO

Sirve para cerrar un área pequeña y esconder cosas detrás de el.



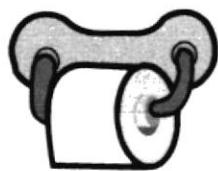
TOALLA

Sirve para secarse las manos, la cara y el cuerpo.



GUANTE DE BAÑO

Sirve para enjabonarse el cuerpo bien.



PAPEL HIGIÉNICO



SHAMPOO



JABÓN



CREMA



DESODORANTE



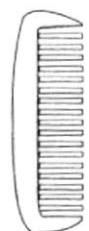
TALCO



PERFUME



CEPILLO



PEINILLA



CEPILLO DENTAL

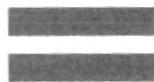


PASTA DENTAL

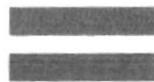
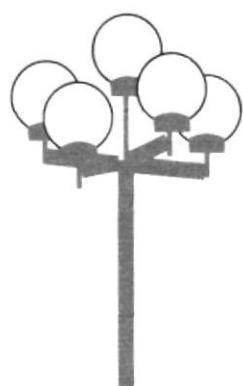


De todos estos objetos, ¿cuáles utilizas tú?

TIPOS DE LÁMPARAS



FOCO, es la fuente de luz de una lámpara.



LÁMPARA PÚBLICA, es aquella que vemos en los parques, está compuesta por varios focos que sirven para alumbrar grandes áreas.



LÁMPARA DE VELADOR, es aquella que se utiliza sobre el velador de nuestro dormitorio.



LINTERNA, es aquella que no necesita ser conectada, funciona por una batería, y se la puede trasladar de un lugar a otro.



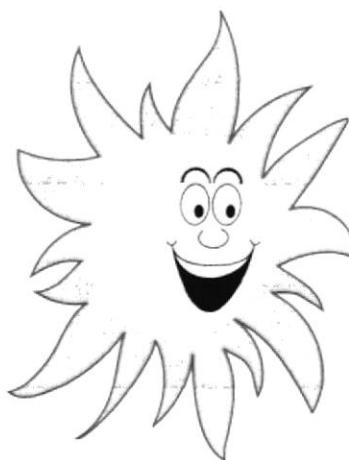
POSTE DE LUZ, es aquél que se encuentra en las calles y a lo largo de las avenidas.



LAMPARA DE PARED, es aquella que se coloca en la pared, cuando se necesita iluminar los espacios pequeños.

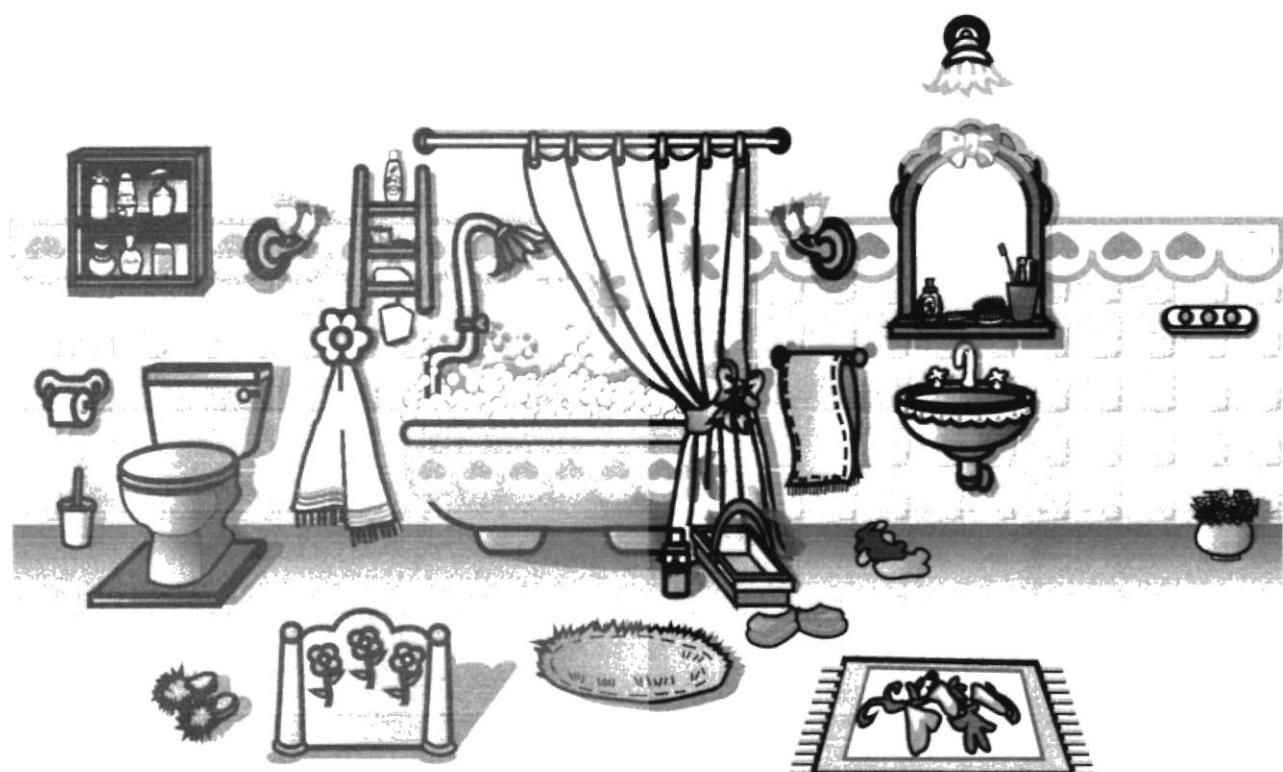


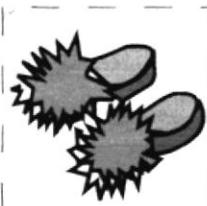
LAMPARA DE ESCRITORIO, es aquella que se utiliza para tener un mejor alumbrado cuando se realizan las tareas escolares.



SOL, es la fuente de luz y calor.

Observa e identifica la ubicación de los objetos en el baño, luego recórtalos y pégalos en su respectivo lado.





Recorta los objetos que encuentras en
la página anterior y pégalos en el
lado que están ubicados



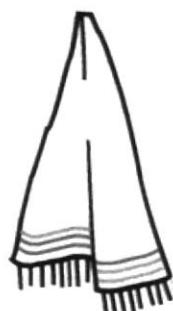
IZQUIERDA



DERECHA



Encierra en un círculo todos los objetos
que encontramos en el baño y
abajo escribe para que
sirven.



1

2

3

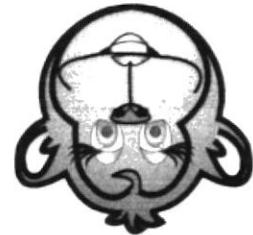
4

5

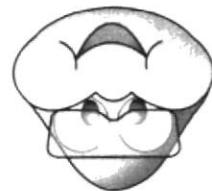
Enumera a nuestros amiguitos según el orden en el que entraron al baño, y explica lo que hicieron.



MOW



JA



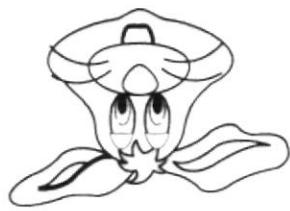
JUVE



SOS



BOB



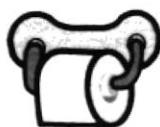
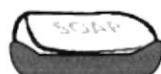
Escribe correctamente los números.
de nuestros amigos.

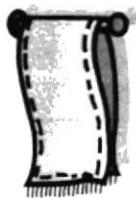
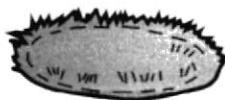
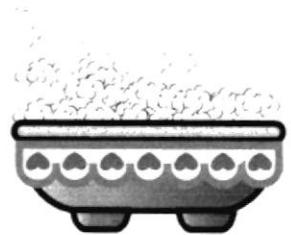


Recorta los objetos que los animalitos
usaron en el baño y pégalos en
las hojas donde ellos se
encuentran.



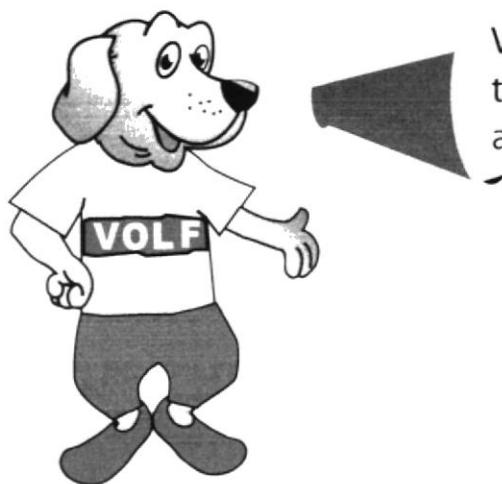
BIBLIOTECA
CAMPUS
TERAS







BOB cepillará sus dientes, que objetos usará?. Recorta de la página anterior y pégalo en esta hoja!



VOLF utilizará el servicio, que objetos usará?. Recorta de la página anterior y pégalo en esta hoja!



AL entrará a bañarse, que objetos usará?. Recorta de la página anterior y pégalo en esta hoja!



ESTUDIOS
UNIVERSIDAD NACIONAL
BIBLIOTECA CAMPUS PEÑAS



WOM entra al baño para perfumarse y asearse, ¿que objetos usará?
Recorta de la página anterior y pégalos en esta hoja



SOL se peinará, que objetos usará?
Recorta de la página anterior y
pégalo en esta hoja!

COMEDOR



En este capítulo pondremos atención en qué comen nuestros compañeritos y donde se sientan en la mesa del comedor. También aprenderemos diferentes tipos de alimentos.

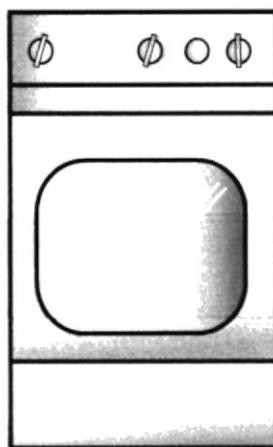


ELEMENTOS DE UNA COCINA



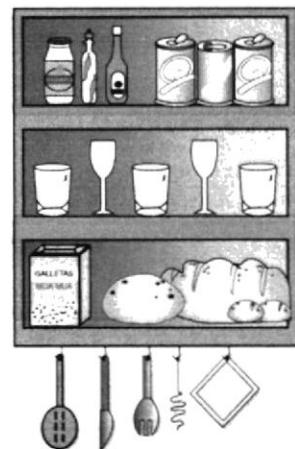
REPISA

Lugar donde colocamos ciertos objetos que se usa en la cocina.



COCINA

Se utiliza para cocinar los alimentos.



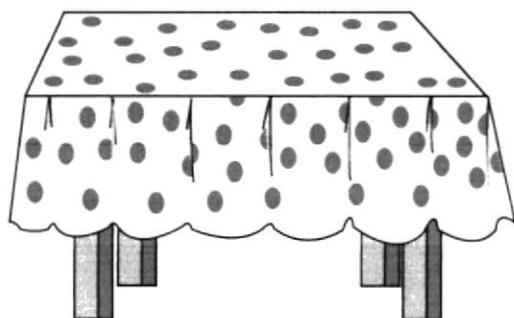
ALACENA

Lugar donde colocamos los alimentos y objetos que usamos a diario.



SILLA

Se utiliza para sentarse



MESA

Se utiliza para colocar los platos servidos



JARRA



TAZAS

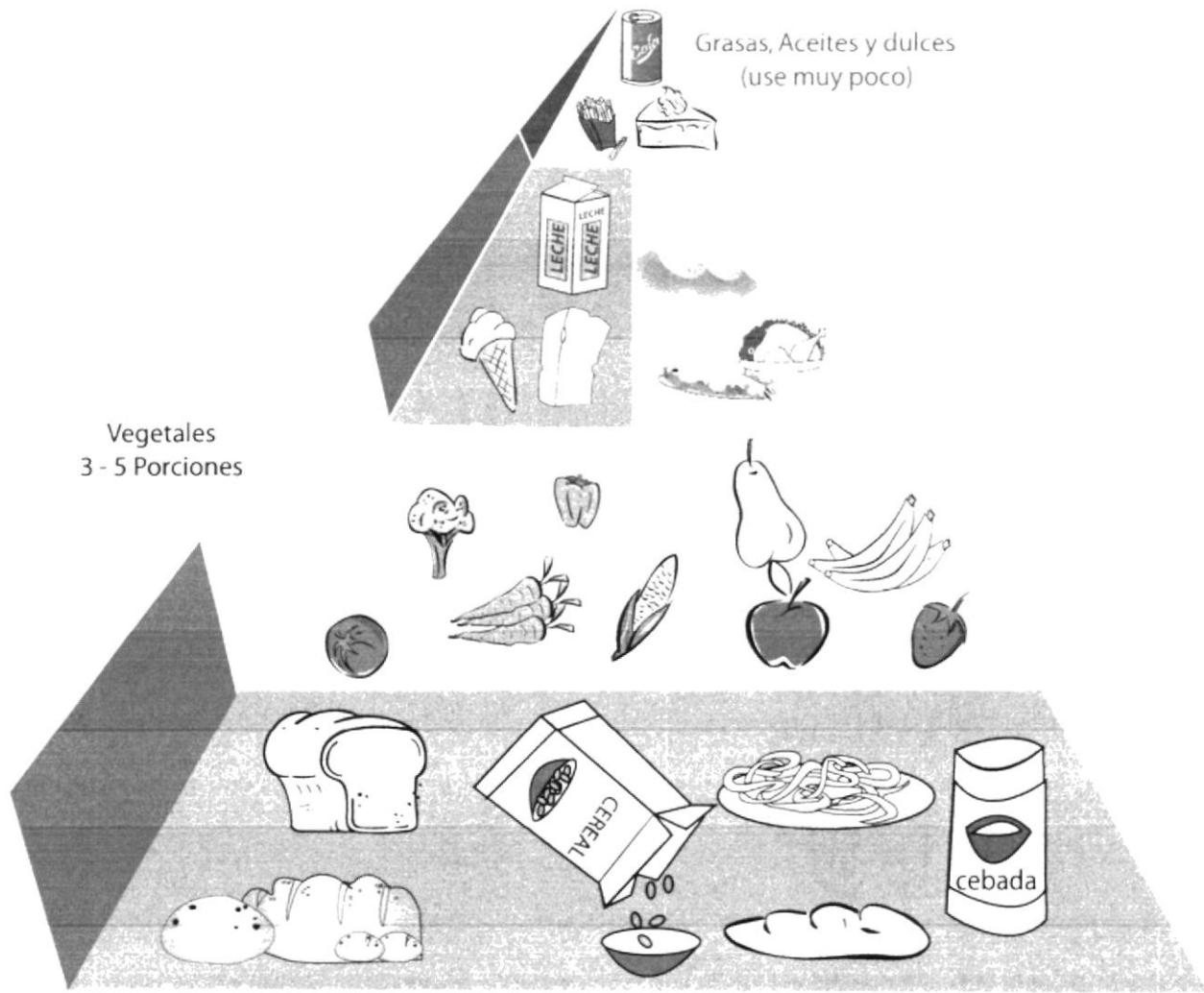


VASO

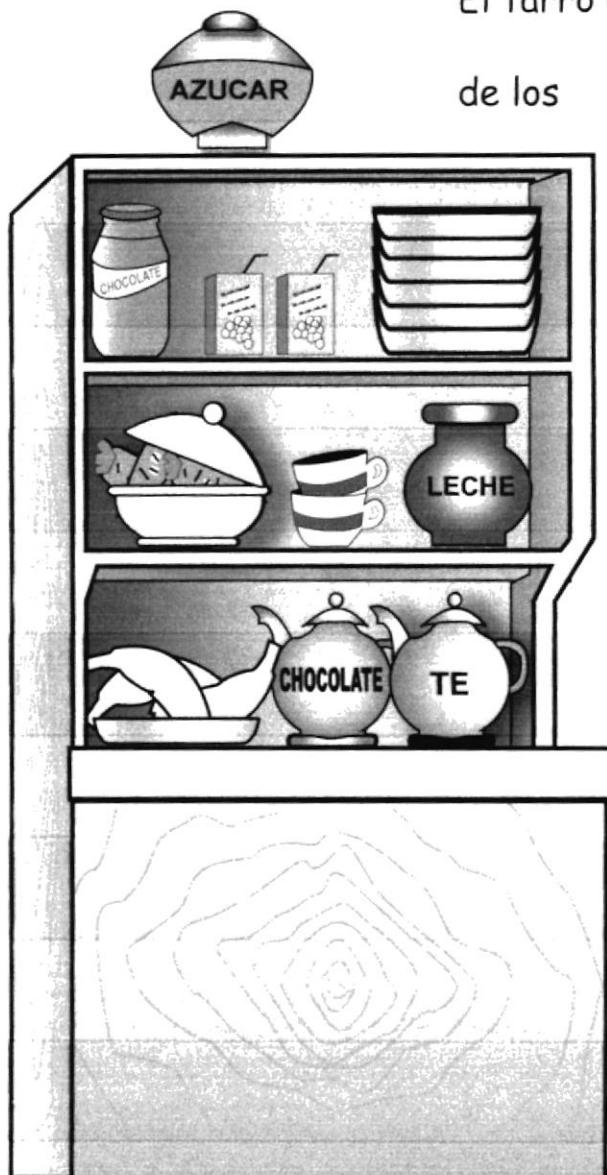


PLATO

PIRÁMIDE ALIMENTICIA



Complete la oración con los objetos que le corresponde según su ubicación.



El tarro de chocolate está a lado izquierdo de los

El plato con guineos está junto al recipiente de

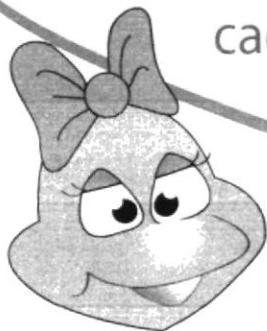
La está en la parte superior de la repisa

A lado derecho del recipiente de chocolate está

Los están junto a los jugos.

Las están entre el recipiente de leche y la bandeja de

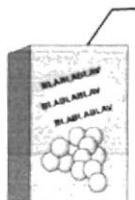
Observa que alimentos están comiendo cada uno de los animalitos.



Une con líneas cada uno de nuestros
amiguitos con sus respectivos
alimentos y bebidas.



BEBIDA

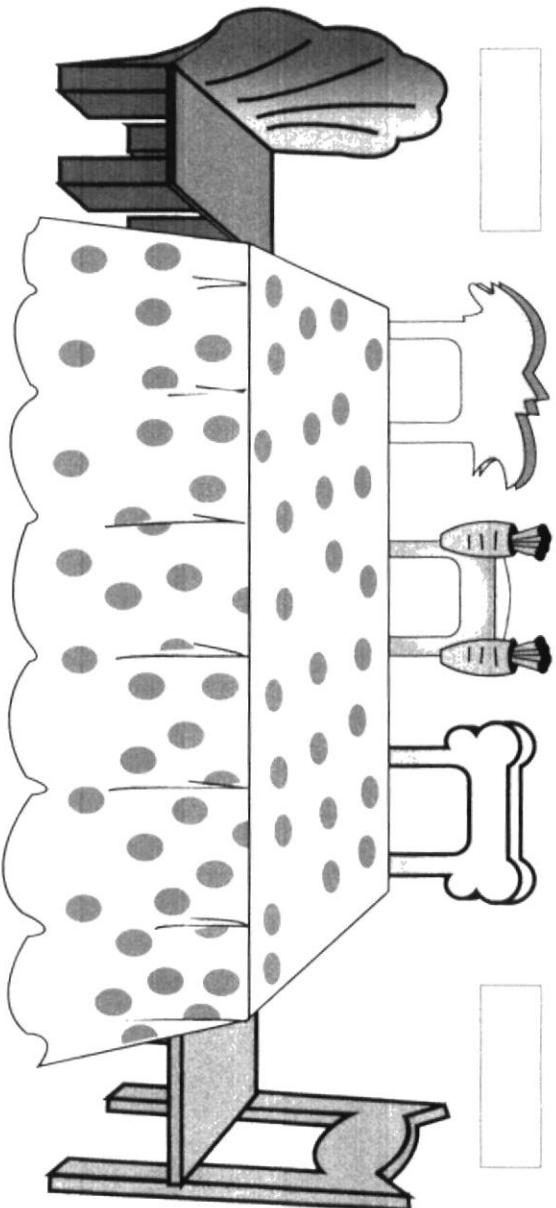
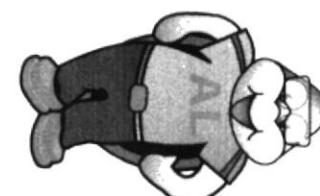
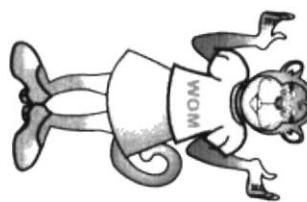
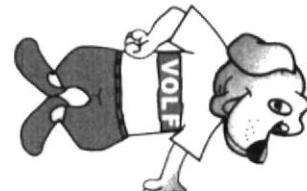
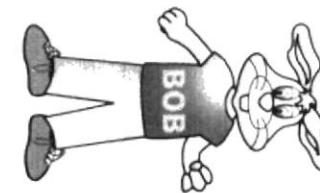


COMIDA

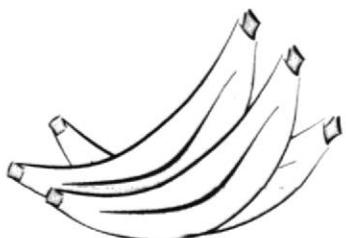
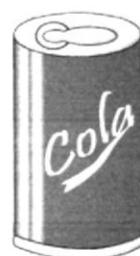




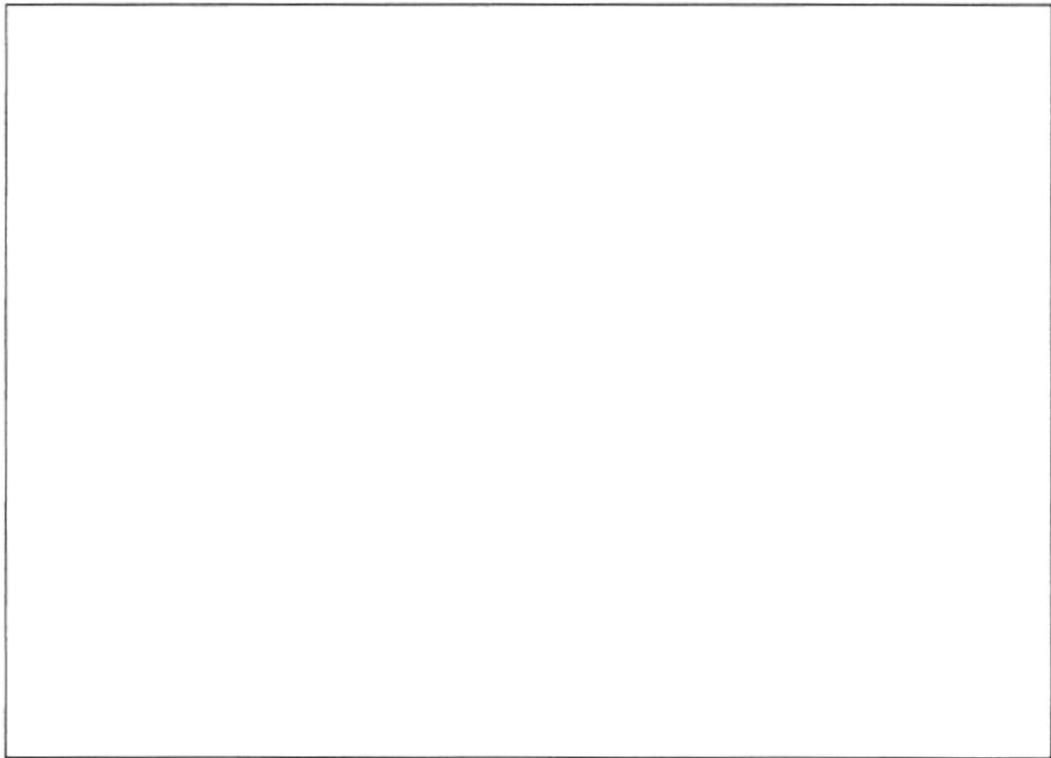
Coloca el nombre de nuestros amiguitos
en la silla que le corresponde.



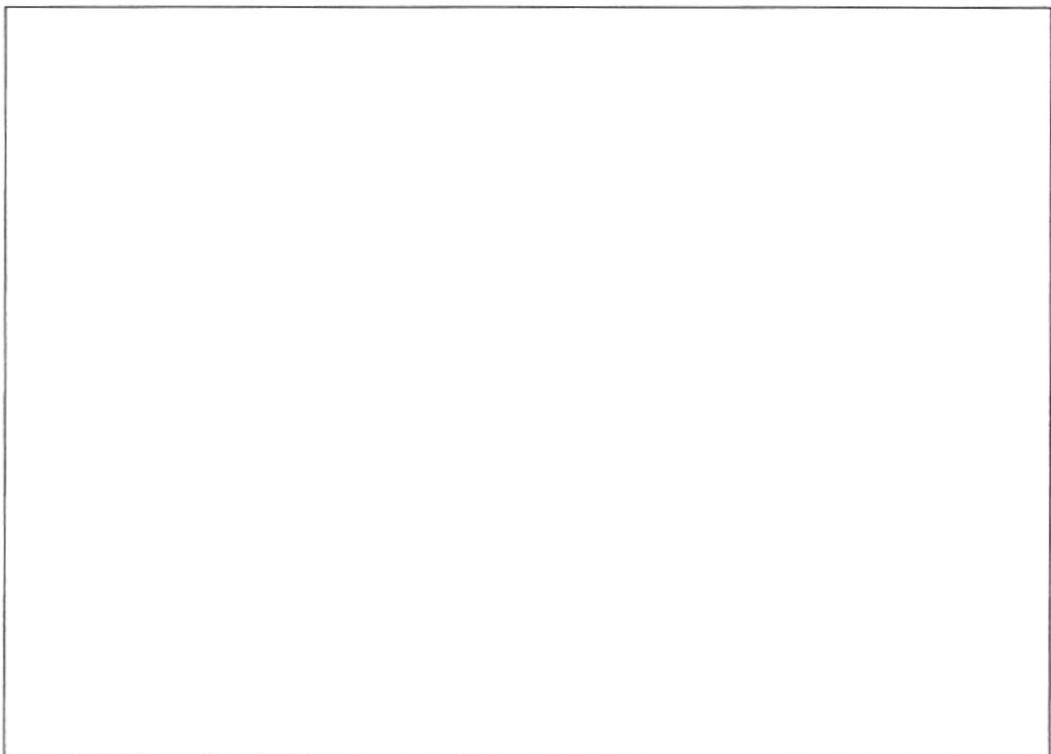
Identifica las bebidas y frutas, luego
dibújalas en el recuadro
correspondiente.



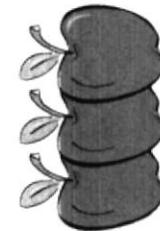
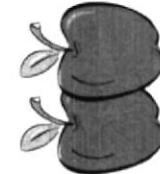
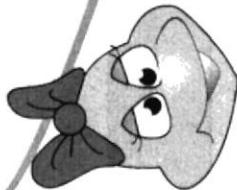
BEBIDAS



FRUTAS

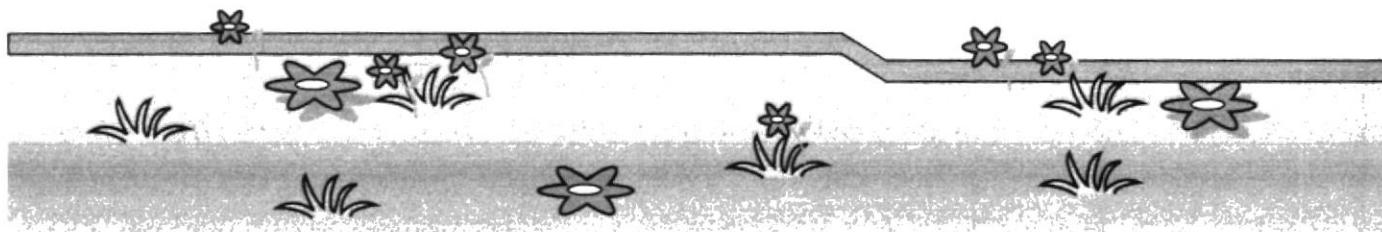
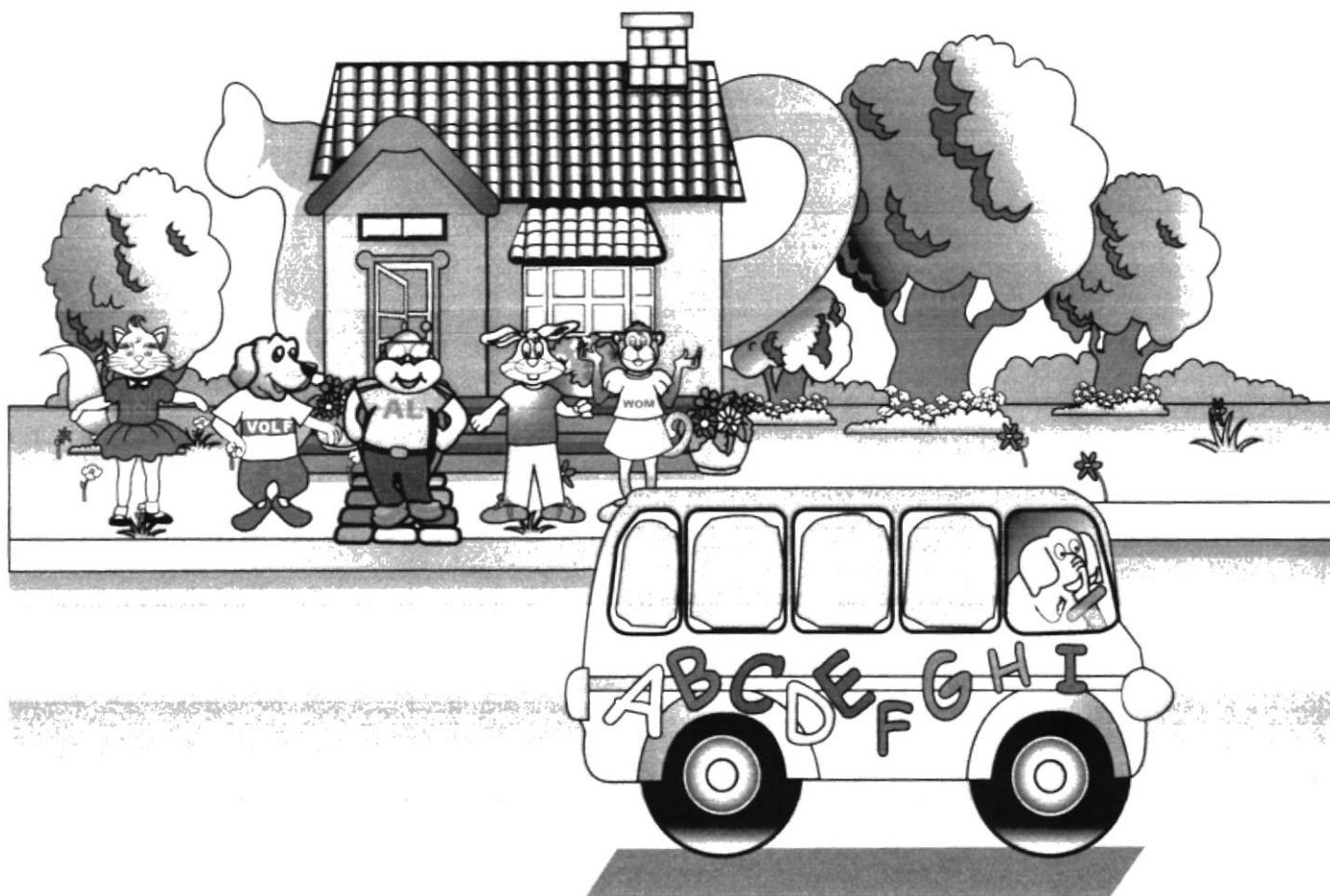


Escribe el resultado de cada
suma o resta.



En la noche que el sol se oculta
los animales acuden a la gran ciudad de Noche.
Encontraremos objetos que nos ayudarán a leerlos.

¡Vamos a leer!



Señales de Tránsito

Las señales de tránsito se dividen en 3 partes:



Señales de REGLAMENTACIÓN



Señales de INFORMACIÓN



Señales de PREVENCIÓN



PROHIBIDO INGRESAR CON NIÑOS



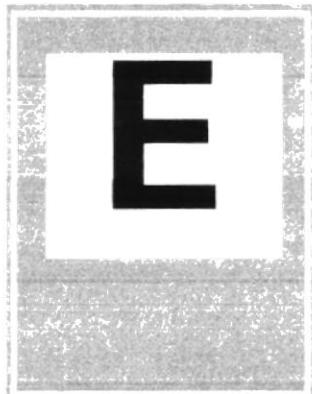
PROHIBIDO CIRCULAR BICICLETAS



PROHIBIDO BOTAR
BASURA



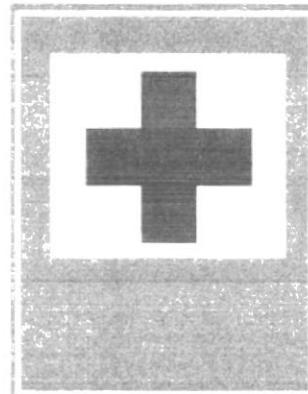
PROHIBIDO JUGAR
PELOTA



ZONA DE ESTACIONAMIENTO



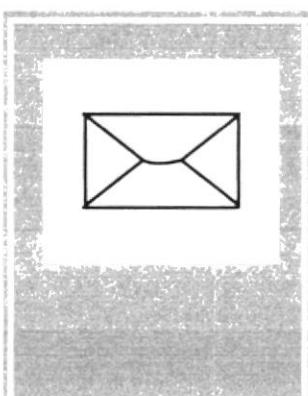
AEROPUERTO



PRIMEROS AUXILIOS



SERVICIO DE RESTAURANTE



CORREO



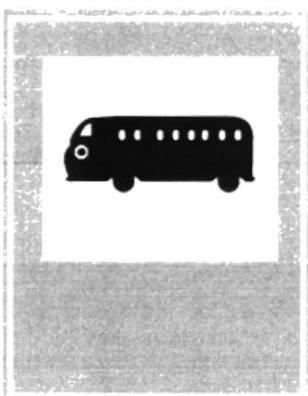
SERVICIO TELEFÓNICO



MUSEO



SERVICIO DE COMBUSTIBLE

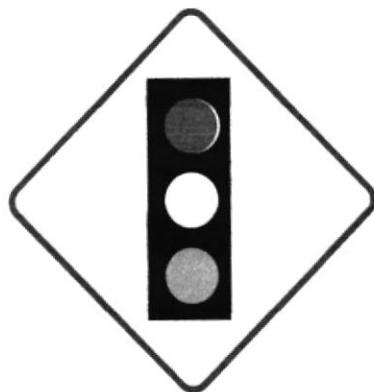


PARADERO DE AUTOBUSES

INFORMATIVA DE DESTINOS

RECORRIDOS A SEGUIR





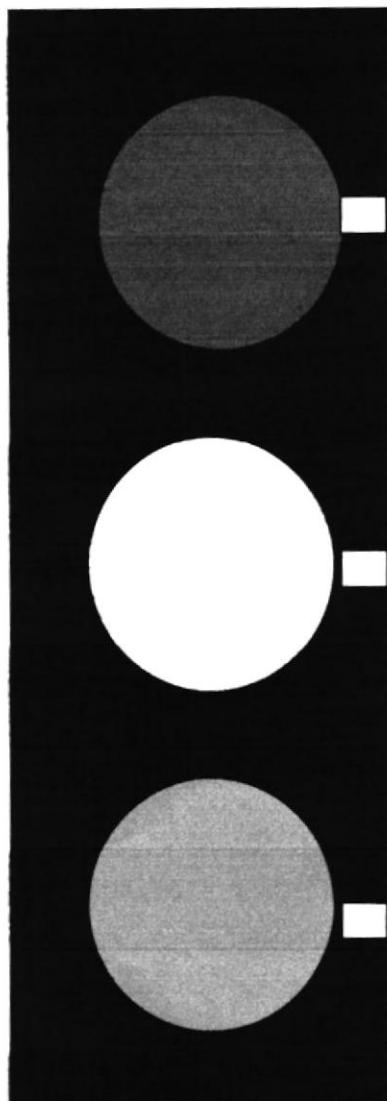
PROXIMIDAD DE SEMÁFOROS



VUELO A BAJA ALTURA



ZONA ESCOLAR



Rojo:

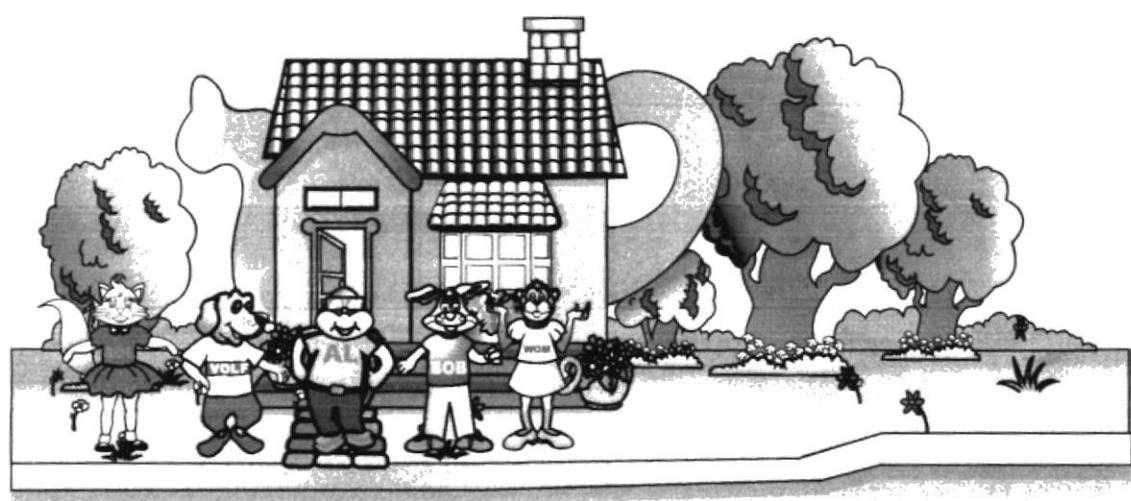
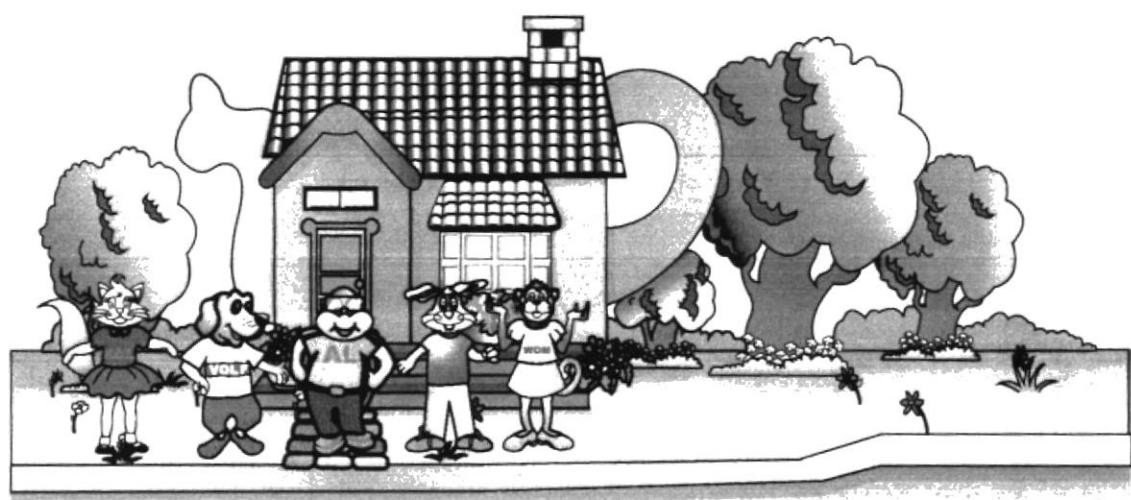
Cuando el semáforo este en rojo el automóvil debe parar.

Verde:

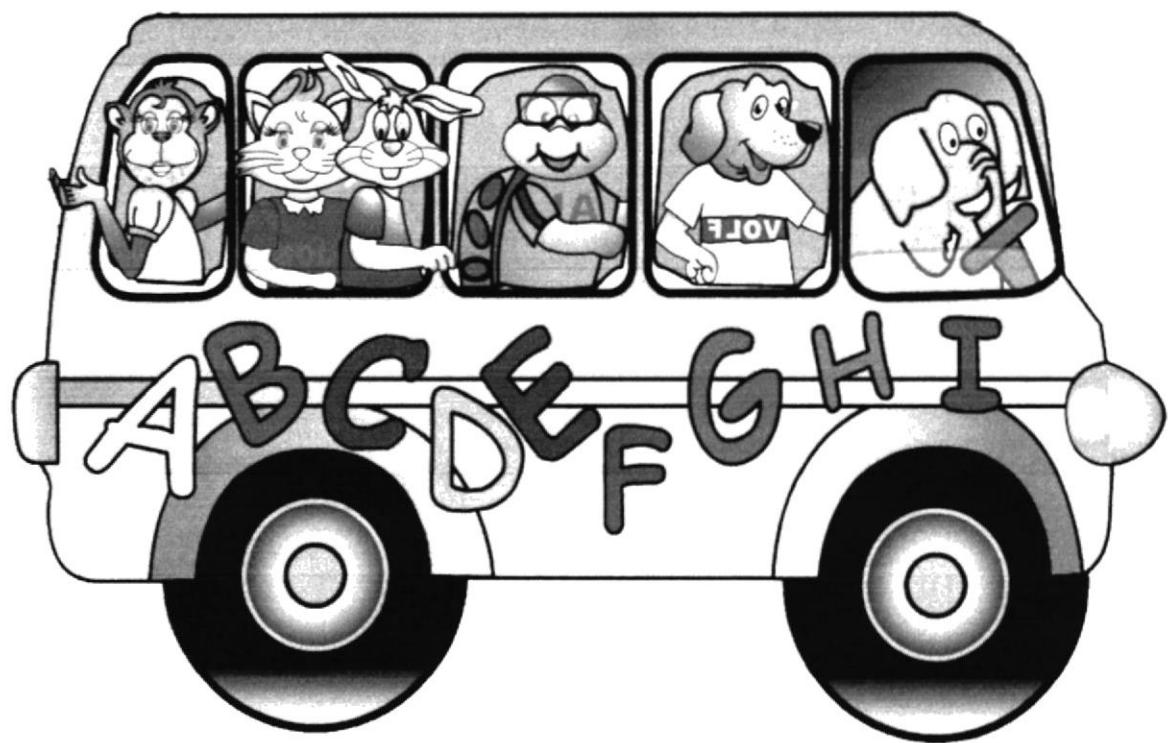
Cuando el semáforo este en amarillo el automóvil debe bajar su velocidad y parar.

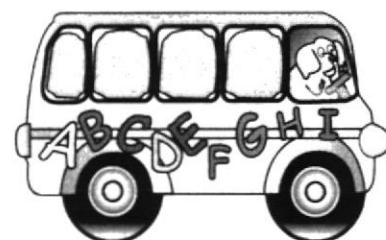
Cuando el semáforo este en verde el automóvil debe seguir.





Observa con atención la ubicación
de los personajes en el
bus.





Observa las palabras y subraya
las que estén bien escritas.



- | | |
|-------------|---------------|
| 1. ratón | 11. mano |
| 2. casa | 12. televisor |
| 3. mesa | 13. botella |
| 4. teléfono | 14. mono |
| 5. botón | 15. pluma |
| 6. sapo | 16. anillo |
| 7. perro | 17. mono |
| 8. sol | 18. gato |
| 9. sova | 19. mesa |
| 10. perro | 20. casa |

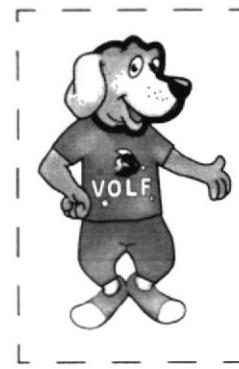


Color the pictures of land animals.
Color the pictures of sea animals.
Color the pictures of birds.





Recorta al animalito que este vestido
correctamente para ir a la escuela
y pégalo en la siguiente
hoja.

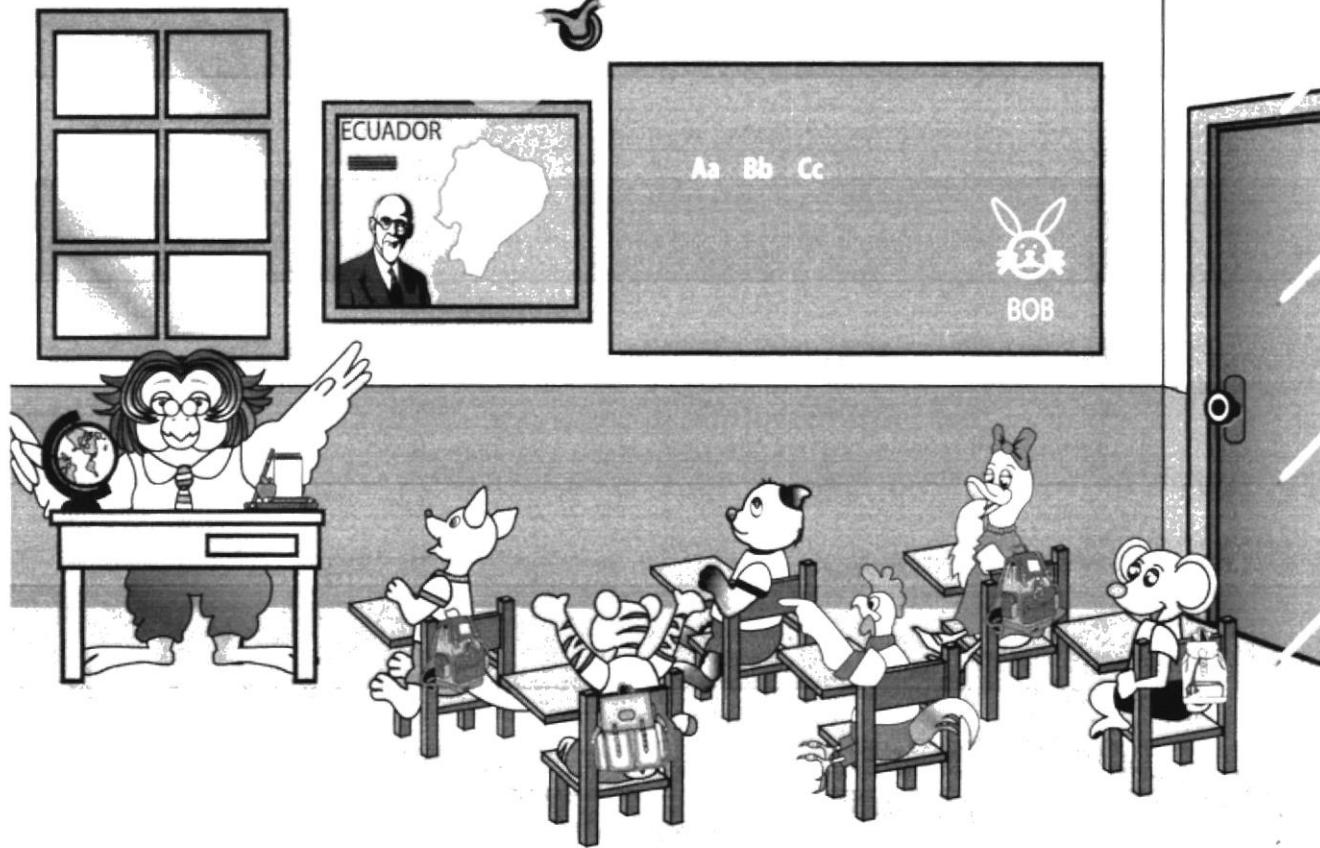




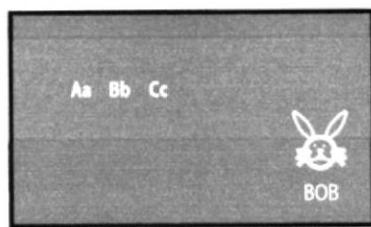
ESTRUCTURAS
PENNA

ESCUELA

En este capítulo pondremos atención en los objetos que nuestros amiguitos utilizan en la escuela para aprender cosas nuevas cada dia.



ESCUELA



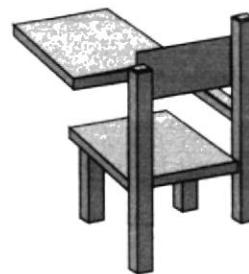
La **pizarra** es usada para hacer ejercicios en clases frente a todos tus compañeros.



El **escritorio** es usado por el profesor para poner sus pertenencias.



El **globo terráqueo** es usado para enseñar la disposición de las tierras y mares del planeta.



El **pupitre** se utiliza para escribir, dibujar y sentarse a realizar trabajos en clases.



La **mochila** se utiliza para transportar útiles escolares.

LOS ÚTILES ESCOLARES



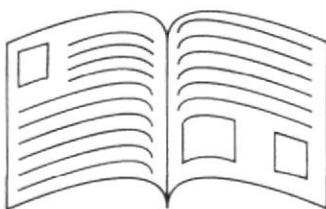
El **cuaderno** es utilizado en las clases para escribir los apuntes de las materias o sugerencias del profesor.



La **regla** es usada para medir cosas como papel, cartulina, fotos, etc.



La **tijera** se usa para cortar papeles, cintas; debe ser usada bajo supervisión de tu profesor.



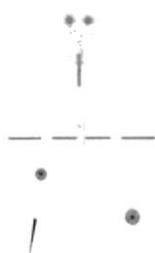
El **libro** es el que te da la información y es como un material de apoyo a la clase que te enseña tu profesor.



La **carpeta**, ésta puede ser de plástico o cartulina; es usada para guardar las hojas que vienen individuales.



Los **marcadores** vienen de varios colores, son usados para pintar o resaltar alguna palabra.



El **compás** usualmente se lo usa para hacer círculos perfectos, pero también sirve para hacer otras figuras geométricas.



El **lápiz** es utilizado para escribir, una de sus mejores cualidades es que puedes borrar con mucha facilidad lo que escibes.



La **goma** es usada para pegar fijamente ciertos materiales entre ellos pepeles, cartulina, etc.



La **cinta pegable** tambien se usa para pegar pero ésta puede ser despegada es decir no es fija.

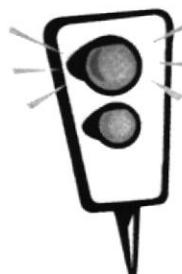
Completa las palabras con la sílaba o letra que le falte.



cla	a	i	ó	a
llo	a	o	e	za
ro	u	ja	bi	piz
a	li	ta	ma	re
	a	a	me	

1. te__do
2. r_t_n
3. be__da
4. s_ll_
5. ros__
6. torni__
7. g_t_
8. m_nt_l
9. flo__ro
10. __pato
11. __leta
12. lo__
13. __bla
14. __bro
15. __bón
16. pl_m_
17. lá__
18. __sa

Observa los dibujos con atención.
Uno de ellos está incompleto;
dibuja lo que falta.





Escribe el nombre de los objetos que utilizamos en la escuela y en el aula de clases según las definiciones de abajo.

1

2

3

4

5

6

7

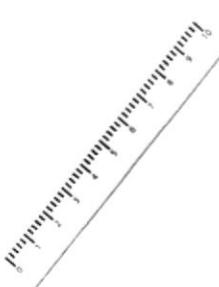
8

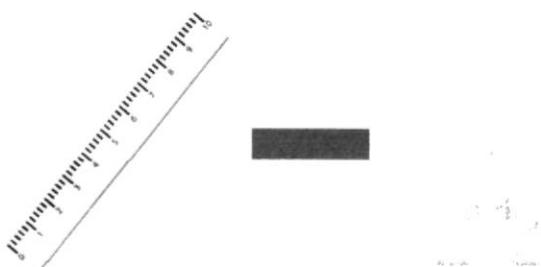
9

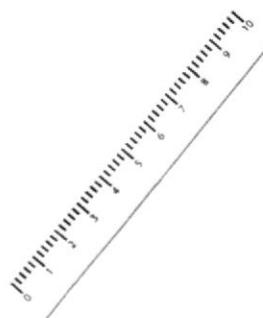
1. El profesor la utiliza para enseñar los ejercicios a los alumnos.
2. Lo utilizan los alumnos para apoyar los cuadernos
3. Se lo utiliza para escribir sobre él apuntes
4. Se utiliza para cortar papeles
5. Se utiliza para pegar firmemente ciertos materiales
6. Se utiliza para guardar los útiles escolares
7. Sirve para hacer círculos perfectos
8. Sirve para escribir y tiene borrador
9. Sirve para medir y hacer trazos perfectos.

Cual es el número correspondiente a
cada elemento para realizar
la suma y la resta



$$+ \quad = 8$$
A ruler with markings from 0 to 10, oriented diagonally, positioned next to the addition sign.

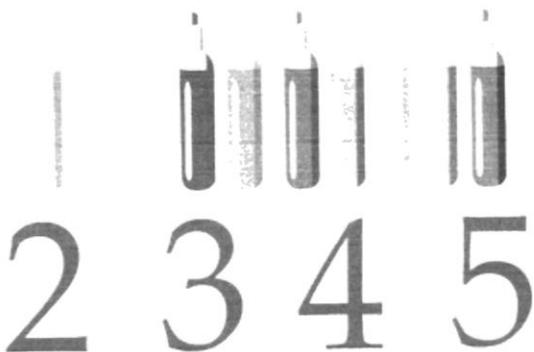
$$- \quad = 2$$
A ruler with markings from 0 to 10, oriented diagonally, positioned next to the subtraction sign.





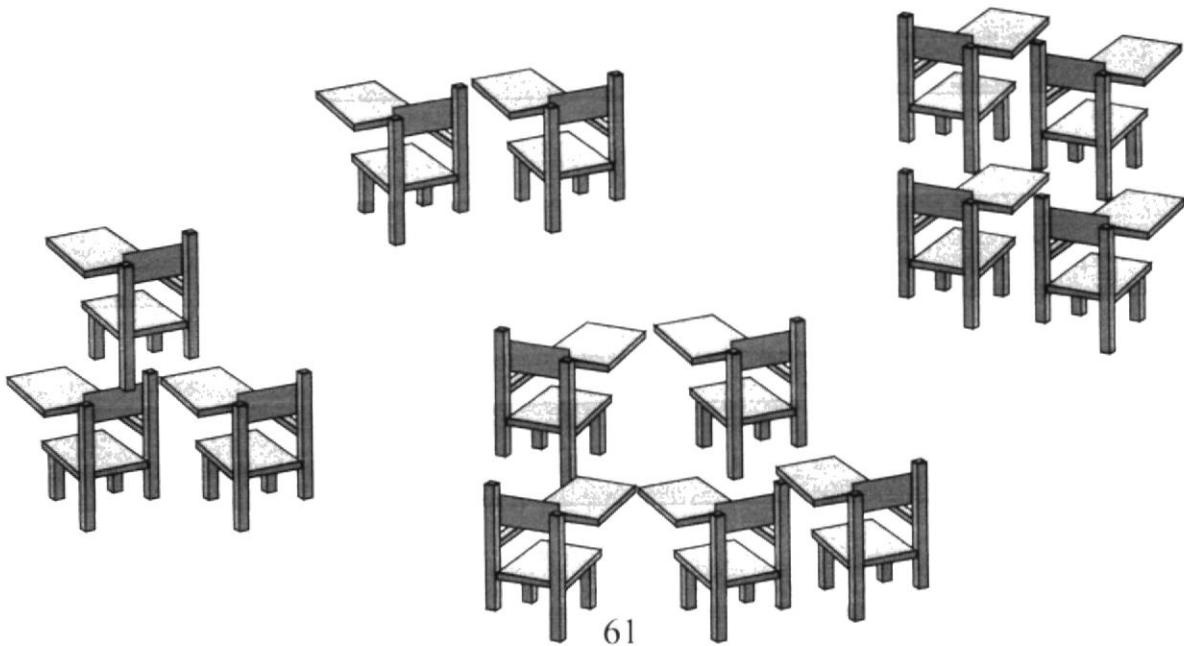
Leer atentamente los problemas,
y encerrar en un círculo la
respuesta correcta

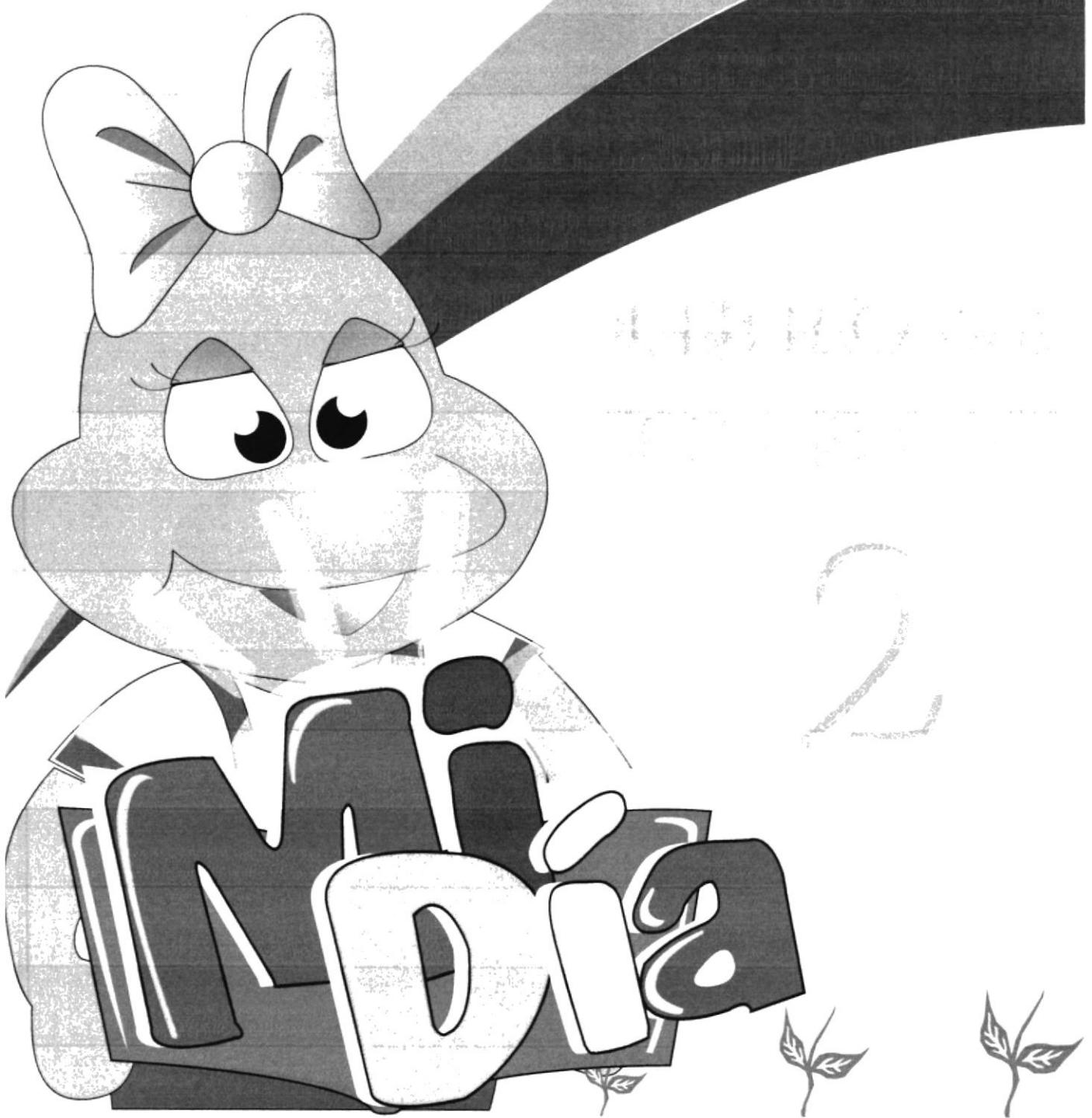
Tenemos 10 marcadores pero 6 no escriben,
¿cuántos marcadores si escriben?



El aula esta compuesta por 7 alumnos, pero solo
hay 4 pupitres.

¿Cuántos pupitres mas se necesitan para
los alumnos restantes?







UNIVERSITAT

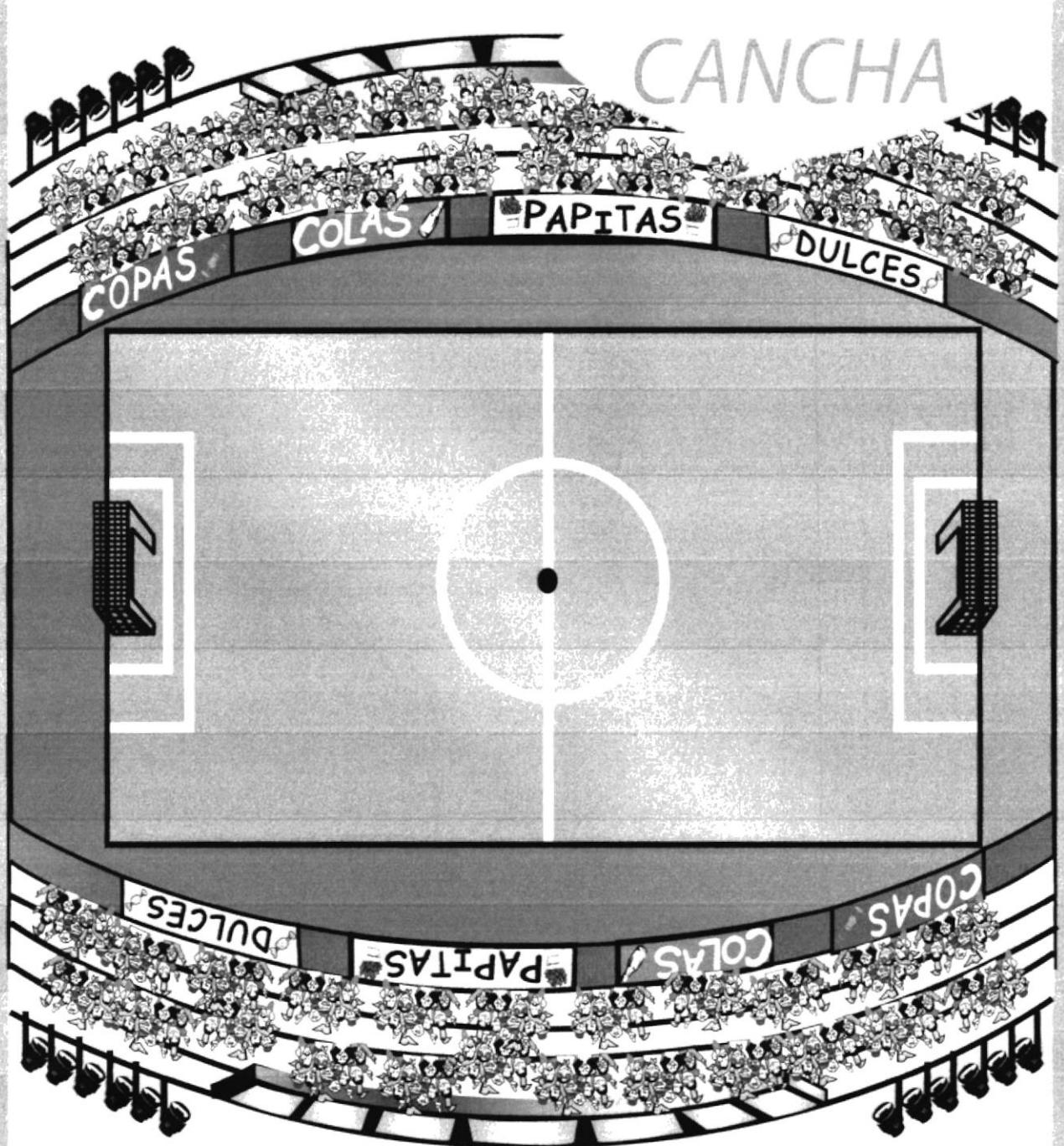
DE VALÈNCIA

CAMPUS
PEÑA

ACERCA DE ESTE LIBRO

Este libro ha sido creado basándose en el proyecto Multimedia "Mi Día" CD interactivo. Es así que el libro de trabajo "Mi Día" N° 2 es un complemento importante para el mismo y una continuación del Libro de Trabajo N° 1.

Formando en conjunto una herramienta práctica para el aprendizaje de niños con problemas de Lecto-escritura.



Cancha, uno de los lugares más preferidos por las personas que gustan de los deportes

Deportes

Existen varios deportes que podemos practicar y para cada uno de ellos se necesitan los accesorios adecuados. Lee y conóceras algunos de ellos.

Volley.

Consiste en golpear la pelota en el aire pasándola entre jugadores a través de una red sin dejarla caer.



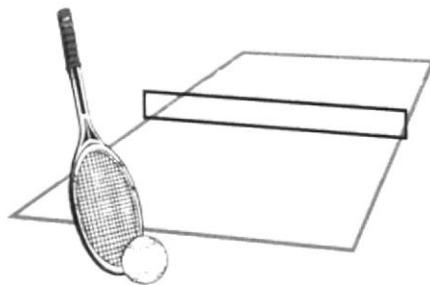
Basket-ball. Baloncesto

Tienes que recorrer la cancha rebotando el balón para de anotar puntos metiendo en el cesto contrario.



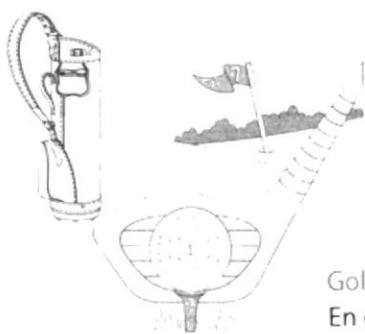
Tenis.

La pelota debe pasar por encima de una red.



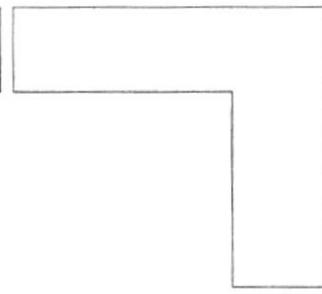
Fútbol.

Deporte mundial en el que participan algunos jugadores entre 2 equipos y consiste en hacer goles en el aro.



Golf.

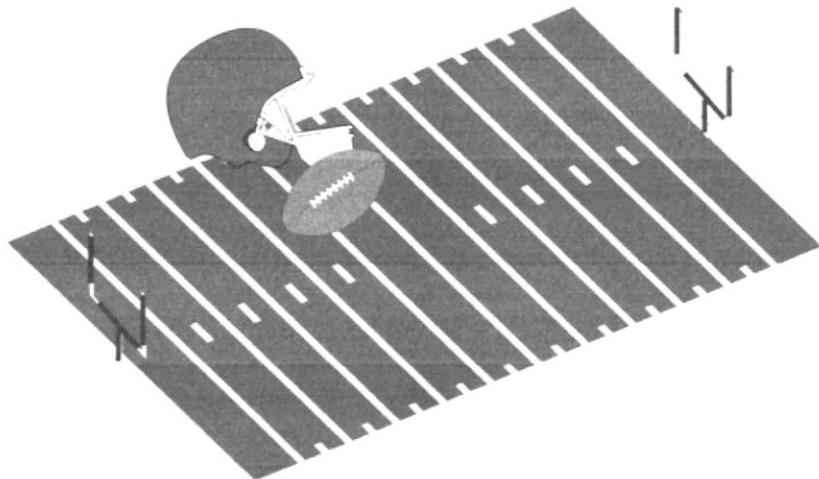
En el golf tienes que golpear ligeramente la pelota con el palo de golf en dirección al agujero u hoyo.



Deportes

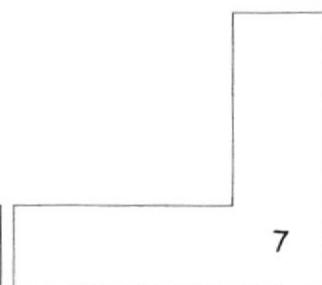
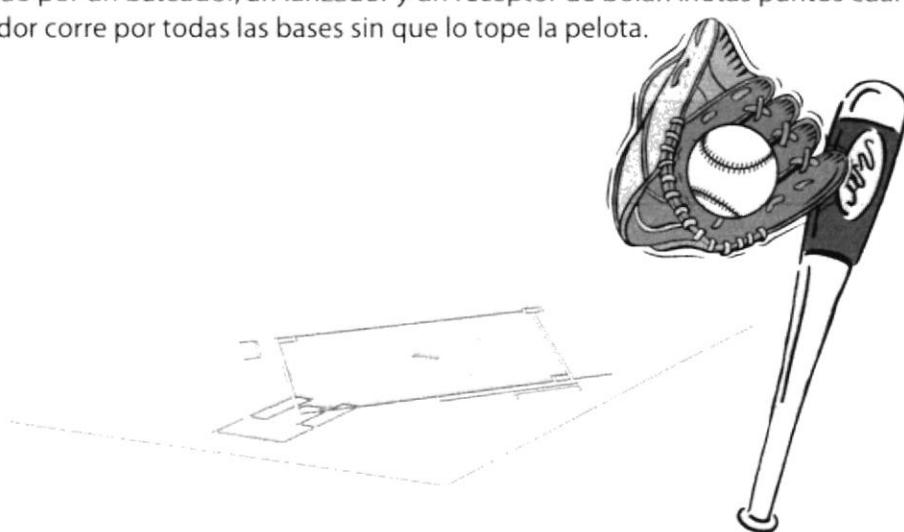
Fútbol americano

Lo practican por lo general los hombres ya que es muy rudo, por esta razón se usa mucha protección.



Baseball.

Está conformado por un bateador, un lanzador y un receptor de bola. Anotas puntos cuando al batear el mismo jugador corre por todas las bases sin que lo tope la pelota.



Accesorios

Fútbol



Arco



Pelota



Basket



Cesto: Aro de hierro sujeto en un poste y una red donde se introduce el balón.



Pelota

Volley



Pelota →

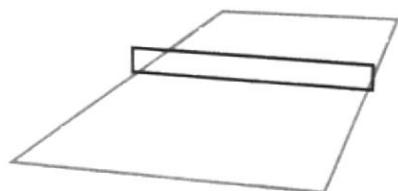


Red



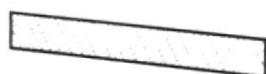
Raqueta: Sirve para golpear la pelota en el juego de tenis.

Tenis



Pelota

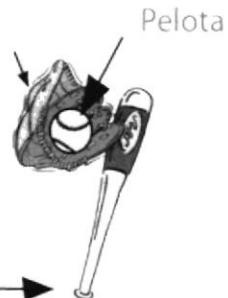
Red: Hecho de hilo o cuerda por donde pasa la pelota.



Accesorios

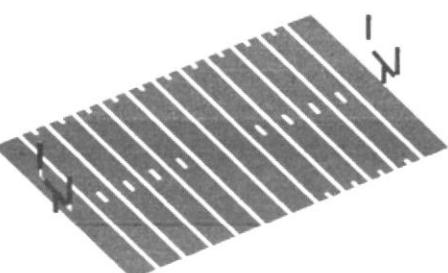
Baseball

Guante: De piel o caucho, se usa para sostener la pelota.



Bate: Bastón o palo para golpear la pelota.

Fútbol Americano.



Casco: Hecho de material resistente que protege la cabeza de golpes.



Golf

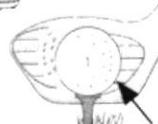
Bolsa: donde se ponen los palos de Golf



Hoyos: donde cae la bola



Palo de Golf: Están hechos de hierro o madera sirve para golpear fuerte a la pelota



Bola de golf



SUBRAYAR

Ubica y subraya la palabra que se encuentra en el paréntesis que tenga relación con las palabras ubicadas en la parte superior.



futbol - tenis - volley
(juego deporte indor)



raqueta - pelota - aro
(balón - accesorios - nadar)



camiseta - pantaloneta - calentador
(deportivos - equipos - ropa)



casco - zapato - guante
(Accesorios - equipos - ropa)



SEÑALAR

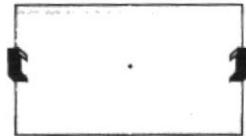
Señala con lápiz rojo las amiguitas del equipo femenino y con lápiz amarillo los amiguitos del equipo masculino.



Completar



Completa los nombres de los siguientes objetos.



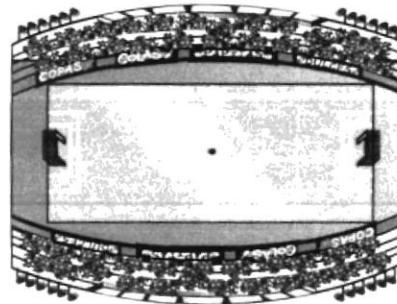
can



pe ta



zapa



go

esta

miseta

UNE CON LINEAS

Une con líneas las características que corresponda a cada animal.



Orejas largas



Ladra



Muy Lento



Come Banana



Felino Salvaje



Mimoso



Plumas de colores



Pequeño y rápido

COMEDOR DE ESCUELA



Mantener una alimentación sana siempre
es importante en la etapa escolar.



El agua es importante para nuestro cuerpo y es esencial para la vida, tanto, que no podríamos vivir sin ella.



Es importante incluir estos alimentos en nuestra dieta diaria.

*Regula el funcionamiento intestinal. *Previene los síntomas de la gripe.
*Mejora los síntomas de alergia y asma. *Refuerza el sistema inmunológico.



El jugo de frutas y los vegetales son muy nutritivos y ricos en vitaminas, minerales, y azúcar natural.



El chocolate, si se toma en pequeñas cantidades, puede de hecho ayudar a mantener su corazón saludable.



Las bebidas demasiado dulces, es una causa principal de obesidad especialmente en los niños.



La gelatina es rica en proteínas y muy usada en la alimentación de los niños



Es ideal consumirlo en el desayuno.





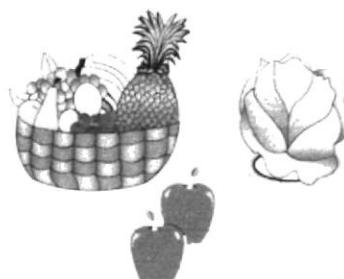
Los alimentos y sus beneficios



Con la leche, queso, etc.
hacen sus huesos más fuertes y sanos.

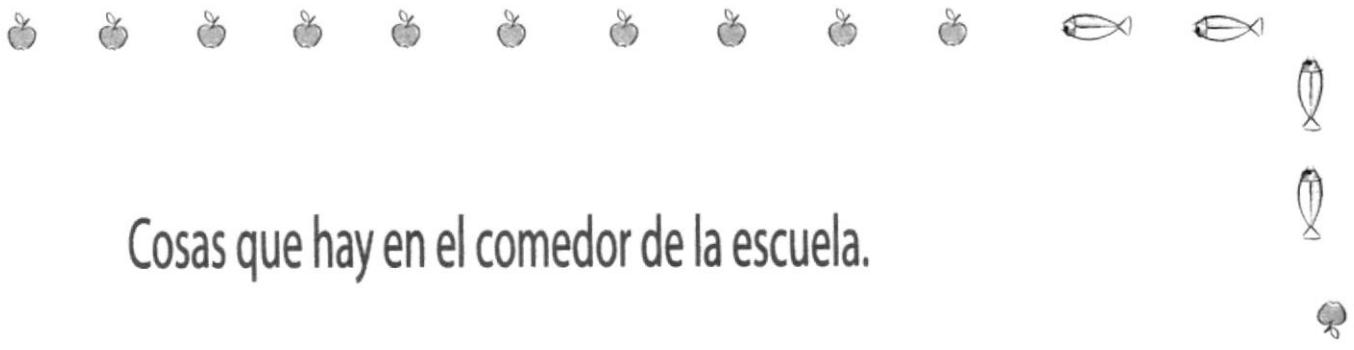


Con las frutas y verduras el
cuerpo y la piel estarán más saludables.



Con las carnes, pescado y
huevo fortalecen los músculos.

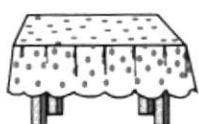




Cosas que hay en el comedor de la escuela.



Sirve para mantener iluminada el área, se la coloca en la pared.



Sirve para servirse los alimentos.



Al igual que la de pared es necesaria para mantener alumbrada el área se la coloca en el tumbado.



Envase para el café preparado.



Donde ponemos el café, té o leche, que vamos a tomar.



Sirve para beber.





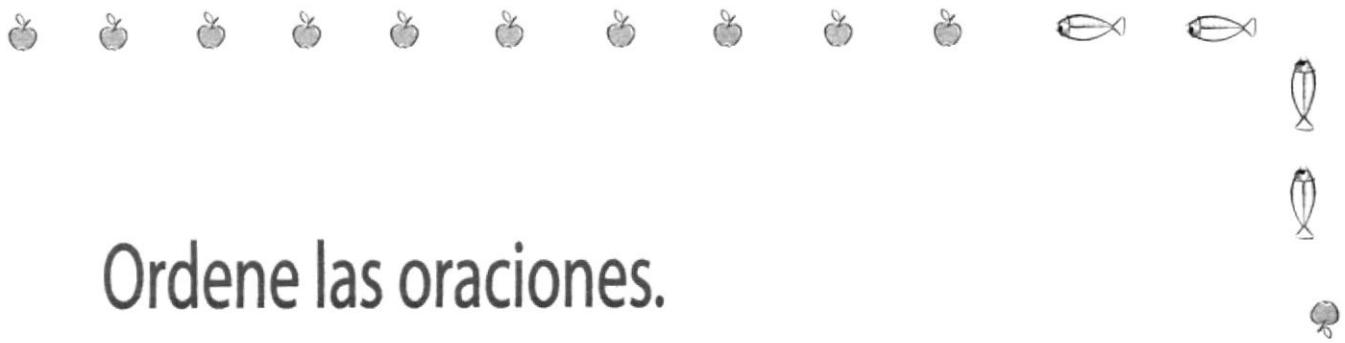
Encuentre las 7 Diferencias



Respuestas

- 1: La bandeja con el pescado
- 2: La Ventana
- 3: Las rayas que van en la silla
- 4: Las lámparas de la pared.
- 5: La palabra café en la cafetera.
- 6: Las líneas del mantel.
- 7: La lámpara del tumbado

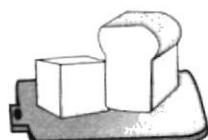




Ordene las oraciones.



Anita pollo come familia con su.



son importantes El pan y el queso desayuno en el.



come Jose frutas.



con sus amigos Ana y Mario helados comparten.





Sume y escriba la
respuesta correcta.

$$\begin{array}{c} \text{table} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{table} \\ = \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{cabbage} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{cabbage} \\ = \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{cup} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{cup} \\ = \end{array}$$

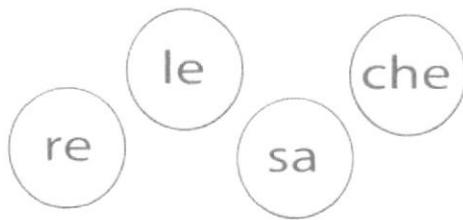
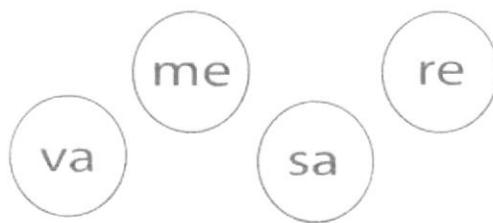
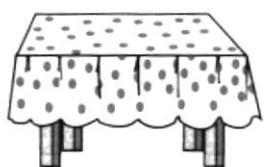
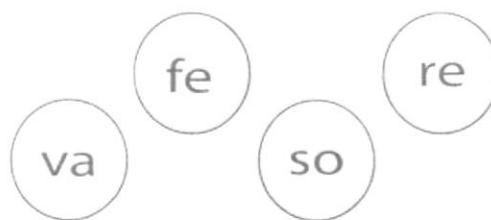
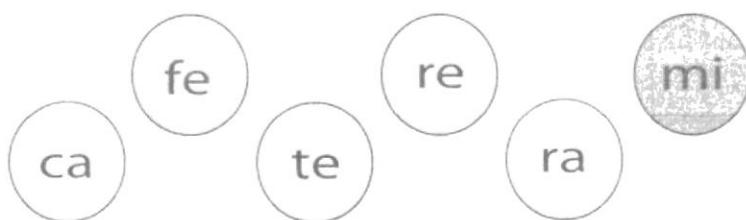
$$\begin{array}{c} \text{rock} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{rock} \\ = \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{candle} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{candle} \\ = \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{bottle} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{bottle} \\ = \end{array}$$

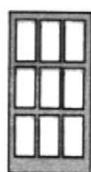


UNIR SÍLABAS





UNE CON LINEA.



Madera

Metal



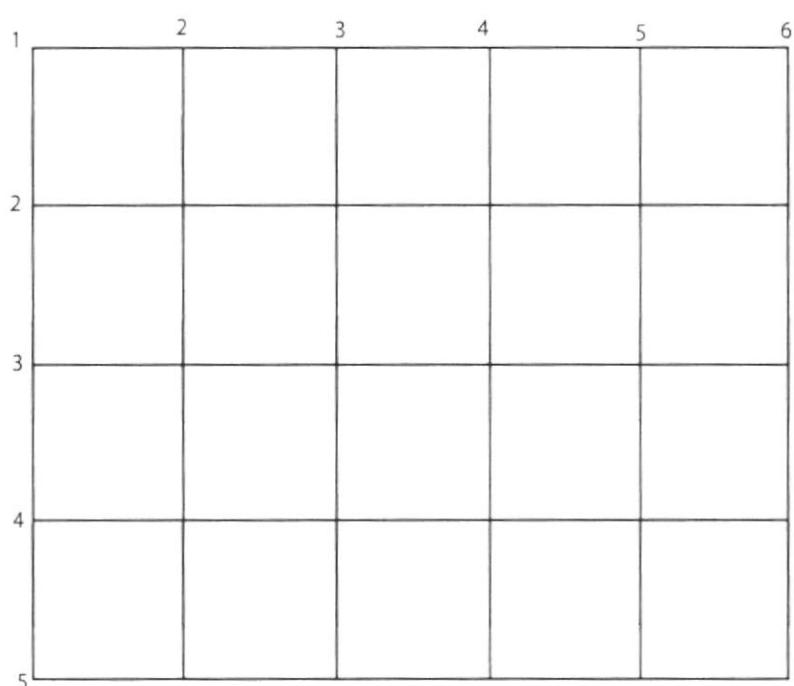
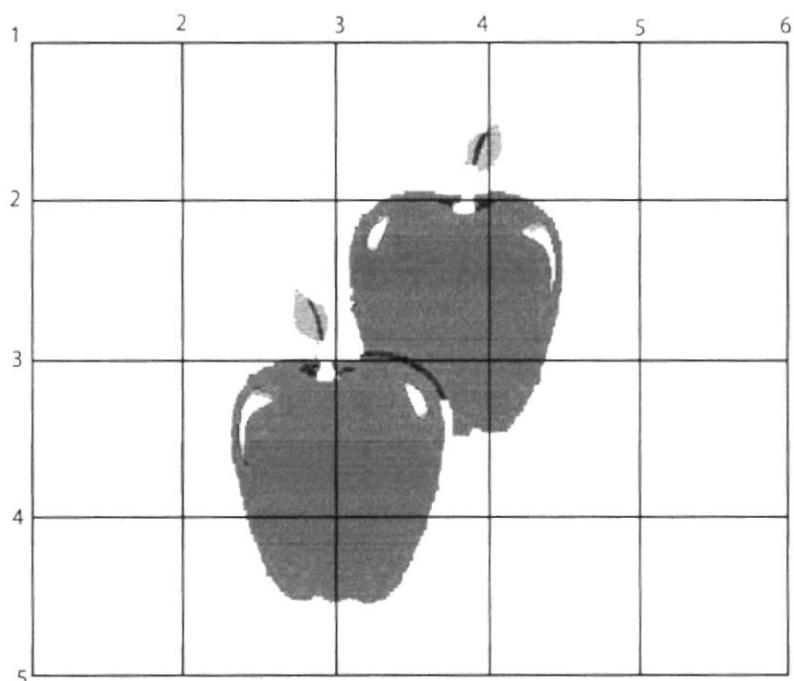
Cristal



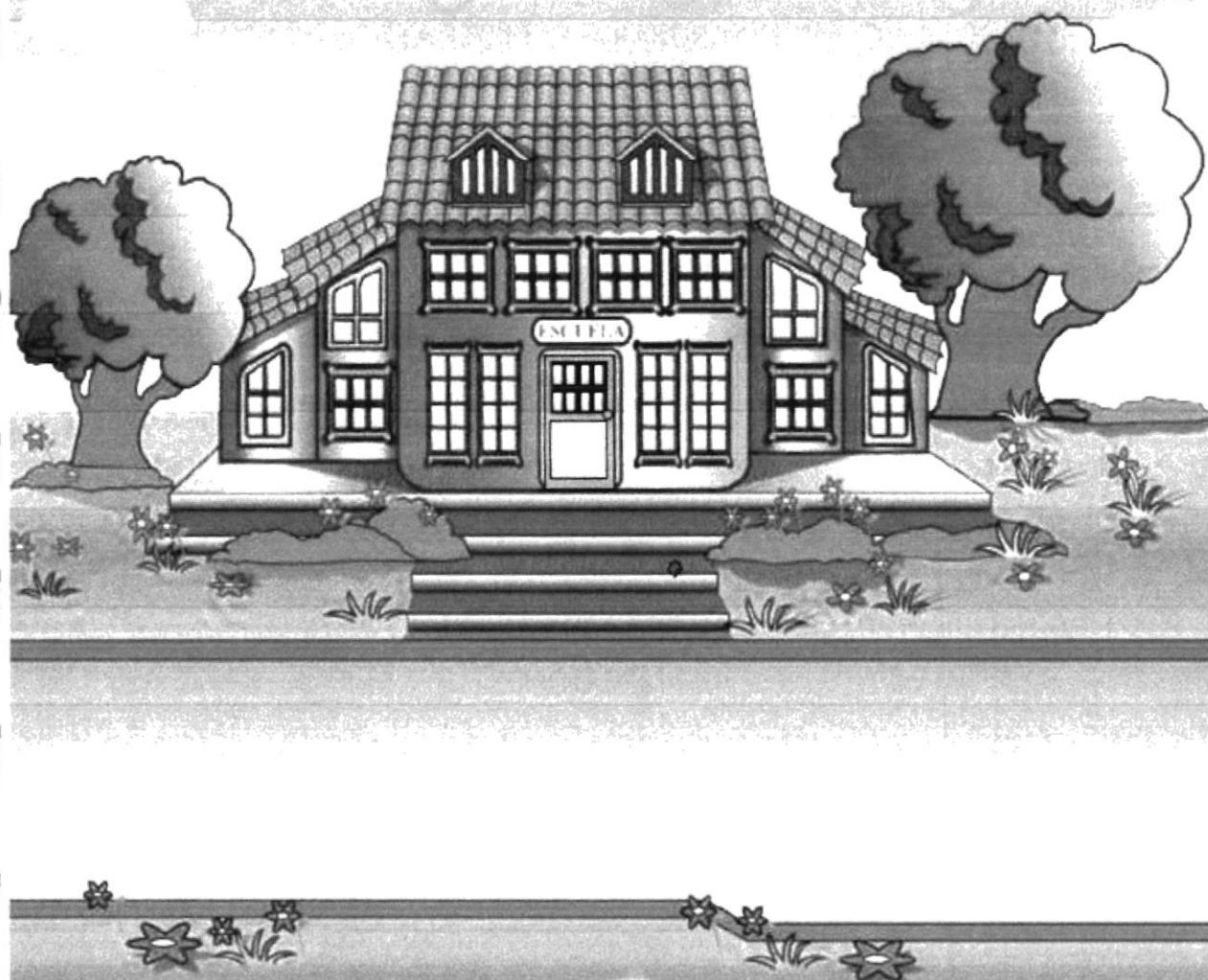
Cerámica



DIBUJAR



REGRESO A CASA



Recuerda que el respetar las Señales de Tránsito aumenta tu seguridad y agiliza la circulación vehicular.



Las Señales de tránsito.



ESCUELA



NO CRUZAR
PEATONES.



CRUCE A LA
IZQUIERDA



CRUCE A LA
DERECHA



LICEO



SEMAFORO
CERCA



CRUCE DE
ESCOLARES



ESQUINA
PELIGROSA



CRUCE DE
PEATONES.

Transporte Escolar.

Precauciones:



*Inicie su recorrido con tiempo y no corra aunque llegue atrasado.

*No salir por el lado de la vereda.

*Asegure las puertas al cerrarlas.

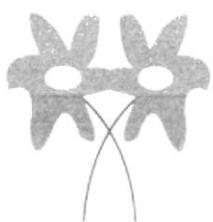
Oraciones

Forme oraciones con cada dibujo.



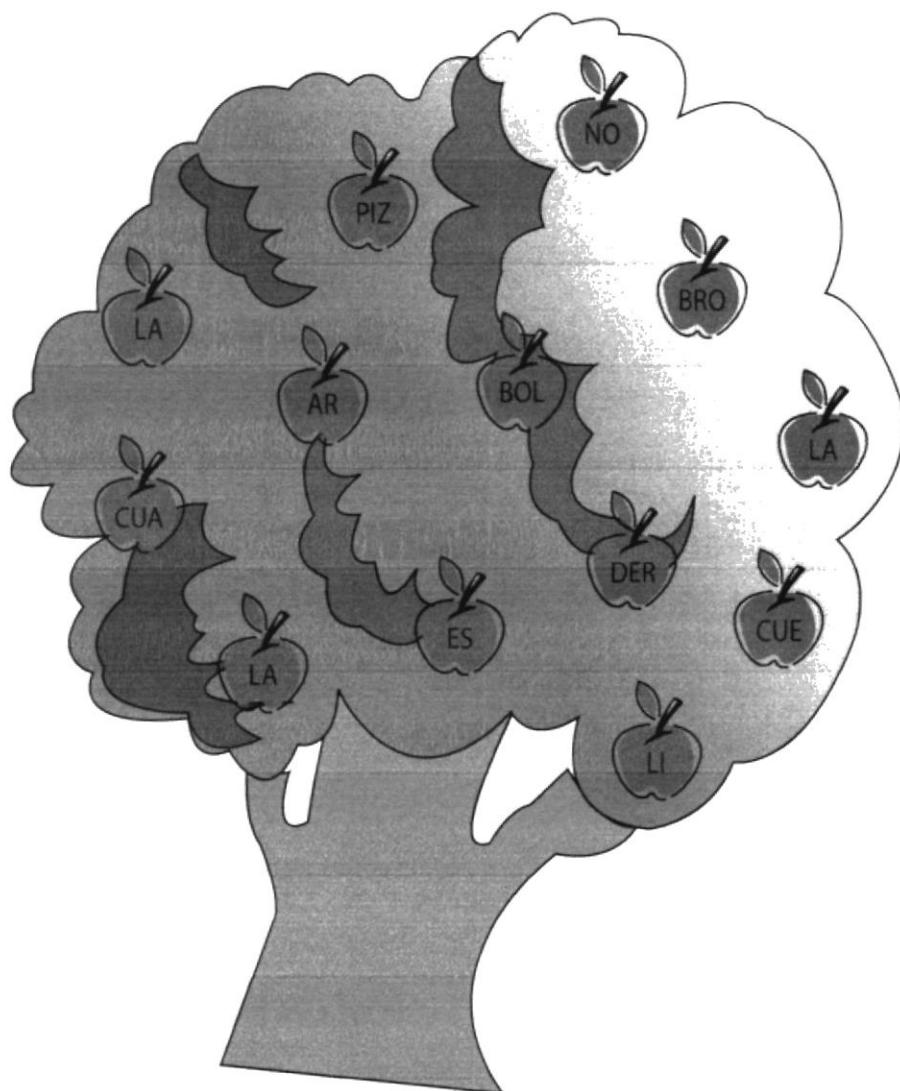






FORMAR PALABRAS.

Forma palabras con las sílabas que están en las manzanas,
y escríbelas.



1. ----- 2. ----- 3. -----

4. ----- 5. -----

Suma

Escribe el resultado de la suma de los dibujos.

$$\begin{array}{ccc} \text{Tree} & \text{Tree} & \text{Tree} \end{array} + \begin{array}{ccc} \text{Tree} & \text{Tree} & \text{Tree} \end{array} = \underline{\quad}$$

$$\begin{array}{ccc} \text{Tree} & \text{Tree} & \text{Tree} \end{array} + \begin{array}{ccc} \text{Tree} & \text{Tree} \end{array} = \underline{\quad}$$

$$\begin{array}{cc} \text{Tree} & \text{Tree} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Tree} \end{array} = \underline{\quad}$$

$$\begin{array}{c} \text{Tree} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Tree} \end{array} = \underline{\quad}$$

$$\begin{array}{cc} \text{Tree} & \text{Tree} \end{array} + \begin{array}{cc} \text{Tree} & \text{Tree} \end{array} = \underline{\quad}$$

$$\begin{array}{cc} \text{Bus} & \text{Bus} \end{array} + \begin{array}{cc} \text{Bus} & \text{Bus} \end{array} = \underline{\quad}$$

$$\begin{array}{c} \text{Bus} \end{array} + \begin{array}{cc} \text{Bus} & \text{Bus} \end{array} = \underline{\quad}$$

$$\begin{array}{c} \text{Bus} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Bus} \end{array} = \underline{\quad}$$

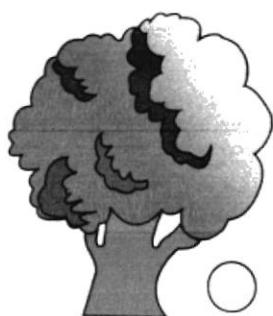
TRAZOS

Trazar de acuerdo al color indicado y practicar las formas.

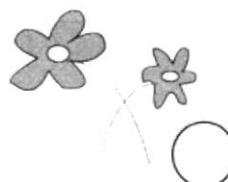
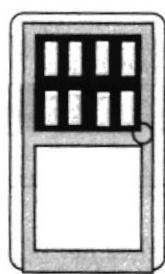
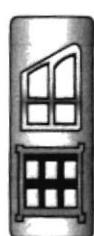


OBSERVAR

Observe las imágenes y encuentre cada cosa y escriba el número.



ESCUELA





Materiales de limpieza.

Debemos saber y recordar que nuestro hogar es el lugar donde pasamos la mayoría de nuestro tiempo y por lo tanto les presentamos a continuación ciertos utensilios de fácil manejo que podemos usar.



Sirve para barrer el polvo que se acumula.



Lo usamos para quitar el polvo a la ropa y otros usos de limpieza.



Se utiliza para sacar el agua colocándola en la llave.



Este es un recipiente que sirve para recoger agua.



Elemento que absorbe fácilmente agua y que se usa para quitar la suciedad.



Sirve para recoger el polvo y basura barrido con la escoba.

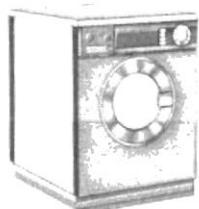


Nos ayuda a desinfectar y protegernos de las bacterias.

Debido a los cambios que se van dando, se han presentado nuevos artefactos que facilitan cada vez más el trabajo en casa, como la enceradora, lavadora, secadora, aspiradora, lavaplatos.



Sirve para lavar.



Aparato que se usa para lavar los platos.



Máquina que sirve para limpiar el polvo.

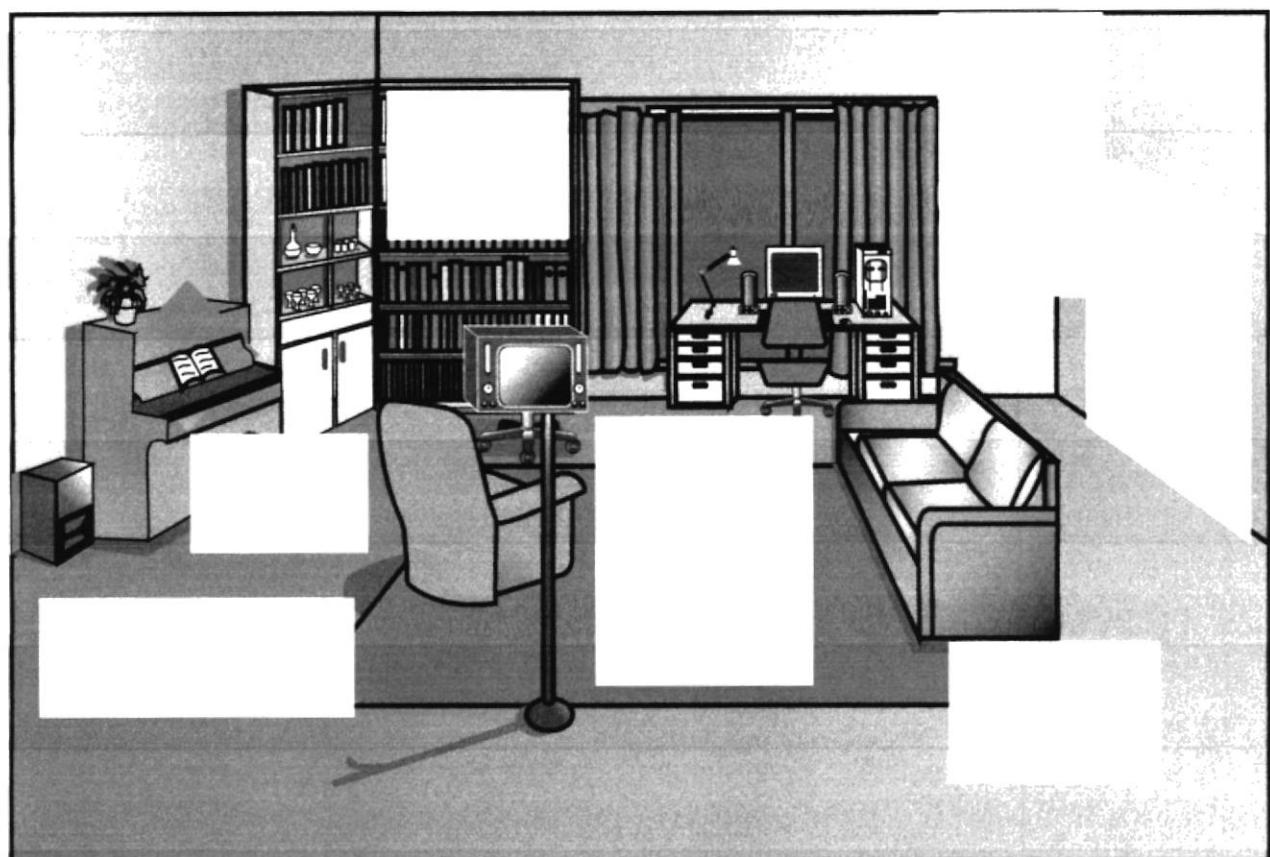


Sirve para sacarle brillo al piso.

DIBUJAR Y COLOREAR



Dibuja y colorea los objetos que hacen falta en la sala.



Ahora escribe el nombre de los objetos que dibujaste.

LEE

Lee las oraciones. Dibújalas en las casillas correspondientes.

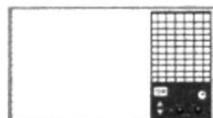
PINTAR

Pinta la palabra que corresponda al dibujo.



aspiradora

lavadora



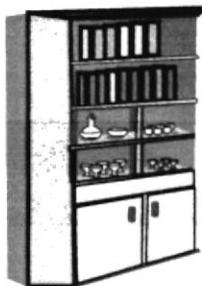
ventilador

acondicionador



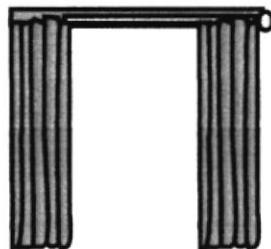
máscara

lámpara



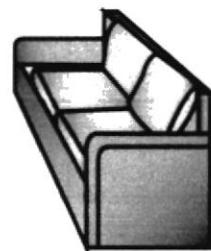
modular

modelar



cortinas

letrinas



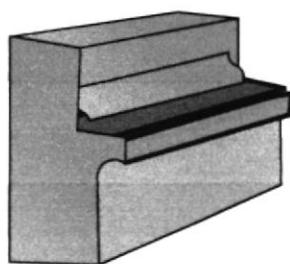
mueble

muelle



cacho

tacho



piano

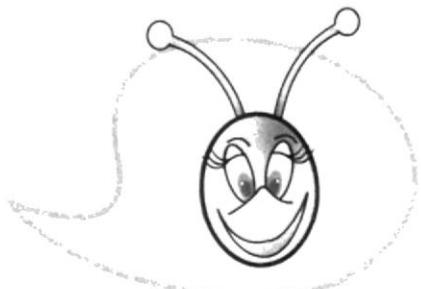
mano



escritura

escritorio

ORDENAR



Ordena los números y forma las palabras.

a - a - s - l -

4 2 1 3

o - r - m - o - i - r - t - o - i - d

2 8 4 7 5 3 6 10 9 1

ó - n - a - b - j

4 5 2 3 1

o - | - a - t - | - a

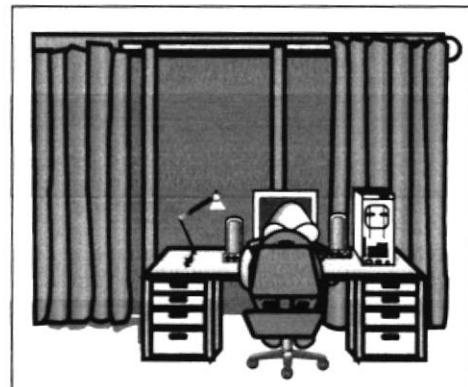
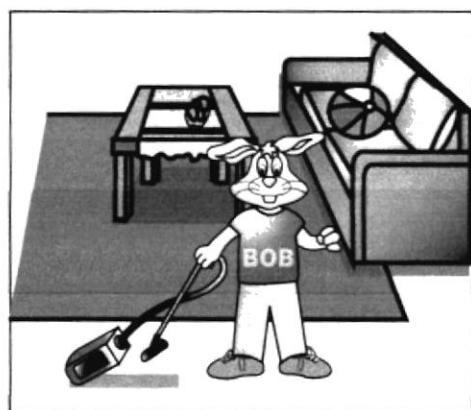
2 5 3 1 4 6

c - e - o - m - o d r

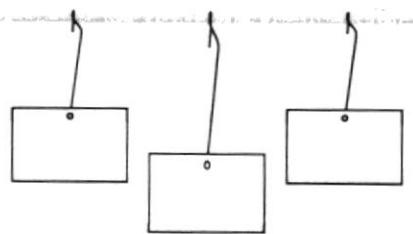
1 4 2 3 6 5 7

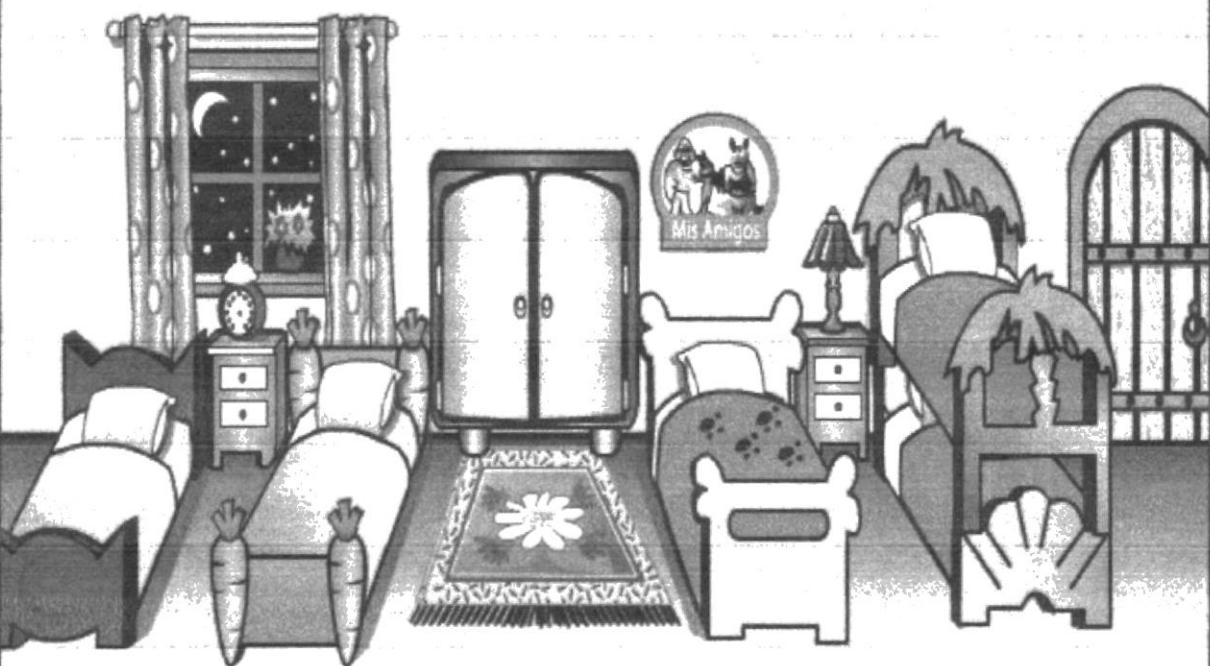
CREAR ORACIONES

Ahora crea tus propias oraciones según las acciones de los personajes.



Haz un móvil con dibujos de los objetos que se encuentran en tu sala.

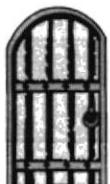




las actividades realizadas en el día.



Cosas que hay en el Dormitorio



Puerta

Sirve para entrar o salir del cuarto o casa.



Ventana

Sirve para dar luz y ventilación.



Velador

La mesita que por lo general se encuentra junto a la cama.



Cama

Sirve para dormir y descansar en ella.



Litera

Camas ajustadas una encima de la otra.



Portaretrato

Donde colocamos fotografías.





El dormitorio.

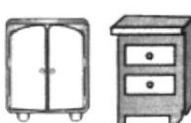
Las camas pueden estar realizadas en diversos materiales. Hay camas de madera, de tela, hierro y algunos de estos materiales combinados entre sí, por ejemplo hierro y madera.

Los muebles básicos del dormitorio son: la cama, la mesa de noche, y el ropero donde se guarda la ropa.



* Ventanas y Puertas:

Las ventanas estarán cerradas cuando el niño esté solo u dispondremos de cierres seguros. En las puertas colocaremos barreras de seguridad.



* Muebles:

Los armarios y cajones estarán cerrados y si los muebles no tienen esquinas redondeadas, puede adquirir unos apliques para ello.



* Lámparas:

Los apliques de pared son más seguros que las lámparas de mesa o de pie.



* Aparatos eléctricos:

Cualquier aparato eléctrico o de calefacción debe estar alejado de la cama o cuna.



* Durante el sueño:

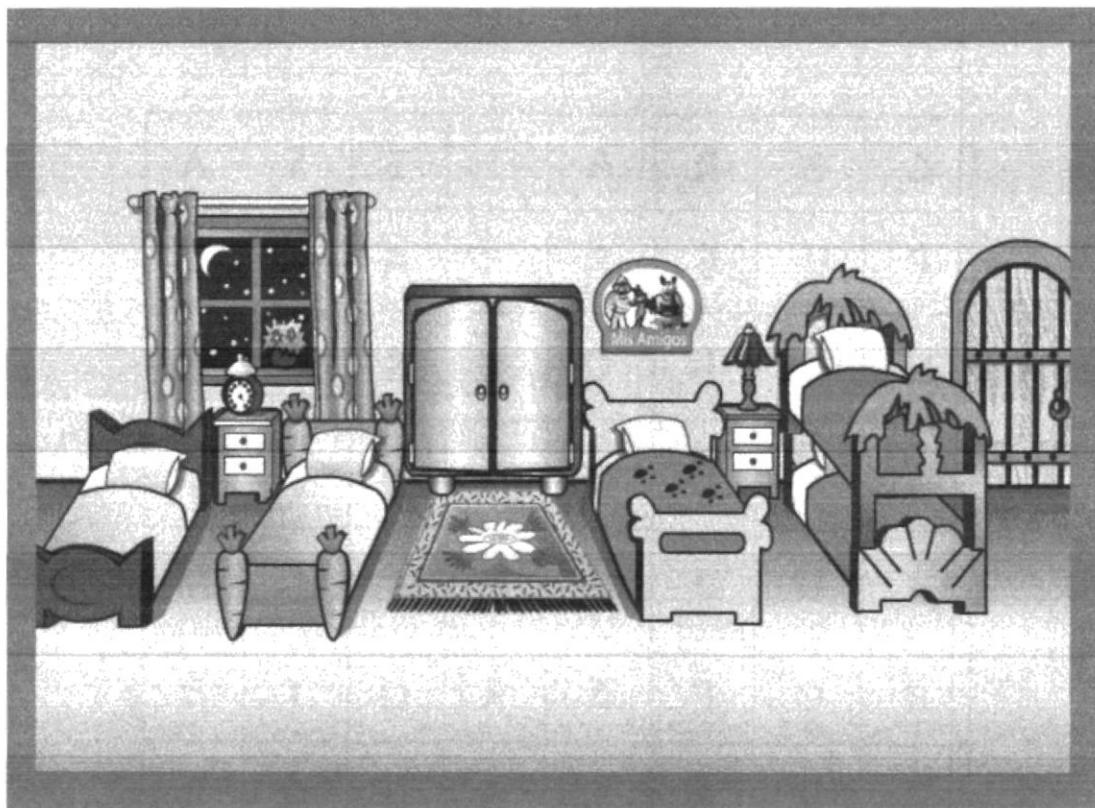
La almohada y el colchón no deberán ser excesivamente blandos para evitar que el niño quede hundido si duerme boca abajo.





BUSCAR.

Busca dentro de la imagen los siguientes objetos, y enciérralos en un círculo.



Encuentra las palabras y
enciérralas en un círculo.

* Lampara

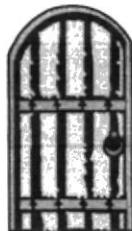
* Puerta

* Alfombra

* Reloj

* Ropero

* Velador

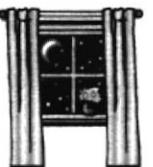
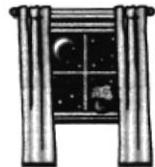
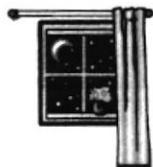
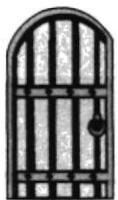


C	E	R	A	T	S	S	A
P	U	E	R	T	A	X	L
U	C	L	Q	H	S	H	F
L	C	O	M	A	Y	S	O
J	U	J	H	H	X	Ñ	M
R	O	P	E	R	O	Y	B
Z	V	E	L	A	D	O	R
V	E	N	T	A	N	A	A
L	A	M	P	A	R	A	H





Compara y encierra las dibujos
que sean iguales.

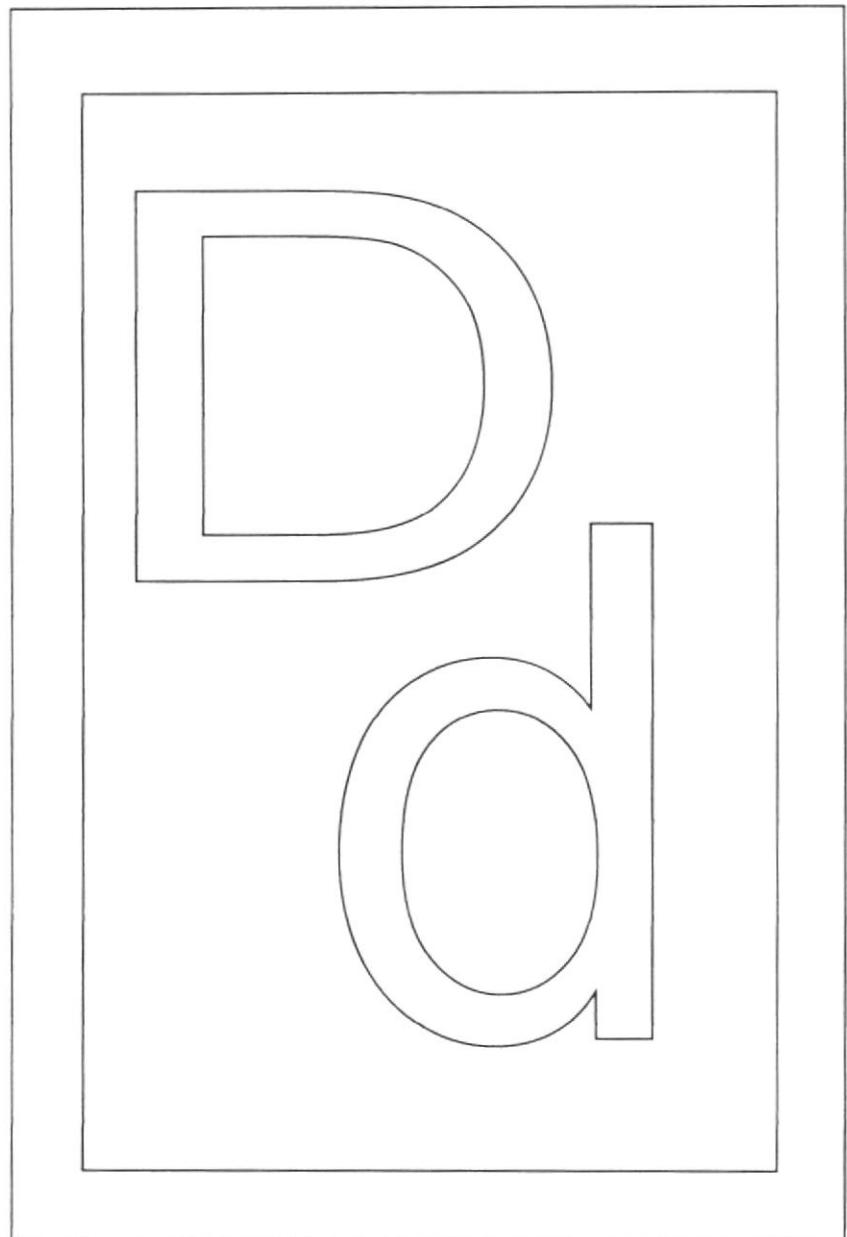




COLOREAR.

Coloree la letra, decore alrededor de la letra con:

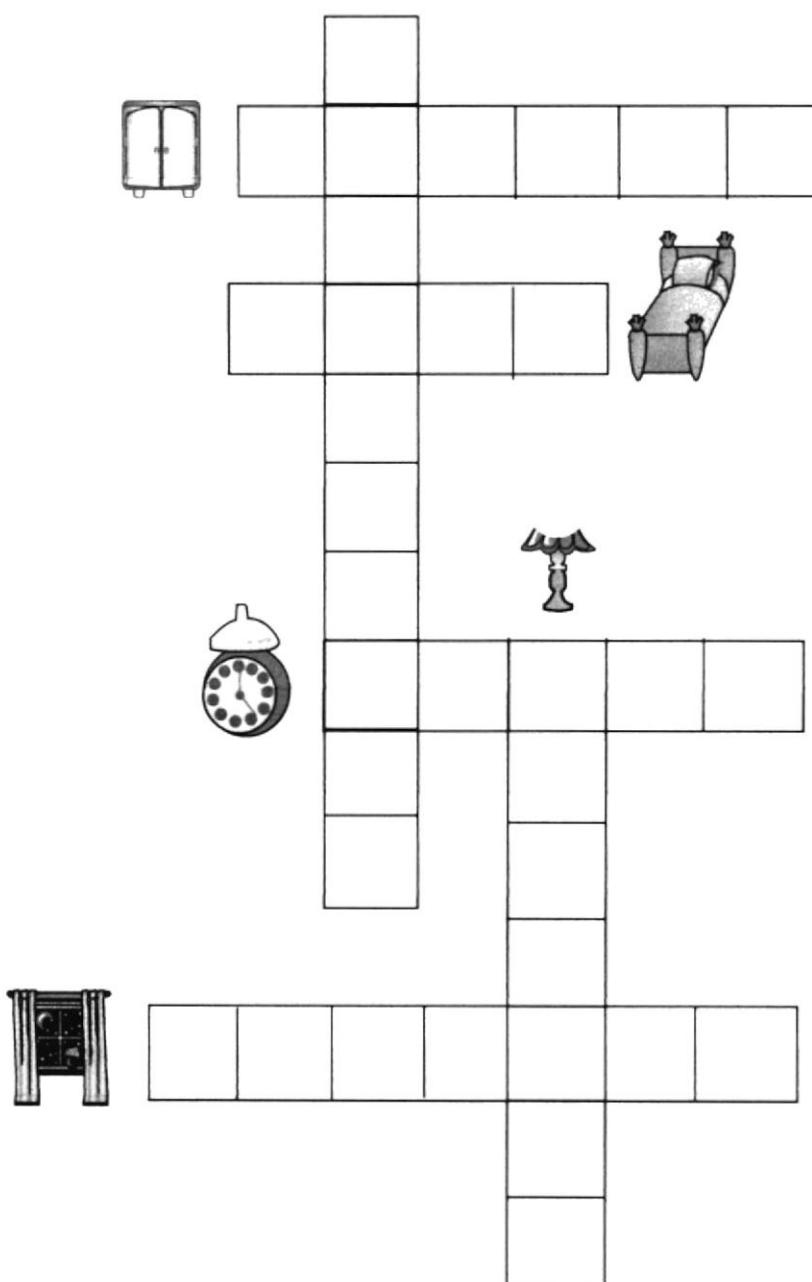
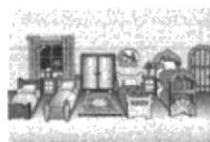
- * Dibujos originales de los niños ó
- * Usando cualquier material.





CRUCIGRAMA

Observa cada figura y escribe la palabra.



espol
Biblioteca CIB
005.87
[C.2] CAS



D - 40742