

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



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 LUDENA
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”

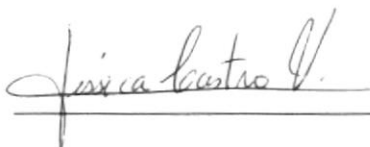
Reglamentos de Exámenes y títulos Profesionales de la ESPOL.

DIRECTORA DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Viera', is positioned above a horizontal line.

Arq. Viera Elistratova de Barriga

FIRMA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN




JESSICA PAOLA CASTRO VIVAR



ANA MARIA 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.- DEFINICION 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/ DIA.....	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
EJERCICIO 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 DISEÑO87

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	

CAPÍTULO 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.

CAPÍTULO 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.

CAPÍTULO 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

CAPÍTULO 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:

<i>Sistemas Operativos:</i>	Windows XP Professional
-----------------------------	-------------------------

<i>Software de edición de imágenes:</i>	Adobe Photoshop CS
---	--------------------

<i>Software de ilustración:</i>	Adobe Illustrator CS
---------------------------------	----------------------

<i>Software de levantamiento de texto:</i>	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 período 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 más 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, sílabas 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, sílabas 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 sílabas: 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, sílabas o palabras: famoso por fama; casa por casaca.
8. Repeticiones de sílabas, palabras o frases.
9. Salto de reglones, retrocesos y pérdida de la línea a leer.
10. Excesivas fijaciones del ojo en la línea.
11. Silabificación defectuosa: reconoce letras aisladamente, pero sin poder organizar la palabra como un todo, o bien lee la palabra sílaba a sílaba, o bien lee el texto palabra a palabra.
12. Problemas de comprensión
13. Lectura y escritura en espejo en casos excepcionales.
14. Ilegibilidad.

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 condicionara 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 redundará 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.

Específicamente 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 encuentran 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.

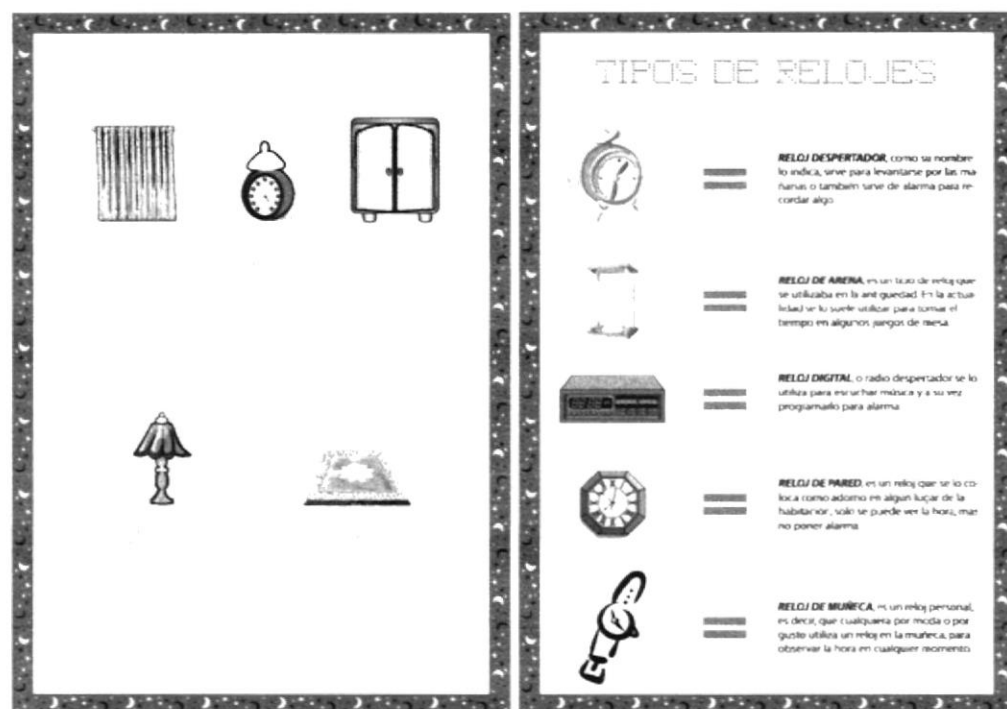


DORMITORIO/ DIA



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

PÁGINAS EDUCATIVAS



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

EJERCICIO 1



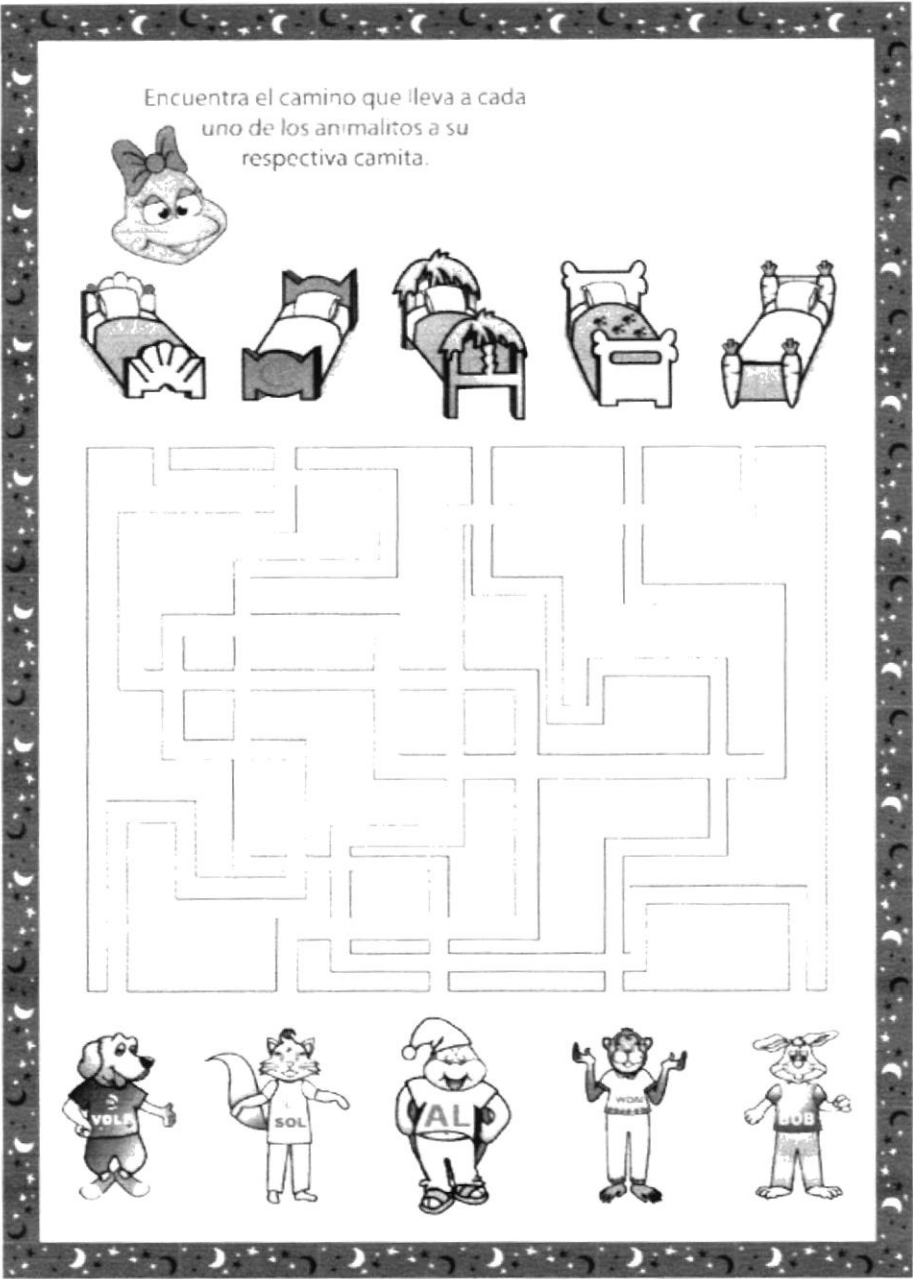
Este ejercicio sirve para captar el significado de las figuras y expresiones lingüísticas o verbales.

EJERCICIO 2



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

EJERCICIO 3



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



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



CREMA



DESODORANTE



TALCO



PERFUME



CEPILLO



PEINILLA



CEPILLO DENTAL



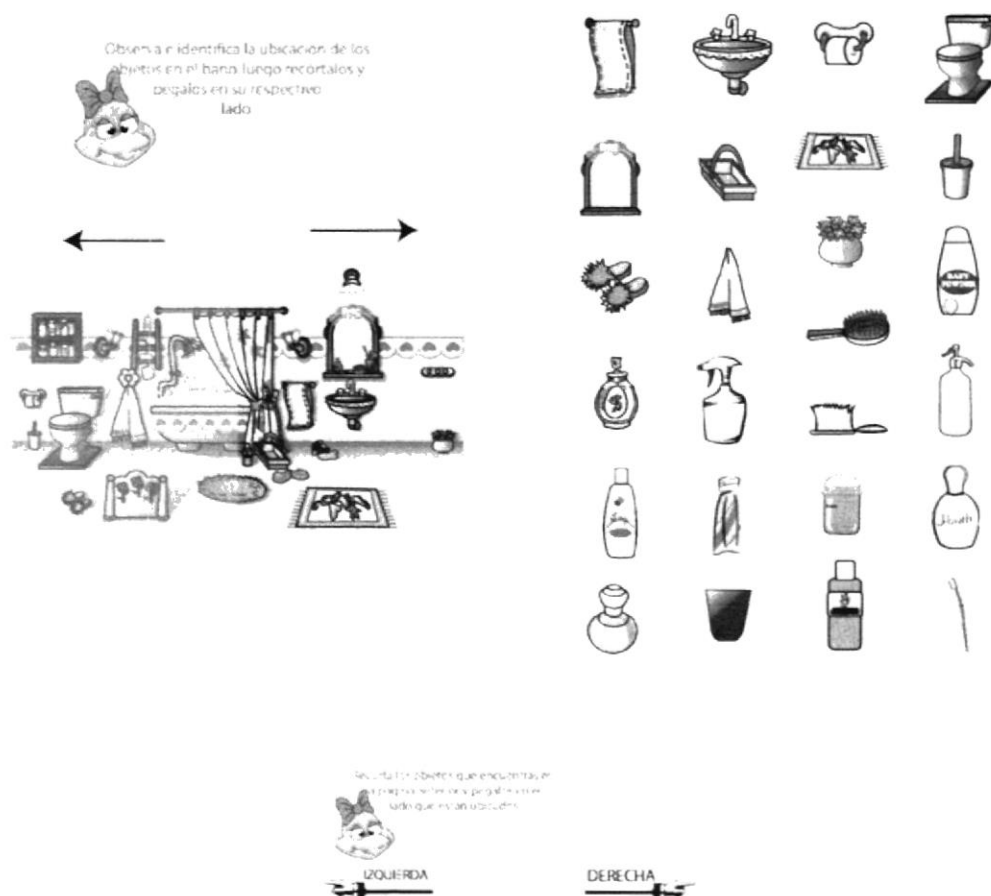
PASTA DENTAL



De todos estos objetos, ¿cuáles utilizas tú?

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

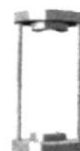
EJERCICIO 2



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.



¿Qué animal fue el primero en entrar al baño?

¿Qué animal fue el último en entrar al baño?



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

EJERCICIO 5

Escribe correctamente los nombres
de nuestros amigos.



BOB



JOL



VOLE



LA



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 amigos
usan en el baño y pégalos en
las hojas donde ellos se
encuentran.





¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?



¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?



¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?



¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?



¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?
¿Qué baño usas para lavarte?

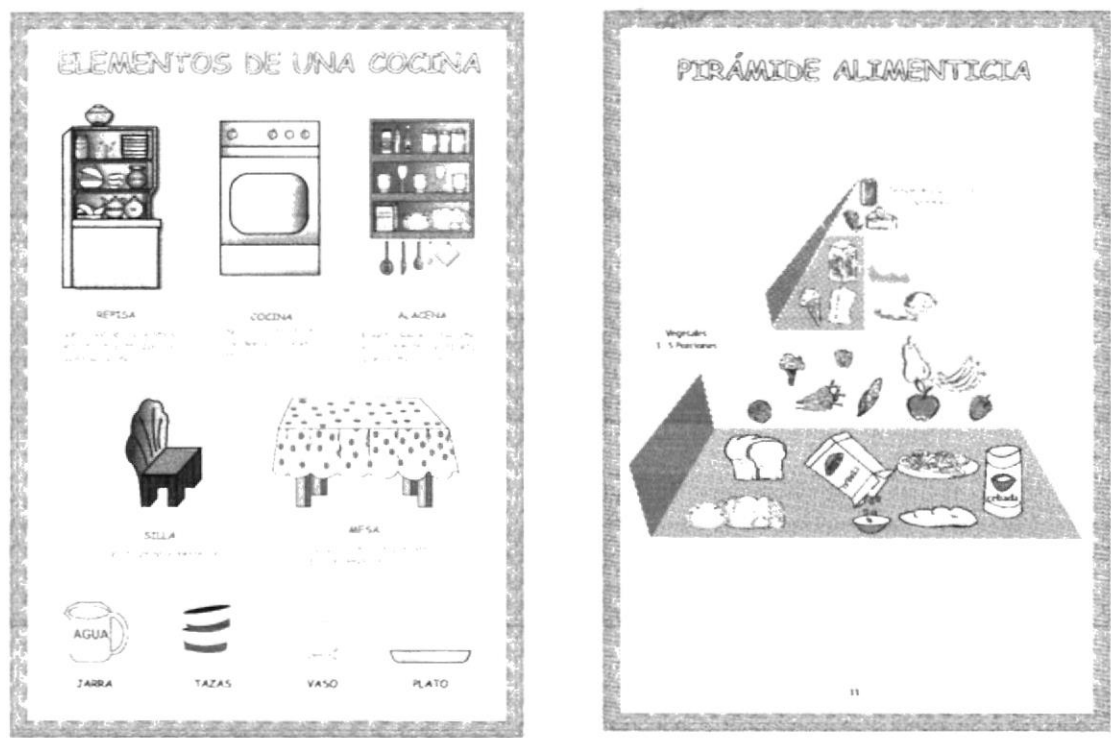
Actividad que favorece el desarrollo de la motricidad y la habilidad selectiva.

AMBIENTE COMEDOR



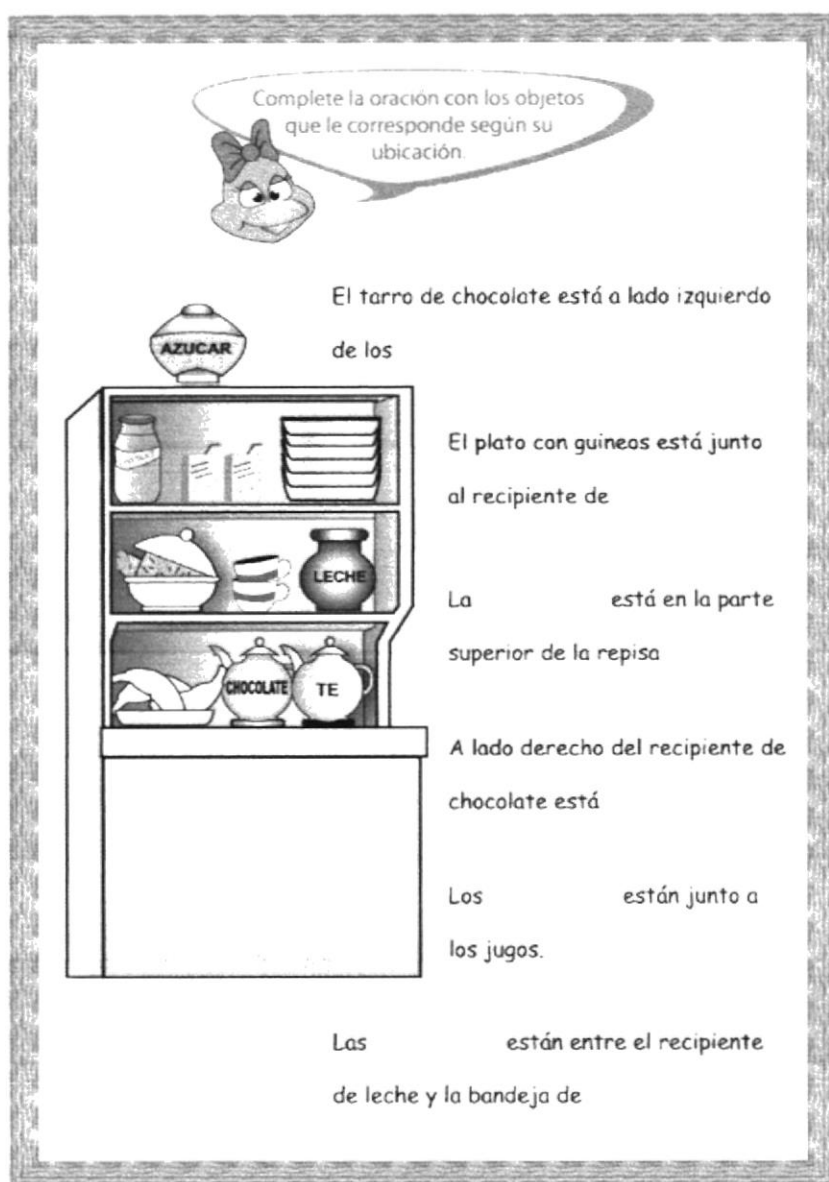
Otro ambiente importante es el comedor ya que es el lugar donde compartimos en familia. Además el niño tendrá la oportunidad de aprender que productos debe consumir para su mejor crecimiento.

PÁGINAS EDUCATIVAS



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

EJERCICIO 1



Este ejercicio servirá para incrementar su orientación espacial.

EJERCICIO 2

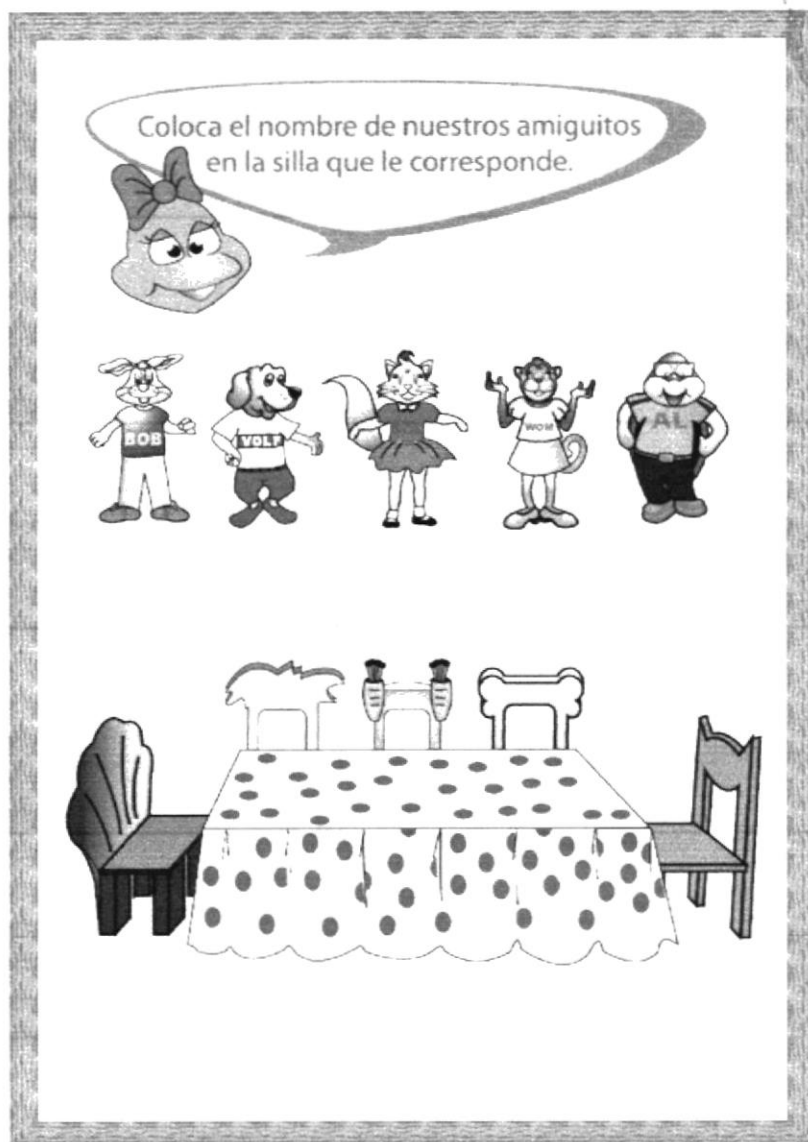
Observe que alimentos están comiendo cada uno de los animalitos.

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

BEBIDA		COMIDA

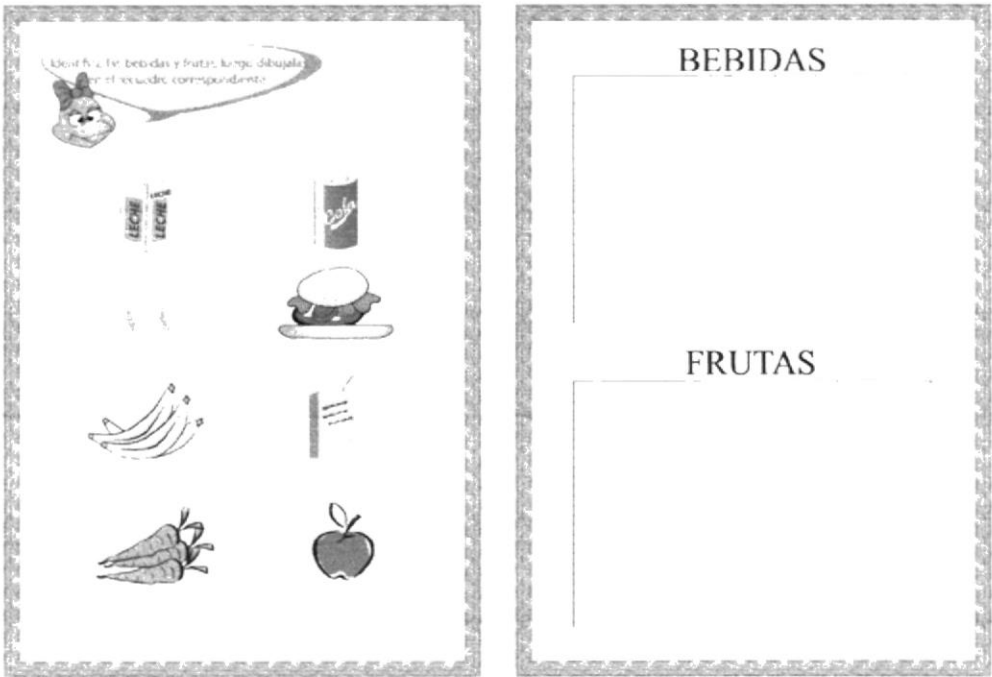
La apreciación de los objetos ayudará para la percepción de los mismos y el desarrollo de la memoria.

EJERCICIO 3



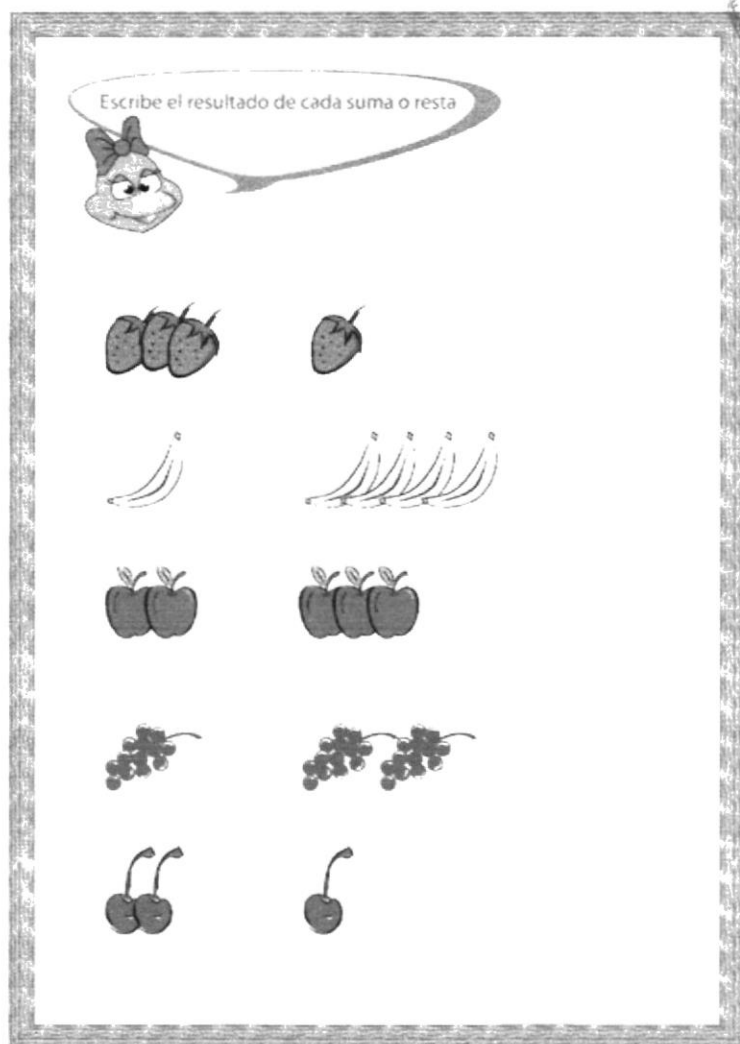
Este ejercicio se basa en el pensamiento lógico.

EJERCICIO 4



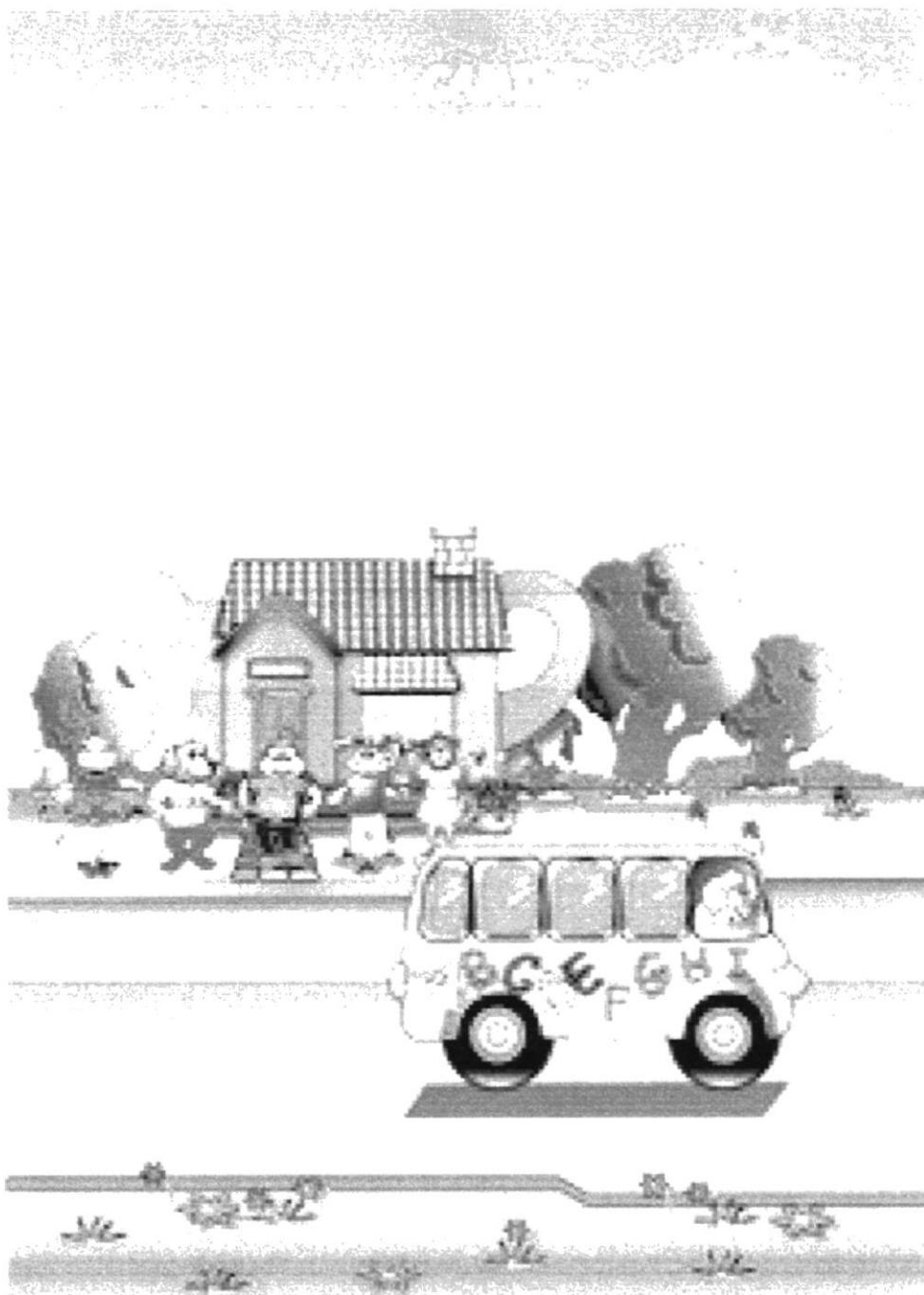
Actividad que ayuda a clasificar conjuntos .

EJERCICIO 5



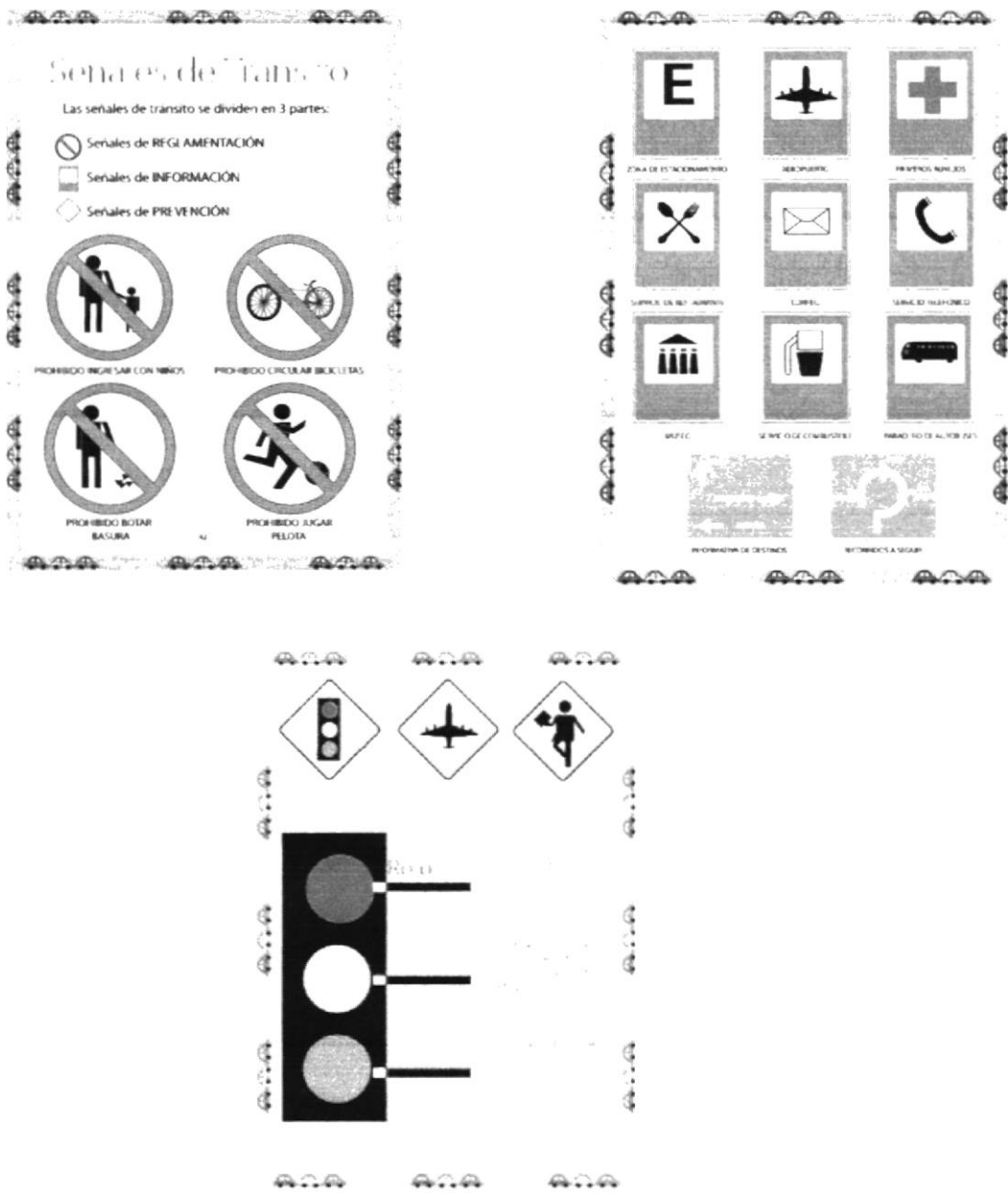
Ejercicio de operaciones básicas de las matemáticas que ayudan al razonamiento lógico del niño.

AMBIENTE CAMINO ESCUELA



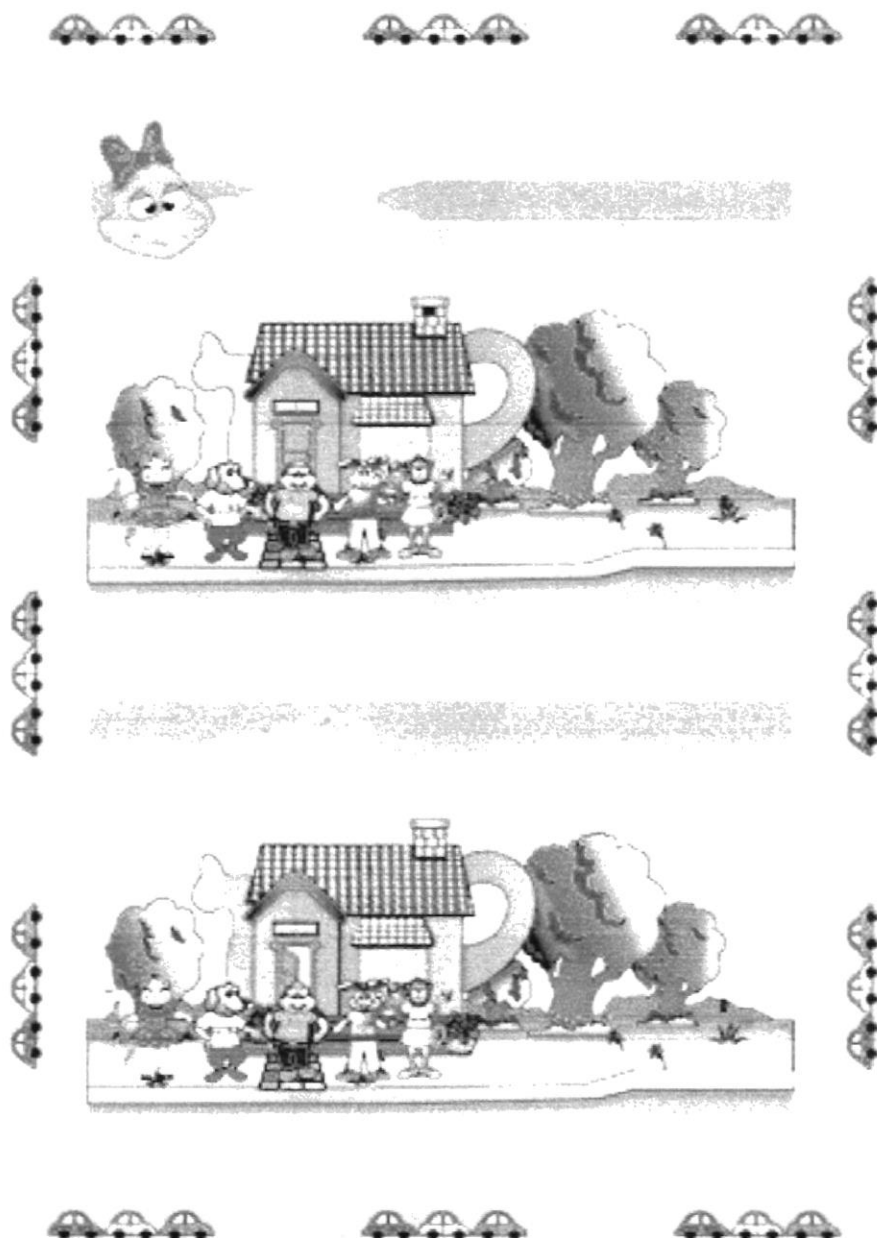
Este es un ambiente importante ya que enseñará cosas fundamentales para la seguridad del niño fuera del hogar.

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 3

Ejercicio 3: Discriminación visual

1. ratón

2. casa

3. mesa

4. teléfono

5. botón

6. sapo

7. perro

8. sol

9. sofa

10. perro

11. mano

12. televisión

13. botella

14. mono

15. pluma

16. anillo

17. mono

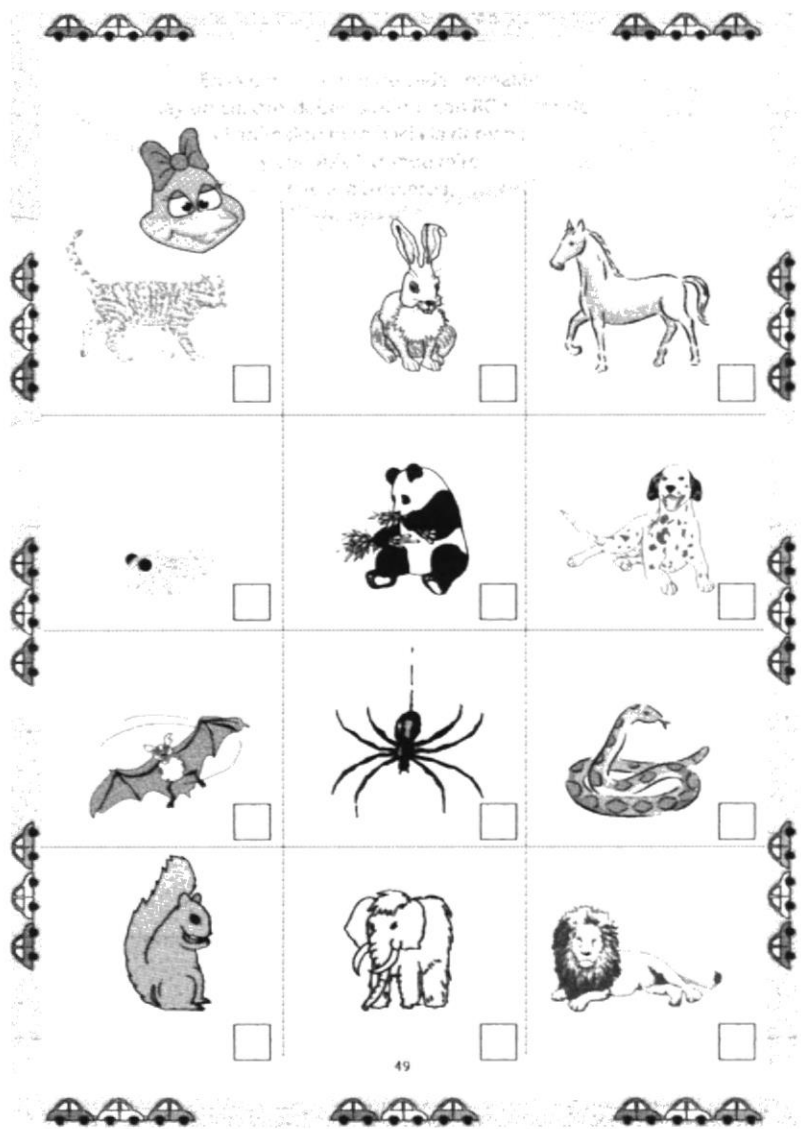
18. gato

19. mesa

20. casa

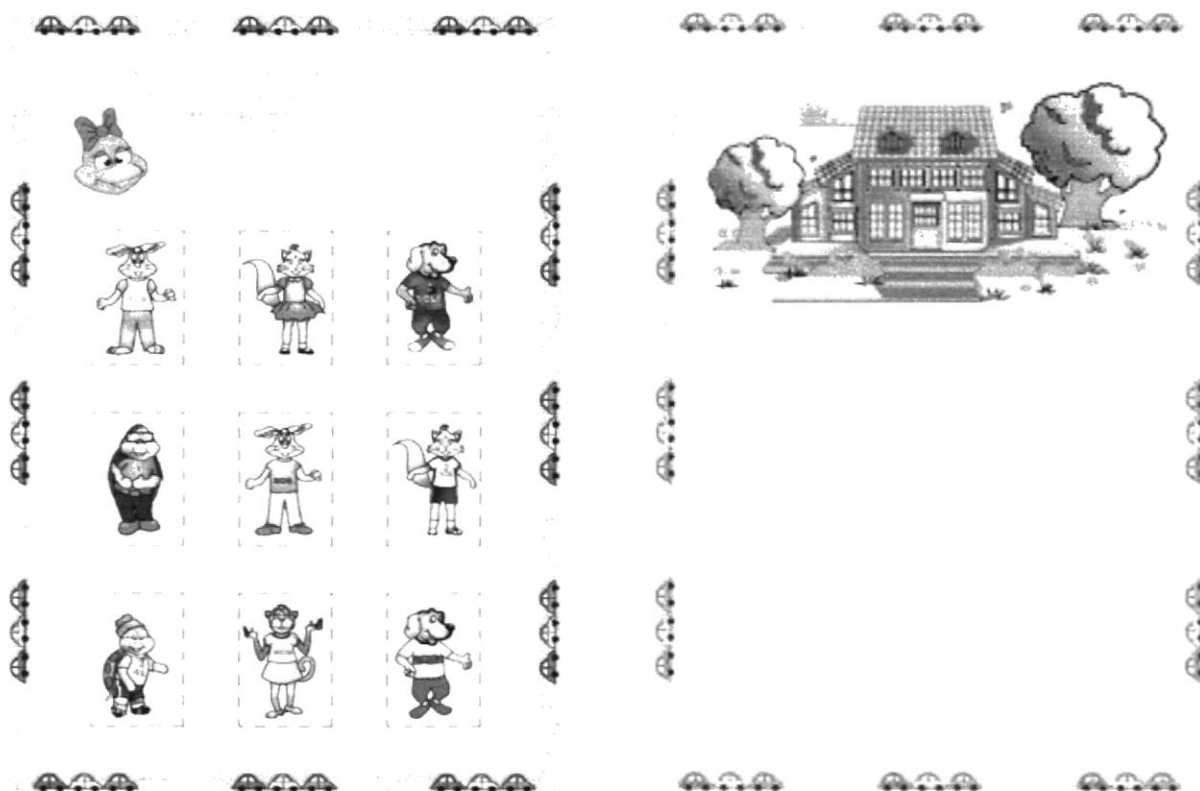
Con este ejercicio discriminarán visualmente las grafías en las palabras presentadas.

EJERCICIO 4



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

EJERCICIO 5



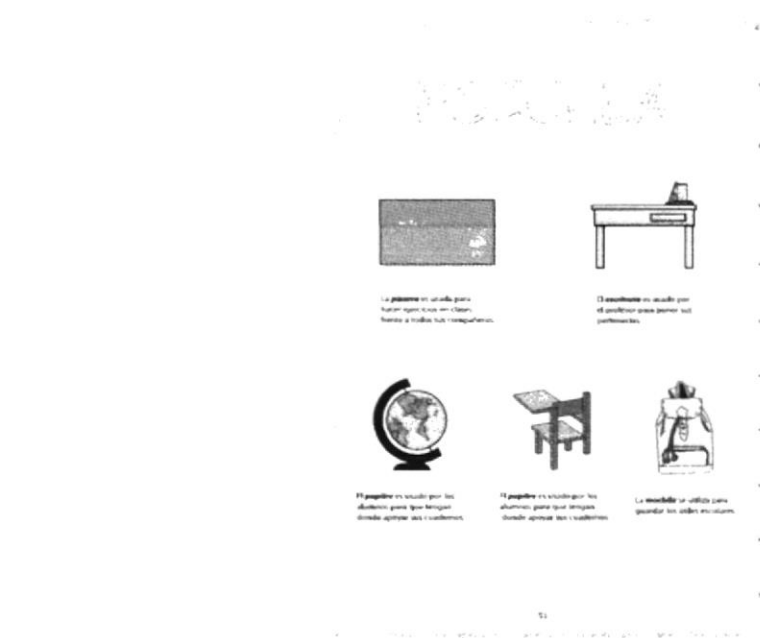
Desarrollarán la motricidad fina y la discriminación visual mediante el recorte de cada recuadro y la selección correcta de los personajes.

ESCUELA



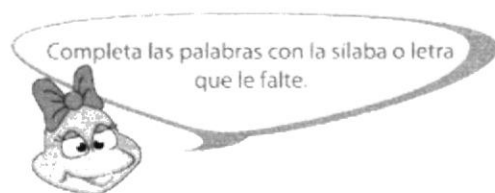
Ambiente que enseñará a identificar y clasificar los objetos que utilizarán en la escuela para su desenvolvimiento diario.

PÁGINAS EDUCATIVAS



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

EJERCICIO 1

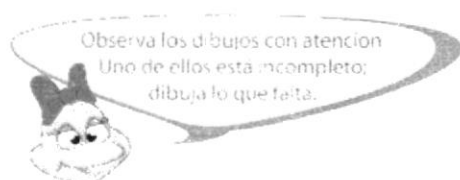


cla	a	i	ó	a
llo	a	o	e	za
ro	u	ja	bi	piz
a	li	ta	ma	re
	a	a	me	

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.

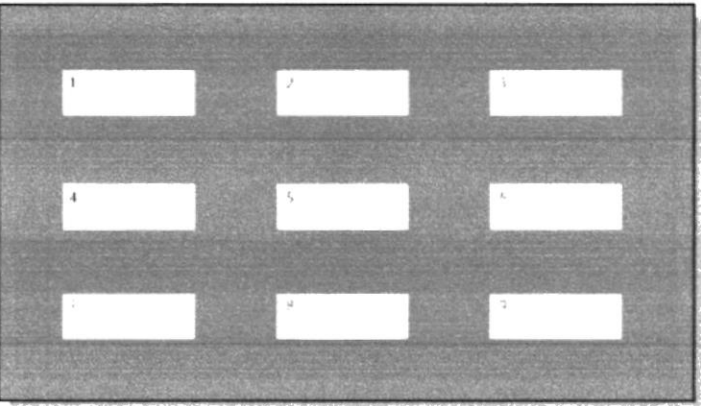
EJERCICIO 2



Incrementará la observación, la atención y concentración.

EJERCICIO 3

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

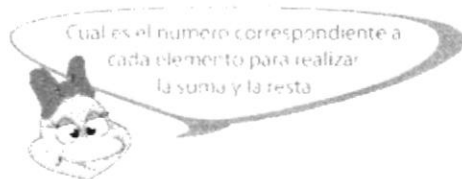


1	2	3
4	5	6
7	8	9

1. 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 utiles 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

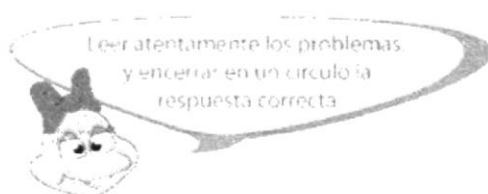


$$+ \text{ / } = 8$$

$$\text{ / } - = 2$$

Incrementará su pensamiento lógico-matemático.

EJERCICIO 5

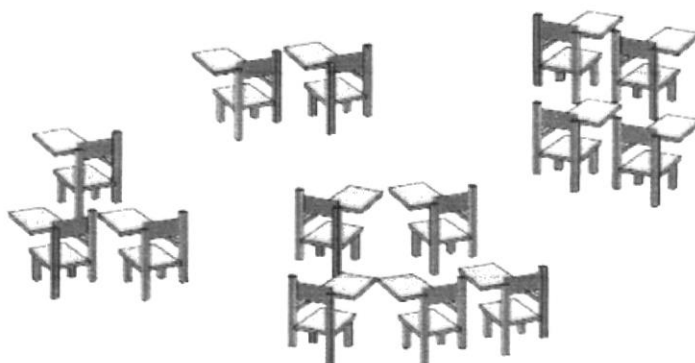


Tenemos 10 marcadores pero 6 no escriben,
¿cuántos marcadores si escriben?



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

¿Cuántos pupitres mas se necesitan para
los alumnos restantes?



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

El fútbol es el deporte más practicado en el mundo. Se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.




El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

Deportes

El fútbol es el deporte más practicado en el mundo. Se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.



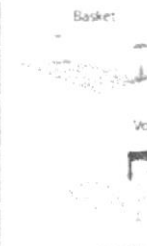
El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

Accesorios

El fútbol es el deporte más practicado en el mundo. Se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.



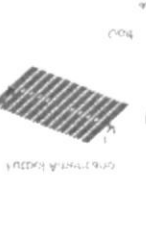
El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

Accesorios

El fútbol es el deporte más practicado en el mundo. Se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.



El fútbol es un deporte de equipo que se juega en un campo rectangular con una portería en cada extremo. El balón se golpea con el pie para moverlo por el campo.

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.

  
fútbol - tenis - volley
(juego deporte indor)

 
raqueta - pelota - oro
(balón accesorios nadar)


  
camiseta - pantaloneta - calentador
(deportivos equipos ropa)

  
cuzco - zapate - quante
(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.


☐


☐


☐


☐


☐


☐


☐

☐

☐

☐





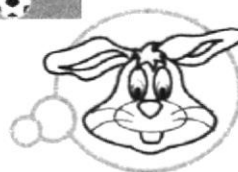
Ejercicio que ayudará a la discriminación de los géneros, femenino y masculino.

PROTCOM

Capítulo 4 – Página 53

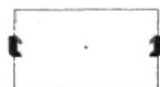
ESPOL

EJERCICIO 3



Completar

Completa los nombres de los siguientes objetos.



can



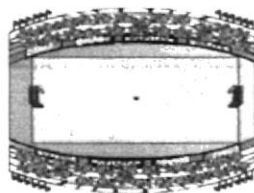
pe ta



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



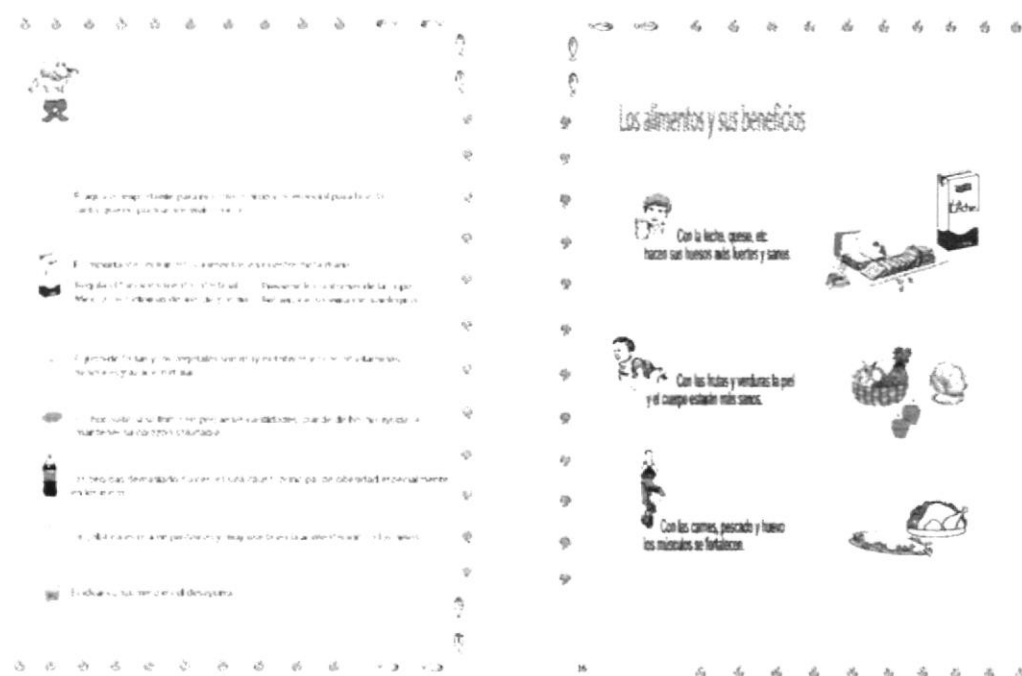
Este ejercicio ayudará al estudiante a reconocer y asociar dibujos y palabras.

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



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

EJERCICIO 1

Encuentre las 7 Diferencias



1. El color de la pared es rojo.

2. El color de la pared es azul.

3. El color de la pared es verde.

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



ca

fe

te

re

ra

mi



va

fe

so

re



va

me

sa

re



re

le

sa

che









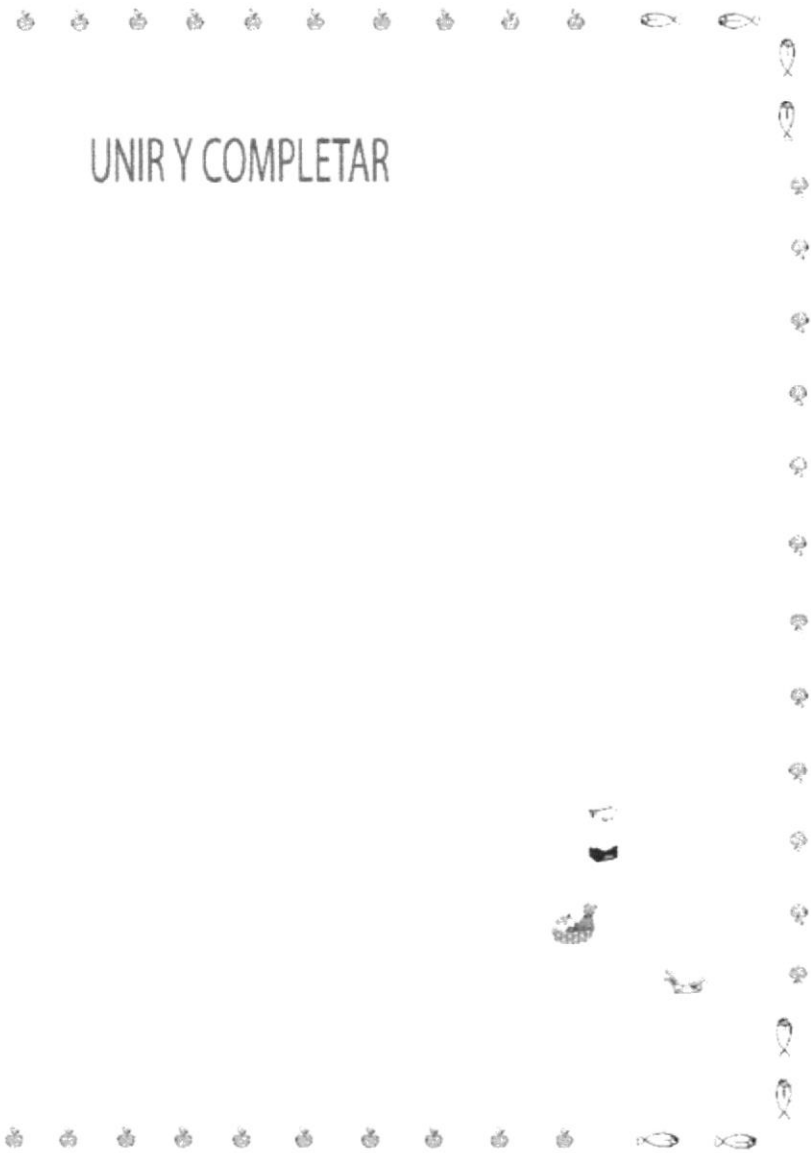
Actividad que ayudará a discriminar sílabas y asociarlas con los dibujos.

PROTCOM

Capítulo 4 – Página 61

ESPOL

EJERCICIO 5



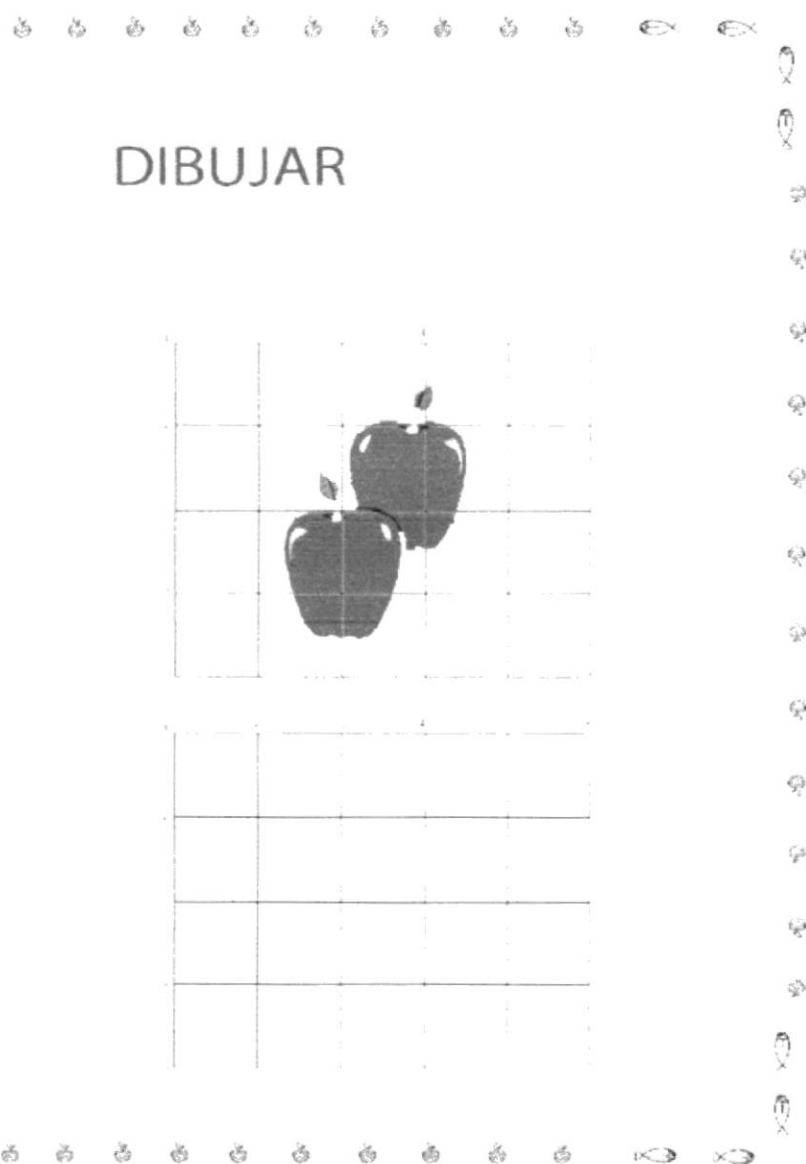
El unir y el uso de pictogramas facilitará al estudiante el desarrollo de la asociación de palabras y el reconocimiento de las figuras.

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



Identificarán las normas de seguridad para conducirse en la calle.

EJERCICIO 1




Oraciones

Forme oraciones con cada dibujo.




.....



.....



.....



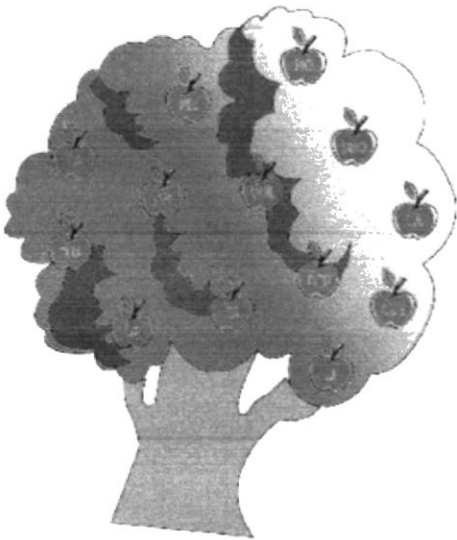
.....

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 escribelas.



1. pa 2. ba 3. ra
4. ma 5. na







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





Escribe el resultado de las suma de los dibujos.





 +  =





 +  = _____



 +  =






 = _____

 +  = _____

 +  = _____

 +  = _____

 =



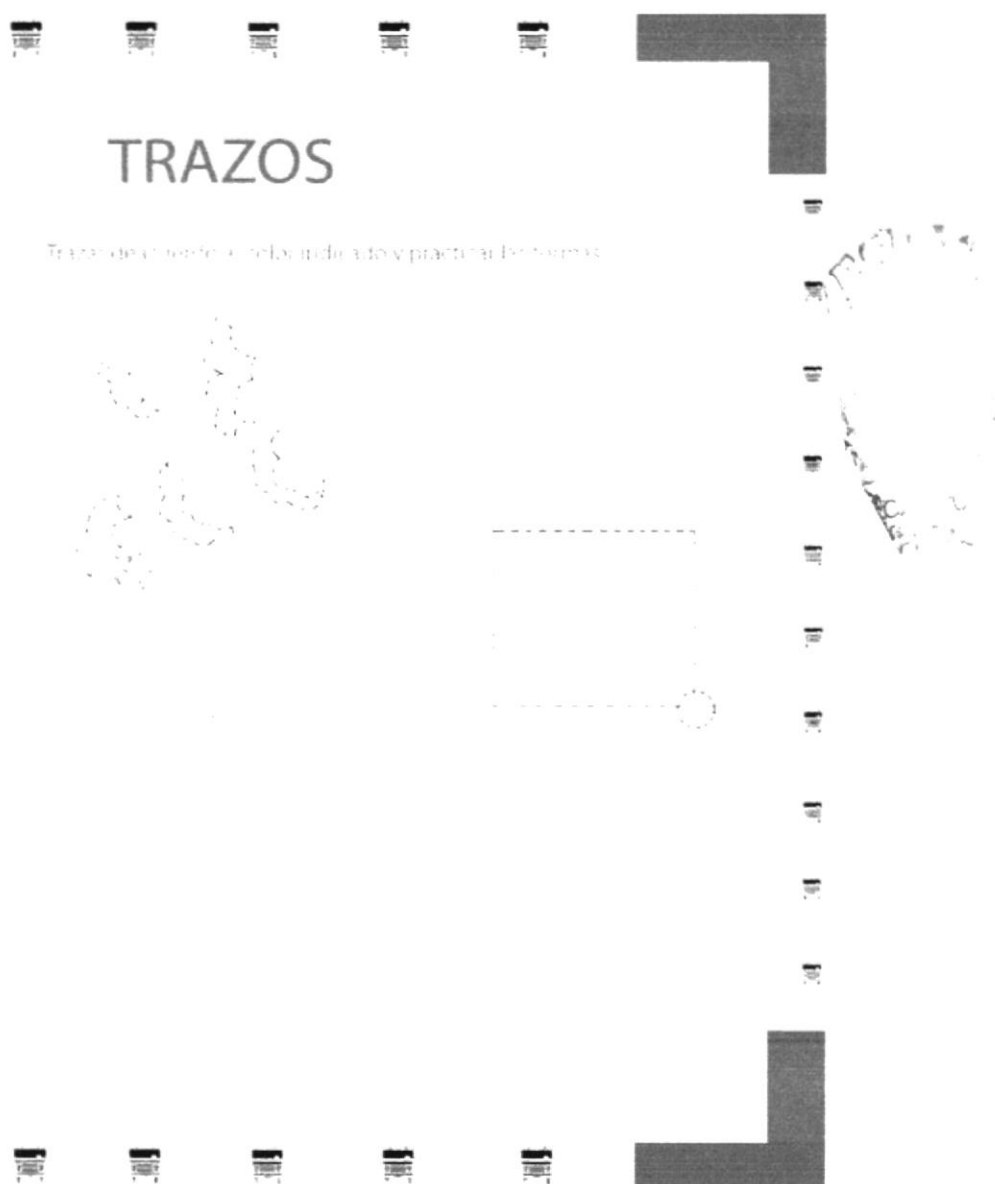
Con este ejercicio los niños pondrán desarrollar sus habilidades lógico-numéricas.

PROTCOM

Capítulo 4 – Página 69

ESPOL

EJERCICIO 4



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

EJERCICIO 5



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.

Debemos cuidar y mantener que nuestra casa en el hogar donde pasamos la mayoría de nuestro tiempo, y por lo tanto nos encontramos a nosotros, sea un lugar agradable y limpio, para poder vivir en él.

1.  Sirve para barrer el polvo, ya sea en el suelo.

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

3.  Se utiliza para lavar el agua contaminada en la casa.


4.  Es un recipiente que sirve para recoger agua.


5.  El elemento que absorbe rápidamente agua y que se usa para quitar la suciedad.


6.  Sirve para recoger el polvo y barros cuando se sacan.


7.  Nos ayuda a beber agua y a mantenernos hidratados.

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

1.  Sirve para lavar.

2.  Ayuda a que se seque la ropa más rápido.

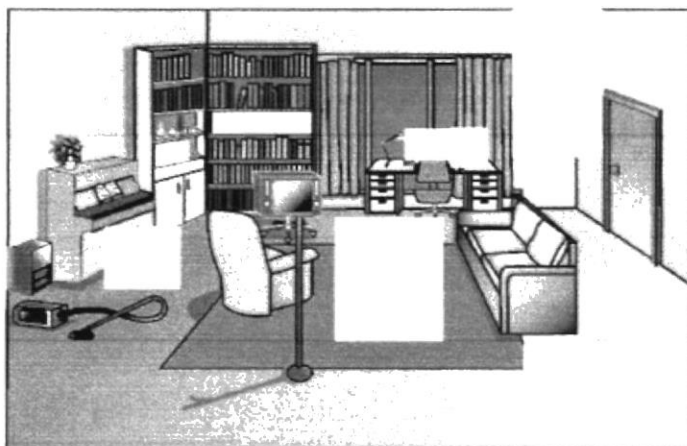
3.  Sirve para aspirar el polvo y la suciedad.

4.  Sirve para lavar los platos.

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.




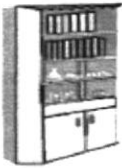



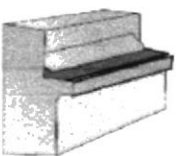
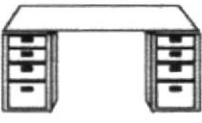
EJERCICIO 2

LEE

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

EJERCICIO 3

PINTAR

		
<div>aspiradora</div> <div>lavadora</div>	<div>ventilador</div> <div>acondicionador</div>	<div>mascara</div> <div>lámpara</div>
		
<div>modular</div> <div>modelar</div>	<div>cortinas</div> <div>letrinas</div>	<div>mueble</div> <div>muelle</div>
		
<div>cacho</div> <div>tacho</div>	<div>piano</div> <div>mano</div>	<div>escritura</div> <div>escritorio</div>

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

EJERCICIO 4

ORDENAR



o - n - a - b - j

4 5 2 3 1

o l a t l a

2 5 3 1 4 6

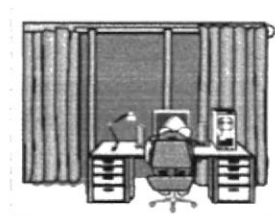
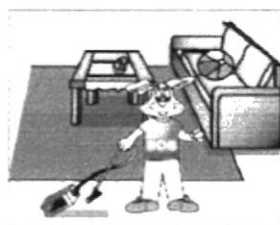
c e o m o d r

1 4 2 3 6 5 7

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 niños pueden estar en su cuarto en diferentes momentos del día: por la mañana, después de comer, antes de dormir, etc. En su cuarto también pueden jugar, leer, hacer sus deberes, etc. Los muebles más importantes del dormitorio son: la cama, la mesita de noche y el escritorio donde se guarda la ropa.

- Ventanas y Puertas.**
Las ventanas permiten que la luz del sol entre en el cuarto y que se pueda ver el exterior. Las puertas permiten que se pueda salir del cuarto.
- Muebles.**
Los muebles más importantes en el dormitorio son: la cama, la mesita de noche y el escritorio. Los muebles deben estar cómodos y seguros.
- Lámparas.**
Las lámparas sirven para iluminar el cuarto. Pueden ser de mesa o de pared.
- Aparatos electrónicos.**
Los aparatos electrónicos como el televisor, el computador, etc., sirven para entretenerse y comunicarse.
- Guardar la ropa.**
La ropa debe estar guardada en un lugar seguro, como en un armario o en una caja.

Cosas que hay en el Dormitorio

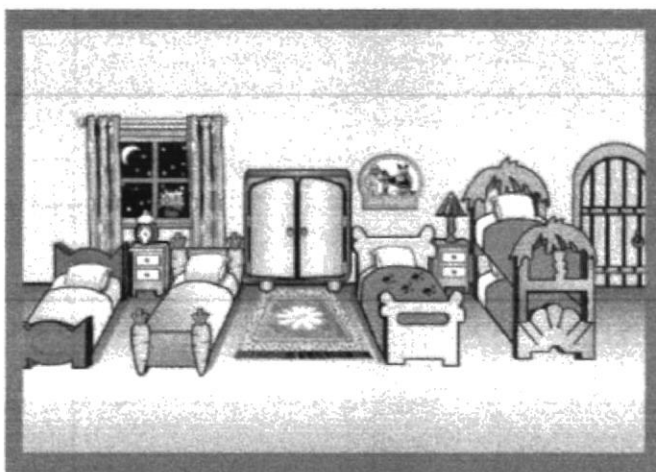
- **Puerta**
Sirve para entrar o salir del cuarto o casa.
- **Ventana**
Sirve para dar luz y ventilación.
- **Escritorio**
La mesita que por lo general se encuentra junto a la cama.
- **Cama**
Sirve para dormir y descansar en ella.
- **Armario**
Cama ajustada una encima de la otra.
- **Alfombrilla**
Donde 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 encierralos en un círculo



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

EJERCICIO 2

★ ★ ★ ★

Encuentra las palabras y encierralas 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 los dibujos que sean iguales.

★ ★ ★ ★



Actividad que ayudará al desarrollo del pensamiento y del análisis.

EJERCICIO 4

SUMA

Subraya la respuesta correcta.

 = 5

 = 6

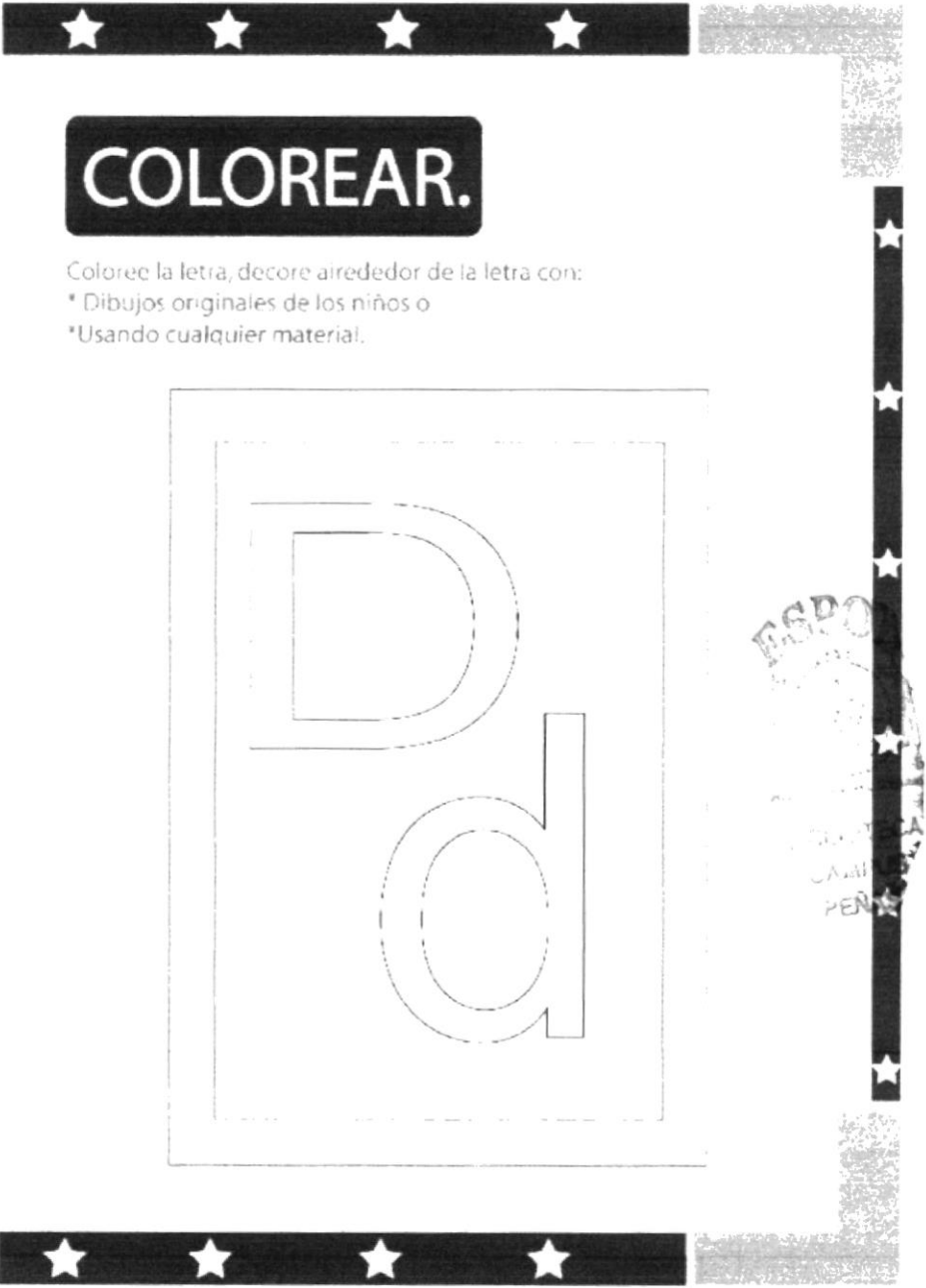
 = 3

 = 4

 = 7

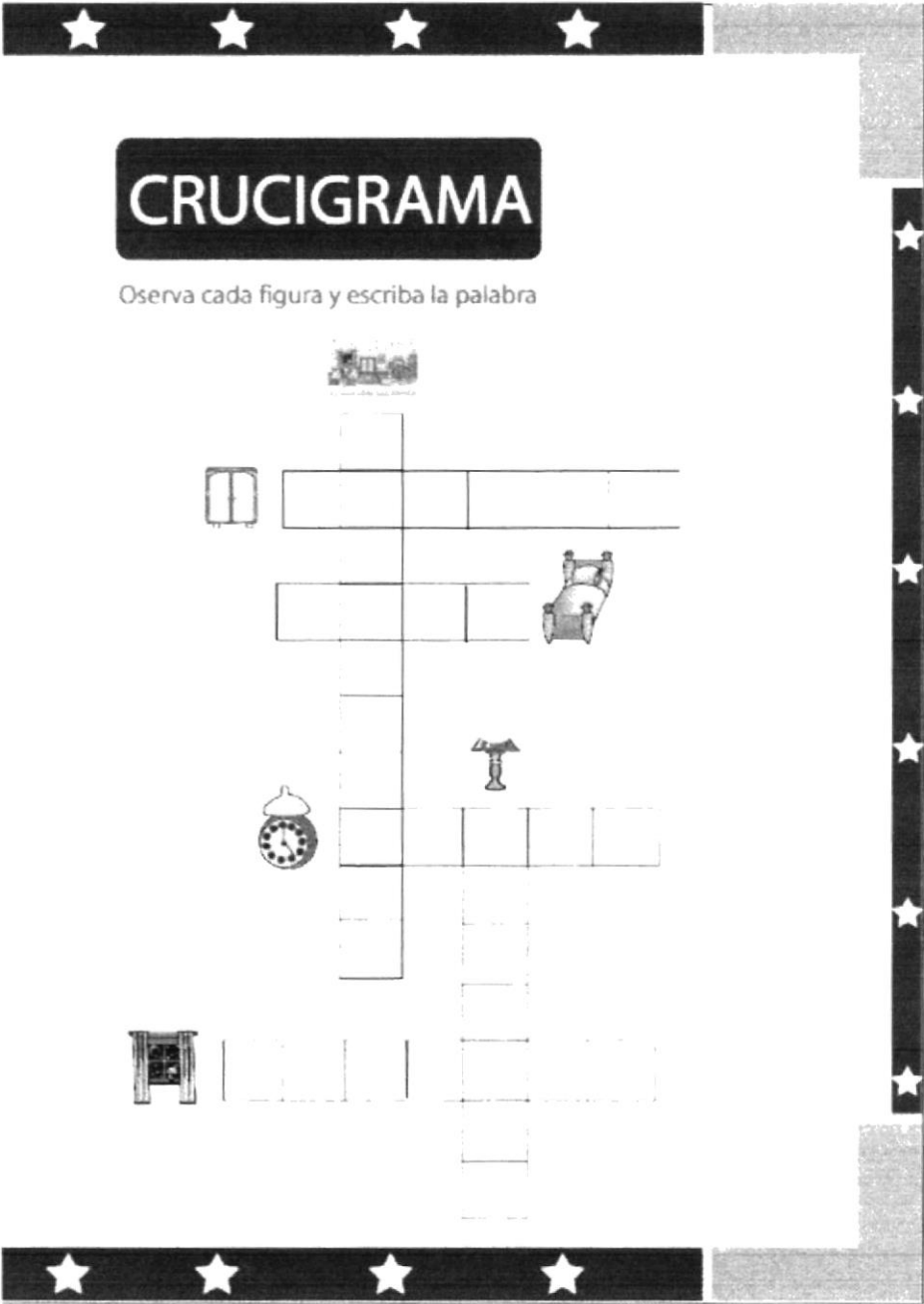
Incrementará el desarrollo del pensamiento lógico- matemático en el niño.

EJERCICIO 5



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

EJERCICIO 6



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

CAPÍTULO 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 está los arcos iris cruzado 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



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



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



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

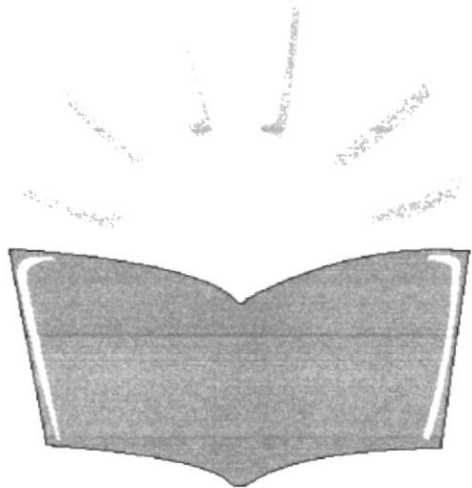
Fuente: LithographBold
Stroke: 47.89 Pt.

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



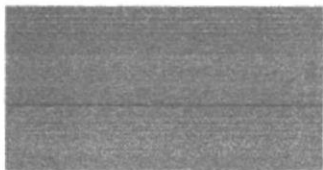
C: 91.76
M: 0
Y: 100
K: 0



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 Brucos (Ilustrator) 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
		ESCUELA
		CANCHA
		DORMITORIO DE ESCUELA
		REGRESO A CASA
		SALA
		DORMITORIO FINAL

CAPÍTULO 6



6. FASES DE LA PRODUCCIÓN

6.1.- DETALLES DE LA ELABORACIÓN DEL LIBRO

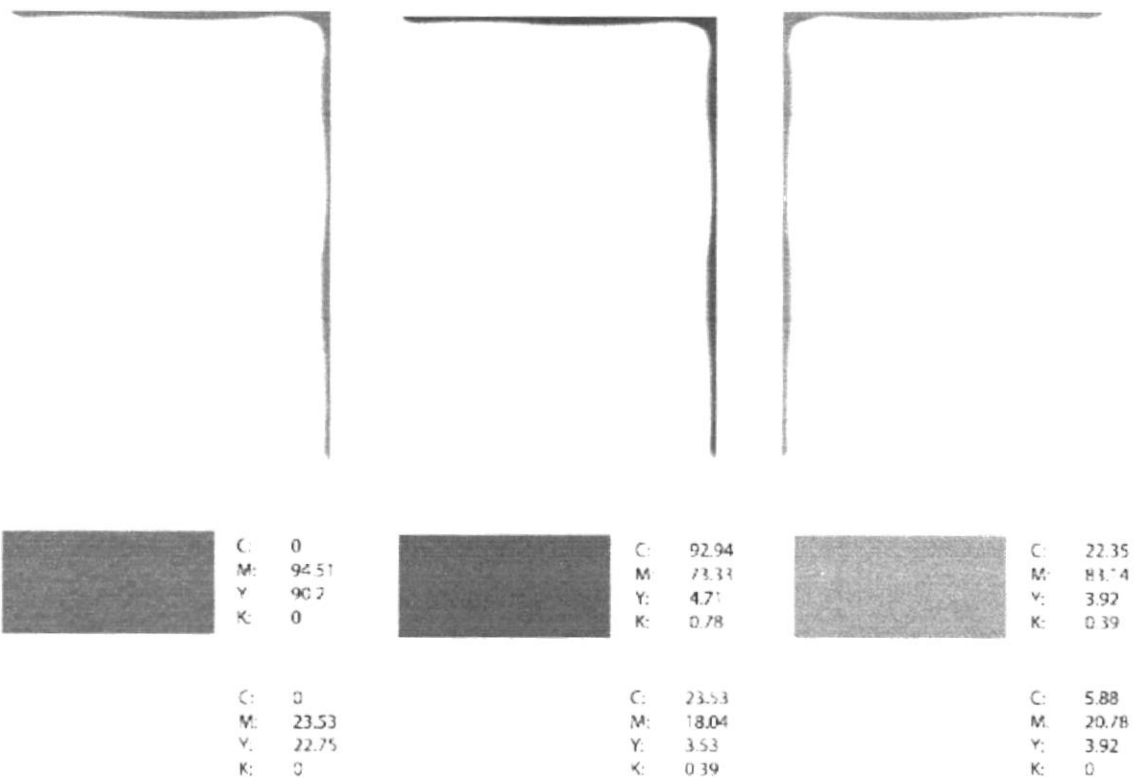
Una vez concluida la fase de pre-producción se procedió con las demás actividades que fueron necesarias para la realización de los libros.

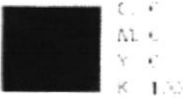
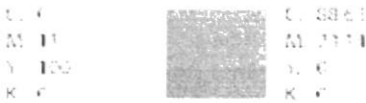
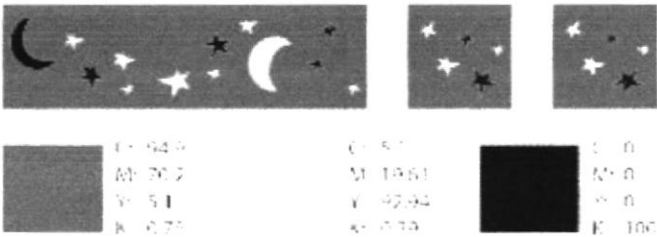
Para comprender de manera más amplia la justificación y cromática gráfica de cada uno de los elementos, se la ha dividido en las siguientes partes:

- 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: 91.27
M: 26.27
Y: 32.16
K: 11.75



C: 26.29
M: 91.22
Y: 61.57
K: 66.07

C: 32.94
M: 2.35
Y: 73.73
K: 0



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

C: 2.75
M: 54.51
Y: 35.07
K: 11.75

C: 2.75
M: 3.08
Y: 32.53
K: 3.59



C: 1.57
M: 33.2
Y: 97.25
K: 0

C: 2.75
M: 77.76
Y: 92.53
K: 3.39



ALICIA
PÉREZ



C: 53.53
M: 5.49
Y: 95.29
K: 0.75

C: 25.1
M: 45.1
Y: 2.75
K: 5



C: 25.86
M: 1.76
Y: 2.37
K: 0



C: 94.53
M: 29.02
Y: 94.12
K: 75.69

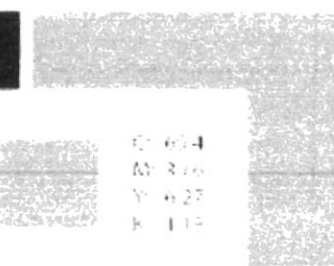


C: 26.67
M: 57.25
Y: 97.37
K: 17.73



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

C: 1.15
M: 12.61
Y: 32.53
K: 0



C: 32.73
M: 35.29
Y: 2.92
K: 0.75



C: 67.4
M: 3.76
Y: 6.27
K: 1.15

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.

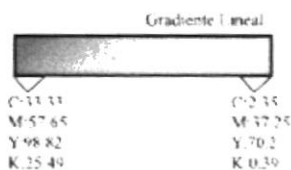
6.2.1.- PERSONAJES PRINCIPALES

VOLF

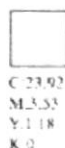
Vestuario: Ropa interior



Piel:



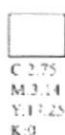
Pantaloncillo.-



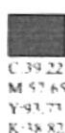
Vestuario: Ropa diaria/de escuela

Nombre Volf: Helvética Medium (blanco)

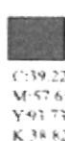
Camiseta.-



Pantalón.-



Zapatos.-



Vestuario: Ropa de dormir

Nombre Volf: Helvética Medium (blanco)



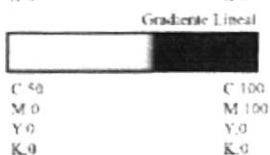
Camiseta.-



Pantalón.-

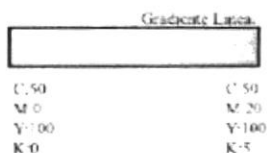


Zapatos.-

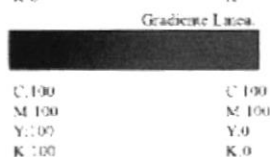
**Vestuario:** Ropa de deportes

Nombre Volf: Helvética Bold (rojo)

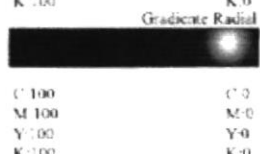
Camiseta.-



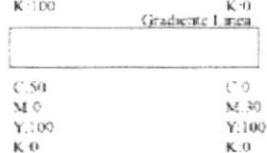
Pantalón.-



Zapatos.-



Medias.-



BOB

Vestuario: Ropa Interior



Piel:

Gradiente Lineal		
C: 14	C: 14	C: 35
M: 10	M: 18	M: 30
Y: 0	Y: 10	Y: 70
K: 0	K: 0	K: 0

Interior:

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

Vestuario: Ropa diaria/ de escuela

Nombre Bob: Helvética Bold (azul)

Camisa.-

Gradiente Lineal	
C: 20	C: 90
M: 0	M: 0
Y: 100	Y: 100
K: 0	K: 0

Pantalón.-

Gradiente Lineal	
C: 0	C: 0
M: 20	M: 50
Y: 100	Y: 100
K: 0	K: 0

Zapatos.-

C: 90
M: 20
Y: 20
K: 2



Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Bob: Helvética Bold (naranja)

Camisa.-

Gradiente Lineal

C:0

M:0

Y:0

K:0

C:30

M:0

Y:20

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

M:0

Y:100

K:0

C:50

M:20

Y:100

K:5

Pantalón.-

Gradiente Lineal

C:100

M:100

Y:100

K:100

C:100

M:100

Y:0

K:0

Zapatos.-

Gradiente Radial

C:100

M:100

Y:100

K:100

C:0

M:0

Y:0

K:0

Medias.-

Gradiente Lineal

C:50

M:0

Y:100

K:0

C:0

M:30

Y:100

K:0

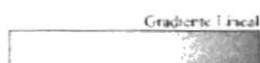


AL

Vestuario: Ropa Interior



Piel:



C:20	C: 2
M:10	M: 2
Y:60	Y:7.59
K:0	K:86

Interior:

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

Vestuario: Ropa diaria/ de escuela

Nombre AL: Helvetica Bold (blanco)

Camisa.-



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

Pantalón.-



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

Zapatos.-



C:30
M:80
Y:100
K:15

Cinturón.-



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

Hevilla.-

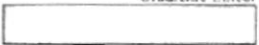


C:50
M:37
Y:35
K:20




Vestuario: Ropa de dormir


Nombre AL: Helvética Bold (rojo)

Conjunto:  Gradiente Lineal

C: 27	C: 0	C: 8
M: 55	M: 0	M: 40
Y: 100	Y: 0	Y: 78
K: 15	K: 0	K: 0

Zapatillas: 

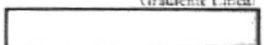
C: 11	C: 0
M: 50	M: 7
Y: 100	Y: 22
K: 0	K: 0

Zapatillas: 

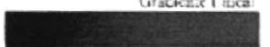
C: 85
M: 0
Y: 0
K: 0

Vestuario: Ropa de Deportes


Nombre AL: Helvética Bold (rojo)

Camiseta.-  Gradiente Lineal

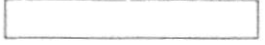
C: 50	C: 50
M: 0	M: 20
Y: 100	Y: 100
K: 0	K: 5

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

Gorro.- 

C: 0	C: 0
M: 100	M: 60
Y: 100	Y: 50
K: 0	K: 0

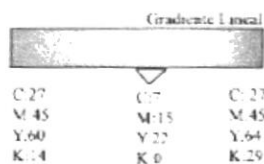


WOM

Vestuario: Ropa Interior



Piel:



Conjunto Interior:



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

Borde de Conjunto:

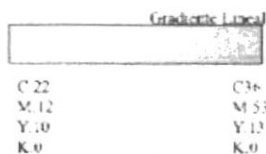


C:0
M:25
Y:0
K:0

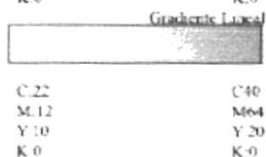
Vestuario: Ropa diaria/ de escuela

Nombre Al: Helvética Bold (rojo)

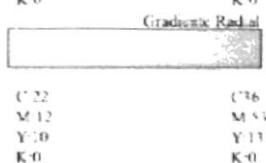
Blusa.-



Falda.-



Zapatos.-



Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Wom: Helvética Bold (rojo)

Conjunto:

Gradiente Lineal		
C:27	C:0	C:3
M:55	M:0	M:90
Y:100	Y:50	Y:70
K:15	K:0	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.-

Gradiente Lineal	
C:50	C:50
M:0	M:50
Y:100	Y:100
K:0	K:5

Pantalón.-

Gradiente Lineal	
C:100	C:100
M:100	M:100
Y:00	Y:0
K:100	K:0

Zapatos.-

Gradiente Radial	
C:100	C:0
M:100	M:0
Y:00	Y:0
K:100	K:0

Medias.-

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



SOL

Vestuario: Ropa Interior



Piel:

Gradiente Lineal

C: 8	C: 44.51
M: 12	M: 47.06
Y: 30	Y: 63.52
K: 0	K: 12.94

Conjunto Interior:

Gradiente Radial

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

Vestuario: Ropa diaria/de escuela

Nombre Sol: Helvética Bold (blanco)

Vestido.-

Gradiente Radial

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

Zapatos.-

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

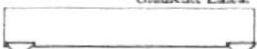
Medias.-


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



Vestuario: Ropa de dormir

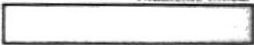
Nombre Sol: Helvética Medium (blanco)


Camiseta.-  Gradiente Lineal.
 C:0 M:0 Y:0 K:0 C:0 M:20 Y:10 K:0


Pantalón.- 
 C:0 M:20 Y:10 K:0

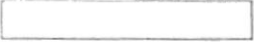
Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Sol: Helvética Bold (rojo)

Camiseta.-  Gradiente Lineal.
 aC: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:50 Y:100 Y:100 K:0 K:0



6.2.2.- PERSONAJES SECUNDARIOS

CLEO

Vestuario: Ropa de dormir



NombreCleo: Helvética Bold

Piel.-	
Camisa.-	
Pico.-	
Short.-	

Vestuario: Ropa de deportes

NombreCleo: Helvética Bold

Camiseta.-	
Pantalon.-	
Zapatos.-	
Medias.-	



Vestuario: Pop de Calle



Nombre Cleo: Helvética Bold

Primer

Vestido

Peso

C 12
M 8
Y 3
K 1

TOF

Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Tof: Helvética Bold

Piel.-

Gradiente Radial

Camisa/ Short .-

Orejas Internas.-

Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Tof: Helvética Bold

Camiseta.-

Pantalón.-

Zapatos.-

Medias.-



Nombre: _____



Nombre Tof: Helvética Bold

Piel.-

Camisa/ Short .-

Orejas Internas.-



CHELL

Vestuario: Topica dormitor



Nombre Chell: Helvética Bold

Piel.-

Camisa/
Pantalón.-

Alas.-

Short.-



Vestuario: Topica deportes

Nombre Chell: Helvética Bold

Camiseta.-

Pantalón.-

Zapatos.-

Medias.-





Nombre Chell: Helvética Bold

Piel.-



Camisa.-



Alas.-



Zapatos.-



JEF

Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Jef: Helvética Bold	
Piel	
Camisa.-	
Jef Conjunta.-	
Shon Camisa de Noche	

Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Jef: Helvética Bold

Camiseta.-	
Pantalón.-	
Zapatos.-	
Medias.-	



Vestuario: Rep. de Chile



Nombre Jef: Helvética Bold

Piel.-										
Camisa.-										
Short.-										

CAS

Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Cas: Helvética Bold

Piel.-

Camisa.-

Camisa Interior.-

Short.-

C:0
M:0
Y:0
K:0C:37
M:18
Y:1
K:0

Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Cas: Helvética Bold

Camiseta.-

Pantalon.-

Zapatos.-

Medias.-



Vestuario: Ropa de Calle



Nombre Cas: Helvética Bold

Color: 

Size: 

Style: 

Font: 

Color: 

Size: 

Style: 

Font: 

Color: 

Size: 

Style: 

Font: 



6.2.3.- PERSONAJES ADICIONALES

RANA (Guía)



- Piel.-
- Camisa.-
- Pantalón
- Zapatos
- Lazo.-



- Piel.-
- Camisa.-
- Zapatos/
- Falda.-
- Short.-

BUHO (MAESTRO)



Cabeza



Camisa



Pantalón



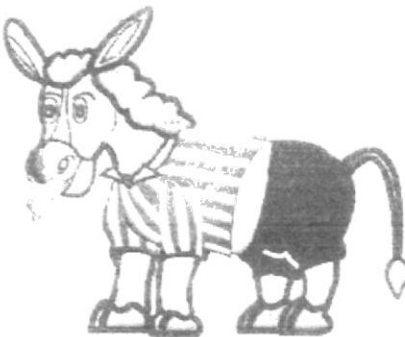
Patín 1



Patín 2



BURO (ÁRBITRO)



Cabeza



Camisa



Cabeza

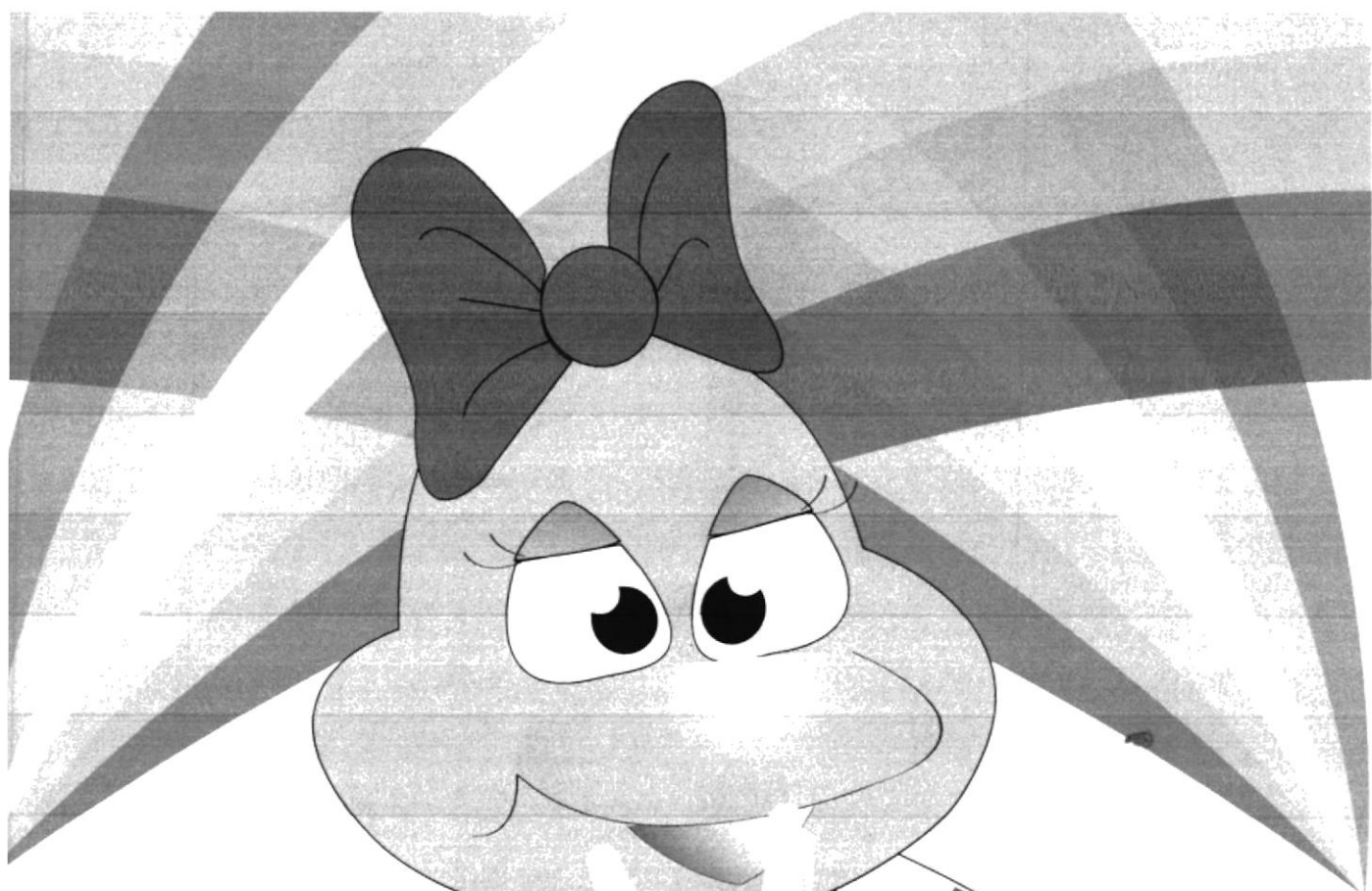


Pantalón

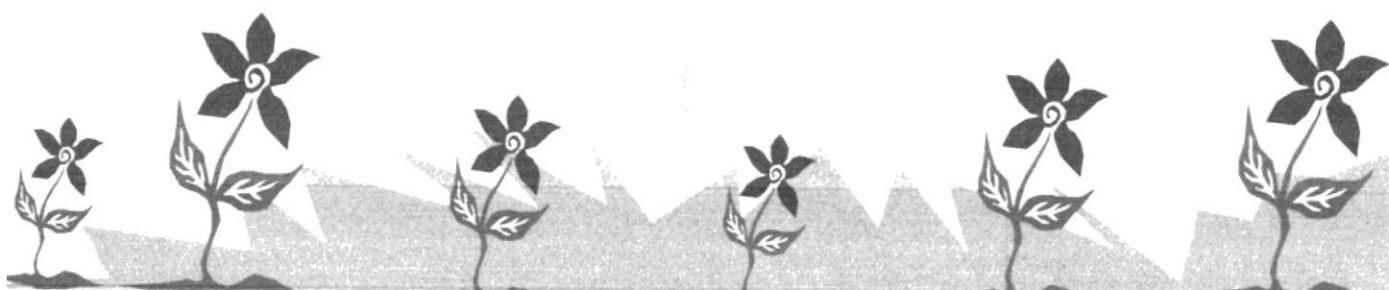


A N E X O S





Mi día



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



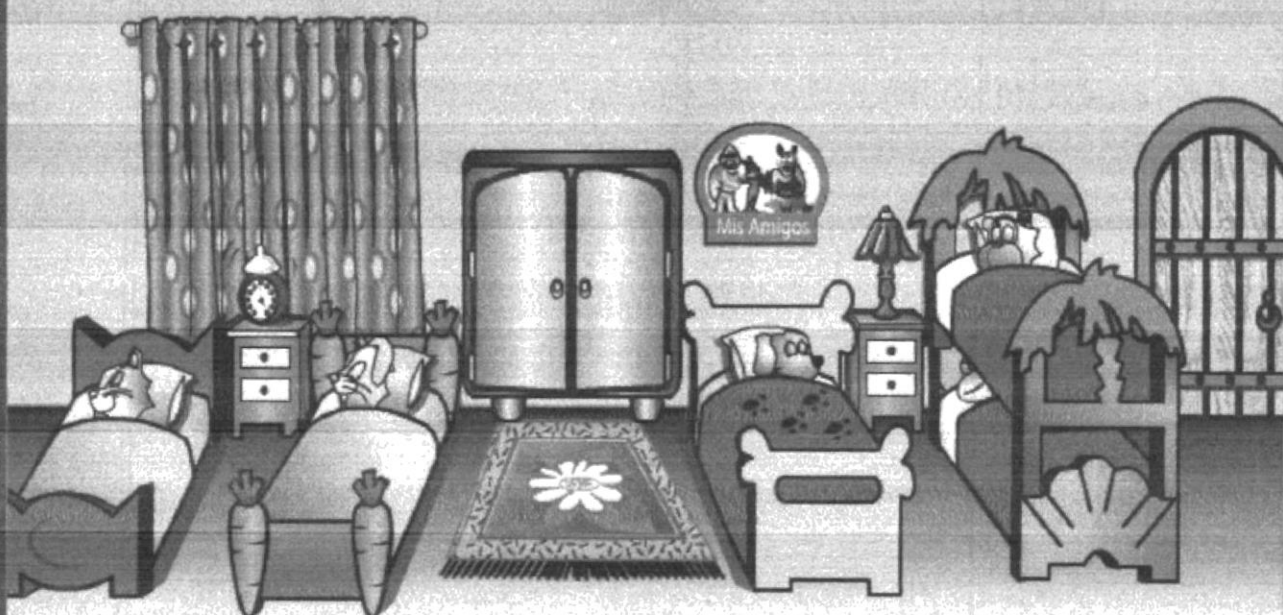
Observa a cada uno de los personajes principales, aprende bien sus nombres y su vestuario, ya que con ellos trabajarás durante todo el libro.

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.

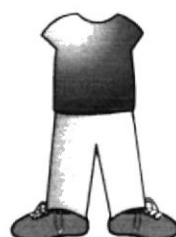


RELOJ DE PARED, es un reloj que se lo coloca como adorno en algún lugar de la habitación, solo se puede ver la hora, mas no poner alarma.

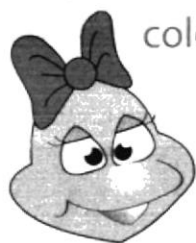


RELOJ DE MUÑECA, es un reloj personal, es decir, que cualquiera por moda o por gusto utiliza un reloj en la muñeca, para observar la hora en cualquier momento.

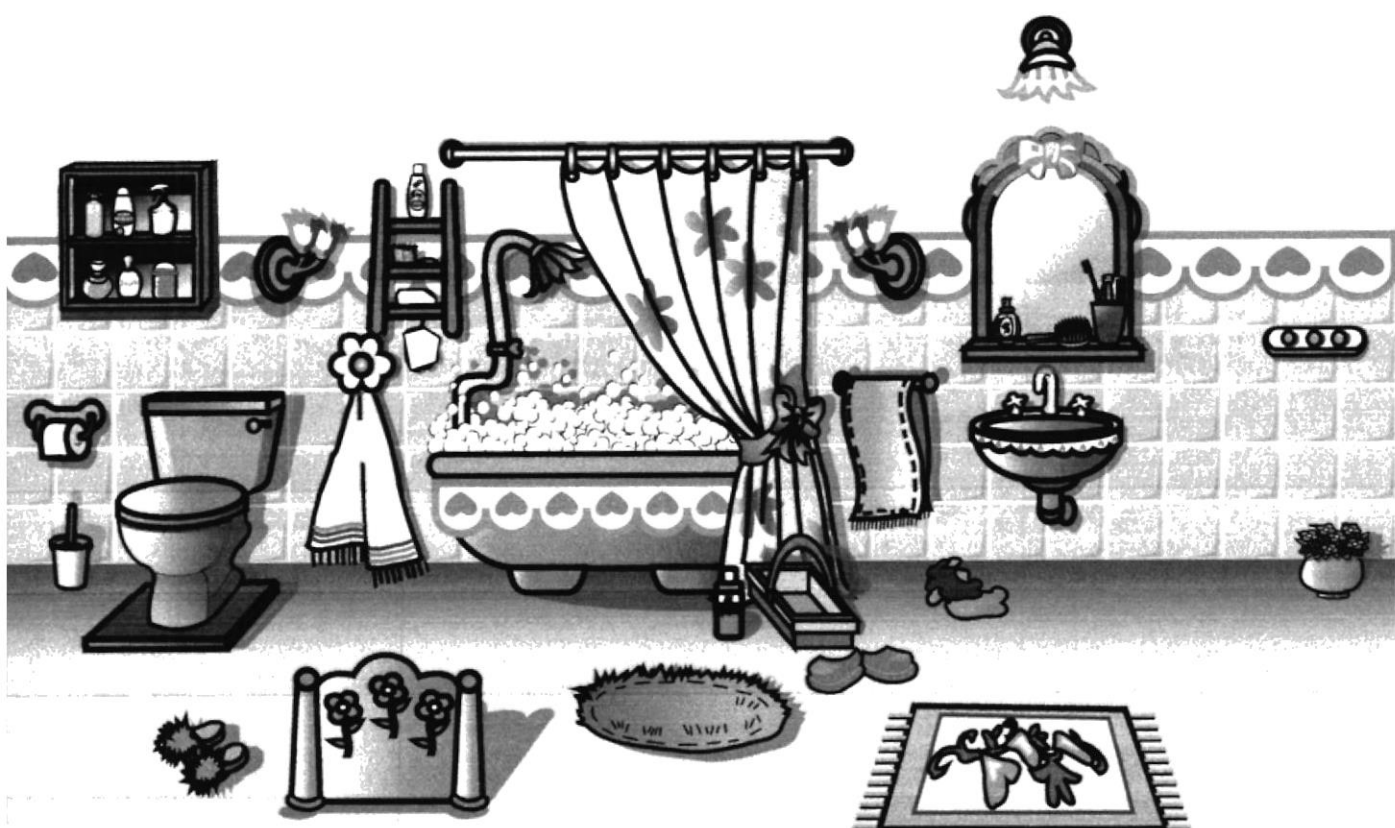
Traza una línea con lápiz al personaje con su respectivo vestuario.



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

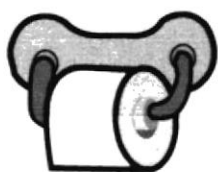


BAÑO



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



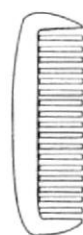
TALCO



PERFUME



CEPILLO



PEINILLA



CEPILLO DENTAL



PASTA DENTAL



De todos estos objetos, ¿cuáles utilizas tú?



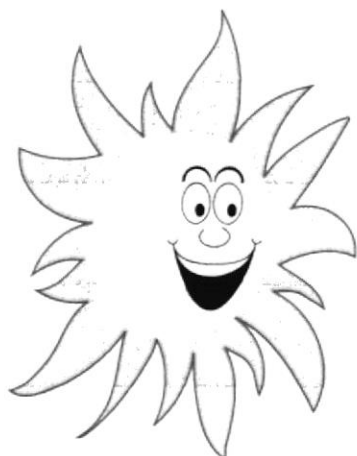
POSTE DE LUZ, es aquel que se encuentra en las calles y a lo largo de las avenidas.



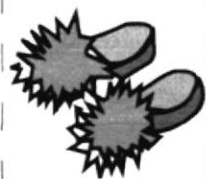
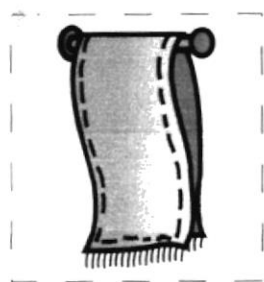
LAMPARA DE PARED, es aquella que se coloca en la pared, cuando se necesita iluminar los espacios pequeños.



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



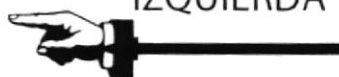
SOL, es la fuente de luz y calor.



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.

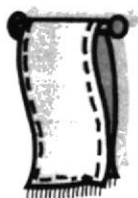
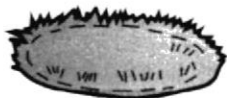
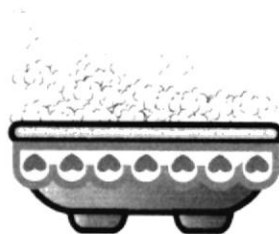






Recorta los objetos que los animalitos
usaron en el baño y pégalos en
las hojas donde ellos se
encuentran.







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



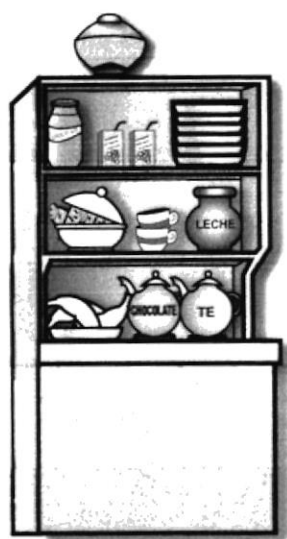
AL entrará a bañarse, que objetos usará?. Recorta de la página anterior y pégalo en esta hoja!





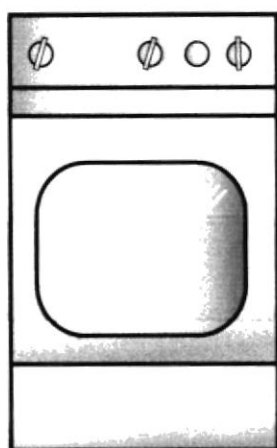
SOL se peinará, que objetos usará?
Recorta de la página anterior y
pégalo en esta hoja!

ELEMENTOS DE UNA COCINA



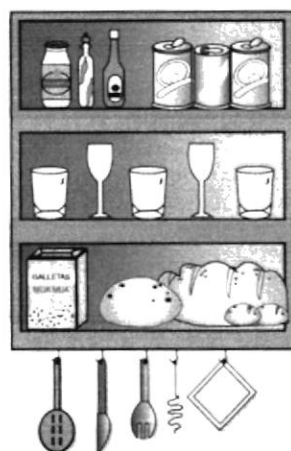
REPISA

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



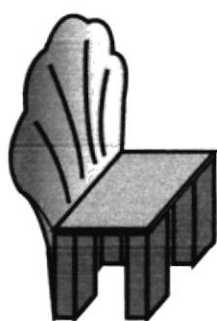
COCINA

Se utiliza para cocinar los alimentos.



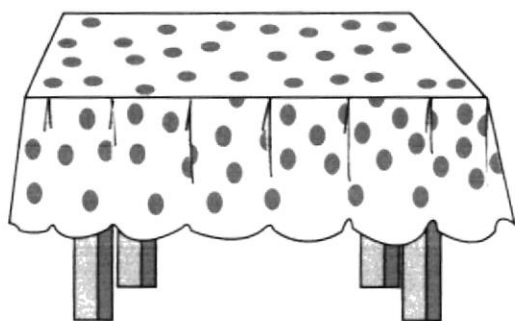
ALACENA

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



SILLA

Se utiliza para sentarse



MESA

Se utiliza pra colocar los platos servidos



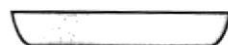
JARRA



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

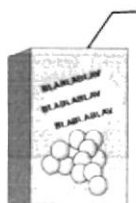
Los _____ están junto a
los jugos.

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.



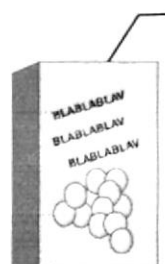
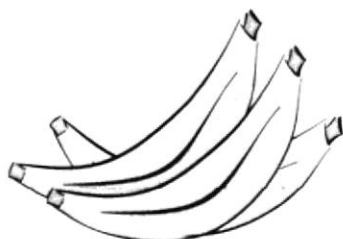
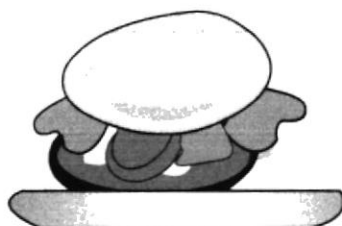
BEBIDA



COMIDA



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



Escribe el resultado de cada
suma o resta.



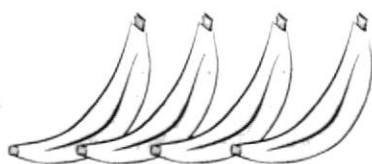
-



3 - 1 =



+



1 + 4 =



+



2 + 3 =



+



1 + 2 =



+



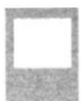
1 + 1 =

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



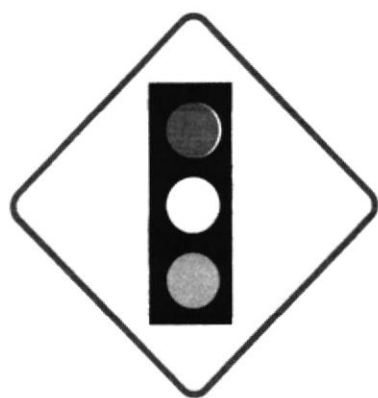
PROHIBIDO CIRCULAR BICICLETAS



PROHIBIDO BOTAR
BASURA



PROHIBIDO JUGAR
PELOTA



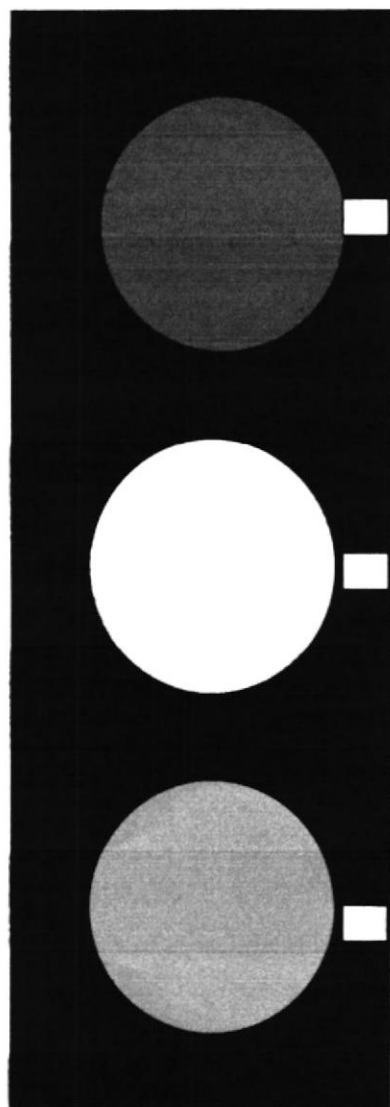
PROXIMIDAD DE SEMÁFOROS



VUELO A BAJA ALTURA



ZONA ESCOLAR



Rojo:

Cuando el semáforo este en rojo el automóvil debe parar.

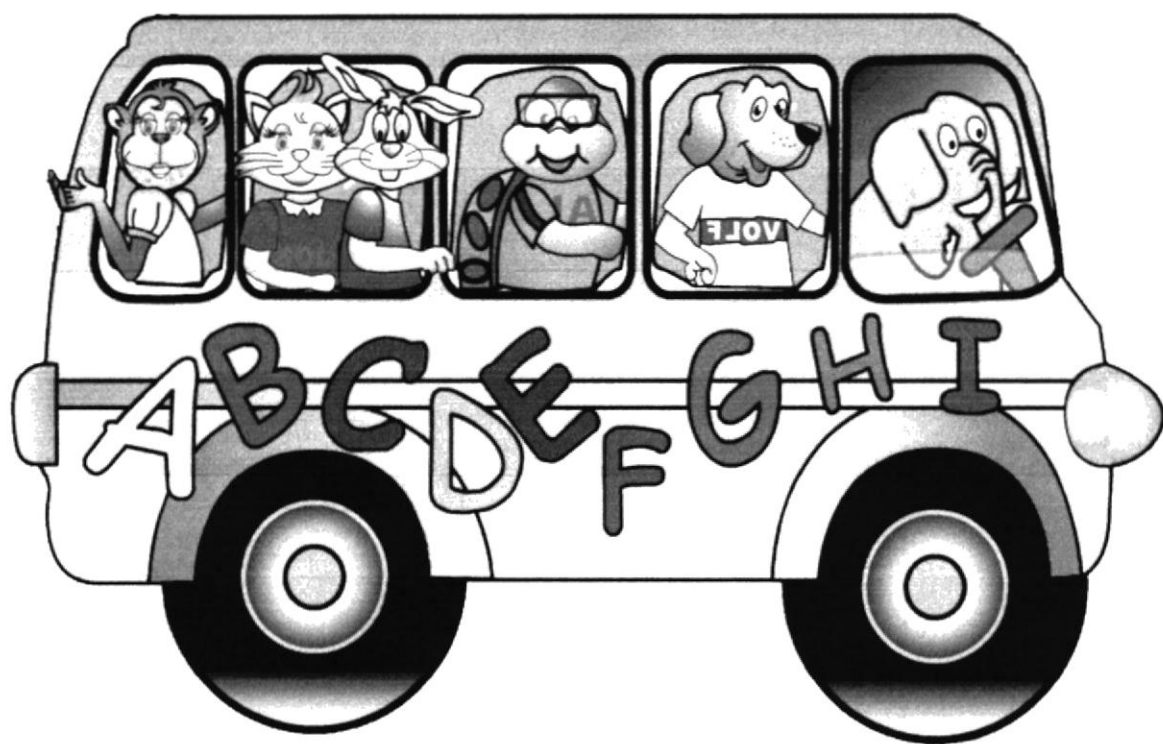
Cuando el semáforo este en amarillo el automóvil debe bajar su velocidad y parar.

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

2. c6sa

3. mesa



4. teléfono



5. botón

6. sapo



7. perro



8. sol



9. sova

10. perro

11. mano



12. televisoi

13. botella



14. mono



15. pluma



16. anillo



17. mono



18. gato



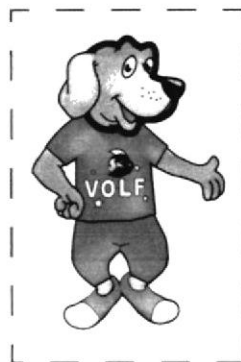
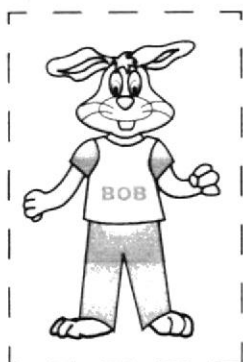
19. meza

20. casa



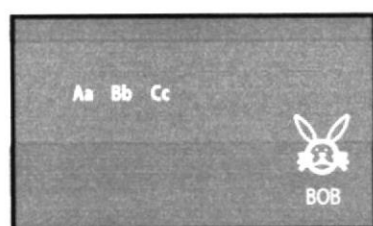


Recorta al animalito que este vestido
correctamente para ir a la escuela
y pégalo en la siguiente
hoja.

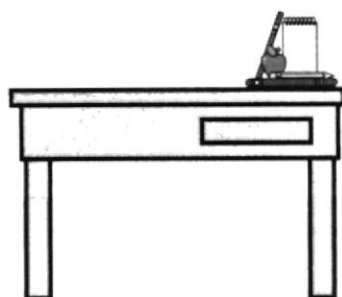




ESCUELA



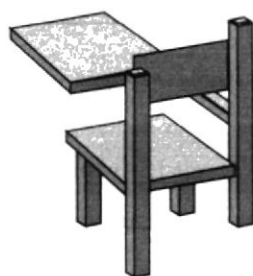
La **pizarra** es usada para hacer ejercicios en clases frente a todos tus compañeros.



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



El **globo terraqueo** 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 escribes.

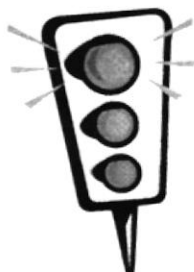
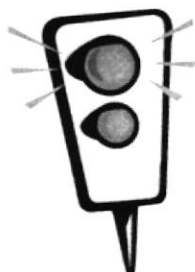
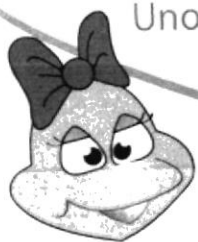


La **goma** es usada para pegar fijamente ciertos materiales entre ellos papeles, cartulina, etc.



La **cinta pegable** también 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



$$+ \text{ruler} = 8$$

$$\text{ruler} - \text{triangle} = 2$$



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.

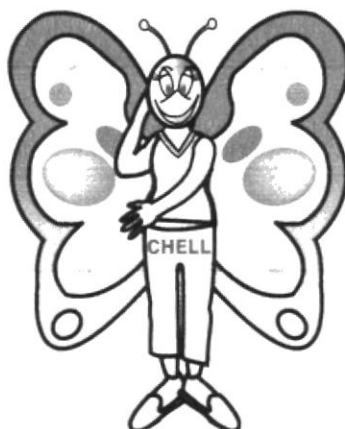
CONOZCA A LOS PERSONAJES PRINCIPALES

DEL JUEGO INTERACTIVO



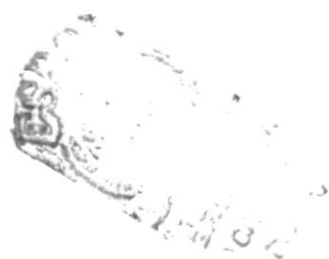
Observa a cada uno de los personajes principales, aprende bien sus nombres y su vestuario, ya que con ellos trabajarás durante todo el libro.

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 arbitro Max. Aprende sus nombres y su respectiva actividad para que lo recuerdes mas adelante.

Escribe junto a cada animal su respectivo nombre.

















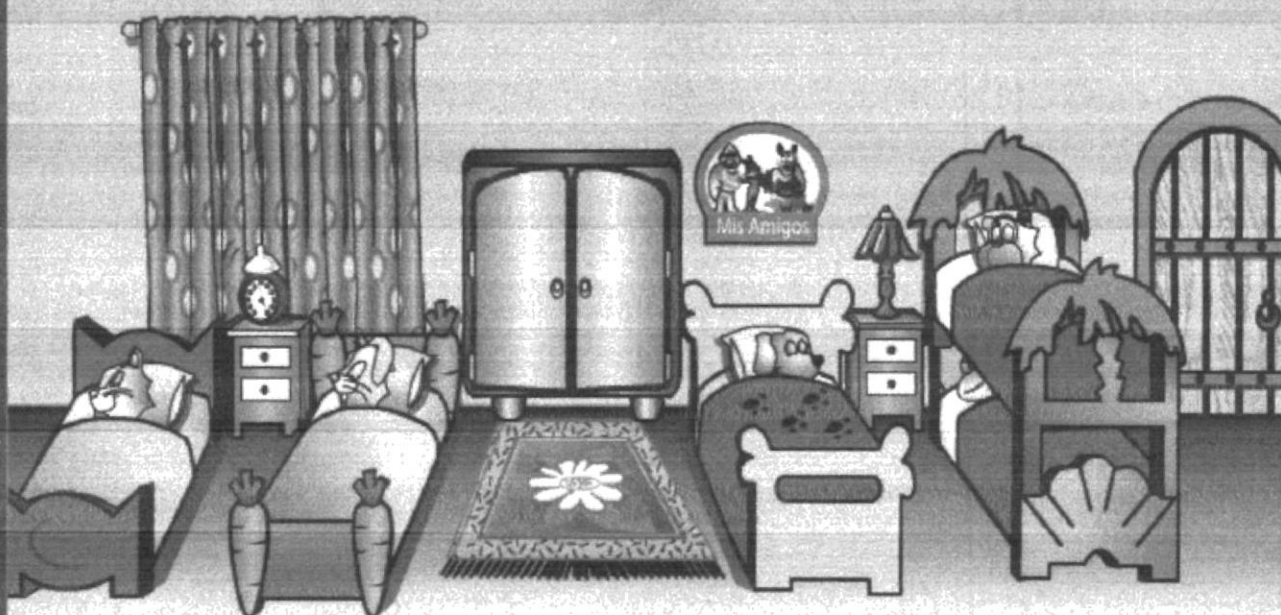






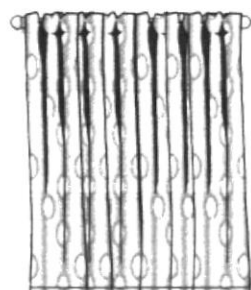


DORMITORIO



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





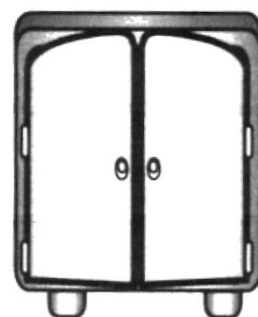
CORTINA

Se colocan en las ventanas para decorarlas y protegerlas de la luz de las habitaciones.



RELOJ

Se usa para ver y medir el tiempo.



ROPERO

Se usa para guardar ropa.



LÁMPARA DE VELADOR

Se coloca cerca de la cama o sofá para iluminar un espacio pequeño cuando necesitas leer un libro o hacer otras cosas.



ALFOMBRA

Se utiliza para decorar el piso y 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.



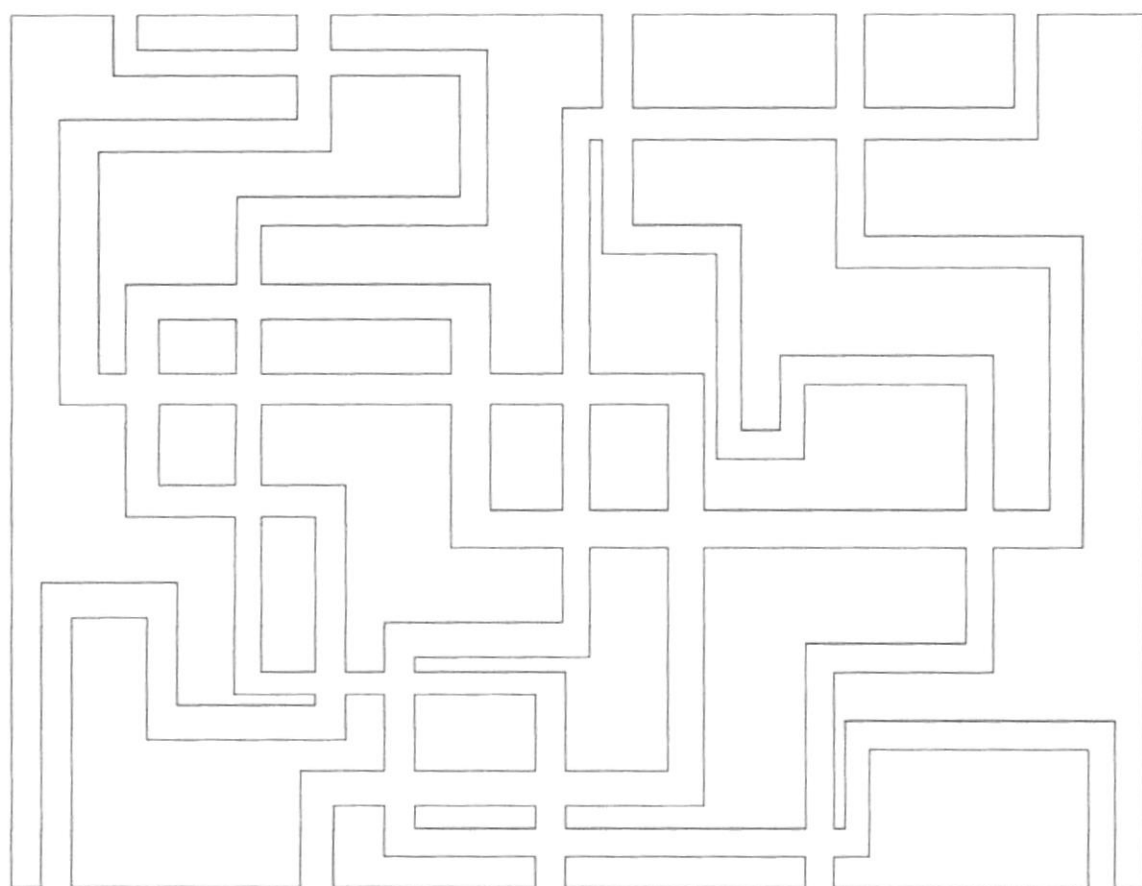
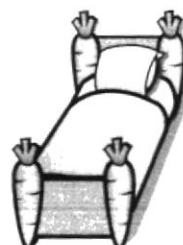
¿Cuál de los siguientes relojes pertenece al mismo tipo de reloj que encontramos en el dormitorio?



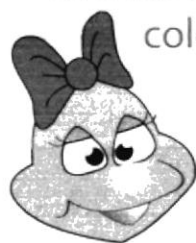
Traza una línea con lápiz al personaje con su respectivo vestuario.



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.

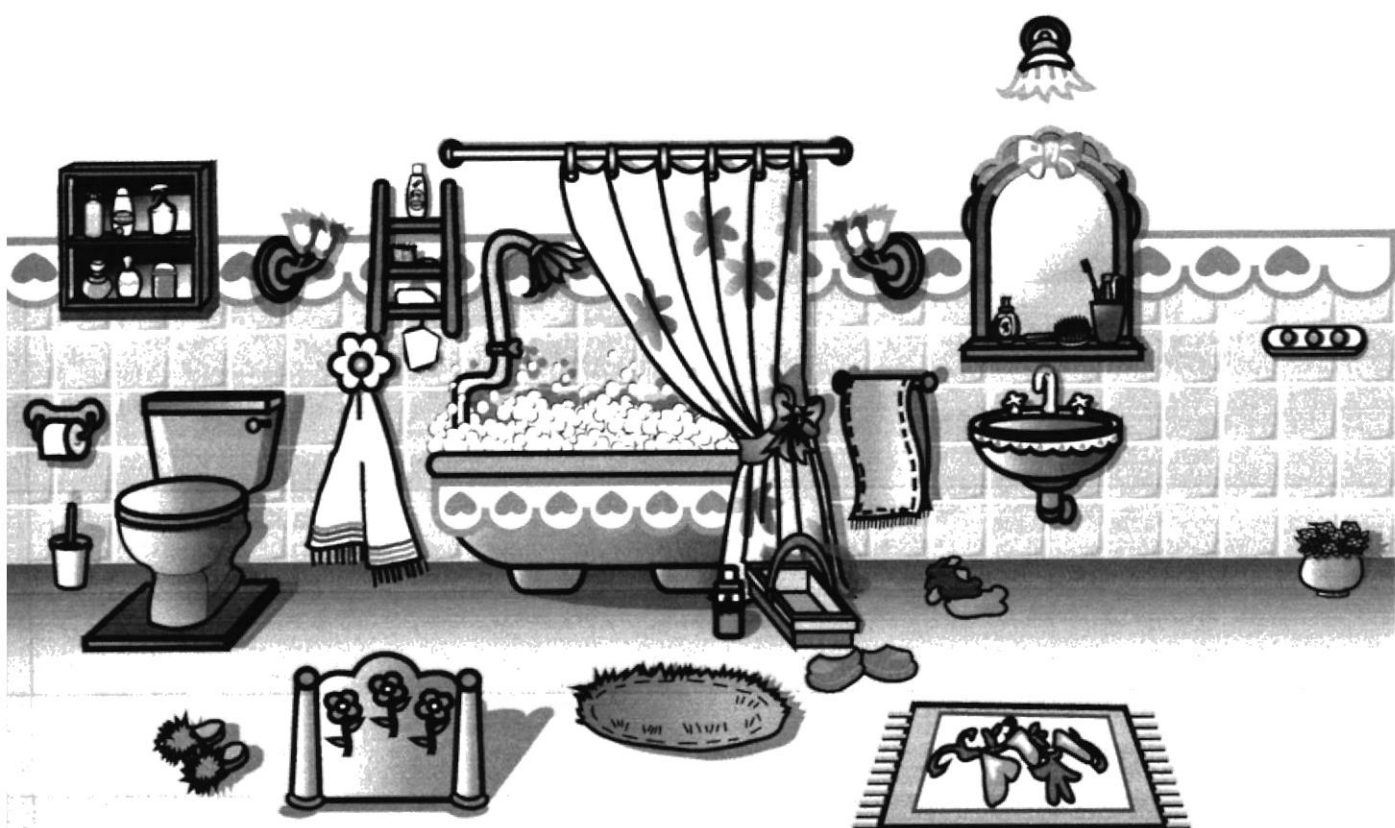




Encierra en un círculo al personaje que tenga su nombre correctamente escrito.



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 sí 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.



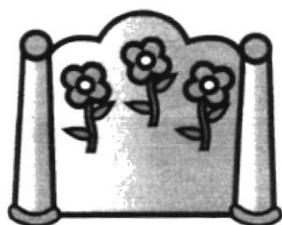
LAVAMANOS

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 él.



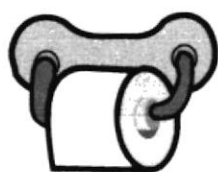
TOALLA

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

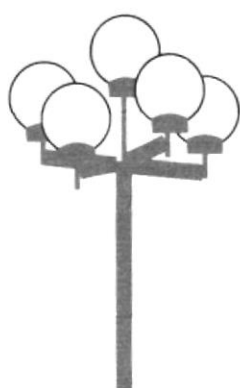


De todos estos objetos, ¿cuáles utilizas tú?

TIPOS DE LÁMPARAS



FOCO, es la fuente de luz de una lámpara.



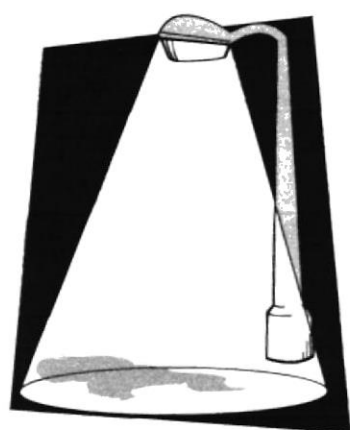
LÁMPARA PÚBLICA, es aquella que vemos en los parques, está compuesta por varios focos que sirven para alumbrar grandes áreas.



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



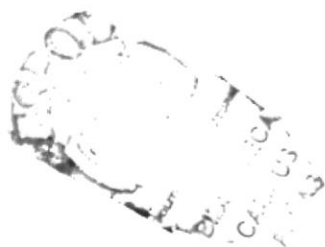
LINTERNA, es aquella que no necesita ser conectada, funciona por una batería, y se la puede trasladar de un lugar a otro.



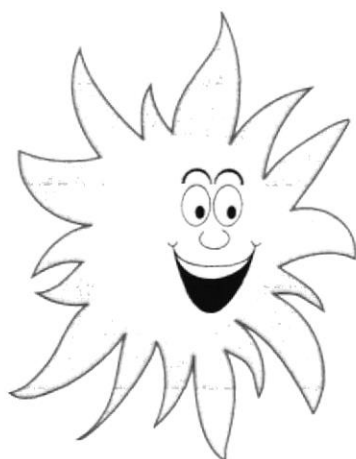
POSTE DE LUZ, es aquel que se encuentra en las calles y a lo largo de las avenidas.



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

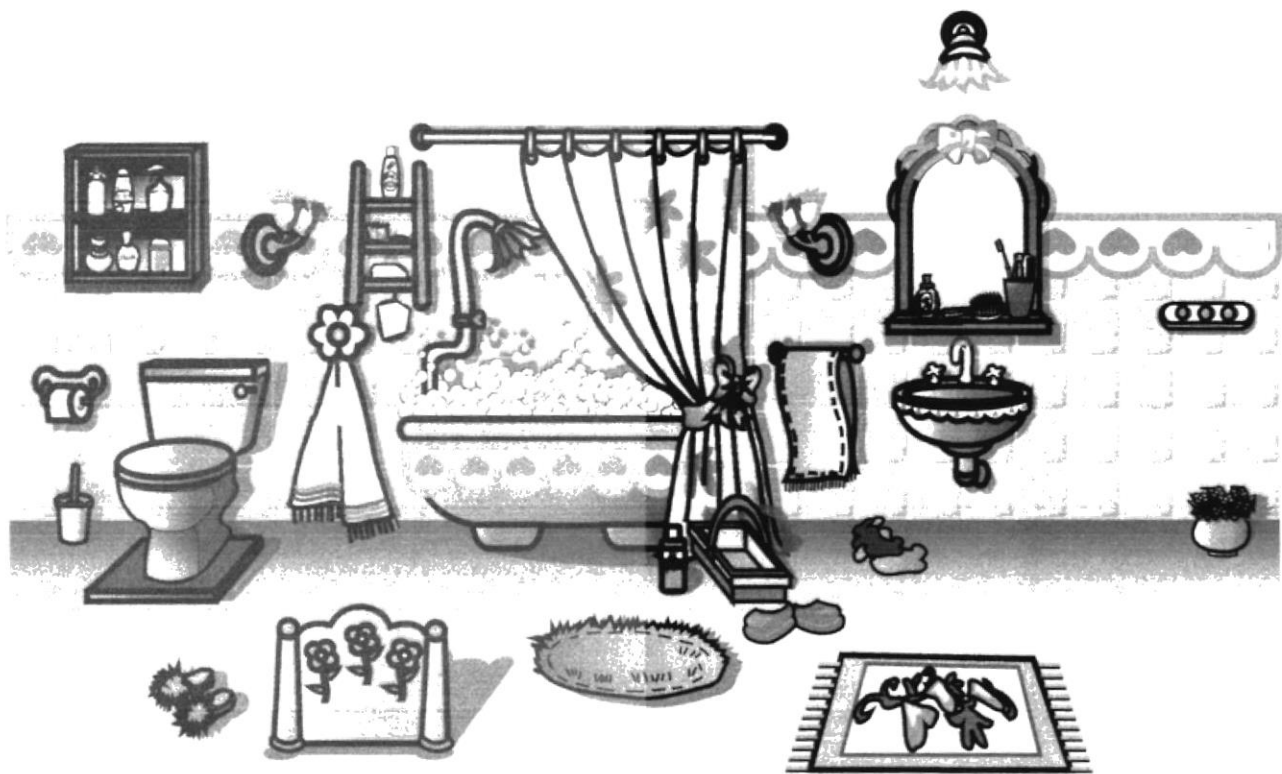
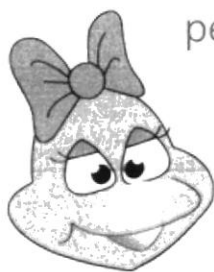


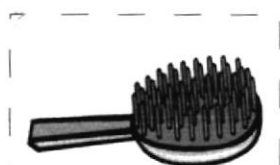
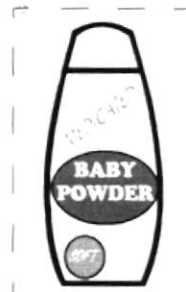
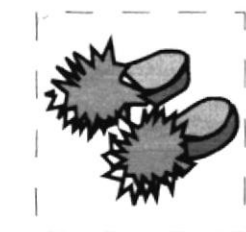
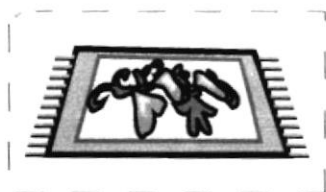
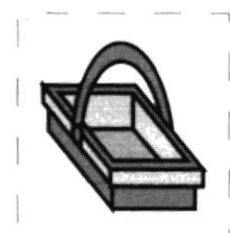
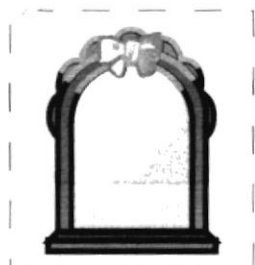
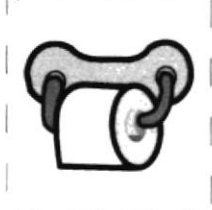
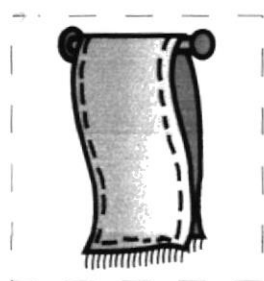
LAMPARA DE ESCRITORIO, es aquella que se utiliza para tener un mejor alumbrado cuando se realizan las tareas escolares.



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.

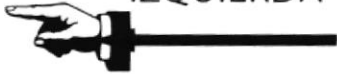




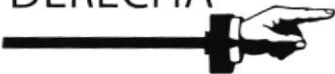
Recorta los objetos que encuentras en la página anterior y pégalos en el lado que están ubicados



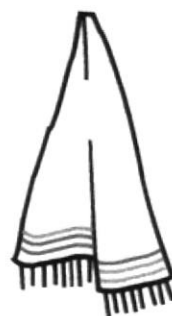
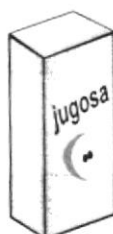
IZQUIERDA



DERECHA



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



1

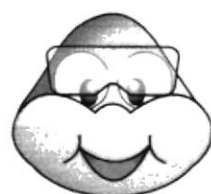
2

3

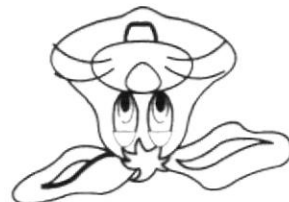
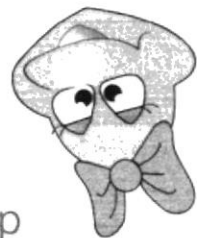
4

5

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



Escribe correctamente los nombres
de nuestros amigos.



BOB



20Г



ΛΟΓΕ

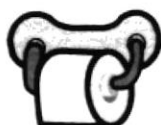
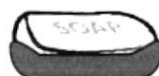
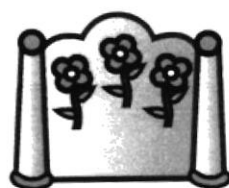


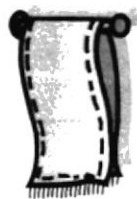
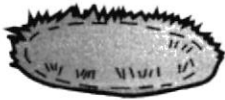
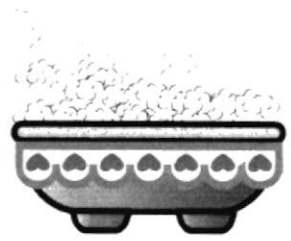
ΛΛ



ΜΩW

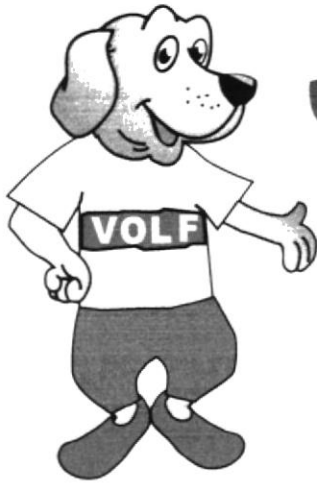
Recorta los objetos que los animalitos
usaron en el baño y pégalos en
las hojas donde ellos se
encuentran.







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!



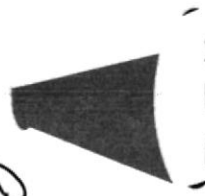
AL entrará a bañarse, que objetos
usará?. Recorta de la página
anterior y pégalo en esta hoja!



ESPOL
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!

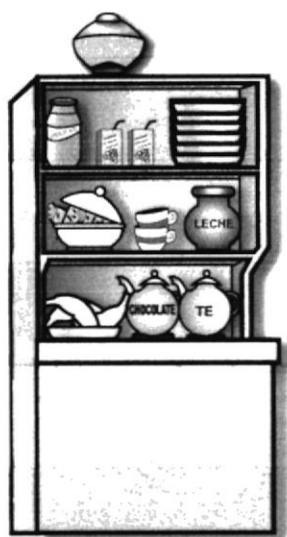
COMEDOR



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.

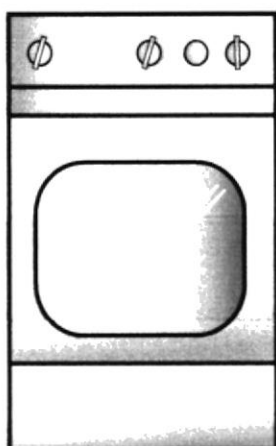


ELEMENTOS DE UNA COCINA



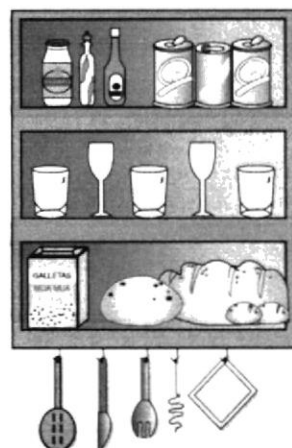
REPISA

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



COCINA

Se utiliza para cocinar los alimentos.



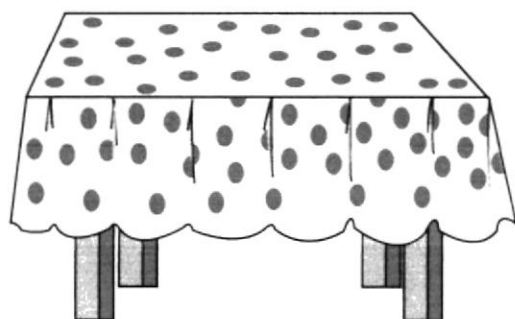
ALACENA

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



SILLA

Se utiliza para sentarse



MESA

Se utiliza pra colocar los platos servidos



JARRA



TAZAS

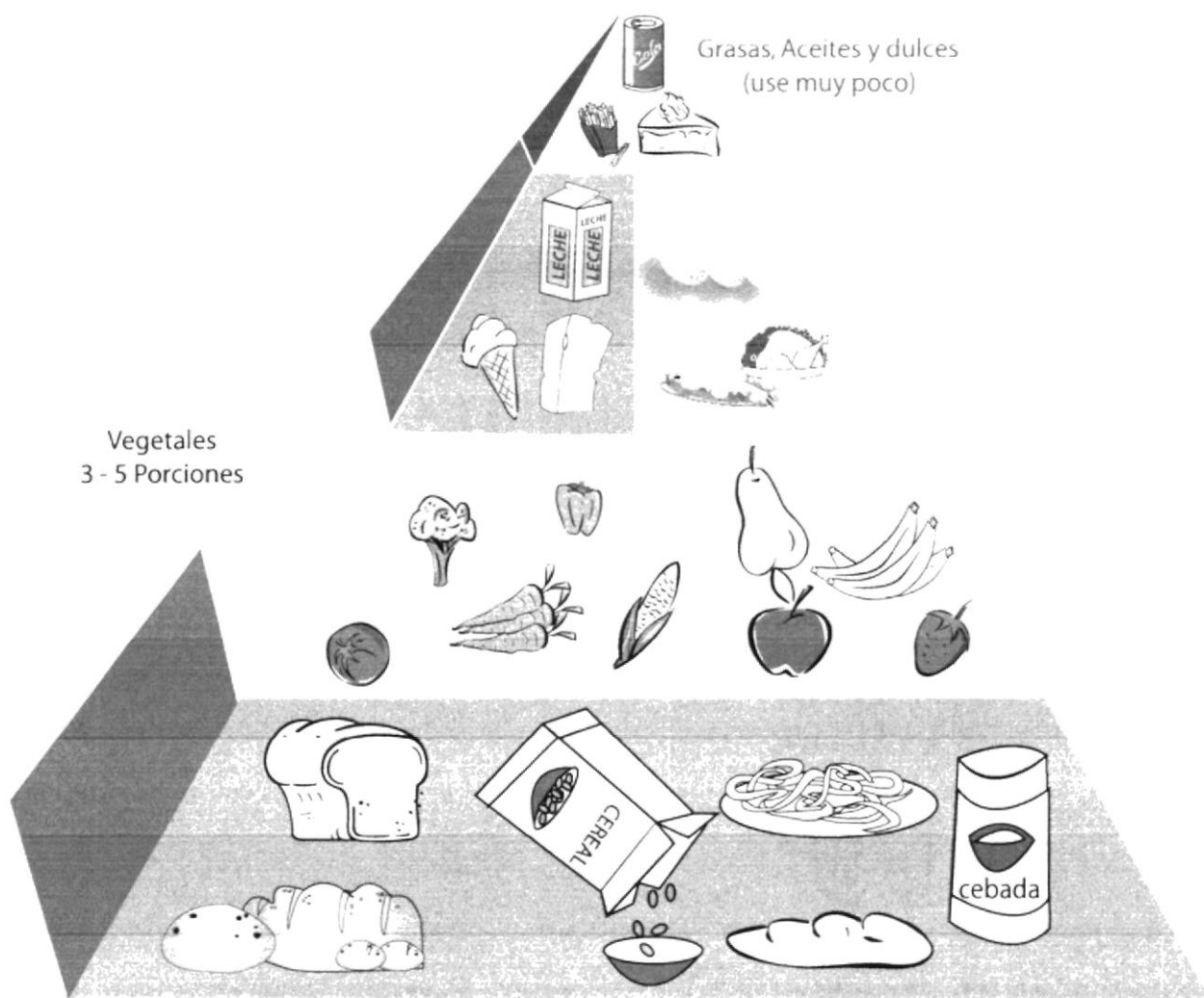


VASO



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

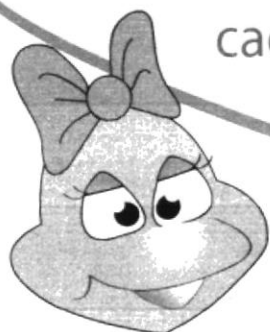
La _____ está en la parte
superior de la repisa

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.



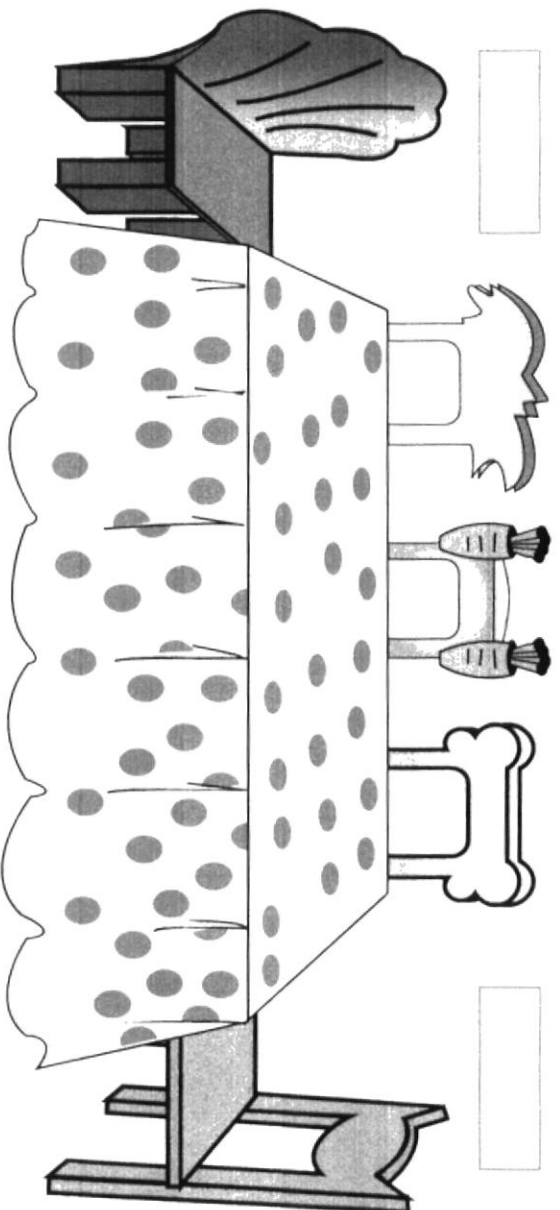
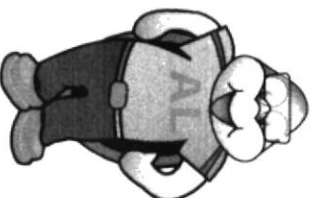
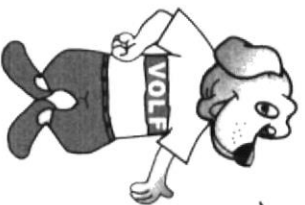
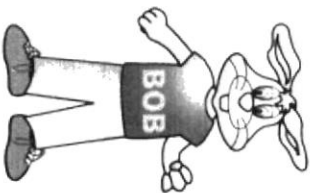
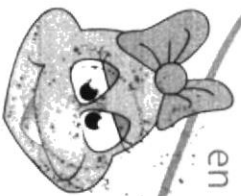
BEBIDA



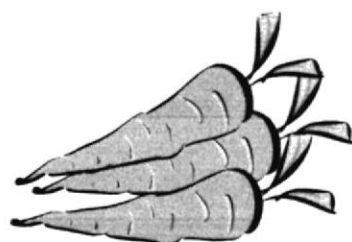
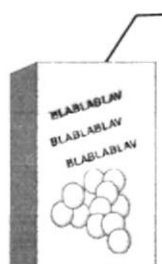
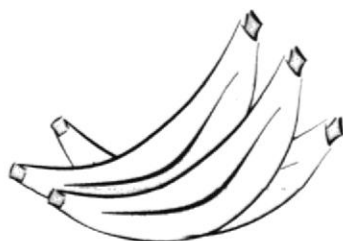
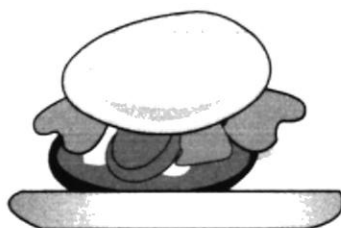
COMIDA



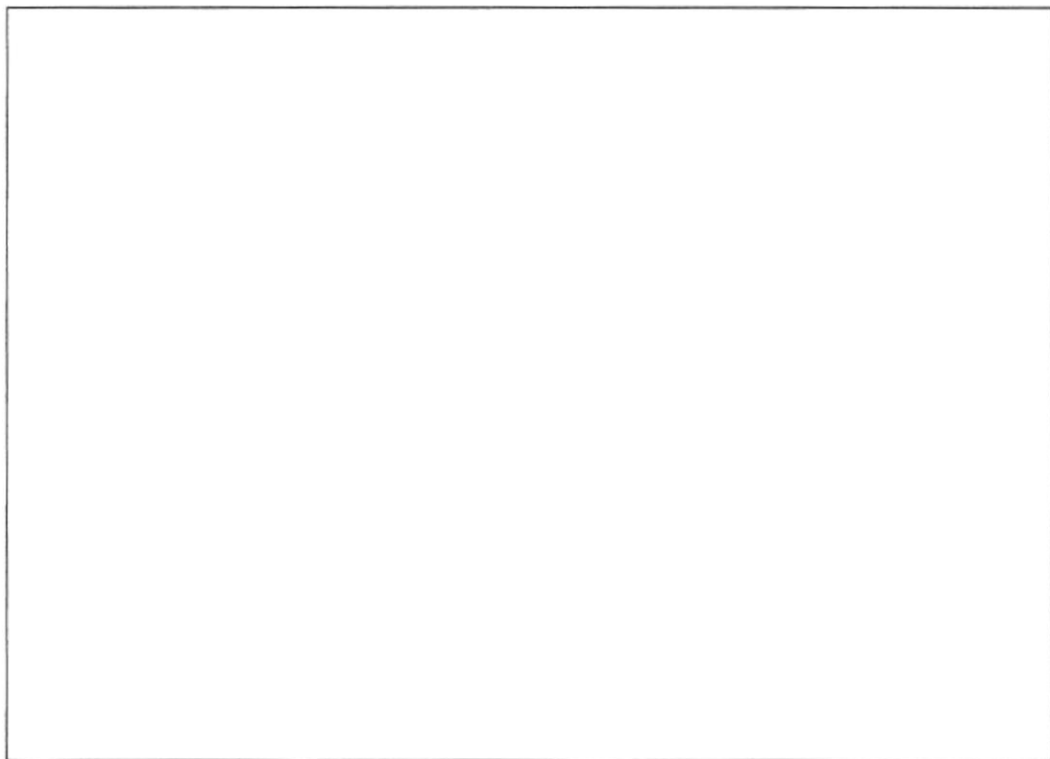
Coloca el nombre de nuestros amiguitos
en la silla que le corresponde.



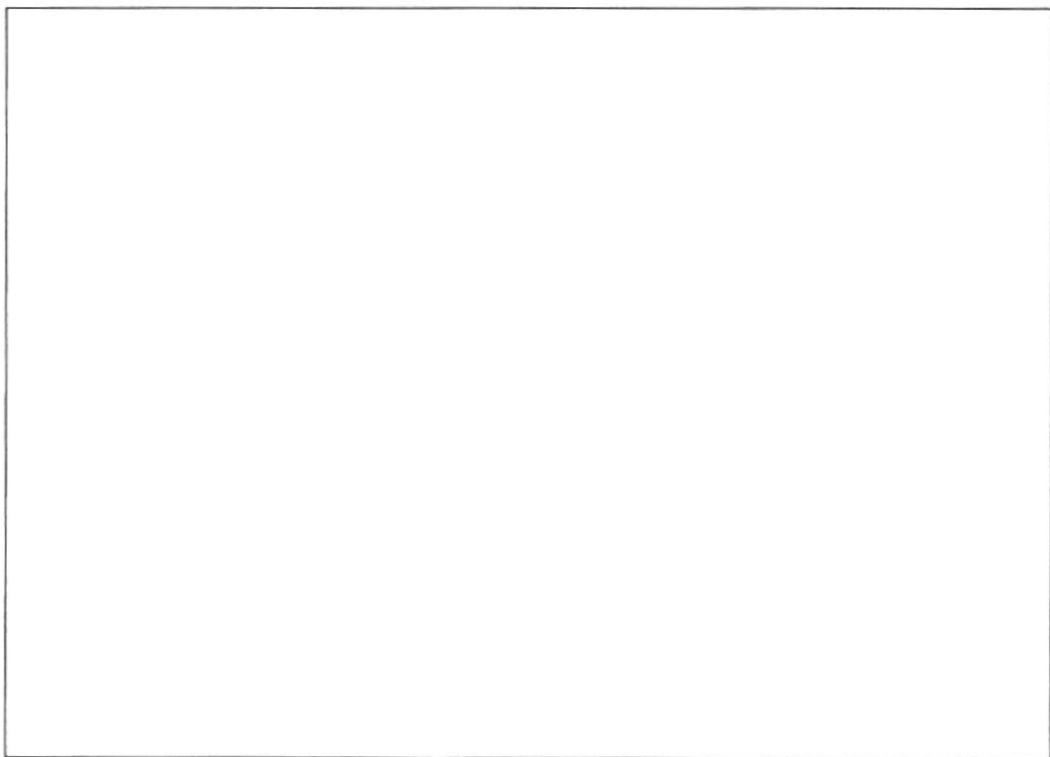
Identifica las bebidas y frutas, luego
dibújalas en el recuadro
correspondiente.



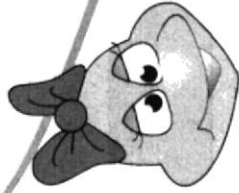
BEBIDAS



FRUTAS



Escribe el resultado de cada
suma o resta.



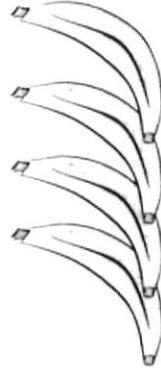
+



=====



-



=====



+



=====



+



=====

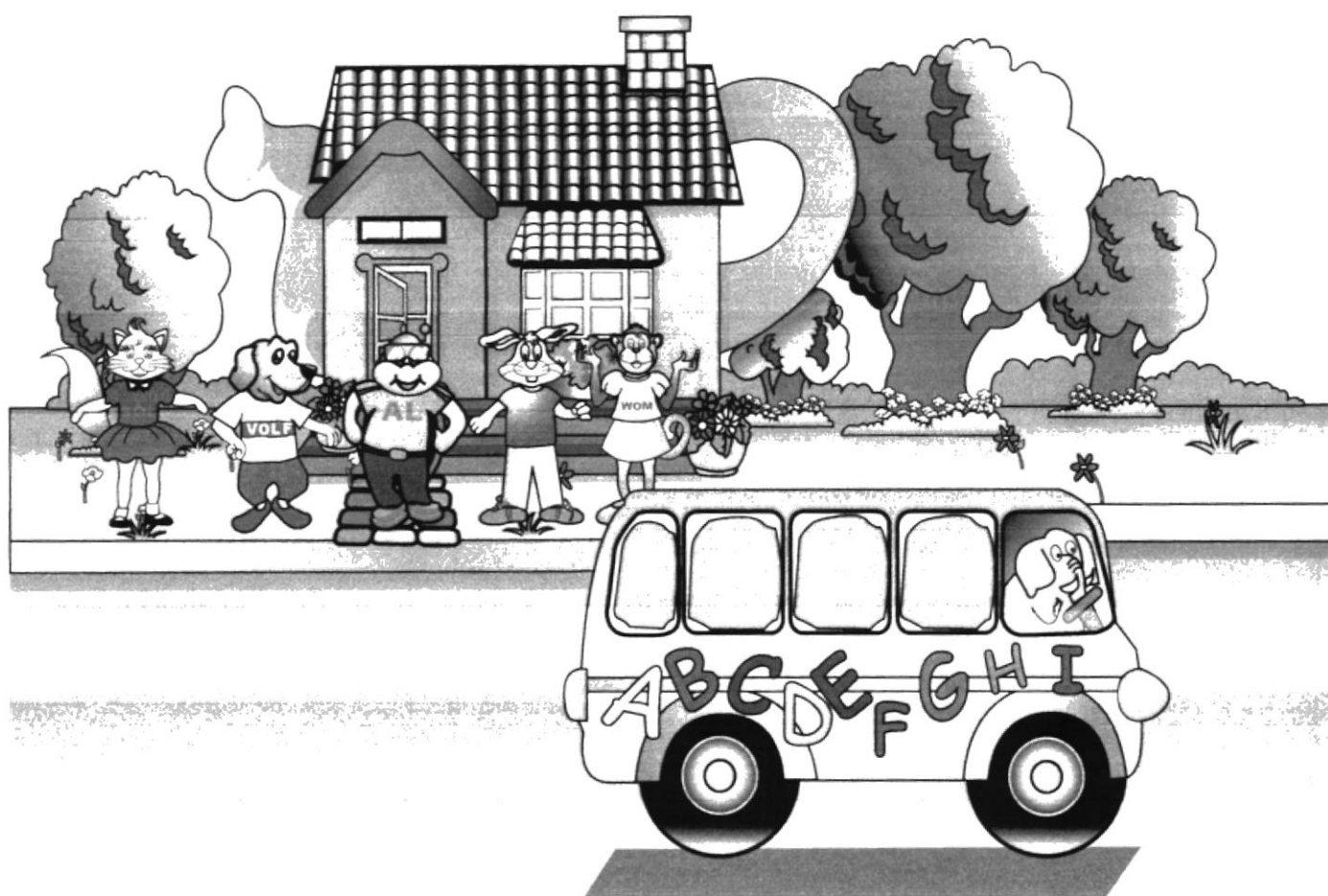


+



=====

En un día cualquiera de agosto, cuando
las señales de tránsito y para decirlo
Encontraremos obitos nuevos y condeñemos
un apogeo



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



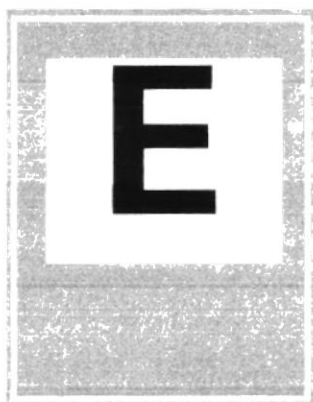
PROHIBIDO CIRCULAR BICICLETAS



PROHIBIDO BOTAR
BASURA



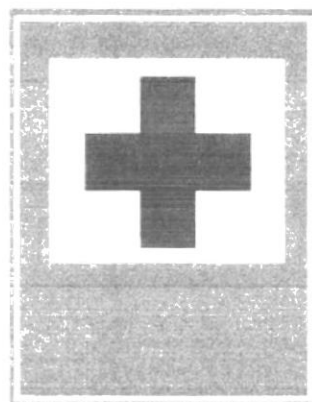
PROHIBIDO JUGAR
PELOTA



ZONA DE ESTACIONAMIENTO



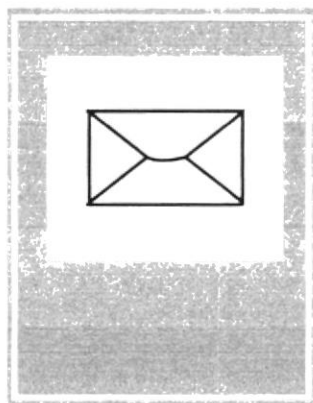
AEROPUERTO



PRIMEROS AUXILIOS



SERVICIO DE RESTAURANTE



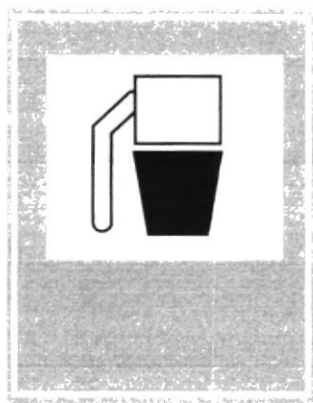
CORREO



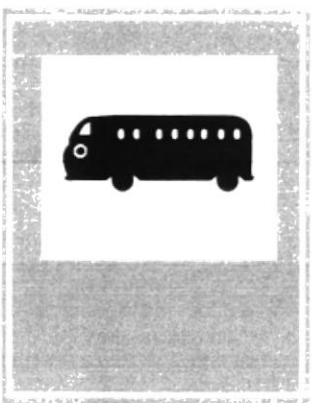
SERVICIO TELEFÓNICO



MUSEO



SERVICIO DE COMBUSTIBLE



PARADERO DE AUTOBUSES

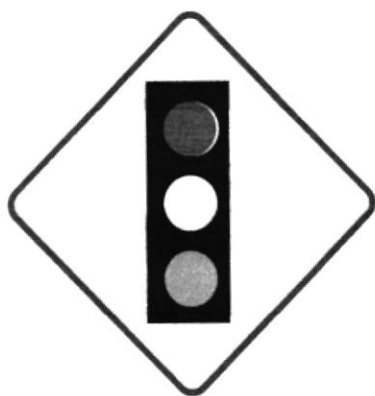


INFORMATIVA DE DESTINOS



RECORRIDOS A SEGUIR





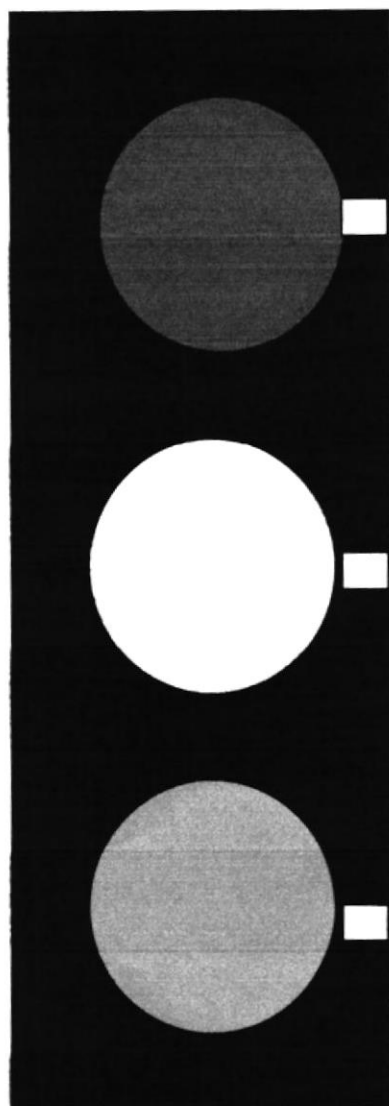
PROXIMIDAD DE SEMÁFOROS



VUELO A BAJA ALTURA



ZONA ESCOLAR



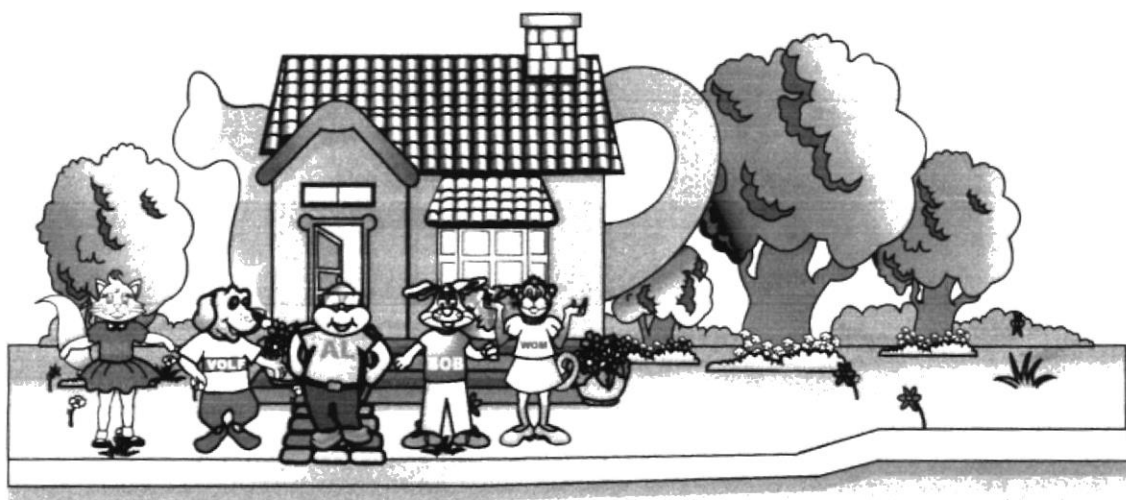
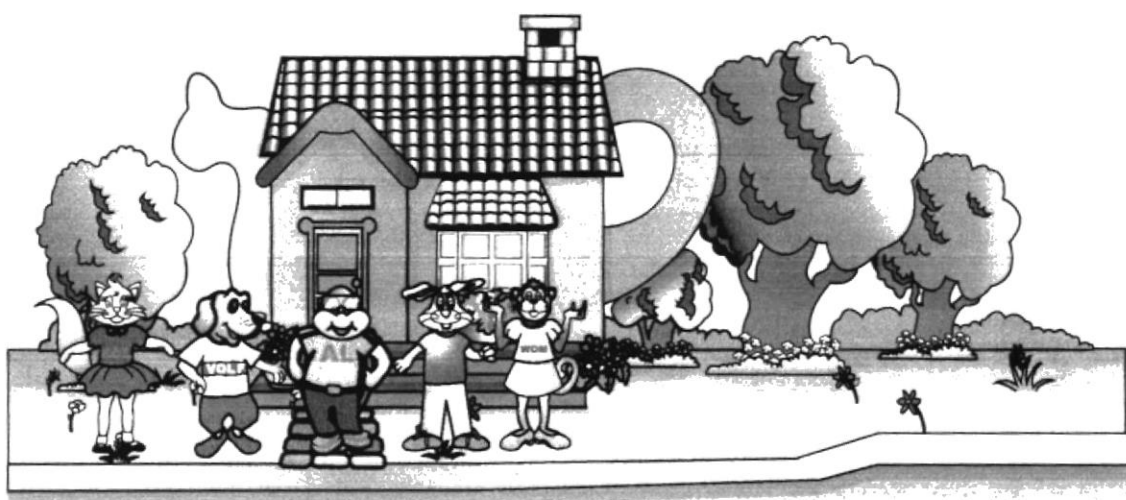
Rojo:

Cuando el semáforo este en rojo el automóvil debe parar.

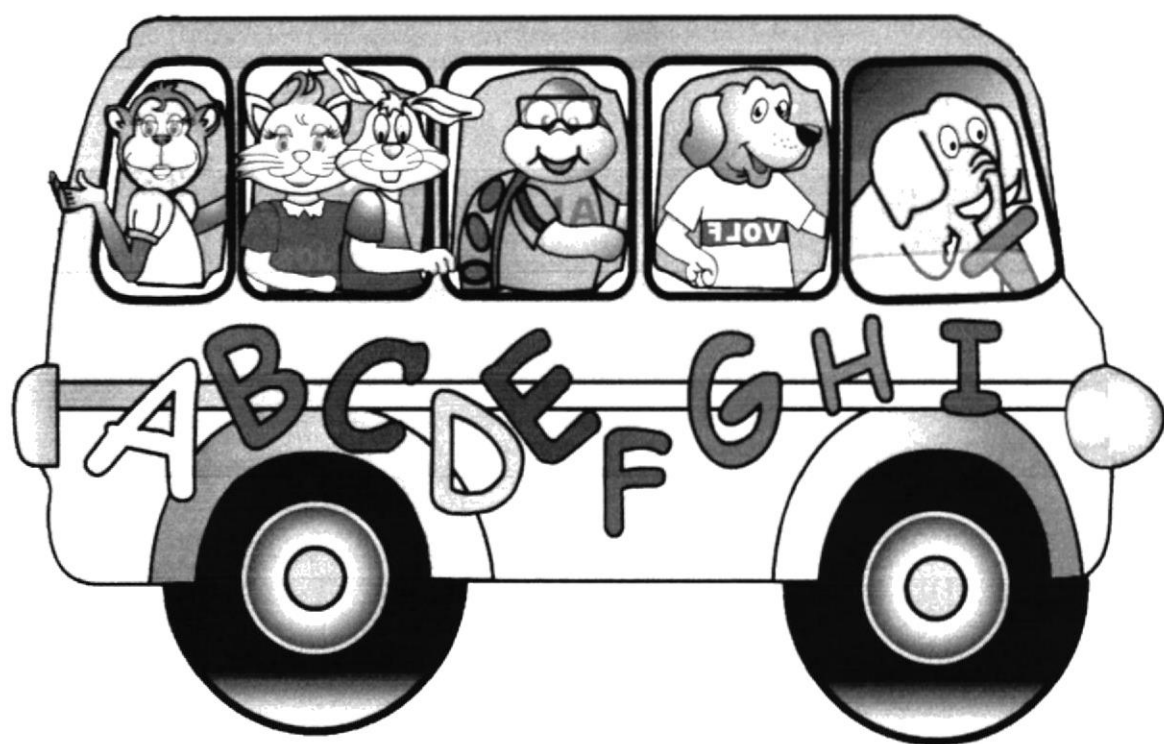
Cuando el semáforo este en amarillo el automóvil debe bajar su velocidad y parar.

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. c6sa | 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. meza |
| 10. përro | 20. casa |



Öğrenci Çalışma Sayfası

Hayvanlar alemine ait hayvanları çizerek gösteriniz.

Çizdiğiniz hayvanın adını yazınız.

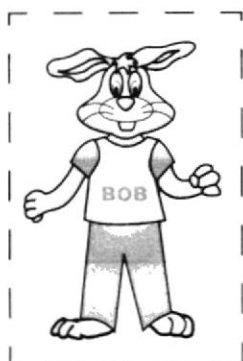
Hayvanın yaşadığı ortamı yazınız.

Hayvanın beslenmesini yazınız.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



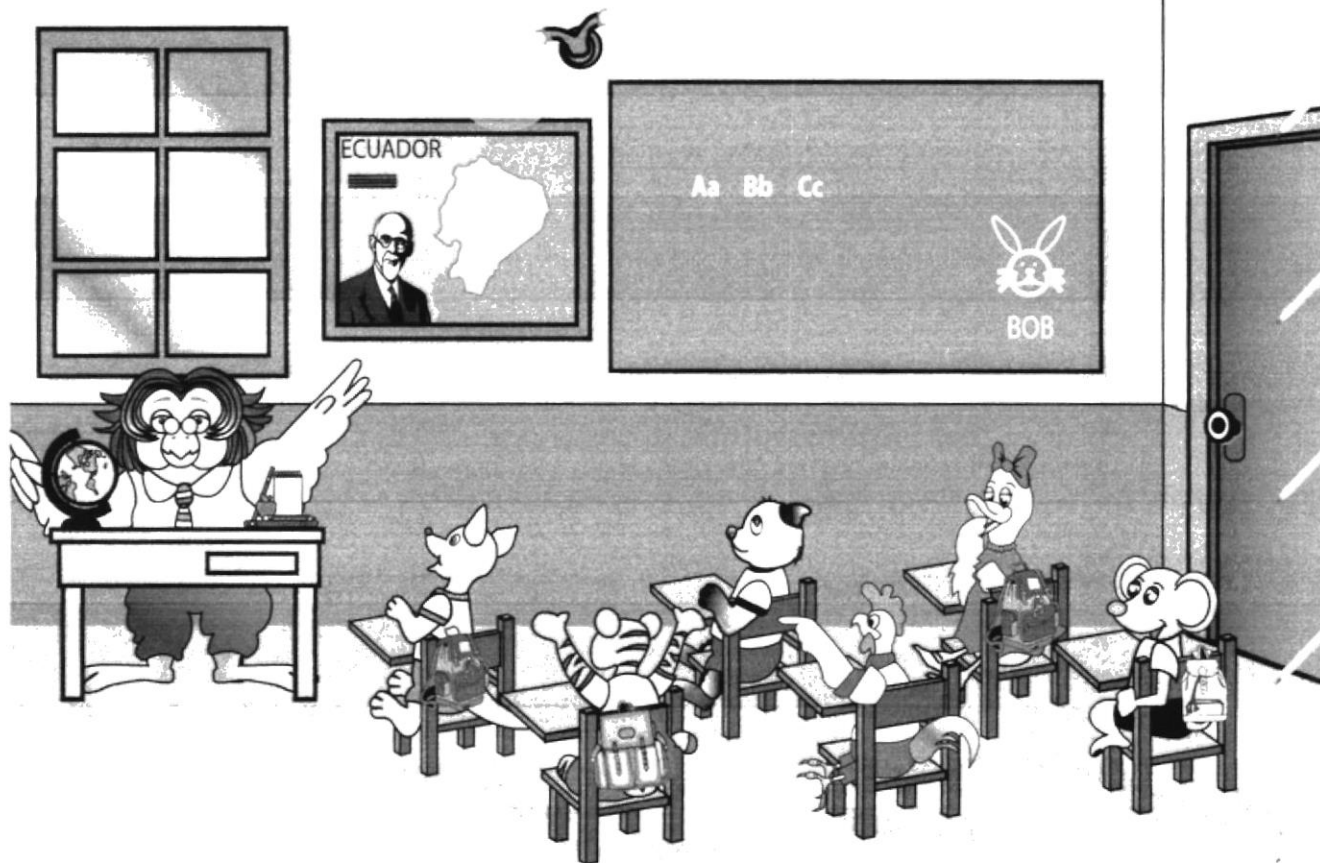
Recorta al animalito que este vestido
correctamente para ir a la escuela
y pégalo en la siguiente
hoja.



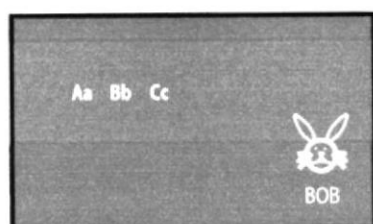


ESCUELA

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



ESCUELA



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



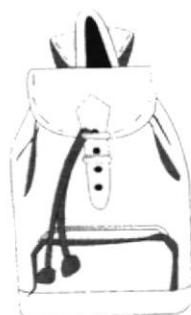
El **escritorio** es usado por el profesor para poner sus pertenencias.



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

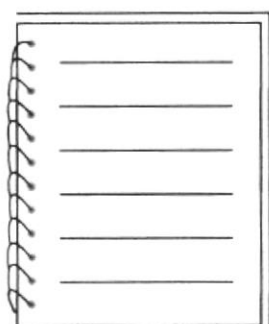


El **pupitre** se utiliza para escribir, dibujar y sentarse a realizar trabajos en clases.



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

LOS ÚTILES ESCOLARES



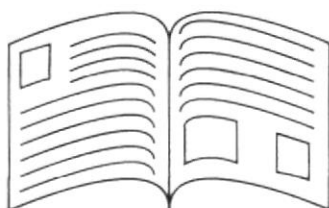
El **cuaderno** es utilizado en las clases para escribir los apuntes de las materias o sugerencias del profesor.



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 escribes.



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



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

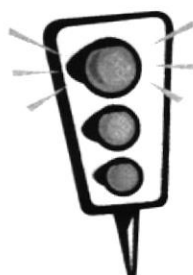
Completa las palabras con la sílaba o letra que le falte.



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

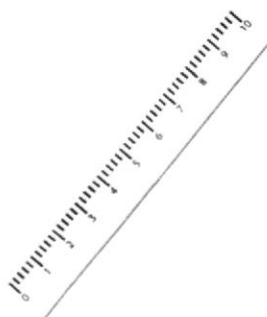
1. El profesor la utiliza para enseñar los ejercicios a los alumnos.
2. Lo utilizan los alumnos para apoyar los cuadernos
3. Se lo utiliza para escribir sobre él apuntes
4. Se utiliza para cortar papeles
5. Se utiliza para pegar firmemente ciertos materiales
6. Se utiliza para guardar los útiles escolares
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



$$+ \text{ (ruler) } = 8$$

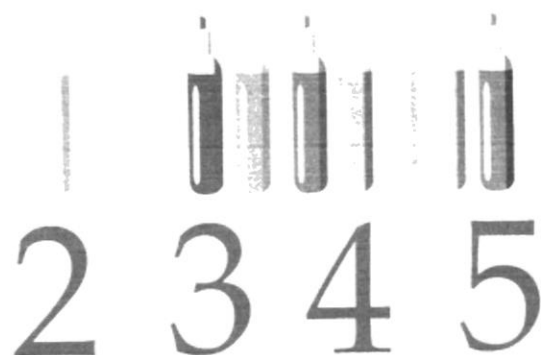
$$\text{ (ruler) } - \text{ (candy) } = 2$$





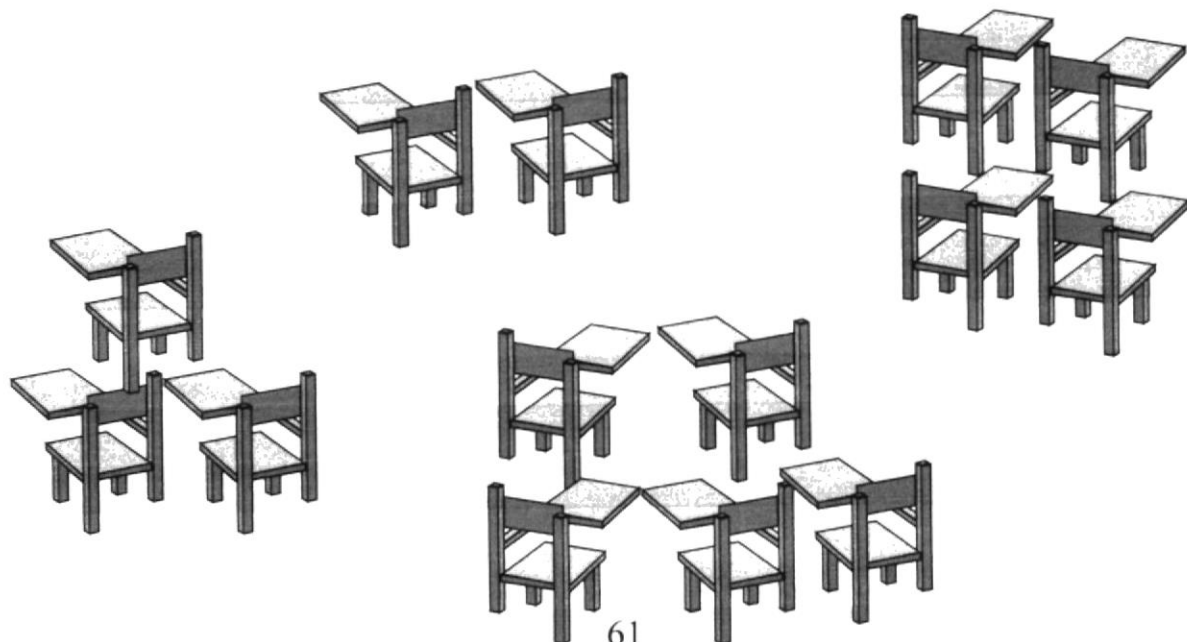
Leer atentamente los problemas,
y encerrar en un círculo la
respuesta correcta

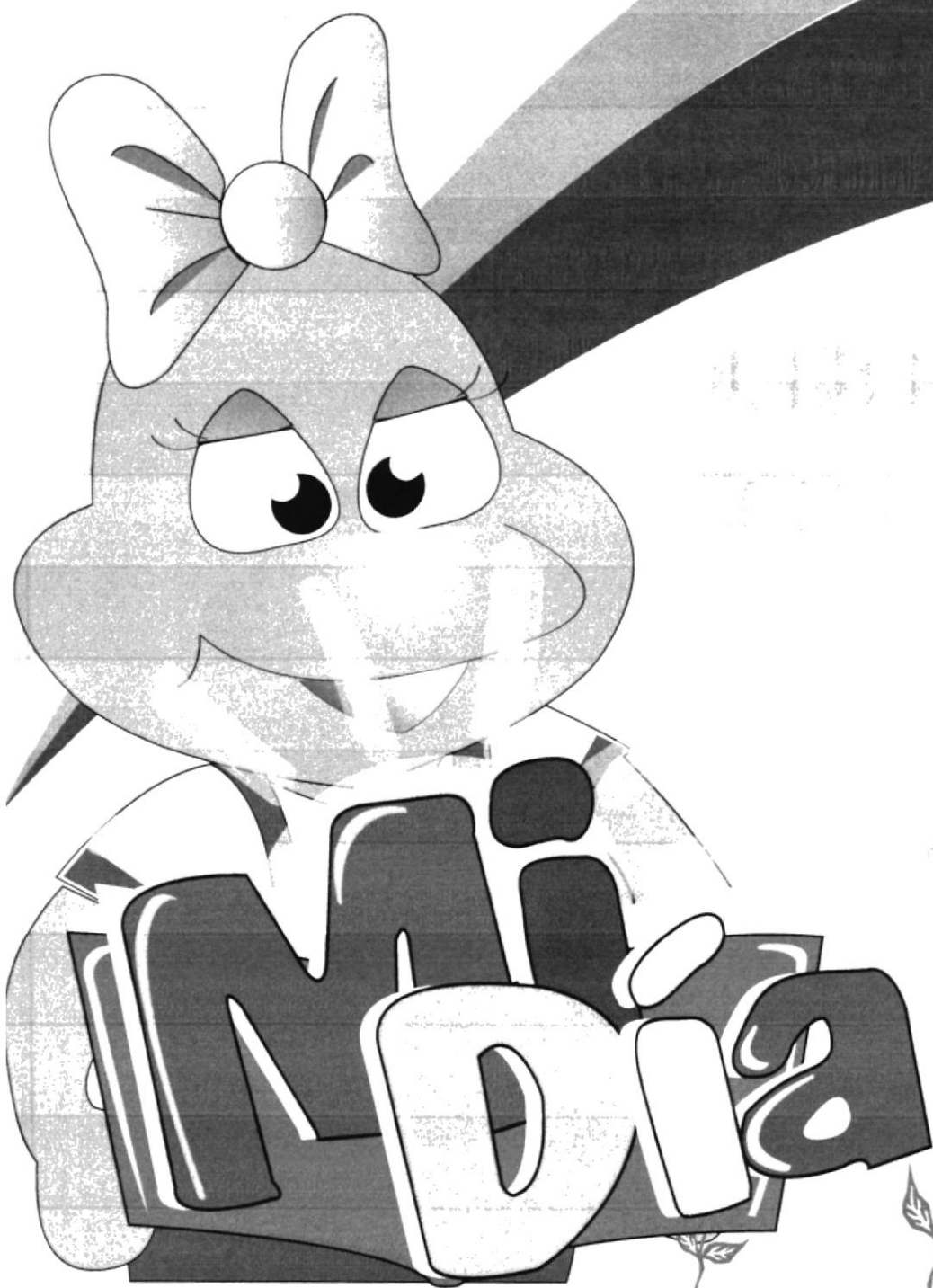
Tenemos 10 marcadores pero 6 no escriben,
¿cuántos marcadores si escriben?



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

¿Cuántos pupitres mas se necesitan para
los alumnos restantes?





विद्यया ऽमृतमश्नुते

2

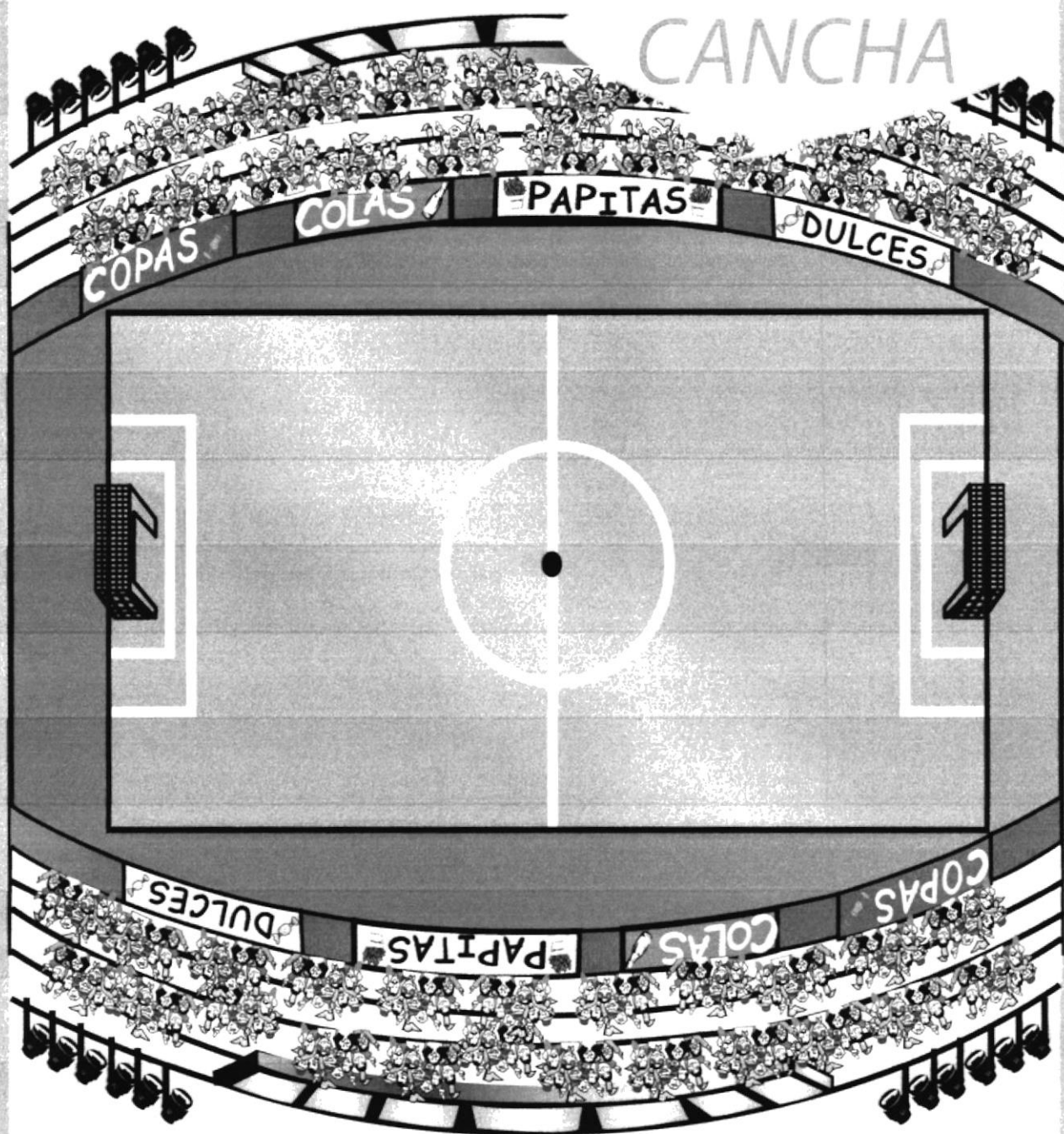




ACERCA DE ESTE LIBRO

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.



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 conoceras algunos de ellos.

Volley.

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



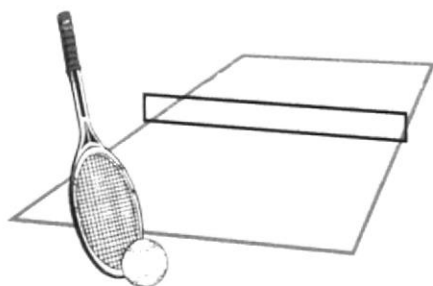
Basket-ball. Baloncesto

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



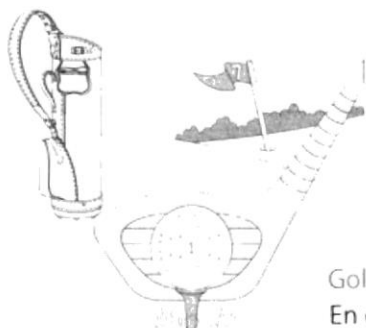
Tenis.

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.



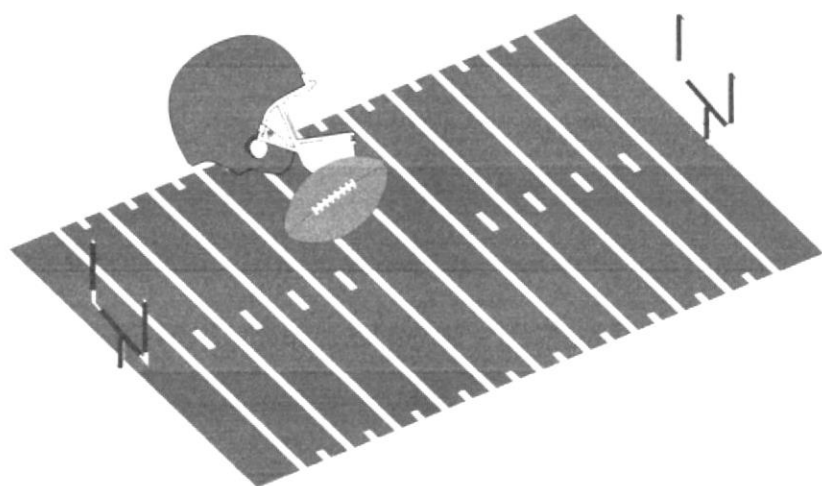
Golf.

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

Deportes

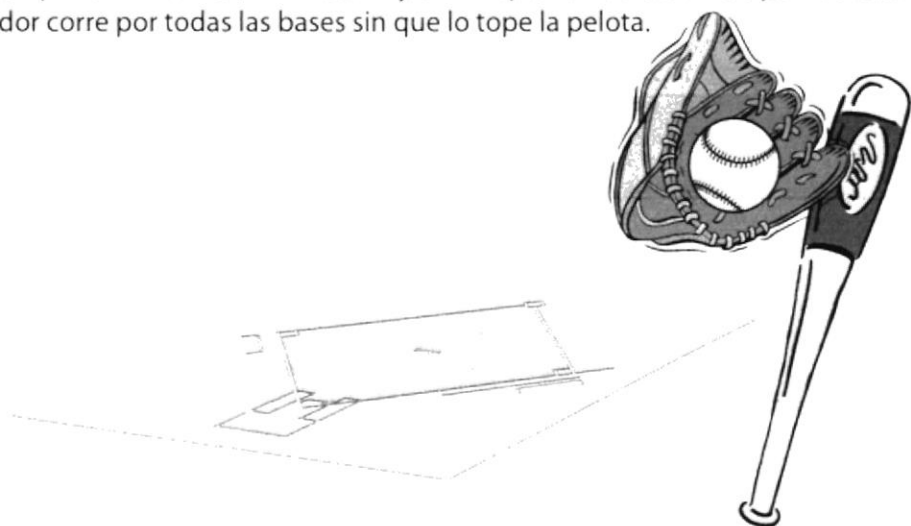
Fútbol americano

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

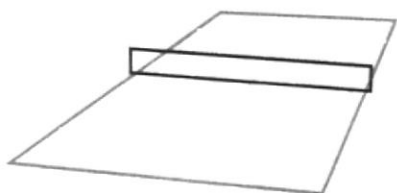


Red



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.

Pelota

Bate: Bastón o palo para golpear la pelota.

Fútbol Americano.

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

Pelota

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.



fútbol tenis - volley
(juego deporte indor)



raqueta pelota arco
(balón accesorios nadar)



camiseta pantaloneta calentador
(deportivos equipos ropa)



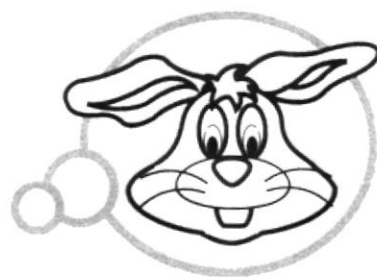
casco zapato guante
(Accesorios equipos ropa)

SEÑALAR

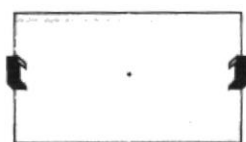
Señala con lápiz rojo las amiguitas del equipo femenino y con lápiz amarillo los amiguitos del equipo masculino.



Completar



Completa los nombres de los siguientes objetos.



can



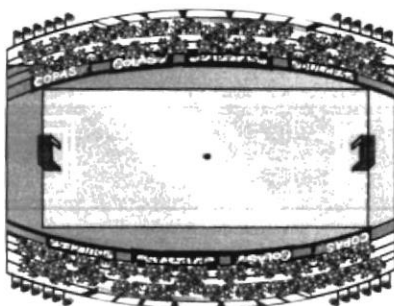
pe ta



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 podriamos 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 pequenas cantidades, puede de hecho ayudar a mantener su corazon 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.

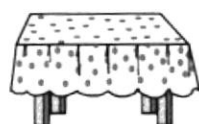




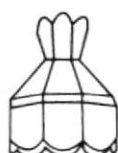
Cosas que hay en el comedor de la escuela.



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 cafe en la cafetera.
- 6: Las líneas del mantel.
- 7: La lámpara del tumbado

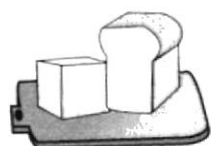




Ordene las oraciones.



Anita pollo come familia con su.



son importantes El pan y el queso desayuno en el.



come Jose frutas.

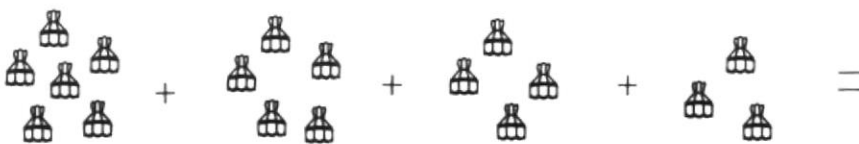
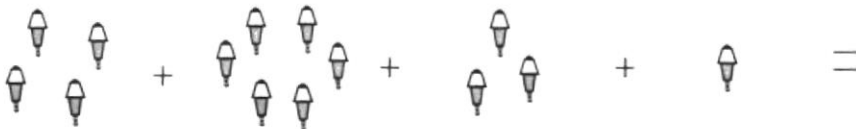


con sus amigos Ana y Mario helados comparten.



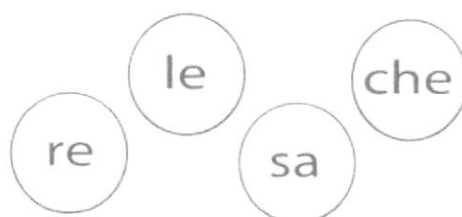
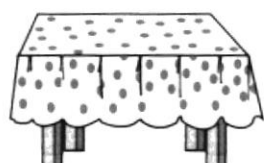
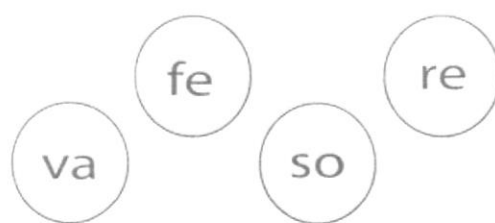
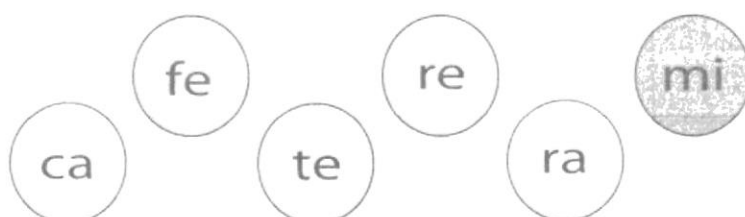


Sume y escriba la
respuesta correcta.





UNIR SÍLABAS



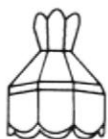
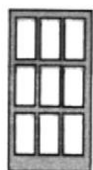


UNIR Y COMPLETAR





UNE CON LINEA.

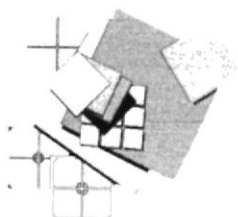


Madera

Metal



Cristal

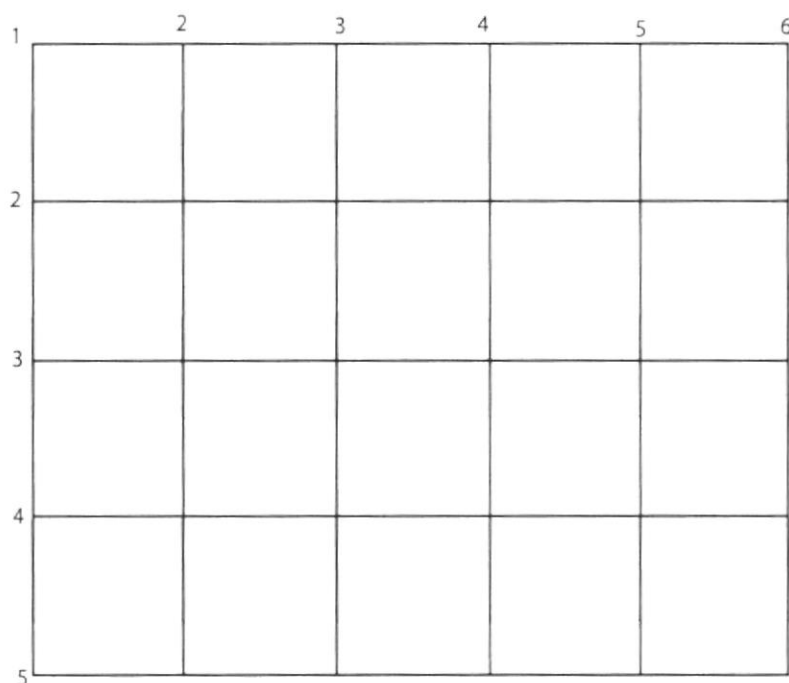
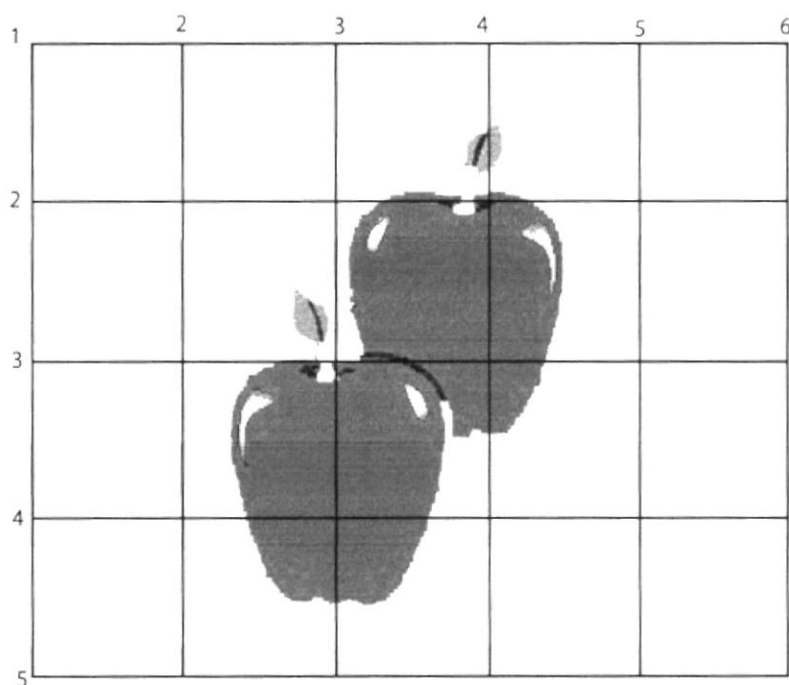


Cerámica

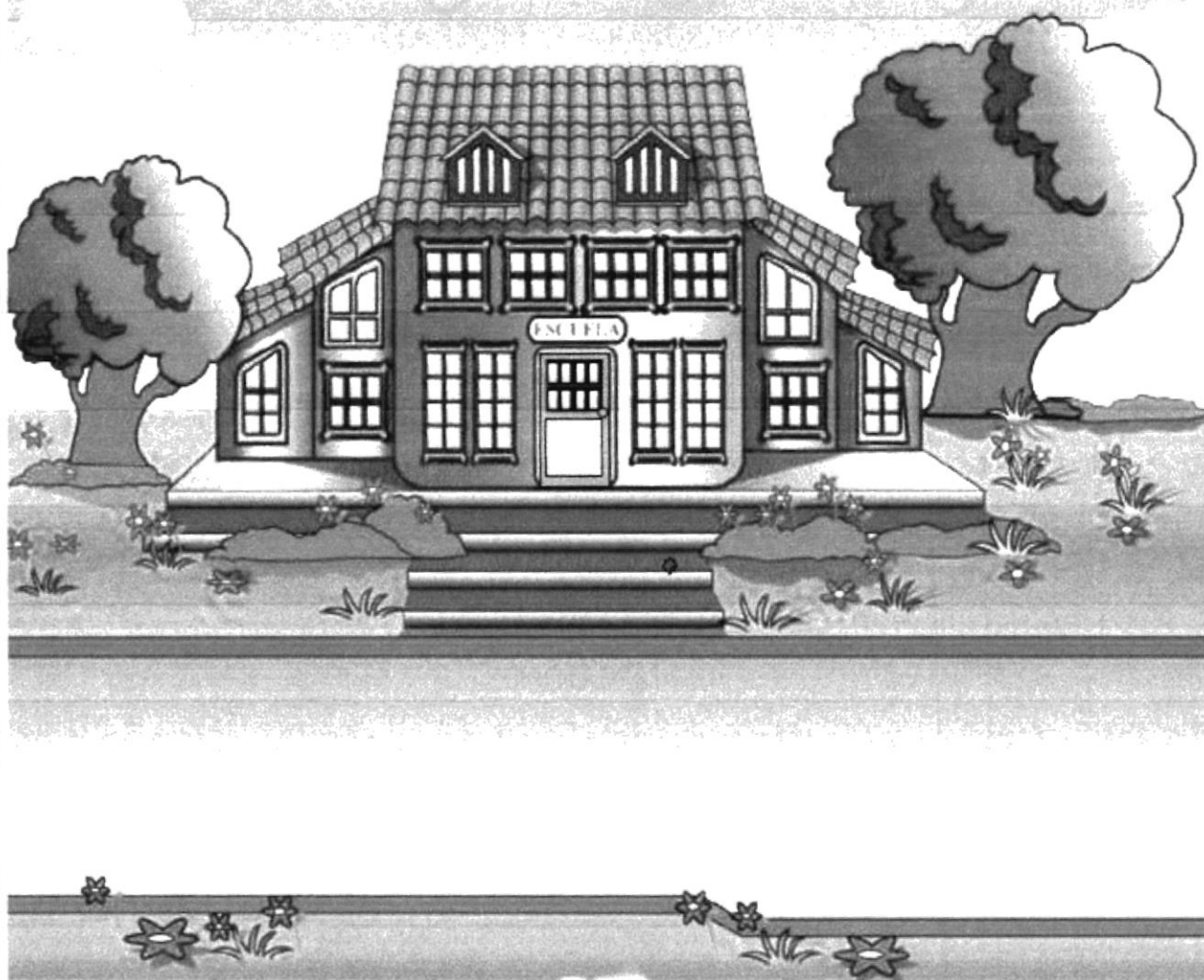




DIBUJAR



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.

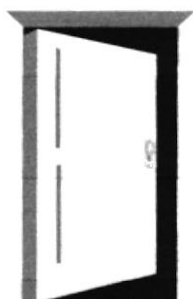
*Asegure las puertas al cerrarlas.

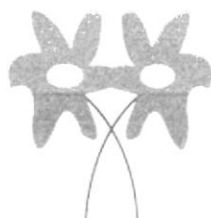
Oraciones

Forme oraciones con cada dibujo.



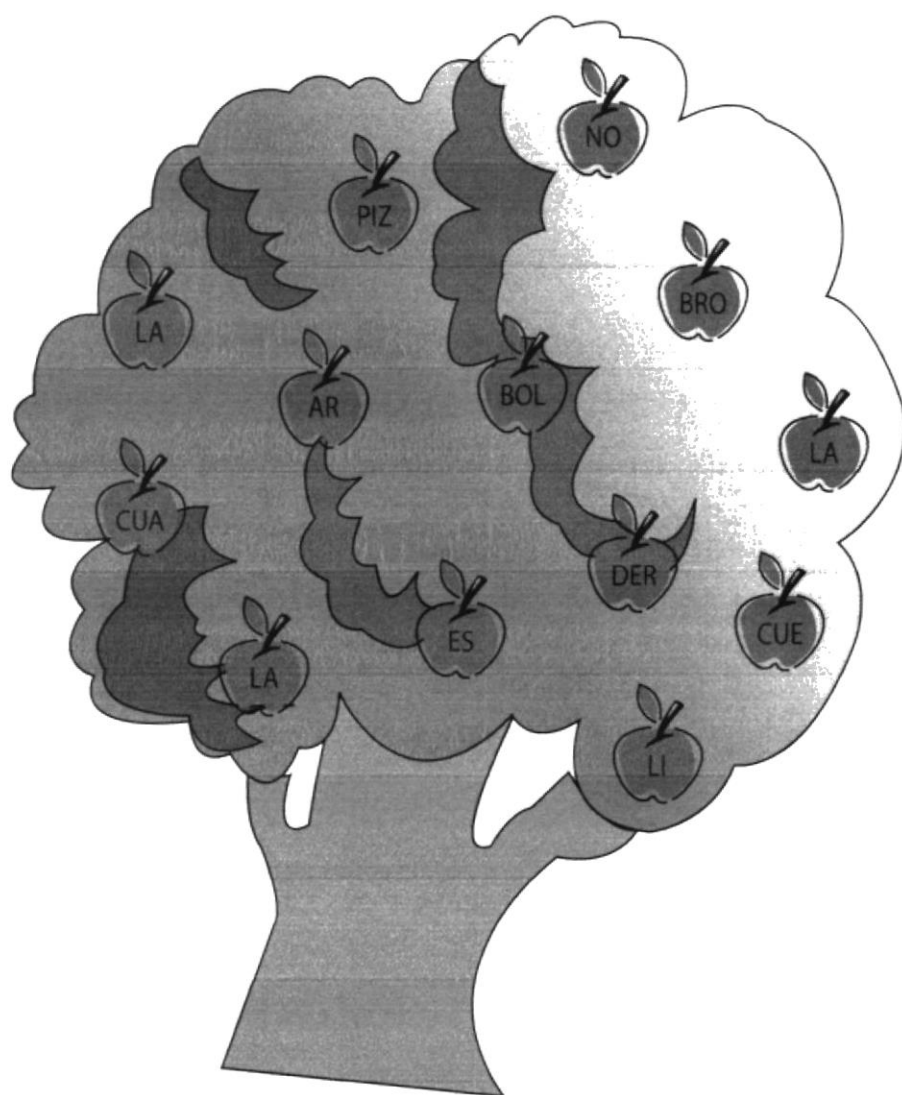






FORMAR PALABRAS.

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.

 +  = _____

 +  = _____

 +  = _____

 +  = _____

 +  = _____

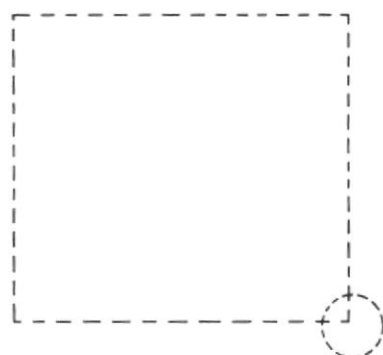
 +  = _____

 +  = _____

 +  = _____

TRAZOS

Trazar de acuerdo al color indicado y practicar las formas.

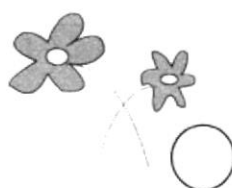
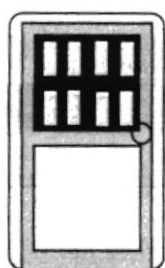


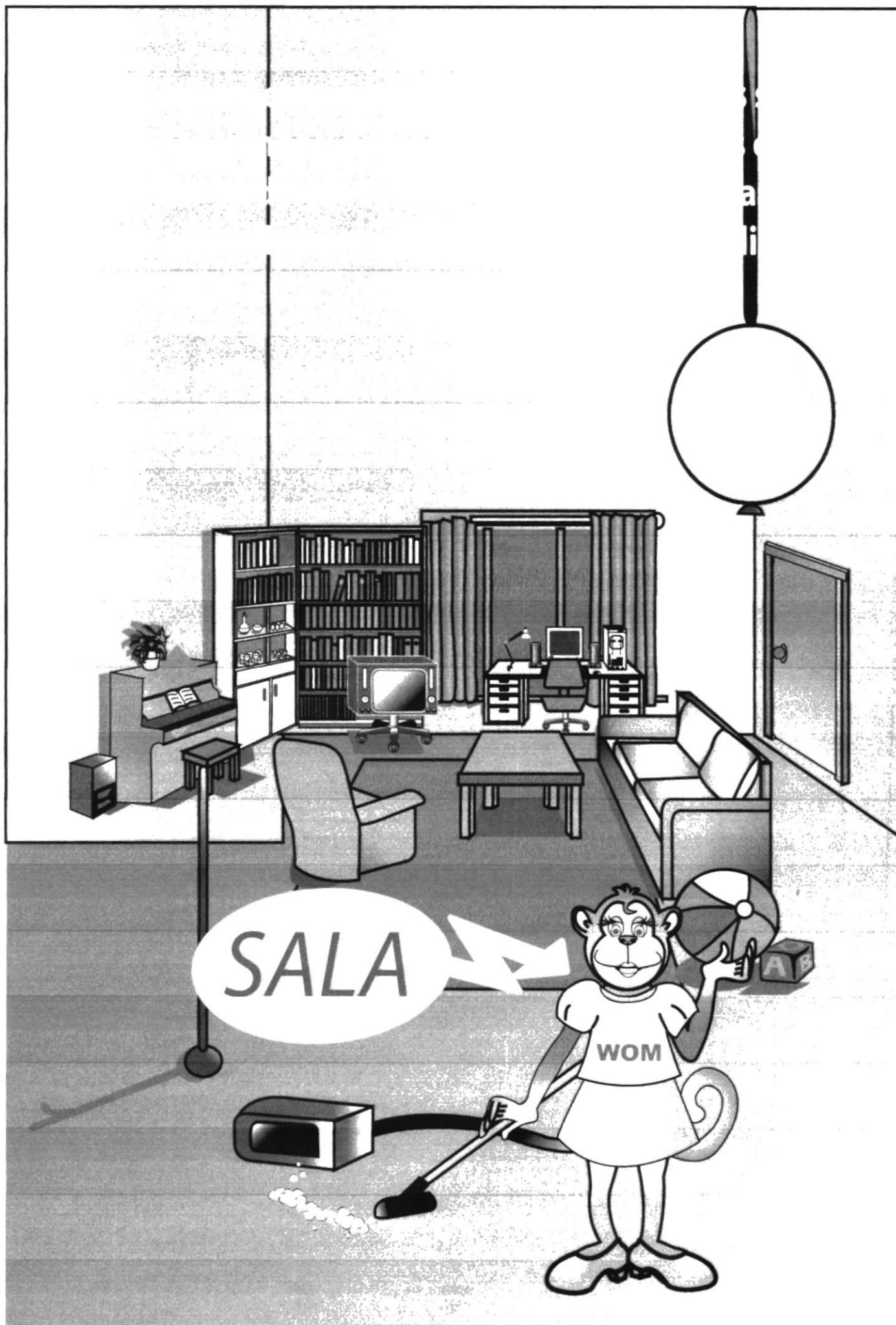
OBSERVAR

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.

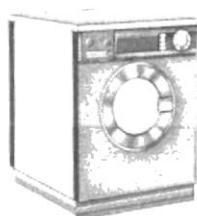


Nos ayuda a desinfectar y protegernos de las bacterias.

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.

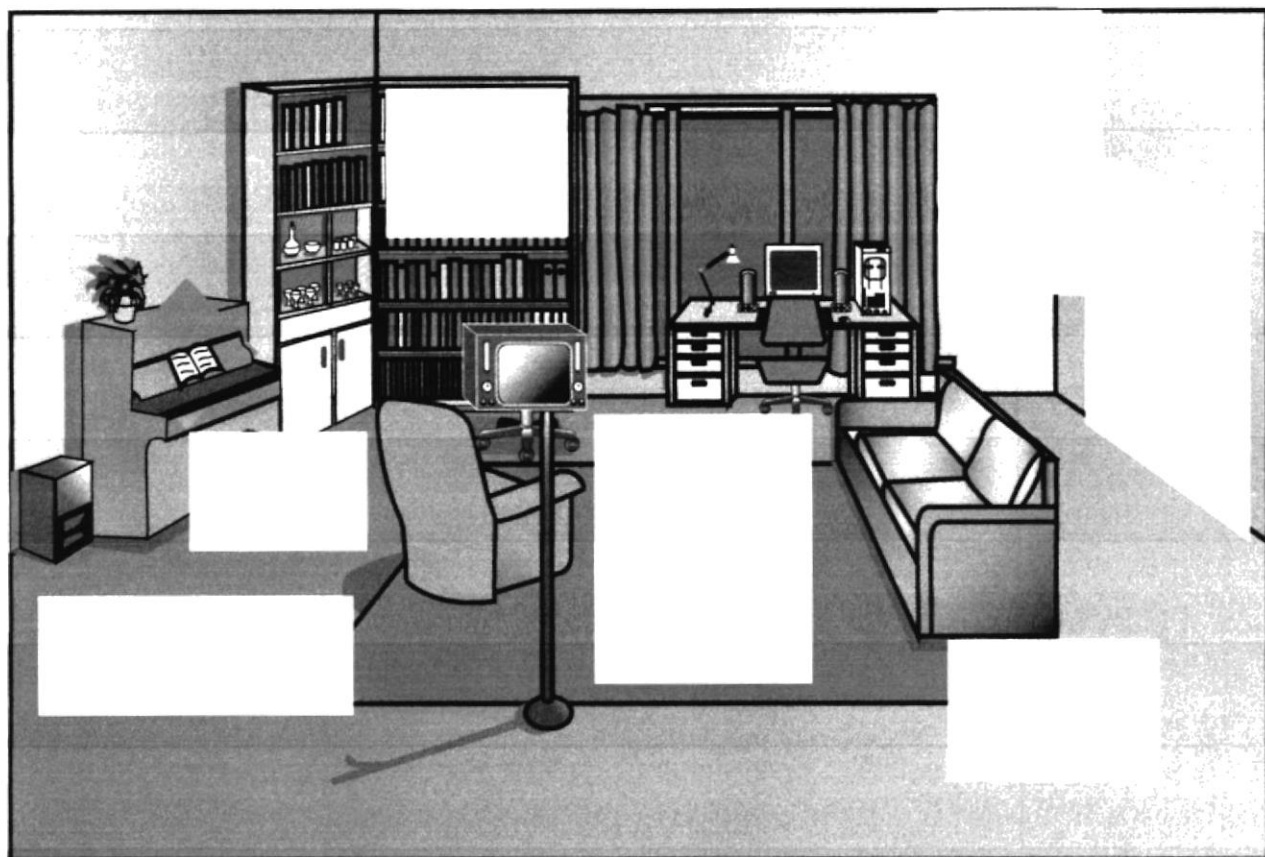


Sirve para sacarle brillo al piso.

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.

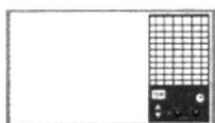
PINTAR

Pinta la palabra que corresponda al dibujo.



aspiradora

lavadora



ventilador

acondicionador



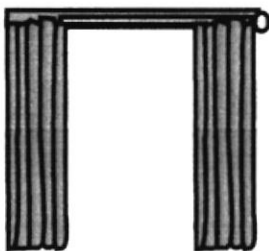
máscara

lámpara



modular

modelar



cortinas

letrinas



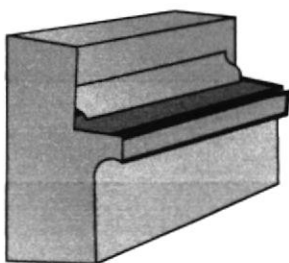
mueble

muelle



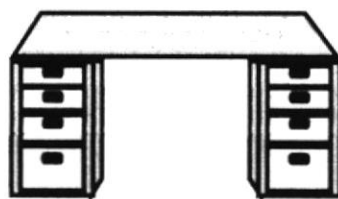
cacho

tacho



piano

mano

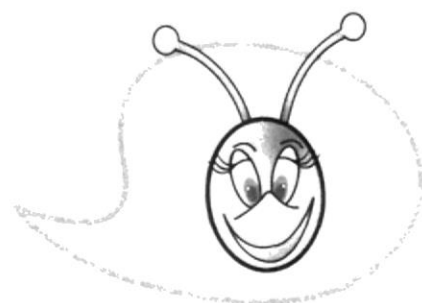


escritura

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 _ l _ a _ t _ l _ a

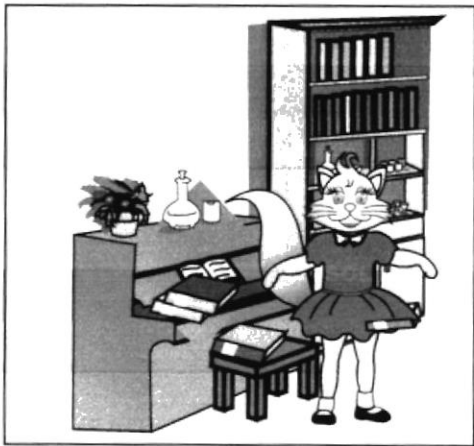
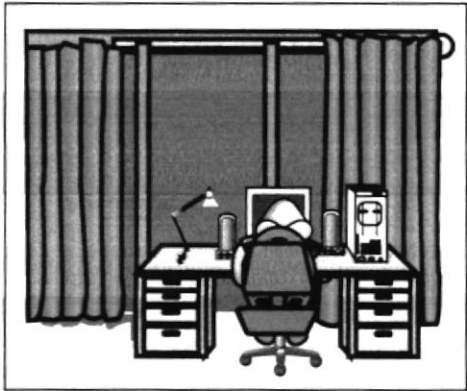
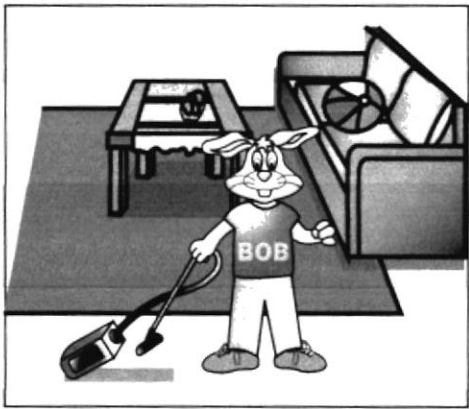
2 5 3 1 4 6

c _ e _ o _ m _ o d r

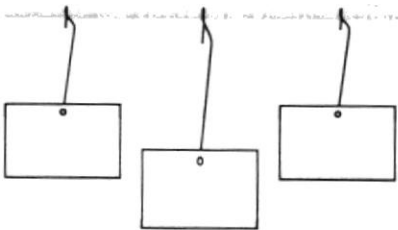
1 4 2 3 6 5 7

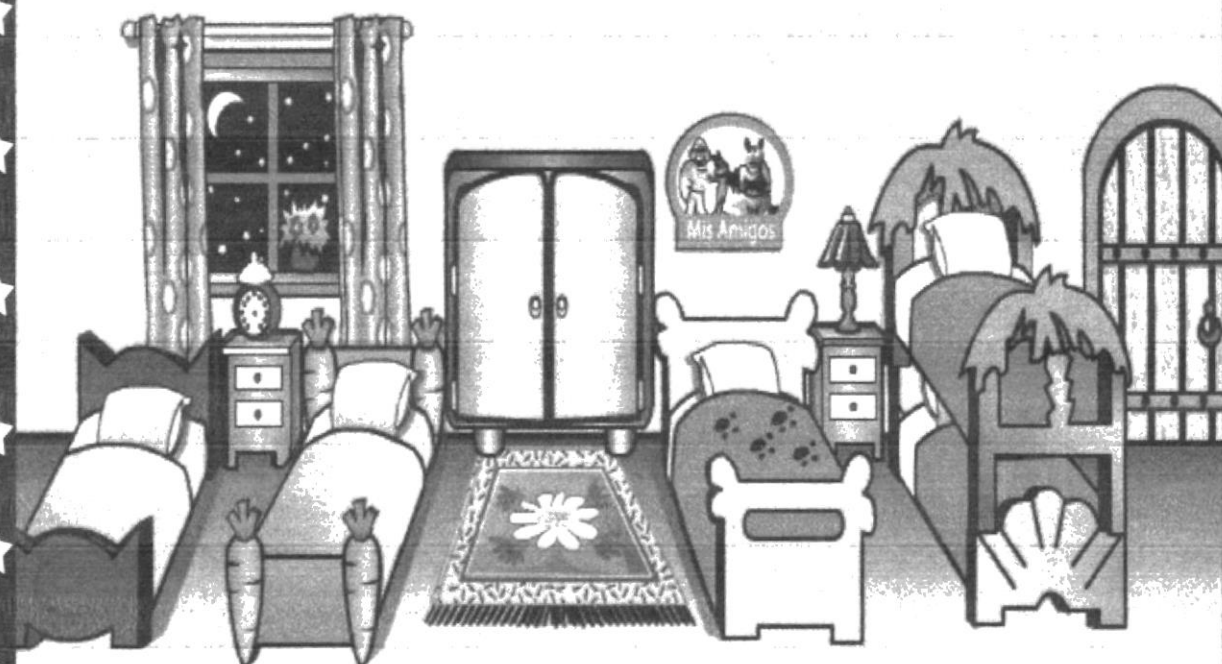
CREAR ORACIONES

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.





El niño debe escribir en este espacio después de terminar
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.

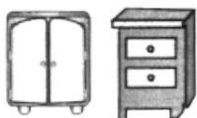
Las camas pueden estar realizadas en diversos materiales. Hay camas de madera, de tela, hierro y algunos de estos materiales combinados entre sí, por ejemplo hierro y madera.

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 este 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 mas 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.

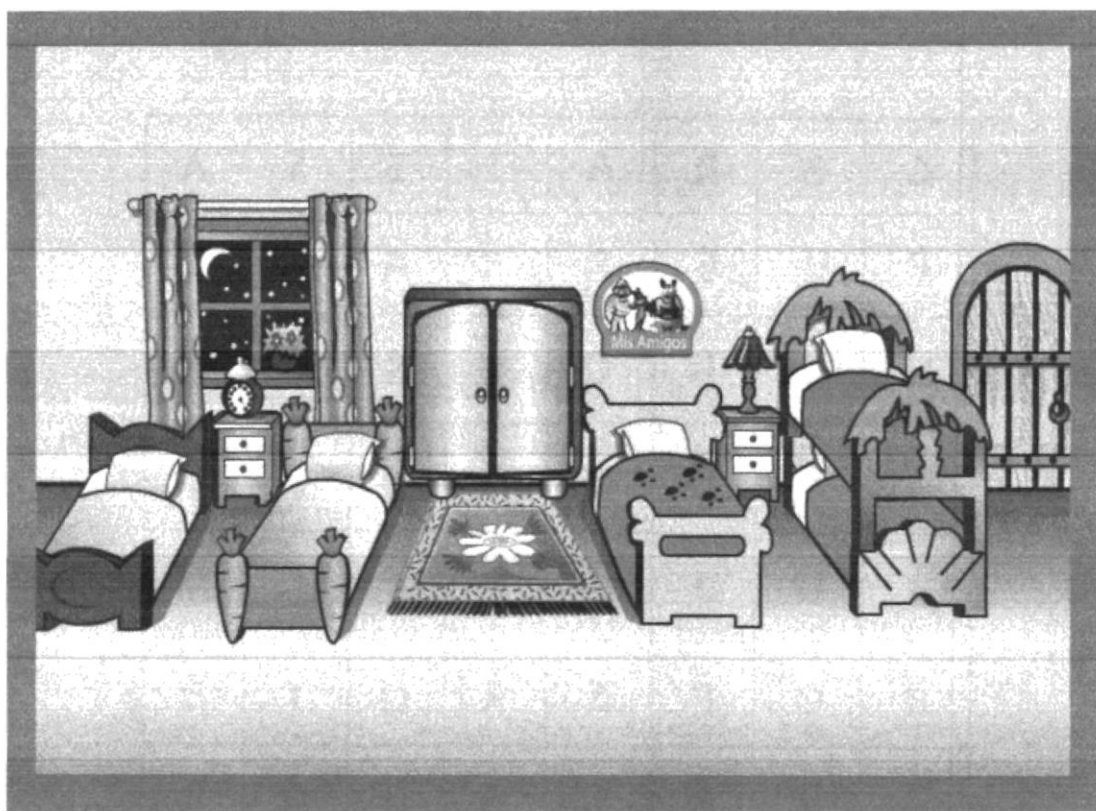


* Durante el sueño:

La almohada y el colchón no deberan 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.



Cama

Lámpara

Encuentra las palabras y encierralas en un circulo.

* Lampara

* Alfombra

* Ropero

* Puerta

* Reloj

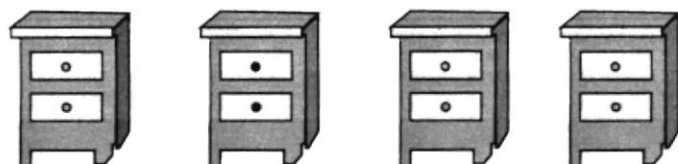
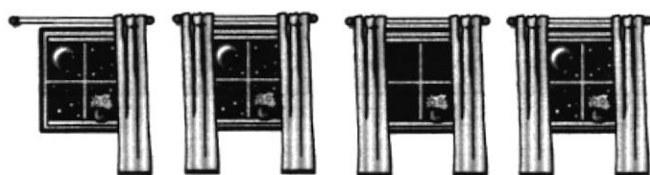
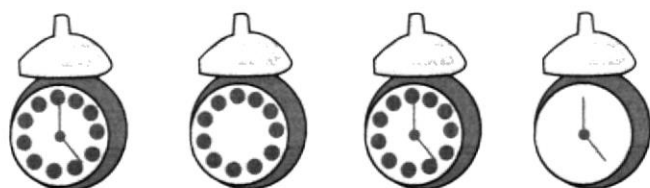
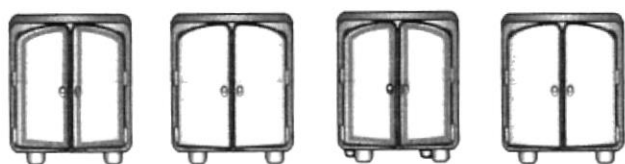
* Velador



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



Compara y encierra los dibujos
que sean iguales.

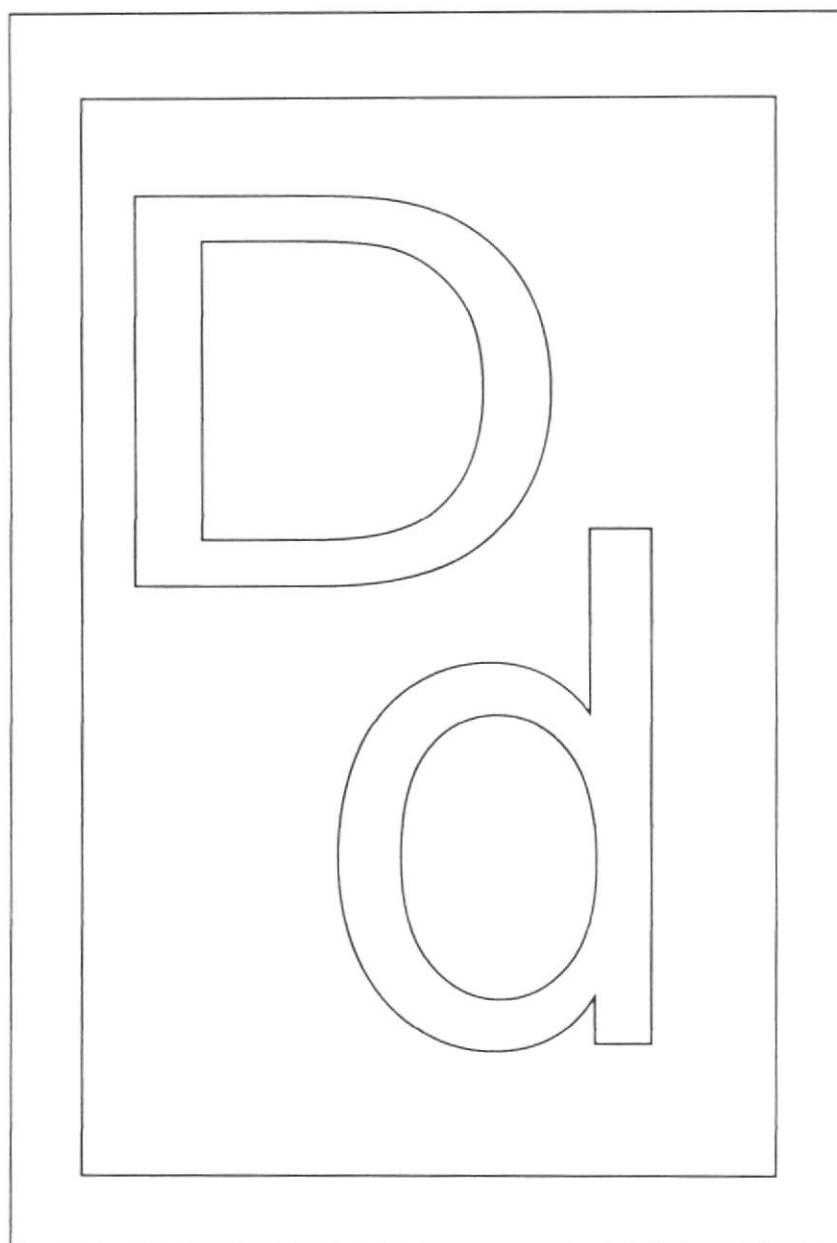


COLOREAR.

Coloree la letra, decore alrededor de la letra con:

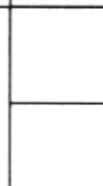
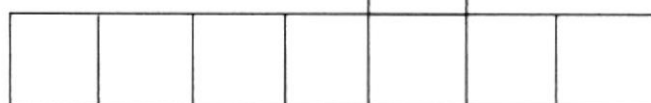
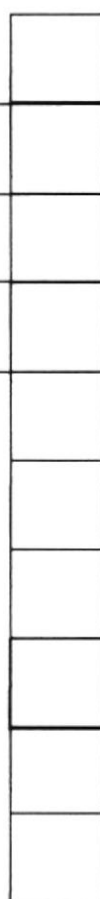
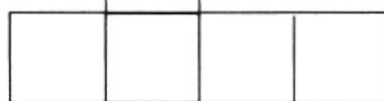
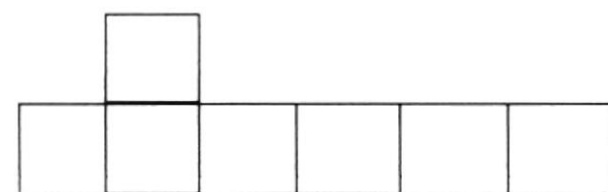
* Dibujos originales de los niños ó

* Usando cualquier material.



CRUCIGRAMA

Observa cada figura y escribe la palabra.



espol
Biblioteca

CIB
005.87
[C.2] CAS



D-40742