

Ficha de animación a la lectura

Kapeshi

Autor: Manuel Barquero

Título de la dinámica: "El semáforo"

Valores - Actitudes: Amistad/ Escuchar con atención.

Sesión: Nº 1

Duración: 20 minutos

1^{era}
Sesión

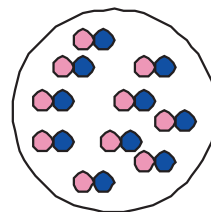
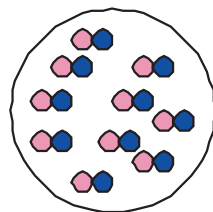
Materiales o recursos: Tiza, CD de música variada y cartulina de colores (opcional).

1. Presentación

- El animador dialogará con los alumnos sobre la importancia de saber escuchar y seguir indicaciones:
 - ¿Por qué es importante saber escuchar y seguir indicaciones?
 - ¿Kapeshi supo escuchar a su papá? ¿Por qué?
- El animador realizará la dinámica en un lugar amplio (patio), para lo cual dibujará unos círculos grandes.
- Indicará las pautas de la dinámica demostrando a los alumnos qué tan importante es estar atentos y seguir indicaciones.

2. Desarrollo

- El animador hará un círculo grande en el patio o, si es necesario, más círculos de acuerdo con la cantidad de alumnos.
- Formará parejas (varón y mujer, de preferencia), las cuales que se colocarán dentro del círculo.



● Mujer
 ● Varón

- El animador explicará la dinámica:
 - Durante el juego, se pone una música que da comienzo al baile en parejas.
 - En determinado momento, el animador dice en voz alta: "El semáforo está en rojo", y todos los alumnos siguen bailando. En otro momento, el animador indica: "El semáforo está en verde", entonces, el baile para, pero sin que se detenga la música. Y cuando dice: "El semáforo está en amarillo", las parejas cambian de compañero.
 - Quien se equivoque o sobrepase el círculo, sale del juego.
- El animador podrá dar las indicaciones cada vez más rápido o también, sin decir nada, utilizar círculos con los colores del semáforo.



Ficha de animación a la lectura

3. Socialización

- Animar a los estudiantes a que se relacionen con sus pares.
- Los alumnos compartirán momentos de sana recreación en parejas, lo cual ayudará a perder la timidez en un ambiente divertido.

Ficha de animación a la lectura

Kapeshi

Autor: Manuel Barquero

Título de la dinámica: "Conociendo nuestra selva"

Valores - Actitudes: Conocimiento, curiosidad y amor a lo nuestro.

Sesión: Nº 2

Duración: 20 minutos

2^{da}
Sesión

Materiales o recursos: Láminas o imágenes de lugares de la selva, cartulina A4, colores, plumones, tijeras y goma.

1. Presentación

- El animador dialogará con los alumnos sobre las maravillas naturales que existen en nuestra selva.
 - ¿Quién conoce algún lugar de nuestra selva peruana? Describirlo.
 - ¿Cómo es nuestra selva?
 - ¿Todos se visten como nosotros los limeños? ¿Por qué?
 - ¿Qué animales, plantas, comidas de la selva conocen?
- El animador explicará el modo de realizar la dinámica dentro del aula.
- Tiene por objetivo que los alumnos conozcan la diversidad de lugares de nuestra selva peruana.

2. Desarrollo

- El animador previamente pedirá a los alumnos que traigan imágenes grandes (A4) de algunos lugares de nuestra selva peruana, con el nombre del lugar escrito debajo de la imagen. Los padres podrán orientar brindando al alumno alguna información complementaria.
El animador formará grupos de cuatro alumnos para que se muestren las imágenes y conversen sobre alguna información adicional que sus padres les brindaron.
- El animador indicará a los estudiantes que peguen sus imágenes en una cartulina A4 con el nombre del lugar. Los alumnos podrán decorar el borde de la imagen si lo desean.
- Pedirá a los estudiantes que coloquen las imágenes en los paneles del aula, con un título adecuado.

3. Socialización

- En un ambiente de armonía, los alumnos compartirán información sobre el lugar de la selva cuya imagen trajeron.
- El animador motivará a que los estudiantes aprecien los diversos materiales traídos por sus compañeros.
- Podrá motivar a que los alumnos investiguen más sobre algunos lugares que les ha gustado y así compartir la información con otros compañeros fuera del aula.



Ficha de animación a la lectura

Kapeshi

Autor: Manuel Barquero

Título de la dinámica: "El correo"

Valores - Actitudes: Compañerismo, conocimiento y entusiasmo.

Sesión: Nº 3

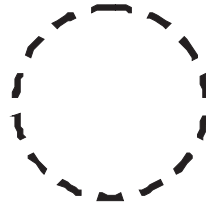
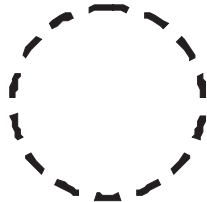
Duración: 20 minutos

3^{era}
 Sesión

Materiales o recursos: Imágenes de la selva (actividad anterior) y tiza.

1. Presentación

- El animador devolverá a los estudiantes los trabajos de imágenes de la selva.
- Trasladará a los alumnos a un espacio amplio para realizar la dinámica.
- El animador dividirá el aula en dos grupos, colocando a cada uno sentado alrededor de un círculo.



- Alumno enseñando su imagen

× Jefe del correo

- Explicará los pasos de la dinámica para que todos los alumnos puedan divertirse sin dificultades.

2. Desarrollo

- El animador repartirá los trabajos de imágenes de la selva realizados con los alumnos en la actividad anterior.
- Se formarán grupos de diez alumnos, los cuales se sentarán al borde de un círculo dibujado por el animador.
- Este pedirá a un alumno que se coloque solo en el centro del círculo sin enseñar su imagen. Él será el jefe del correo, y los otros alumnos le enseñarán sus imágenes.
- El animador explicará los pasos de la dinámica:
 - El jefe del correo dirá: Carta de... (nombre de la ciudad o lugar de alguna imagen de sus compañeros) para... (nombre de otro lugar).
 - Los alumnos que tengan los nombres de esas imágenes (pueden ser dos o más) tendrán que cambiar de lugar. Mientras tanto, el jefe de correo tratará de tomar uno de los lugares que quedará vacío cuando sus compañeros se levanten.
 - Si el alumno que era jefe logra ocupar un lugar, enseñará su lámina o imagen al alumno que se quedó sin sitio, quien será nombrado nuevo jefe de correo.



Ficha de animación a la lectura

- El jefe de correo podrá decir también: "Carta para todas las ciudades"; en ese caso, todos deben cambiar de lugar.
- El animador podrá realizar este juego con números o nombres de frutas.

3. Socialización

- Los alumnos expresarán entusiasmo al compartir momentos de recreación con sus compañeros.
- El animador colaborará a que los alumnos se integren más.
- Mostrará a los estudiantes juegos alternativos que pueden realizarlos en sus momentos de descanso.

Ficha de animación a la lectura

Kapeshi

Autor: Manuel Barquero

Título de la dinámica: "¿Has visto a mi coatí?"

Valores - Actitudes: Entusiasmo y respeto.

Sesión: Nº 4

Duración: 20 minutos

4^{ta}
Sesión

Materiales o recursos: Tiza, lápiz, colores, plumones y dibujo.

1. Presentación

- El animador dividirá el aula en dos grupos y colocará a cada uno, en posición de sentados, alrededor de un círculo. Un niño quedará de pie del lado de fuera.
- El animador dialogará con los alumnos sobre la obra.
 - ¿Qué personajes se presentan?
 - ¿Cómo se llama el niño principal?
 - ¿Qué busca con tantas ansias?
- El animador explicará la dinámica que se realizará.
- Tomará en cuenta que la dinámica se llevará a cabo en 10 minutos y que los otros 10 lo emplearán para pintar la imagen del coatí en el aula (ver anexo).
- El animador motivará a los alumnos a que observen bien las características de este nuevo animalito.

2. Desarrollo

- El animador llevará a los alumnos a un ambiente amplio (patio) y formará dos grandes grupos. Se sentarán al borde de un círculo y dejarán de pie a un alumno fuera del área.
- El animador explicará la dinámica:
 - Los alumnos sentados representarán a los coatíes perdidos.
 - El alumno parado representará a nuestro amiguito Kapeshi.
 - Kapeshi preguntará a uno de los participantes: ¿Has visto a mi coatí? El alumno aludido responderá: ¿Y cómo es tu coatí?
 - Kapeshi describirá a uno de sus compañeros que están sentados. El compañero aludido, al darse cuenta de que es el indicado, sale en persecución de Kapeshi, quien busca llegar al lugar vacío que antes estaba ocupado.
 - Si lo logra, el coatí perseguidor será el nuevo Kapeshi. Si es apresado, continúa como Kapeshi.
- Al terminar el juego, el animador entregará a los alumnos en el aula un dibujo del coatí para que lo pinten con el material que deseen.
- En otro momento, colocará el dibujo al lado de las imágenes de la selva, y creará así un ambiente motivador para la lectura de la obra *Kapeshi*.

Ficha de animación a la lectura

3. Socialización

- Los alumnos expresarán entusiasmo al compartir momentos de recreación con sus compañeros, lo cual hará que se integren más.
- El animador mostrará a los estudiantes juegos alternativos que pueden realizarlos en sus momentos de descanso.
- Contribuirá a que los alumnos creen un ambiente selvático en el aula con los diversos trabajos realizados allí.

Ficha de animación a la lectura

Coatí

Anexo

