

ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura:	ESPAÑOL _	Unidad N°: 2	Grado:	KINDER

Fecha: 9 DE ABRIL DE 2025 Profesor: FANNY CELIS

TÍTULO

CONSONANTES M, S, P, ESCRITURA DE PALABRAS CON M, P, S, JUEGO DE ROLES Y ADININANZAS.

HILOS CONDUCTORES

- 1. ¿Cómo puedo escribir palabras?
- 2. ¿Qué es una adivinanza?
- 3. ¿Para qué sirven los juegos de roles?

TÓPICO GENERATIVO "SUMMER FARM"

METAS DE COMPRENSIÓN

Escribirá palabras de dos silabas con las consonantes m, p, s en cursiva, utilizando el renglón ferrocarril, realizando el trazo de manera correcta para formar palabras con ayuda de imágenes.

Comprenderá qué son las adivinanzas y aprenderá algunas de ellas para mejorar su dicción haciendo descripción de imágenes.

Realizará juegos de roles con objetos significativos; describiendo oficios o profesiones, representando las acciones y jugando para potenciar así la imaginación.

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA		
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA	
ETAPA EXPLORATORIA	 Recordar el trazo y sonido de las vocales. Completar palabras con las vocales. Hacer el sonido y trazo de las vocales en cursiva. Identificar sonidos para educar el oído. Hacer ejercicios de adivinar sonidos. Hacer preguntas a los niños acerca del lugar donde han visto más letras. Avance del proyecto: Recordar el trazo y sonido de las vocales en cursiva.	EMAN	 Haciendo el trazo de las vocales con diferentes materiales. Haciendo juegos de completar palabras con las vocales en cursiva. Haciendo ejercicios de discriminación auditiva con canciones y videos haciendo. Observando y escuchando videos de adivinanzas. Mostrando el abecedario y explicando que estas son todas las letras que existen. Avance del proyecto: Haciendo dictados de vocales Completando los nombres de los animales con vocales 	Comprensión e interpretación de textos. Medios de comunicación y otros símbolos	

ETAPA GUIADA	 Realizar el trazo de las consonantes m, p, s en cursiva. Formar sílabas y palabras de dos sílabas en letra cursiva. Desarrollar el pensamiento crítico (adivinanzas) Realizar juegos de roles. Avance del proyecto: Escritura de los nombres de los animales de la granja reconociendo las vocales y consonantes vistas Relaciones de palabra-imagen y ejercicios de discriminación auditiva. Elaborar el animal de granja con movimiento de bandas de caucho	5 SEMANAS	 Escuchando y escribiendo palabras y sílabas con las consonantes m, p, s. Realizando el trazo de las consonantes m, s, p, tomando dictado de sílabas y palabras de dos sílabas con las consonantes m, s, p en cursiva. Realizando ejercicios de conciencia fonética con las consonantes m, p, s. Aprendiendo y recitando adivinanzas a mis compañeros. Jugando de manera libre creando personajes con objetos como: gorros, mascaras) Avance del proyecto: Transcribiendo los nombres de los animales de la granja identificando las vocales y consonantes que hacen parte de esas palabras Elaborar el animal de granja con movimiento de bandas de caucho 	Producción textual. Comprensión e interpretación de textos. Medios de comunicación y otros símbolos
PROYECTO DE SÍNTESIS	SUMMER FARM: El proyecto se realizará con apoyo de las áreas básicas, sistemas, educación física, oralidad, informática y arte. Consiste en que los estudiantes reconozcan la importancia y respeto de los animales de la granja en su entorno desarrollando actividades desde las diferentes áreas de aprendizaje. Desde el área de español los estudiantes identificarán, completarán y transcribirán los nombres de los animales de la granja con las vocales y consonantes vistas.	2 SEMANAS	Observando y escuchando videos de las consonantes m, p, s en cursiva potenciando la conciencia fonética. Completando nombres de los animales de la granja con las vocales y consonantes vistas.	Producción textual. Comprensión e interpretación de textos. Medios de comunicación y otros símbolos