

PROYECTO: “¡JUGANDO CON LAS LETRAS DE MI NOMBRE!”

SECCIÓN: 4 años

FUNDAMENTACIÓN

El nombre representa para el niño una escritura significativa, ya que contiene un valor afectivo muy importante: le pertenece y lo acompañará toda su vida.

Al principio lo copiará, luego lo reproducirá de memoria. Esa copia será válida porque, en principio, sólo dibujará las letras de su nombre, pero después, lo reconocerá como propio, lo encontrará en sus pertenencias, en sus producciones.

Este primer abecedario de los chicos, conformado por las letras que construyen su nombre, pasará a ser fuente de información y de formulación de hipótesis. A partir de él, podrá relacionarlo, compararlo y asociarlo con otras escrituras.

ACTIVIDADES

LUNES 22/6

- Juego de clasificación: imágenes, números y letras. Buscar en una revista números, letras e imágenes. Clasificarlas y pegarlas. (Ver anexo)

MARTES 23/6

- Hacer un cartel con el nombre del niño en letra **imprenta mayúscula**.
Se sugiere escribirlo en computadora, en letra arial, tamaño 110.
Plastificar el cartel o cubrirlo con cinta de embalar transparente, para utilizarlo en actividades posteriores.
- Invitar a los niños a modelar su nombre con tiritas de plastilina.



MIÉRCOLES 24/6

- Pegar o escribir en tapitas de gaseosas las letras del nombre de su hijo/a y luego jugar intentado armar su nombre con ayuda del cartel previamente realizado.



JUEVES 25/6

- Colocar polenta, harina o sal en bandejas individuales para que los niños escriban su nombre con el dedo.



VIERNES 26/6

- Juego de la silla

Para este juego necesitamos tantas sillas como participantes. Cada silla deberá tener en su respaldo una foto con el nombre de los participantes del juego. También vamos a necesitar música.

Reglas del juego: cuando comienza a sonar la música, todos los participantes deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción. En el momento en que la música pare, cada jugador deberá sentarse en la silla que contenga su nombre. El último que se sienta en su silla, sale del juego junto con su silla.

LUNES 29/6

- Imprimir la foto y el nombre del niño/a en imprenta mayúscula. Luego recortarla, para ser utilizada como rompecabeza.



- Colocar polenta, harina o sal en bandejas individuales para que los niños en esta oportunidad escriban su nombre completo.

MARTES 30/6

- Buscar en diarios y revistas las letras de su nombre, recortarlas y armarlo. Luego, pegarlas en una hoja.
- Inventar rimas con el nombre del niño, luego el adulto escribirá las mismas en la hoja utilizada anteriormente.

MIÉRCOLES 1/7

- Imprimir los nombres de toda la familia. Observar si todos los nombres son de igual largo.
- Reflexionar y compartir: ¿Cuál es el nombre más corto? ¿Cuál es el nombre más largo? ¿Cuántas letras tiene cada nombre? Contar, ¿Cuántos tienen nombre corto? ¿Y nombre largo? ¿Qué es más largo? Ejemplo: ¿Juan o Valentina?, etc.
- Realizar una grilla con la cantidad de letras de su nombre para que pueda copiar en cada casillero la letra correspondiente.

Ejemplo:

E	M	M	A
---	---	---	---

JUEVES 2/7

- Juguemos, en familia, a construir letras: se tratará de recrear con el cuerpo las diferentes letras que contienen su nombre, recostados en el suelo.
- Realizar un dibujo de su cuerpo con fibrones, crayones o fibras. Con la ayuda del cartel, intentar escribir su nombre.

VIERNES 3/7

- Invitamos a los niños a jugar al juego de la memoria (Memotec) con las letras de su nombre. Para ello deberán imprimirlo por duplicado y pegarlas sobre una cartulina para luego realizar dicho juego.



- Copiar en una hoja el nombre con un lápiz, luego pasar por arriba jabón blanco o vela. Para finalizar deberán pintar toda la hoja con témpera aguada o acuarelas.



IMPORTANTE TENER EN CUENTA

- Elaborar carteles con el nombre de su hijo/a en imprenta mayúscula.
Recordamos utilizar letra ARIAL / tamaño: 100.
- Utilizar siempre imprenta mayúscula.
- Utilizar el mismo cartel como modelo de copia y reconocimiento en cada actividad. Usarlo para poner nombre a los dibujos, a los objetos que le pertenecen, en la realización de los distintos juegos, etc.
- Realizar una línea (renglón) siempre que se requiera copiar el nombre.

ANEXO

LETRAS	NÚMEROS	DIBUJO