

NOÉ

≡ Ideas ≡

- CANCIONES -

Hombre muy famoso de la historia fue Noé.
Hizo un arca muy inmensa
que medía ochenta pies,
la pintó con alquitrán y le puso un ventanal,
y a los animales dos en dos los hizo entrar.
Doña cebra entró con traje a rayas con placer.
La siguió el caballo, la serpiente cascabel,
el ratón, el puercoespín, el monito orangután,
la jirafa, el burro, la paloma y el zorzal.
//Eoe, eoe, eoe, en el arca de Noé //

Cerca de cuarenta días fue el chaparrón
hasta que en un monte el arca inmensa
se posó.
//Ya salió el señor Noé y un altar edificó,
y con gozo inmenso al señor allí adoró //
//Eoe, eoe, eoe en el arca de Noé //



En el arca de Noé, todos cantan, todos cantan,
En el arca de Noé, todos cantan y yo también.
Vamos a ver como hace el león,
vamos a ver el león hace grrr...

(Se repite la canción nombrando a todos
los animales que uno quiera)



Si yo fuera una hormiguita,
te doy gracias por ser tan chiquita.
Si yo fuera un elefante,
te doy gracias por ser tan gigante.
Si yo fuera un oso peludo,
te doy gracias por todo este pelo.

Me diste un corazón, me diste una sonrisa,
mandaste a tu hijo, me diste la vida,
por todas esas cosas te doy gracias Señor.

- DINÁMICAS -

¿Qué animal tengo?

Ponga un animal en la espalda de cada niño. Ellos no saben qué animal es y deben tratar de adivinarlo haciendo preguntas a sus compañeros.

Ejemplo: ¿tiene cuatro patas?, ¿vuela?, ¿puede nadar?, ¿vive en el mar?, ¿pone huevos?, etc.

Otra alternativa para realizar el mismo juego: Haga el sonido de algunos de los animales. Los niños deberán tratar de adivinar qué animal es.

Nota para el maestro: Este juego es muy divertido para los niños y permite empezar las clases con un ambiente más relajado y generar una mejor disposición de parte de los pequeños.

Juegos de tacto

En una caja, meta alguno de los siguientes elementos: algodón, plastilina, lija, animalitos plásticos, títere de dedo de Noé, pluma, y todos los objetos que se le ocurran y que puedan estar relacionados con la historia.

Muéstrele a la clase los elementos que meterá en la caja. La caja solo tendrá un agujero por donde los niños puedan introducir la mano. De a uno, haciendo uso del sentido del tacto, los niños deben meter la mano en la caja. Mientras tanto, sus compañeros deben pedirle un objeto de la caja dándole las indicaciones de cómo es el objeto y qué características tiene. Entonces, el niño que metió la mano en la caja debe sacar el objeto que sus compañeros le pidieron.

- EXPERIMENTOS -

Creación de un arcoíris (1)

Materiales:

- 1 vaso de cristal
- Agua
- 1 hoja blanca
- Luz solar
- 1 soporte como una mesa o un banco

Procedimiento:

1. Coloque los materiales al lado de una ventana por donde entre luz de sol.
2. Llene el vaso hasta un poco más de la mitad.
3. Deje el vaso al lado de la ventana. Busque que le llegue un haz de luz directo.
4. Ponga la hoja blanca al otro lado del vaso.
5. Mueva lentamente el ángulo de la hoja hasta que se cree un pequeño arcoíris. Puede seguir tocando la hoja blanca para ver cómo el arcoíris aumenta en tamaño.

Creación de un arcoíris (2)

Materiales:

- 1 servilleta de papel de cocina
- 2 vasos o frascos de cristal
- agua
- fibras al agua (una de cada color del arcoíris)

Procedimiento:

1. Doble la servilleta de papel al medio.
2. Corte un poco la servilleta para que no quede tan larga.
3. En ambas esquinas, pinte rectángulos verticales con los colores del arcoíris (asegúrese de que el color quede espejado, porque al colocarlo en el agua, el color se expandirá y se unirá en el centro).
4. Llene de agua los vasos o frascos.
5. Ponga en cada vaso o frasco una punta de la servilleta.

Haciendo lluvia

Materiales:

- 1 recipiente de vidrio transparente
- agua
- espuma de afeitar
- colorante azul
- 1 gotero

Procedimiento:

1. En el gotero, mezcle el colorante azul con agua.
2. Llene el frasco con agua hasta los 2/3 (dos tercios).
3. Coloque crema de afeitar por sobre la superficie del agua, un poco despereja (así tendrá más aspecto de nube), haciendo que rebase el frasco.
4. Con el gotero, eche el agua azulada sobre la espuma. Repita esta operación varias veces hasta que el agua azulada empiece a caer, por su peso, al resto del agua, formando unas rayas azuladas (la lluvia).

- EXPERIENCIAS SENSORIALES -

Para reforzar la enseñanza, tratemos de que todo lo que utilicemos en el aula tenga relación con lo que se está enseñando.

EL ESPACIO DEL AULA

Con los diferentes elementos de la historia, puede armar un escenario lúdico sensorial para transportar a los niños al interior de la historia y que todos se sientan cómodos con las tex-

turas y los colores, y con libertad de experimentar. Así también podrá reforzar el aprendizaje de la historia. Cuelgue del techo telas de distintas texturas, pero de los colores del arcoíris.

Con los diferentes elementos de la historia, puede armar un escenario lúdico sensorial para transportar a los niños al interior de la historia y que todos se sientan cómodos con las telas y los colores, y con libertad de experimentar. Así también podrá reforzar el aprendizaje de la historia. Cuelgue del techo telas de distintas texturas, pero de los colores del arcoíris.

JUEGOS/JUGUETES

Cintas de colores

Materiales:

- 1 recipiente con tapa
- 7 cintas de los distintos colores del arcoíris (rojo, naranja, amarillo, verde, celeste, azul y violeta) y del mismo largo
- marcador
- tijera o cúter

Procedimiento:

1. Con el marcador, marque puntos equidistantes en todo el contorno de la tapa del recipiente.
2. Con la tijera o cúter, perfora la tapa en las marcas de marcador.
3. Introduzca una cinta por cada perforación.
4. Anude los extremos de cada una de las cintas, para que al jalarlas no se salgan de la tapa.



Botella arcoíris

Materiales:

- 1 botella de plástico vacía y limpia
- agua
- 7 cintas de los distintos colores del arcoíris (rojo, naranja, amarillo, verde, celeste, azul y violeta) y del largo de la botella
- purpurina azul
- silicona

Procedimiento:

1. Pegue las cintas entre sí, una al lado de la otra, en el orden de los colores del arcoíris.

2. Pegue los extremos de las cintas dentro de la botella (un extremo a la base y el otro extremo a la tapa), hacia uno de los costados.
3. Llene de agua la botella.
4. Coloque mucha purpurina. Al moverse, la purpurina debe tapar el arcoíris para simular la tormenta.
5. Selle la tapa con silicona.

