

EL MUNDO DE LOS SUEÑOS

1. Actividades de Vocabulario

A. Búsqueda de palabras clave:

- Identificar palabras relacionadas con los sueños y la fantasía:
 - Lugares y objetos mágicos: caja, barco pirata, tesoros, cueva, carruajes, jardines encantados.
 - Acciones: soñé, imaginé, despertar, programar.
 - Adjetivos y descripciones: brillante, fascinante, mágico, increíble.

B. Clasificación de palabras:

- Separar en categorías:
 - Sustantivos: sueños, barco, tesoros, jardín, cuento.
 - Verbos: soñar, imaginar, despertar, programar, jugar.
 - Adjetivos: encantados, brillantes, fascinante, imposible.

C. Sinónimos y antónimos:

- Sinónimos: encantado → mágico, fascinante → sorprendente.
- Antónimos: terminar ↔ seguir, oscuro ↔ brillante

D. Rimas:

- Identificar rimas en la canción (siga, siga - vida, brilla - maravilla).
- Crear nuevas rimas con otras palabras de la canción.

2. Actividades sobre el Contenido

A. Comprensión lectora:

- ¿Qué objetos aparecen en el sueño?
- ¿Cómo describe el mundo de los sueños?
- ¿Qué hace el personaje cuando se despierta?

B. Ordenar la historia:

- Escribir o imprimir partes de la canción y pedir que los niños las ordenen correctamente.

C. Preguntas para reflexionar:

- ¿Qué elementos reales y fantásticos aparecen en la canción?
- ¿Te gustaría poder "programar" tus sueños? ¿Cómo lo harías?
- ¿Crees que el mundo de los sueños puede influir en la realidad?

3. Actividades Gramaticales

A. Tiempos verbales:

- Identificar los verbos y su tiempo:
 - Pasado: soñé, conocía, imaginé.
 - Presente: me acuerdo, vivo, juego.
 - Futuro: intento programar el sueño que más quiero
- Cambiar los verbos de la canción a futuro (Mañana soñaré con un jardín encantado).

B. Sustantivos y adjetivos:

- Subrayar los sustantivos y adjetivos (ej. caja mágica, barcos gigantes, flores encendidas).
- Inventar nuevas combinaciones (cuevas misteriosas, carruajes voladores).

C. Uso de exclamaciones y repeticiones:

- Analizar frases como "Que el tiempo no termine y mi sueño siga, siga".
- Crear nuevas frases con repeticiones para reforzar ideas.

4. Actividades Literarias

A. Figuras literarias:

- Metáfora: El mundo de los sueños me da lo que le pida (¿Qué significa realmente?).
- Personificación: El mundo de los sueños es mágico y brillante (¿Cómo se le da vida al concepto de sueño?).

B. Escribir una estrofa nueva:

- Pedir que los niños inventen un nuevo verso sobre otro objeto o lugar que podrían encontrar en sus sueños.

C. Comparación con otros textos:

- Leer otro cuento sobre sueños y compararlo con *El mundo de los sueños*.

5. Actividades de Estimulación Creativa

A. Arte y manualidades:

- Dibujar una escena de un sueño fantástico inspirado en la canción.
- Hacer un mural donde cada niño agregue un elemento de su propio mundo de los sueños.

B. Música y dramatización:

- Representar la historia con gestos y movimientos.
- Jugar a "viaje a los sueños", donde los niños describen un sueño que quisieran tener.

C. Escritura creativa:

- Imaginar qué pasaría si pudiéramos elegir nuestros sueños cada noche y escribir un cuento.
- Escribir un mensaje sobre la importancia de soñar y la imaginación.