

SECCIÓN 2

EXPERIENCIAS DE
**APRENDIZAJE
INTEGRADAS**

UNIDAD 1

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: PUEDO HACERLO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta un cartel de responsabilidades del aula y organiza a los niños para que cada día asuman una responsabilidad, rotándolas semanalmente. Esto favorece la autonomía y el sentido de pertenencia.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa con los niños sobre acciones que pueden realizar solos: lavarse las manos, cepillarse los dientes, bañarse, ponerse los zapatos, entre otras.

Invítalos a jugar en el rincón del hogar, previamente preparado con muñecos, juegos de cocinita y tinitas para bañarlos.

Luego, desarrolla la pág. 5 del Cuaderno de Personal Social y, de manera complementaria, la pág. 5 del Cuaderno de Comunicación.

3 Cierre

Dialoga con los niños sobre la actividad realizada mediante preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿qué cosas podemos hacer solos?, ¿cómo nos sentimos al hacerlo?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Cartel de responsabilidades
- Muñecos
- Tinas con agua
- Jabón líquido
- Toallas de mano

DESEMPEÑOS

Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.

Puedo hacerlo





Unidad 1

5

* Observa atentamente las imágenes. Comenta con tus compañeros sobre las acciones que está realizando Catalina. ¿Tú puedes realizar esas acciones? En el recuadro en blanco, pega una foto (que tu profesora haya solicitado previamente) en la que estés realizando alguna acción por ti mismo. Luego busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los cuadrados, según corresponda.

- Observa las imágenes.
- Pega una foto en la que estés realizando alguna acción por ti mismo.
- Pega los stickers en los cuadrados, según corresponda.

PERSONAL SOCIAL - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. Comenta con tus compañeros sobre las acciones que está realizando Catalina. ¿Tú puedes realizar esas acciones? En el recuadro en blanco, pega una foto (que tu profesora haya solicitado previamente) en la que estés realizando alguna acción por ti mismo. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los cuadrados, según corresponda.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las imágenes.
- **Pega** una foto en la que estés realizando alguna acción por ti mismo.
- **Pega** los stickers en los cuadrados, según corresponda.

Puedo hacerlo







Ordenar mis juguetes

✓

✗

Acomodar la ropa

✓

✗

Tomar mis alimentos

✓

✗

Unidad 1

5

* Observa atentamente las imágenes. Con ayuda de tu profesora lee los carteles. Luego une con una línea el cartel con la acción. Finalmente, encierra en un círculo el símbolo que corresponda a la acción que puedes o no realizar por ti mismo.

- Encierra en un círculo el símbolo que corresponda a la acción que puedes o no realizar por ti mismo.

COMUNICACIÓN - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. Con ayuda de tu profesora lee los carteles. Luego une con una línea el cartel con la acción. Finalmente, encierra en un círculo el símbolo que corresponda a la acción que puedes o no realizar por ti mismo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Encierra** en un círculo el símbolo que corresponda a la acción que puedes o no realizar por ti mismo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2: YO SOY

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a mirarse en un espejo y observar su rostro. Anímalos a describirse con preguntas sencillas: ¿cómo es tu cabello?, ¿de qué color son tus ojos?, ¿cómo es tu piel?

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Entrega plastilina o cerámica en frío para que modelen su cuerpo y comenten sobre sus partes y características. Si utilizan cerámica, pueden pintarla una vez seca.

Luego, desarrolla la pág. 7 del Cuaderno de Personal Social.

De manera complementaria, trabaja la pág. 21 del Cuaderno Jugamos y Aprendemos (armado del nombre con tapitas) o utiliza los palitos del Cuaderno Construimos y Aprendemos para construir figuras humanas.

3 Cierre

Realiza una pequeña exposición de los trabajos. Conversa con los niños sobre lo aprendido y cómo se sintieron al reconocer que todos somos diferentes.

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Jugamos y Aprendemos
- Plastilina o cerámica en frío
- Espejos pequeños
- Tapitas
- Colores



DESEMPEÑOS

Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Evaluación diagnóstica de entrada

Yo soy Características personales

© Compañía Ediciones S.A.C. - Publicación No. 011, 022

• Observa con atención las imágenes. ¿Cuál de los niños es como tú? Colorea la imagen que representa tu respuesta.

- Observa las imágenes.
- Pinta la imagen que te representa.

7

PERSONAL SOCIAL - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Cuál de los niños es como tú? Colorea la imagen que representa tu respuesta.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las imágenes.
- **Pinta** la imagen que te representa.

Armo mi nombre Atención y concentración

© Compañía Ediciones S.A.C. - Publicación No. 011, 022

• Observa las imágenes. Pide a tu profesora que escriba tu nombre en el recuadro superior. Luego, que coloque cada letra de tu nombre en los stickers en blanco y pégalos en las tapitas. Finalmente, arma tu nombre en el recuadro celeste.

21

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 21

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Pide a tu profesora que escriba tu nombre en el recuadro superior. Luego, que coloque cada letra de tu nombre en los stickers en blanco y pégalos en las tapitas. Finalmente, arma tu nombre en el recuadro celeste.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3: PUEDO COMPLETARLO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza el conocido juego “Simón dice”, en el que vas dando indicaciones relacionadas con las partes del rostro, por ejemplo: tocarse la nariz, cerrar los ojos, rascarse las orejas o tocar la frente. Repite el juego según el interés de los niños.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Proporciona rompecabezas de rostros elaborados con imágenes pegadas en cartulina, o entrégales hojas blancas para que dibujen su rostro con las partes que reconocen.

Luego, desarrolla la pág. 9 del Cuaderno de Personal Social.

De manera complementaria, trabaja la pág. 7 del Cuaderno de Comunicación, comentando las partes del rostro que observan en la escena.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿les gustó el juego?, ¿quisieran volver a realizar juegos similares?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Rompecabezas de rostros
- Hojas blancas
- Colores
- Plumones

DESEMPEÑOS

Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.

Puedo completarlo Características personales

* Observa con atención la imagen. Juega a mirarte en un espejo y comenta sobre las partes que observas en tu rostro. ¿Qué partes le faltan al rostro que te presentamos en la ficha? Comenta tu respuesta, luego busca los stickers al final del cuaderno y completa el rostro. Finalmente, coloca gotas de ténpera alrededor de la cabeza y soplálas usando un sorbete de tal forma que queden como cabello (guíate del modelo).

• Observa la imagen. Juega a mirarte en un espejo y señala las partes de tu rostro.
 • Pega los stickers y completa el rostro. Pinta con ténpera y un sorbete alrededor de la cabeza, como cabello (guíate del modelo).

9

PERSONAL SOCIAL - PG. 9

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. Juega a mirarte en un espejo y comenta sobre las partes que observas en tu rostro. ¿Qué partes le faltan al rostro que te presentamos en la ficha? Comenta tu respuesta, luego busca los stickers al final del cuaderno y completa el rostro. Finalmente, coloca gotas de ténpera alrededor de la cabeza y soplálas usando un sorbete de tal forma que queden como cabello (guíate del modelo).

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la imagen. **Juega** a mirarte en un espejo y señala las partes de tu rostro.
- **Pega** los stickers y completa el rostro. **Pinta** con ténpera y un sorbete alrededor de la cabeza, como cabello (guíate del modelo).

Yo sé qué le pasó a Fabiana Obtiene información del texto oral

Fabiana se dio un golpe en la nariz y en la rodilla. ¿Quién es Fabiana?

* Escucha la descripción, observa atentamente las imágenes y encuentra a Fabiana. Termina de pintar la ropa de Fabiana.

• Escucha la descripción y encuentra a Fabiana.
 • Pinta la ropa de Fabiana.

7

COMUNICACIÓN - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Escucha la descripción, observa atentamente las imágenes y encuentra a Fabiana. Termina de pintar la ropa de Fabiana.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escucha** la descripción y encuentra a Fabiana.
- **Pinta** la ropa de Fabiana.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4: PUEDO HACER EJERCICIOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Prepara un circuito de psicomotricidad con materiales (conos, sillas, aros, sogas, entre otros). Invita a los niños a recorrerlo siguiendo indicaciones simples y organízalos en pequeños grupos para que todos participen.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa sobre la experiencia con preguntas como: ¿qué acción fue la más rápida?, ¿qué siente tu cuerpo cuando corres?, ¿cuántos obstáculos pasaste? Luego, invita a los niños a dibujar los obstáculos del circuito y su ubicación en el espacio. Desarrolla la pág. 11 del Cuaderno de Personal Social.

De manera complementaria, trabaja la pág. 11 del Cuaderno de Comunicación, imita los ejercicios propuestos, puedes utilizar materiales de la caja de 100 juegos para recrearlos.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿les gustó el juego?, ¿quisieran volver a realizar juegos similares?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Sillas
- Aros
- Huellitas
- Bloques o steps
- Conos
- Hojas blancas



DESEMPEÑOS

Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene.

Puedo hacer ejercicios Habilidades y destrezas

© Carmen Gómez S.A.C. Prohibido reproducir o distribuir.

• Observa la escena. ¿Puedes hacer esos ejercicios? Juega con tus amigos a imitar las posturas de los niños. Luego, marca con una "X" la sombra que represente las posturas de cada niño y termina de colorear.

• Observa la escena.
• Marca con una "X" la sombra que represente las posturas de cada niño.
• Pinta la escena.

11

PERSONAL SOCIAL - PG. 11

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Puedes hacer esos ejercicios? Juega con tus amigos a imitar las posturas de los niños. Luego, marca con una "X" la sombra que represente las posturas de cada niño y termina de colorear.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la escena.
- **Marca** con una "X" la sombra que represente las posturas de cada niño.
- **Pinta** la escena.

Puedo hacer ejercicios Identifica información de texto

Mira bien atento lo que puedo hacer, soy experto parándome de manos.

© Carmen Gómez S.A.C. Prohibido reproducir o distribuir.

• Observa con atención las imágenes y juega a imitar las posturas de los niños. Luego, une con una línea a cada niño con su sombra. A continuación, escucha el texto que leerá tu profesora y encierra en un círculo a quien le corresponde esa descripción.

• Une con una línea a cada niño con su sombra.

11

COMUNICACIÓN - PG. 11

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y juega a imitar las posturas de los niños. Luego, une con una línea a cada niño con su sombra. A continuación, escucha el texto que leerá tu profesora y encierra en un círculo a quien le corresponde esa descripción.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Une** con una línea a cada niño con su sombra.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5: PUEDO LAVARME LAS MANOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a recorrer los ambientes del centro educativo para recolectar objetos como piedritas, hojitas, tapitas u otros elementos colocados previamente. Puedes agregar gotas de t mpera marr n o negra para evidenciar las manos sucias.

Comunica el prop sito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Presenta bandejas con agua y jab n l quido para que los ni os se laven las manos. Cambia el agua si es necesario y permite que tambi n laven y seleccionen los materiales recolectados para guardarlos en el sector de construcci n.

Entr gales toallas para secarse las manos.

Luego, desarrolla la primera parte de la p g. 13 del Cuaderno de Personal Social y env ala a casa para que las familias accedan al QR.

De manera complementaria, trabaja la p g. 5 del Cuaderno de Ciencia y Tecnolog a, conversando sobre lo que sucede al lavarse las manos.

3 Cierre

Dialoga con los ni os mediante preguntas como:  qu  hicimos?,  por qu  es importante mantener una buena higiene?,  qu   tiles de aseo conocimos?,  c mo nos sentimos?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a s  mismo.

RECURSOS

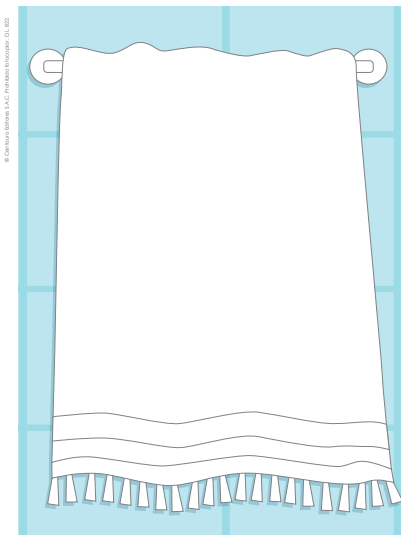
- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Ciencia y Tecnolog a
- Bandejas de agua
- Toallas de mano
- Piedritas
- Tapitas
- Jab n l quido

DESEMPE OS

Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, h bitos de alimentaci n e higiene.

PERSONAL SOCIAL - PG. 13

Adivinaste



© Carmen Herrera S.A.C. - Paredes Innovando D.L. 027

Puedo lavarme las manos



• Observa con atención la imagen. ¿Tú te lavas las manos solo(a)? ¿En qué situaciones te lavas? Comenta tus respuestas. Luego, pega bolitas de papel seda a manera de burbujas de jabón.

13

• Bien, lo adivinaste, es la toalla. Rasga papel lustre y pega en la imagen.

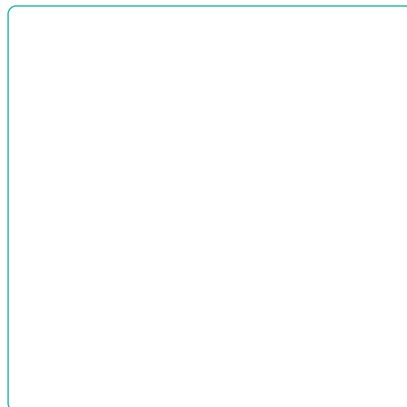
CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 5

Puedo hacerlo

Unidad
1



© Carmen Herrera S.A.C. - Paredes Innovando D.L. 027



• Observa atentamente las imágenes. ¿Qué tendrá la mano? ¿Por qué? ¿Qué ocurre cuando las manos se lavan? Usa una lupa para observar los microbios en la mano. ¿Puedes lavarte las manos solo? Comenta tus respuestas. Luego, en el recuadro en blanco, con ayuda de tu profesora, haz la silueta de tu mano y coloréala.

• Traza la silueta de tu mano con ayuda de tu profesora y coloréala.

5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. ¿Qué tendrá la mano? ¿Por qué? ¿Qué ocurre cuando las manos se lavan? Usa una lupa para observar los microbios en la mano. ¿Puedes lavarte las manos solo? Comenta tus respuestas. Luego, en el recuadro en blanco, con ayuda de tu profesora, haz la silueta de tu mano y coloréala.

CONSIGNA ADAPTADA

- Traza la silueta de tu mano con ayuda de tu profesora y coloréala.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 6: PUEDO SOLITA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Solicita a las familias que envíen una foto en la que el niño o la niña esté realizando una actividad de manera autónoma, como ponerse los zapatos, lavarse las manos, guardar sus juguetes o comer solo.

Invita a cada niño, por turnos, a mostrar su foto y anima a sus compañeros a describir la acción que observan.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Entrega imágenes de acciones para que describan lo que observan y comenten si ellos también pueden realizar esas actividades. Luego, desarrolla la pág. 9 del Cuaderno de Comunicación.

De manera complementaria, trabaja la pág. 5 del Cuaderno de Matemática, invitándolos a anticipar lo que realizarán en la ficha.

Puedes usar las tarjetas del material Aventuras Lúdicas 1 para describir escenas y reforzar la actividad.

3 Cierre

Organiza una galería con las fotos y, si lo deseas, invita a niños de otras aulas a observar. Consolida lo aprendido con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Fotos familiares
- Imágenes de acciones
- Colores



DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.

Puedo solita

Comprensión de texto oral













* Observa con atención las imágenes. Comenta sobre las acciones que realizan los niños. Busca los desglosables al final del cuaderno, pide a tu profesora que lea los textos y pégalos en el recuadro que corresponda a la imagen.

• Pega los desglosables en el recuadro que indique tu profesora.

9

COMUNICACIÓN - PG. 9

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Comenta sobre las acciones que realizan los niños. Busca los desglosables al final del cuaderno, pide a tu profesora que lea los textos y pégalos en el recuadro que corresponda a la imagen.

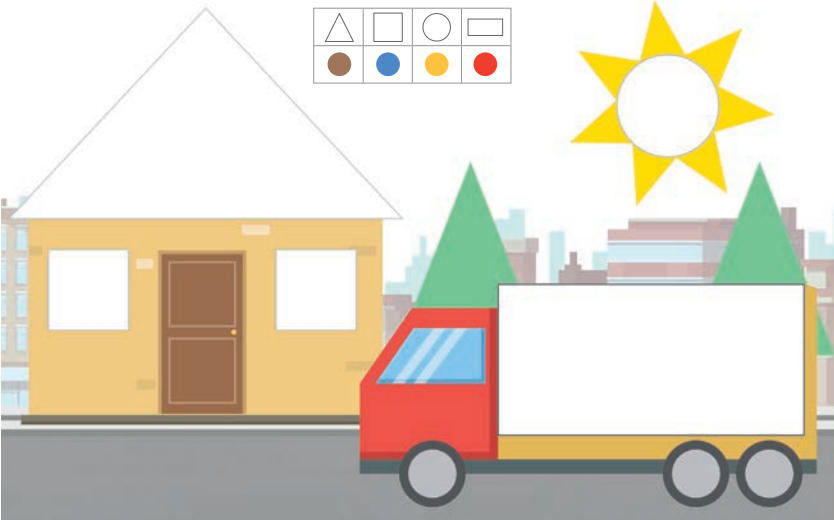
CONSIGNA ADAPTADA

- Pega los desglosables en el recuadro que indique tu profesora.

Puedo hacerlo

△	□	○	▭
●	●	●	●

Unidad
1



* Observa con atención las imágenes. ¿Te parecen conocidas? Comenta sobre ellas. Termina de colorear la escena teniendo en cuenta la clave.

• Pinta la escena teniendo en cuenta la clave.

5

MATEMÁTICA - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Te parecen conocidas? Comenta sobre ellas. Termina de colorear la escena teniendo en cuenta la clave.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pinta la escena teniendo en cuenta la clave.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7: PUEDO BAÑARME

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza la actividad sensorial “Bañamos muñecos”. Solicita a las familias que envíen muñecos de plástico con ropa, sin pilas. Invita a los niños a bañarlos en bandejas con agua, incorporando jabón líquido o shampoo. Proporcionales toallas, talco para bebé y la ropa de cada muñeco.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa sobre los elementos que utilizaron para bañar a su muñeco y sobre sus propias rutinas de higiene (qué usan, quién los baña y en qué momento).

Luego, desarrolla la pág. 13 del Cuaderno de Comunicación.

De manera complementaria, trabaja la ficha 29 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿qué necesitamos para bañarnos?, ¿cómo nos sentimos cuando nos bañamos?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información de textos orales.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Jugamos y Aprendemos
- Bandeja con agua
- Toalla de mano
- Shampoo
- Talco de bebé
- Muñecos de plástico



DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.

COMUNICACIÓN - PG. 13

Puedo bañarme Obtiene información del texto oral

En las mañanitas
 En las mañanitas,
 cuando sale el sol,
 ¡qué feliz me siento
 si a bañarme voy!
 Uso jaboncito
 de muy rico olor,
 quedo tan fragante
 como una flor.



© Cominos Ediciones S.A.C. Prohibida la reventa 011 822

* Observa con atención las imágenes. Escucha el poema que leerá tu profesora y apréndelo. Luego, pega bolitas de papel crepé blanco en la tina a manera de burbujas de jabón.

• Pega bolitas de papel crepé blanco en la tina a manera de burbujas de jabón.

13

CONSIGNA PRINCIPAL


Observa con atención las imágenes. Escucha el poema que leerá tu profesora y apréndelo. Luego, pega bolitas de papel crepé blanco en la tina a manera de burbujas de jabón.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega bolitas de papel crepé blanco en la tina a manera de burbujas de jabón.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 29

A pescar tapitas Atención y concentración



© Cominos Ediciones S.A.C. Prohibida la reventa 011 822

* Observa la escena de referencia. Luego, con ayuda de tu profesora, coloca las tapitas en una bandeja con agua y juega a pescar usando un colador de plástico.

29

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena de referencia. Luego, con ayuda de tu profesora, coloca las tapitas en una bandeja con agua y juega a pescar usando un colador de plástico.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8: PUEDO ENCONTRARLO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza juegos en el sector de la “tiendita”, para que los niños compren y vendan productos identificándolos por su logotipo. También puedes invitarlos a crear un producto con su propio logotipo para incorporarlo al sector.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Entrega pares de logotipos para que los niños busquen los iguales y formen parejas. Repite el juego según el interés del grupo. Luego, desarrolla la pág. 15 del cuaderno de Comunicación.

De manera complementaria, trabaja la pág. 30 de Jugamos y Aprendemos.

Puedes usar las tarjetas Mis huellitas del material Aventuras Lúdicas 1 para reforzar la búsqueda de iguales.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿cómo nos sentimos?, ¿les gustó jugar a la tiendita?, ¿quisieran repetir la actividad?, ¿qué productos lograron comprar?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Jugamos y Aprendemos
- Logotipos
- Elementos de la tiendita
- Goma
- Tijeras



DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.

Puedo encontrarlo Interpreta información del texto escrito



© Cereales Serrano S.A.C. - Paredes (Provincia de Orense)

• Observa atentamente. Encuentra las latas de leche iguales a la que se muestra en la parte superior y coloréalas. • Pinta las latas que son iguales al modelo.

15

COMUNICACIÓN - PG. 15

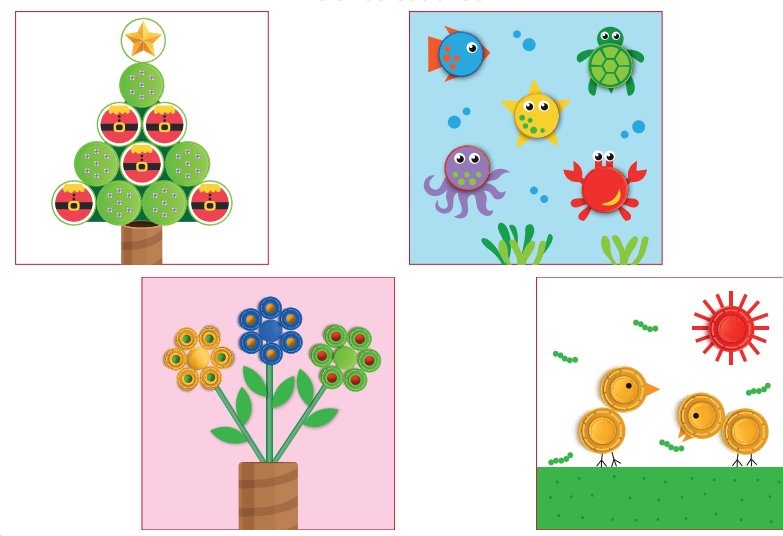
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente. Encuentra las latas de leche iguales a la que se muestra en la parte superior y coloréalas.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** las latas que son iguales al modelo.

Bellos cuadros Coordinación motora fina



30 • Observa las imágenes de los cuadros. Con tus tapitas y stickers, diviértete armando las figuras que aparecen en ellos.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 30

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes de los cuadros. Con tus tapitas y stickers, diviértete armando las figuras que aparecen en ellos.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9: YO PUEDO HACERLO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta la actividad “Caja ciega”. Coloca dentro objetos variados con formas y texturas notorias para que los niños los identifiquen solo con el tacto.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa sobre la experiencia con preguntas como: ¿qué objetos descubrieron?, ¿cuál fue más difícil de adivinar?, ¿qué otros objetos podrían usarse en el juego? Luego, desarrolla la pág. 17 del Cuaderno de Comunicación. De manera complementaria, trabaja la pág. 17 del Cuaderno de Matemática, jugando a adivinar la fruta.

También puedes usar los pañuelos de La caja de 100 juegos para esconder objetos y reforzar el juego táctil.

3 Cierre

Consolida lo aprendido con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿qué les pareció descubrir los objetos escondidos?, ¿qué otros objetos podríamos ocultar?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto oral.
Infiere e interpreta información de textos orales.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Colores
- Cinta masking tape
- Crayolas



DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.

Yo puedo hacerlo Obtiene información del texto oral

© Comaris Editora S.A.C. - Puntado Interactivo S.L. 2021

Soy verde por fuera,
roja por dentro,
y con bailarinas
en el centro.
¿Quién soy?



* Observa con atención las imágenes. Escucha la adivinanza que leerá tu profesora. Luego, busca la sandía que está escondida y píntala con témpera usando un pincel grueso.

• **Pinta** la sandía que está escondida.

17

COMUNICACIÓN - PG. 17

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Escucha la adivinanza que leerá tu profesora. Luego, busca la sandía que está escondida y píntala con témpera usando un pincel grueso.

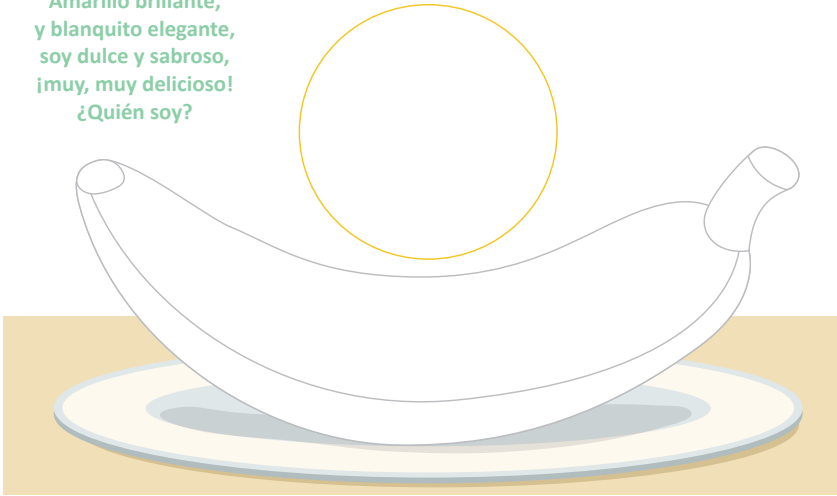
CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** la sandía que está escondida.

Puedo adivinar, es el plátano Relaciones según características perceptuales

© Comaris Editora S.A.C. - Puntado Interactivo S.L. 2021

Amarillo brillante,
y blanquito elegante,
soy dulce y sabroso,
¡muy, muy delicioso!
¿Quién soy?



* Escucha con atención la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, pinta el plátano con témpera de color amarillo, usando tu dedo índice. Finalmente, busca una figura de color amarillo y pégala en el círculo.

• **Pinta** el plátano con témpera de color amarillo.
• **Pega** una figura de color amarillo en el círculo.

17

MATEMÁTICA - PG. 17

CONSIGNA PRINCIPAL

Escucha con atención la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, pinta el plátano con témpera de color amarillo, usando tu dedo índice. Finalmente, busca una figura de color amarillo y pégala en el círculo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** el plátano con témpera de color amarillo.
- **Pega** una figura de color amarillo en el círculo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 10: DUERMO SOLO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza una "Pijamada" e invita a los niños a asistir con pijama y traer dos cuentos para compartir. Crea un ambiente acogedor con poca luz, mantitas, cojines, música suave, etc.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa sobre las rutinas para dormir con preguntas como: ¿quién te acompaña a dormir?, ¿qué haces antes de acostarte?, ¿qué usas para dormir?

Luego, desarrolla la pág. 19 del Cuaderno de Comunicación. De manera complementaria, trabaja la pág. 25 del Cuaderno Jugamos y Aprendemos, comentando cómo se sentirían en cada situación.

3 Cierre

Consolida lo aprendido con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿qué palabras fueron difíciles de pronunciar?, ¿cuáles fueron más fáciles?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Jugamos y Aprendemos
- Cojines
- Mantitas
- Cuentos
- Linternas
- Retazos de tela
- Silicona líquida

DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.

Duermo solo Obtiene información del texto oral



La lechuza
 La lechuza, la lechuza,
 hace shhh, hace shhh.
 Todos calladitos, como la lechuza,
 hacen shhh, hacen shhh.

© Caminos del Sur S.A.C. - Perú. Todos los derechos reservados. 015, 027

• Observa atentamente la imagen. Repite la canción que entonará tu profesora. Luego pega retazos de tela en la colcha del niño del niño. • Pega retazos de tela en la colcha del niño.

19

COMUNICACIÓN - PG. 19

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la imagen. Repite la canción que entonará tu profesora. Luego pega retazos de tela en la colcha del niño.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega retazos de tela en la colcha del niño.

Mis emociones Atención y concentración

© Caminos del Sur S.A.C. - Perú. Todos los derechos reservados. 015, 027

• Observa las imágenes. Pega los stickers de las emociones en las tapitas. Luego, colócalas en los círculos en blanco, según la emoción que creas que sienten los niños en cada escena.

25

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 25

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Pega los stickers de las emociones en las tapitas. Luego, colócalas en los círculos en blanco, según la emoción que creas que sienten los niños en cada escena.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 11: YEE... ADIVINASTE

Momentos didácticos:

1 Inicio

Solicita a las familias que envíen una adivinanza (en papelógrafo o video) para compartir en el aula. Organiza un momento especial para que cada niño la presente y prepara un pequeño detalle como reconocimiento por la participación.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa sobre la experiencia con preguntas como: ¿lograste adivinar?, ¿quién te enseñó la adivinanza? Luego, desarrolla la primera parte de la pág. 21 del cuaderno de Comunicación y envíala a casa para que las familias accedan al QR.

De manera complementaria, trabaja la pág. 5 del Cuaderno de Trazos y juega con las tarjetas de la pág. 35 de Aventuras Lúdicas.

3 Cierre

Consolida lo aprendido con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿qué adivinanzas fueron más difíciles?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos
- Adivinanzas
- Papeles de colores
- Goma
- Plumones delgados



DESEMPEÑOS

Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.

Yee... adivinaste Obtiene información del texto oral

© Dharma Editora S.A.C. - Pursho Huancayo 154, 027

• Sí, es la manzana. Rasga papel y pégalo en la manzana. Luego marca con una "X" el tipo de manzana que te gusta más.

• Une con una línea cada fruta con su mitad.

21

COMUNICACIÓN - PG. 21

CONSIGNA PRINCIPAL

Sí, es la manzana. Rasga papel y pégalo en la manzana. Luego marca con una "X" el tipo de manzana que te gusta más. Une con una línea cada fruta con su mitad.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega retazos de tela en la colcha del niño.

Trazos libres

© Dharma Editora S.A.C. - Pursho Huancayo 154, 027

Observa el paisaje. ¿Qué te gustaría agregarle? Usa tu imaginación y dibuja lo que más te guste.

5

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa el paisaje. ¿Qué te gustaría agregarle? Usa tu imaginación y dibuja lo que más te guste.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12: PUEDO GANAR LA CARRERA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Antes de la actividad, traza en el piso un rectángulo grande con cinta masking tape negra, simulando una pista de carrera. Invita a los niños a pasar carritos por la pista e incorpora detalles como puentes, semáforos o líneas peatonales. Permite que repitan el juego según su interés.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Entrega tizas para que tracen rectángulos en el piso u otros espacios del aula. Conversa sobre la forma y anímalos a buscar objetos del entorno con la misma forma. Luego, desarrolla la pág. 7 del Cuaderno de Matemática.

De manera complementaria, trabaja la pág. 9 del Cuaderno Jugamos y Aprendemos y utiliza los palitos del material Construimos y Aprendemos para formar figuras geométricas.

3 Cierre

Invita a los niños a comentar las actividades realizadas y consolida lo aprendido con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos al realizar el juego?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Cinta masking tape
- Carritos
- Tizas
- Plumones gruesos
- Objetos del aula



DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

Puedo ganar la carrera Relaciones de forma

Tengo cuatro lados,
dos largos y dos cortitos;
por aquí corren autitos,
¿quién soy?

© Cereza Editora S.A.C. Prohibida la reventa. D.L. 827

* Observa atentamente la figura. ¿Qué forma tiene la pista de carrera? Escucha la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, juega a las carreras con un autito pequeño, echándole ténpera de color claro a sus llantas.

Juega a las carreras con un autito pequeño, echándole ténpera de color claro a sus llantas.

7

MATEMÁTICA - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la figura. ¿Qué forma tiene la pista de carrera? Escucha la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, juega a las carreras con un autito pequeño, echándole ténpera de color claro a sus llantas.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Juega** a las carreras con un autito pequeño, echándole ténpera de color claro a sus llantas.

Armo las figuras Coordinación motora fina

Figura 1

Figura 2

Figura 3

Figura 4

© Cereza Editora S.A.C. Prohibida la reventa. D.L. 827

* Observa las imágenes. Con tus tapitas, diviértete armando las figuras geométricas en tu mesa o en el piso.

9

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 9

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con tus tapitas, diviértete armando las figuras geométricas en tu mesa o en el piso.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 13: YO PUEDO DECORAR

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a jugar “La espalda sensitiva”. Ten listas tarjetas de círculos y cuadrados. Organízalos en grupos, en columnas frente a la pizarra. Da la consigna: el último de la fila toma una tarjeta sin mostrarla y dibuja la figura con el dedo en la espalda del compañero de adelante; el trazo se repite hasta llegar al primero, quien dibuja la figura en la pizarra.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Organiza a los niños por mesas de trabajo y entréales figuras geométricas para que las estampen en plastilina. Dialoga con ellos a través de preguntas como: ¿qué figura obtuviste?, ¿quién tiene otra igual?, ¿hay figuras similares en el entorno?

Luego, desarrolla la pág. 9 del Cuaderno de Matemática.

A continuación, trabaja la pág. 41 del Cuaderno de Trazos.

Para reforzar el aprendizaje, utiliza las tarjetas Juego con las figuras geométricas del material Aventuras lúdicas 1, permitiendo el juego libre.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿cómo lo realizamos?, ¿qué fue difícil?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿les gustó el juego?, ¿les gustaría repetir una actividad similar?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Tarjetas de figuras geométricas
- Plastilina
- Plumón de pizarra



DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

Relaciones de forma

Yo puedo decorar

Don Círculo,
Don Círculo,
salió a pasear,
como era redondo
se puso a rodar.

• Pega bolitas de papel en la donut, a manera de chispitas de chocolate.

9

MATEMÁTICA - PG. 9

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Qué forma tienen? ¿Qué otros objetos se parecen? Escucha con atención la rima que leerá tu profesora y repítela. Luego, pega bolitas de papel en la donut, a manera de chispitas de chocolate.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega bolitas de papel en la donut, a manera de chispitas de chocolate.

Trazos del círculo

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos circulares para formar las pelotas y luego coloréalas. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

41

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 41

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos circulares para formar las pelotas y luego coloréalas. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14: YO PUEDO MODELAR

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta bandejas sensoriales con arena o sémola e invita a los niños a trazar triángulos con el dedo índice. Repite la actividad según el interés del grupo e incorpora tarjetas con otras figuras geométricas.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Dialoga con los niños mediante preguntas como: ¿qué figura trazaste?, ¿quién trazó una igual?, ¿hay figuras similares en el entorno?, ¿qué otras figuras podrías trazar? Invítalos a formar figuras en el suelo utilizando material concreto de Centauro (tapitas o palitos).

Luego, desarrolla la pág. 11 del Cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 31 del Cuaderno de Trazos.

Para reforzar, utiliza los palitos del Cuaderno Construimos y Aprendemos para construir triángulos.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿cómo te sentiste al usar la bandeja sensorial?, ¿qué fue difícil?, ¿qué formas trazaste?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

CAPACIDADES

Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Bandeja sensorial
- Tapitas
- Palitos



DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

Relaciones de forma

Yo puedo modelar

Don Triángulo parece una tajada de pizza, el tejado de una casa y también una montaña.

• Observa con atención las imágenes. ¿Qué forma tienen? ¿Qué otros objetos se parecen? Escucha con atención el texto que leerá tu profesora y repítelo. Luego, termina de decorar la pizza con bolitas de plastilina u otro material que tengas a mano.

• Decora la pizza con bolitas de plastilina.

11

MATEMÁTICA - PG. 11

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Qué forma tienen? ¿Qué otros objetos se parecen? Escucha con atención el texto que leerá tu profesora y repítelo. Luego, termina de decorar la pizza con bolitas de plastilina u otro material que tengas a mano.

CONSIGNA ADAPTADA

- Decora la pizza con bolitas de plastilina.

Trazos del triángulo

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos en triángulo para formar las piezas del juego de encaje. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

31

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 31

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos en triángulo para formar las piezas del juego de encaje. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 15: PUEDO ADIVINAR

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños al patio y entrégales bolsas con bloques lógicos, organizándolos en equipos. Coloca hula-hula en el piso con carteles que indiquen las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo). Cada niño correrá y colocará las figuras dentro del hula-hula correspondiente en el menor tiempo posible.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Entrega bandejas sensoriales con harina o espuma de afeitar e invítalos a trazar cuadrados u otras figuras geométricas.

Luego, desarrolla la pág. 13 del Cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 29 del Cuaderno de Trazos, reforzando el trazo del cuadrado.

Para ampliar la experiencia, utiliza sogas de la Caja de 100 juegos de Centauro para formar cuadrados en el suelo.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué fue difícil?, ¿les gustaría repetir una actividad similar?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Tarjetas de figuras
- Papel periódico
- Hula-hulas
- Bandeja sensorial



DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

Relaciones de forma

Puedo adivinar

Tengo cuatro lados iguales,
y cuatro esquinas también.
Me verás en cuadros
y en regalos también...
¿quién soy?




© Karim Elmaghrabi - iStock.com/Elmaghrabi

* Observa con atención las imágenes. ¿Qué forma tiene? ¿A qué objetos se parece? Escucha con atención la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, rasga tiras de papel periódico y pega en el marco de la ventana.

•  Rasga tiras de papel periódico y pega en el marco de la ventana.

13

MATEMÁTICA - PG. 13

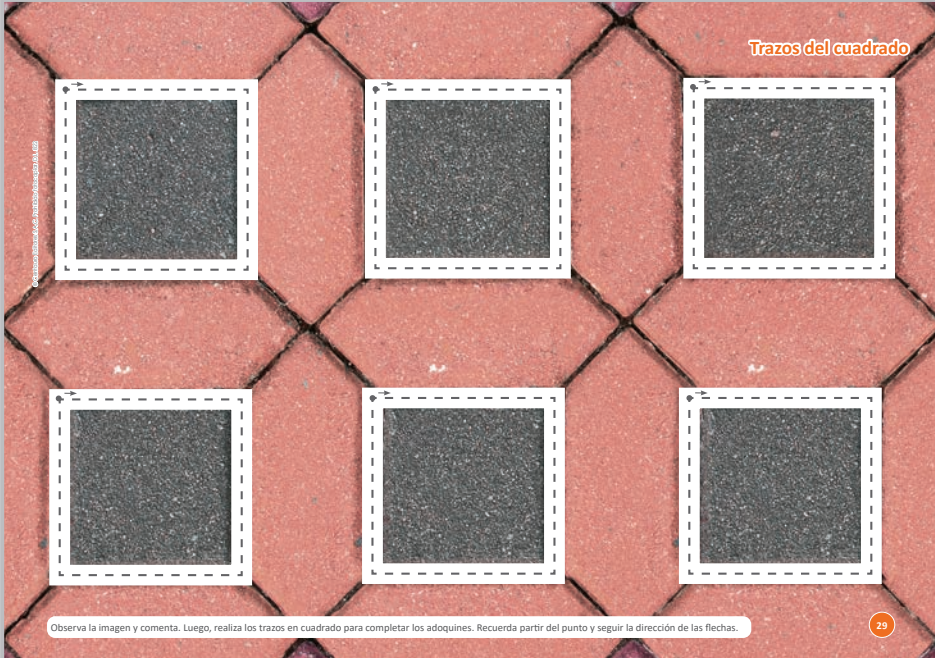
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Qué forma tiene? ¿A qué objetos se parece? Escucha con atención la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, rasga tiras de papel periódico y pega en el marco de la ventana.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Rasga** tiras de papel periódico y pega en el marco de la ventana.

Trazos del cuadrado



© Karim Elmaghrabi - iStock.com/Elmaghrabi

Observa la imagen y comenta. Luego, realiza los trazos en cuadrado para completar los adoquines. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

29

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 29

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen y comenta. Luego, realiza los trazos en cuadrado para completar los adoquines. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16: ¡SOY... LA FRESA!

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza con los niños “La fiesta del color rojo”. Solicita con anticipación a las familias que envíen a los niños vestidos de rojo y prepara el aula con diversos objetos de ese color (telas, papeles, pelotas, globos, entre otros). Recíbelos con el ambiente listo e invítalos a manipular y explorar libremente los objetos.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Incorpora objetos de otro color y pídeles que clasifiquen los materiales en cestas según el color. Luego, desarrolla la pág. 15 del Cuaderno de Matemática.

A continuación, trabaja la pág. 1 del Cuaderno Jugamos y Aprendemos.

Para reforzar, utiliza los palitos del Cuaderno Construimos y Aprendemos para clasificar colores.

3 Cierre

Invita a los niños a comentar la secuencia de actividades y consolida lo aprendido con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Vestimenta de color rojo
- Objetos del aula de color rojo

DESEMPEÑOS

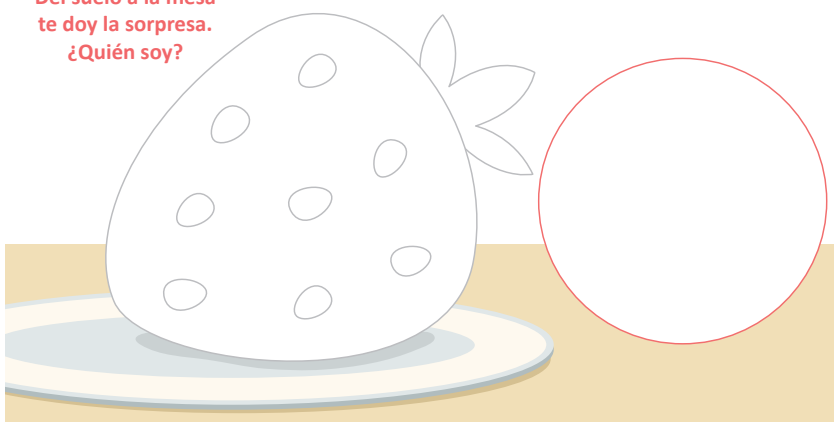
Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.





¡Soy... la fresa! Relaciones según características perceptuales

© Cívica Matemática S.A.C. - Perú. Todos los derechos reservados. 01.002

**Yo rimo con "esa"
color de cereza.
Del suelo a la mesa
te doy la sorpresa.
¿Quién soy?**



* Escucha con atención la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, rasga papel de color rojo y pégalo en la fresa. Finalmente, busca una figura de color rojo y pégala en el círculo.

-  **Rasga** papel de color rojo y pégalo en la fresa.
-  **Pega** una figura de color rojo en el círculo.

15

MATEMÁTICA - PG. 15

CONSIGNA PRINCIPAL

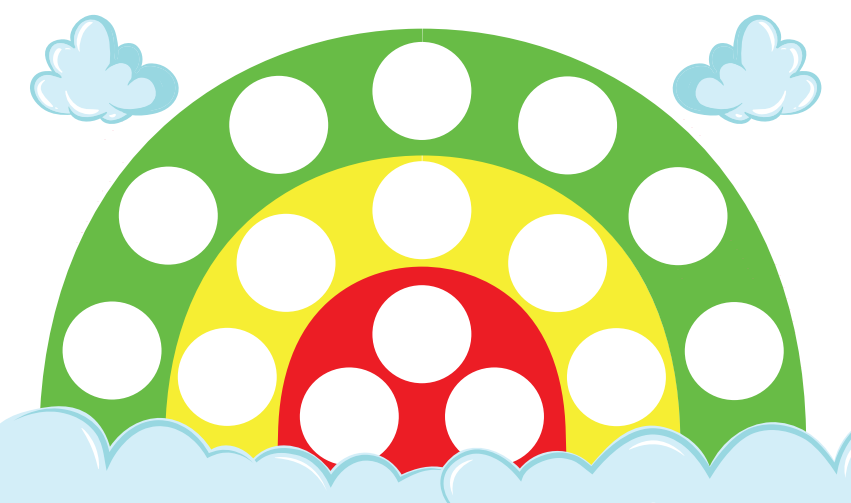
Escucha con atención la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, rasga papel de color rojo y pégalo en la fresa. Finalmente, busca una figura de color rojo y pégala en el círculo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Rasga** papel de color rojo y pégalo en la fresa.
- **Pega** una figura de color rojo en el círculo.

Bello arcoíris Percepción visual

© Cívica Matemática S.A.C. - Perú. Todos los derechos reservados. 01.002



• Observa con atención este lindo arcoíris. Luego, usando tus tapitas, complétalo siguiendo sus colores.

1

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 1

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención este lindo arcoíris. Luego, usando tus tapitas, complétalo siguiendo sus colores.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17: ¡ES...PERA!

Momentos didácticos:

1 Inicio

Prepara fuentes con témpera de diferentes colores y entrega a cada niño una brocha. Invítalos a pintar papelógrafos, desplazando la brocha en distintas direcciones y acompañando la actividad con música suave. Recuerda empapelar las paredes para proteger el espacio.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Entrega tapitas de colores y platitos o recipientes del mismo color para que asocien cada tapita con el recipiente correspondiente.

Luego, desarrolla la primera parte de la pág. 17 del Cuaderno de Matemática.

A continuación, trabaja la pág. 55 del Cuaderno de Trazos.

Para reforzar, utiliza los palitos del Cuaderno Construimos y Aprendemos para clasificar los colores.

3 Cierre

Realiza una pequeña exposición de las pinturas y dialoga con los niños con preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿qué fue difícil?, ¿qué les gustó más?, ¿cómo nos sentimos?, ¿les gustaría repetir una actividad similar?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Papelógrafos
- Conitos de papel higiénico
- Recipientes de colores (platitos o bandejas)
- Témperas
- Tapitas



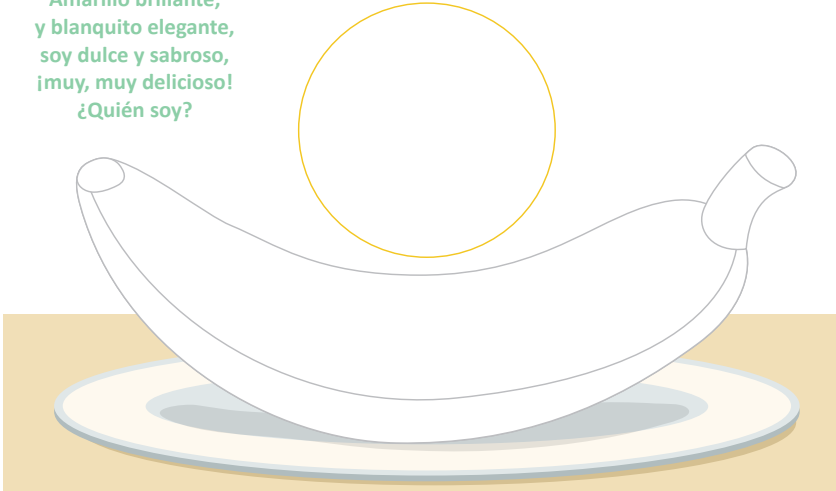
DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

Puedo adivinar, es el plátano Relaciones según características perceptuales

© Cívica Editora S.C. - Puntarenas 2022

**Amarillo brillante,
y blanquito elegante,
soy dulce y sabroso,
¡muy, muy delicioso!
¿Quién soy?**



* Escucha con atención la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, pinta el plátano con témpera de color amarillo, usando tu dedo índice. Finalmente, busca una figura de color amarillo y pégala en el círculo.

- **Pinta** el plátano con témpera de color amarillo.
- **Pega** una figura de color amarillo en el círculo.

17

MATEMÁTICA - PG. 17

CONSIGNA PRINCIPAL

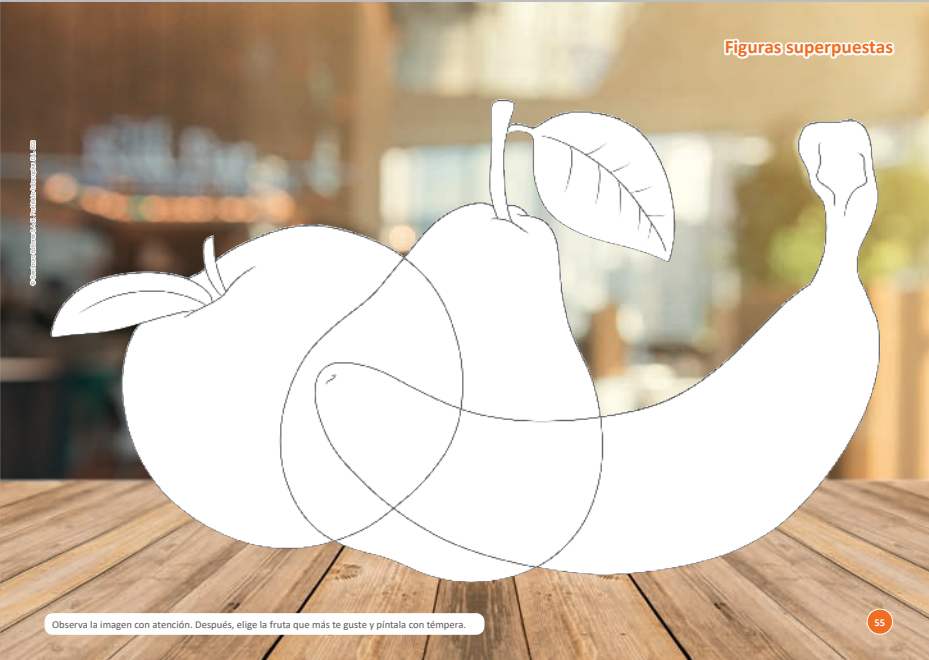
Escucha con atención la adivinanza que leerá tu profesora e intenta adivinarla. Luego, pinta el plátano con témpera de color amarillo, usando tu dedo índice. Finalmente, busca una figura de color amarillo y pégala en el círculo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** el plátano con témpera de color amarillo.
- **Pega** una figura de color amarillo en el círculo.

Figuras superpuestas

© Cívica Editora S.C. - Puntarenas 2022



Observa la imagen con atención. Después, elige la fruta que más te guste y píntala con témpera.

55

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 55

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen con atención. Después, elige la fruta que más te guste y píntala con témpera.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18: ME AGRADA SU OLOR

Momentos didácticos:

1 Inicio

Elabora “botellas olorosas” utilizando productos seguros y que no causen alergias. Invita a los niños a explorarlas y a comentar sobre los olores: cuáles les agradan, cuáles no y si reconocen esos aromas.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

De manera colectiva, conversa con los niños y organiza las botellas en dos grupos: olores agradables y desagradables.

Luego, reparte pañitos húmedos aromatizados con un desinfectante de olor agradable para que jueguen a limpiar el mobiliario, favoreciendo un ambiente perfumado.

A continuación, desarrolla la pág. 7 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología.

Como actividad complementaria, trabaja la pág. 23 del Cuaderno de Comunicación, agregando colonia al frasco para reforzar la experiencia olfativa.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿les gustaría repetir una actividad similar?, ¿cuáles son sus olores favoritos?, ¿cómo se sintieron al realizar la actividad?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Diseña estrategias para hacer indagación.

RECURSOS

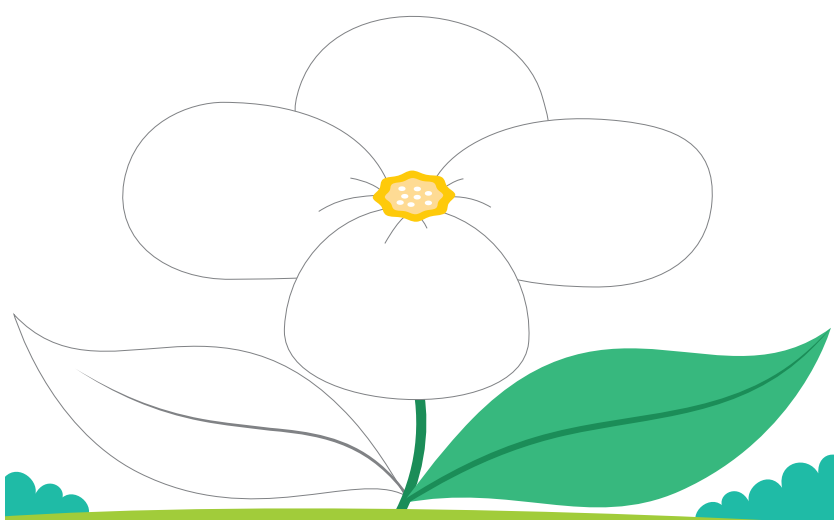
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Comunicación
- Pañitos húmedos
- Desinfectante aromatizado
- Botellas
- Algodón
- Colonia
- Papel crepé
- Frasco con spray



DESEMPEÑOS

Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.

Me agrada su olor El cuerpo y sus funciones



© Compañía Editorial S.C. Puntodivino.com S.L. 027

• Observa con atención la imagen. Pega pedazos de algodón en los pétalos de la flor y rocía colonia. Luego, inhala. ¿Qué sientes? ¿Te agrada el olor? ¿Qué otros olores te gustan? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Finalmente, pega tiras de papel en la hoja blanca.

• Pega pedazos de algodón en los pétalos de la flor y rocía colonia. Luego, inhala.

7

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. Pega pedazos de algodón en los pétalos de la flor y rocía colonia. Luego, inhala. ¿Qué sientes? ¿Te agrada el olor? ¿Qué otros olores te gustan? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Finalmente, pega tiras de papel en la hoja blanca.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega pedazos de algodón en los pétalos de la flor y rocía colonia. Luego, inhala.

Me divierto pintando con crepé Expresión a través del arte



© Compañía Editorial S.C. Puntodivino.com S.L. 027

Materiales:

Papel crepé Agua en frasco con spray




Procedimiento:

Coloca los pedazos de papel crepé cubriendo todo el recuadro en blanco de la página. Luego, humedece todos los papelitos con el agua en spray. Espera que seque, retira los pedazos de papel y verás el resultado.

• Observa con atención las imágenes. Lee el instructivo con ayuda de tu profesora y diviértete realizando la técnica de pintura con crepé.

• Pinta con papel crepé, siguiendo la indicación de tu profesora.

23

COMUNICACIÓN - PG. 23

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Lee el instructivo con ayuda de tu profesora y diviértete realizando la técnica de pintura con crepé.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pinta con papel crepé, siguiendo la indicación de tu profesora.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19: PUEDO TOCAR

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta una bandeja sensorial con arena e incorpora objetos de diferentes texturas, como conchas, piedritas y tapitas. Invita a los niños a explorar libremente y descubrir las distintas sensaciones al tacto.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa con los niños mediante preguntas como: ¿qué sintieron al tocar la arena?, ¿qué objetos tienen una textura similar?, ¿qué otros materiales podríamos agregar a la bandeja? Luego, organiza a los niños en equipos y entrégales materiales con diferentes texturas (lija, seda, algodón, franela) para que los toquen y describan.

A continuación, desarrolla la pág. 9 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología.

De manera complementaria, trabaja la pág. 29 del Cuaderno Jugamos y Aprendemos y, si lo deseas, elabora la actividad “Suave nieve” del manual de la Caja de Ciencia.

3 Cierre

Invita a los niños a comentar la secuencia de actividades y consolida lo aprendido con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿les gustaría volver a explorar texturas similares?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Problematiza situaciones para hacer indagación.

RECURSOS

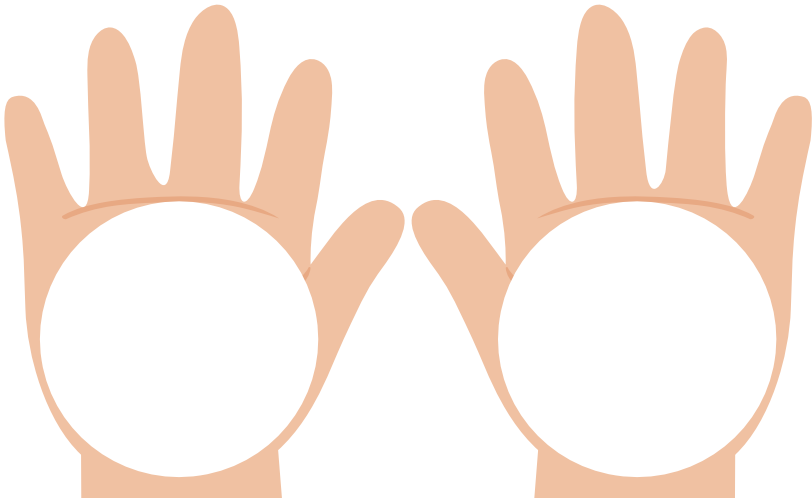
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Jugamos y Aprendemos
- Bandeja sensorial de arena, conchitas, piedritas, tapitas

DESEMPEÑOS

Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.



Puedo tocar El cuerpo y sus funciones



© Cívica Editora S.A.C. - Publicado por primera vez en 2021

• Pega un retazo de tela en una mano y rocía arena en la otra; juega a sentir las texturas. ¿Cuál de las texturas te agrada más? ¿Qué objetos te gusta tocar más? Comenta tus respuestas con tus compañeros.

• Pega un retazo de tela en una mano, en la otra rocía arena y juega a sentir las texturas.

9

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 9


CONSIGNA PRINCIPAL

Pega un retazo de tela en una mano y rocía arena en la otra; juega a sentir las texturas. ¿Cuál de las texturas te agrada más? ¿Qué objetos te gusta tocar más? Comenta tus respuestas con tus compañeros.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** un retazo de tela en una mano, en la otra rocía arena y juega a sentir las texturas.

A pescar tapitas Atención y concentración



© Cívica Editora S.A.C. - Publicado por primera vez en 2021

• Observa la escena de referencia. Luego, con ayuda de tu profesora, coloca las tapitas en una bandeja con agua y juega a pescar usando un colador de plástico.

29

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 29

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena de referencia. Luego, con ayuda de tu profesora, coloca las tapitas en una bandeja con agua y juega a pescar usando un colador de plástico.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 20: PUEDO SENTIR SABORES

Momentos didácticos:

1 Inicio

Prepara con los niños una ensalada de frutas variadas para que experimenten diferentes sabores. Organízalos en grupos y preséntales la receta en un pictograma.

Permite que lleven el producto a casa para compartirlo con sus familias.

Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

De manera colectiva, elabora con los niños un listado de sabores agradables y desagradables. Colócalo en un lugar visible del aula para usarlo en futuras actividades.

Luego, desarrolla la pág. 11 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología. A continuación, trabaja la pág. 19 del Cuaderno de Matemática, comentando si les gusta el sabor de los arándanos.

Para reforzar, utiliza las tarjetas Frutas de colores del Aventuras Lúdicas 1.

3 Cierre

Invita a los niños a comentar la secuencia de actividades y consolida lo aprendido con preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos?, ¿para qué nos sirven los sentidos?, ¿cómo cuidamos nuestros sentidos?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Analiza datos e información.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Matemática
- Frutas para la ensalada
- Platos descartables
- Papelógrafo
- Plumones gruesos




DESEMPEÑOS

Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de indagación

Puedo sentir sabores El cuerpo y sus funciones



© Cengage Learning S.A.C. Todos los derechos reservados. DL 827

• Observa con atención las imágenes. ¿Con qué parte de tu cuerpo puedes sentir sabores? ¿Cuáles son tus sabores favoritos? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Busca los stickers al final del cuaderno y pega en la mesa los que tengas sabores agradables para ti.

• Pega los stickers en la mesa.

11

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 11

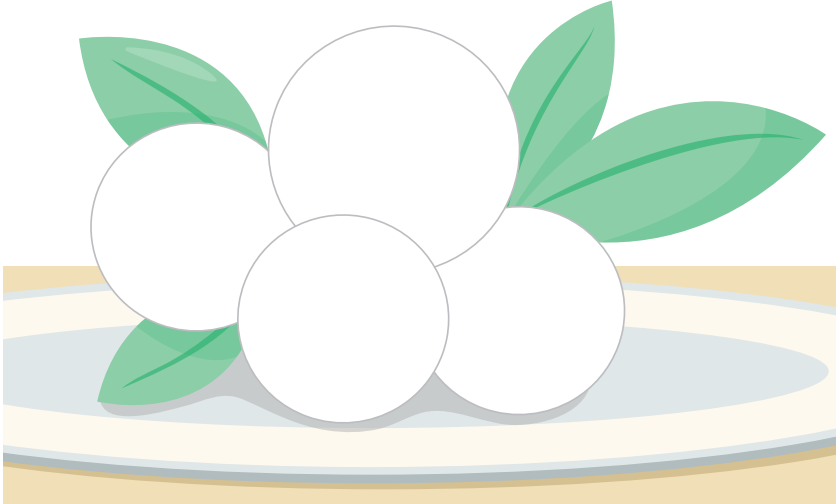
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Con qué parte de tu cuerpo puedes sentir sabores? ¿Cuáles son tus sabores favoritos? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Busca los stickers al final del cuaderno y pega en la mesa los que tengan sabores agradables para ti.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega los stickers en la mesa.

Es de color azul Relaciones según características perceptuales



© Cengage Learning S.A.C. Todos los derechos reservados. DL 827

• Observa con atención la imagen. ¿Qué fruta es? ¿De qué color será? Comenta tu respuesta. Luego, rasga papel de color azul y pégalo en los arándanos.

• Rasga papel de color azul y pégalo en los arándanos.

19

MATEMÁTICA - PG. 19

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. ¿Qué fruta es? ¿De qué color será? Comenta tu respuesta. Luego, rasga papel de color azul y pégalo en los arándanos.

CONSIGNA ADAPTADA

- Rasga papel de color azul y pégalo en los arándanos.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 21: DISFRUTO DE LOS SONIDOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Elabora para los niños “maracas sensoriales”, procurando utilizar elementos seguros que no representen ningún riesgo. Bríndales la oportunidad de explorarlas libremente y de comentar sobre los sonidos que produce cada una: cuáles les parecen agradables, cuáles no, y si esos sonidos se parecen a otros que hayan escuchado anteriormente. Esta actividad estimula la discriminación auditiva.

Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Luego, conversa con los niños y elaboren de manera colectiva un listado de objetos que producen sonidos armoniosos al oído. Coloca este listado en un lugar visible del aula para que pueda ser utilizado en futuras actividades.

A continuación, desarrolla la pág. 13 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología. Seguidamente, invita a los niños a trabajar la pág. 27 del Cuaderno Jugamos y Aprendemos, proponiéndoles imaginar cómo podría sonar el fondo marino. Puedes acompañar la actividad con movimientos libres o una invitación a bailar, expresando lo que escuchan.

3 Cierre

Invita a los niños a socializar la experiencia mediante preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?, ¿cómo cuidamos nuestros sentidos?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Jugamos y Aprendemos
- Maracas
- Papelógrafo
- Plumones gruesos
- Colores

DESEMPEÑOS

Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de indagación

Disfruto de los sonidos

El cuerpo y sus funciones



• Observa con atención la imagen. ¿Qué estará escuchando la niña? ¿Con qué parte de tu cuerpo puedes escuchar? ¿Qué sonidos te gusta escuchar? En el recuadro en blanco dibuja un objeto o instrumento del cual te agrade el sonido que produce.

• Pega un objeto o instrumento del cual te agrade el sonido que produce en el recuadro en blanco.

13

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 13

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. ¿Qué estará escuchando la niña? ¿Con qué parte de tu cuerpo puedes escuchar? ¿Qué sonidos te gusta escuchar? En el recuadro en blanco dibuja un objeto o instrumento del cual te agrade el sonido que produce.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega un objeto o instrumento del cual te agrade el sonido que produce en el recuadro en blanco.

Burbujas de agua

Técnica: Moteado



• Observa la escena. Usando tus tapitas con témpera, estampa muchas burbujas de agua en el fondo del mar.

27

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 27

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. Usando tus tapitas con témpera, estampa muchas burbujas de agua en el fondo del mar.