

UNIDAD 3

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: ¿QUIÉN ESTÁ ALLÍ?

1 Inicio

Momentos didácticos:

Organiza con los niños la actividad “La mascota viajera”. Para ello, crea un pequeño diario o libreta donde cada niño pueda registrar sus aventuras y experiencias con la mascota mediante dibujos o fotografías. Establece un itinerario de la mascota viajera, incluyendo las fechas en las que cada niño la recibirá. Puedes usar el títere del aula como apoyo.

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

2 Desarrollo

Conversa con los niños sobre las responsabilidades que tendrán al recibir la mascota, y que será durante un período determinado, por ejemplo, una semana. Recuérdales que, una vez cumplido el tiempo establecido, la mascota deberá ser enviada al siguiente niño de la lista junto con el diario de viaje. Luego, desarrolla la pág. 25 del cuaderno de Personal Social.

Seguidamente, desarrolla la pág. 25 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

3 Cierre

Al finalizar, socializa con los niños y dialoga: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo te sientes cuando cumples tus responsabilidades?, ¿estás de acuerdo con las responsabilidades que te asignaron para cuidar a la mascota del aula?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Autorregula sus emociones.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Peluche o títere del aula
- Cuaderno que sirva de diario
- Papelógrafo
- Plumones gruesos

DESEMPEÑOS

Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.



PERSONAL SOCIAL - PG. 25

¿Quién está allí?

¿Qué animalito es el que ves?

¿Te gustaría tener un gatito como mascota?

¿Cómo te sentirías cuidando a un gatito?

• Observa atentamente las imágenes. ¿Quién estará allí escondido detrás de la cerca? Responde a la pregunta de la parte superior, marcando con una "X" el animalito. Luego, encierra el símbolo que corresponda a tu respuesta y en el círculo dibuja cómo te sentirías atendiendo a un gatito. Finalmente, termina de pintar la cerca usando ténpera.

• Marca con una "X" el animalito de respuesta a la primera pregunta. Encierra el símbolo que corresponda a tu respuesta. Dibuja en el círculo cómo te sentirías atendiendo a un gatito. Pinta la cerca usando ténpera.

Unidad 3

25

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. ¿Quién estará allí escondido detrás de la cerca? Responde a la pregunta de la parte superior, marcando con una "X" el animalito. Luego, encierra el símbolo que corresponda a tu respuesta y en el círculo dibuja cómo te sentirías atendiendo a un gatito. Finalmente, termina de pintar la cerca usando ténpera.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Marca** con una "X" el animalito de respuesta a la primera pregunta. **Encierra** el símbolo que corresponda a tu respuesta. **Dibuja** en el círculo cómo te sentirías atendiendo a un gatito. **Pinta** la cerca usando ténpera.

¿Quién está allí?

¿De qué animales serán esas cubiertas? ¿Conoces animales que tengan esos colores?

Comenta tus respuestas. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los recuadros que les corresponde.

• Pega los stickers en los recuadros que les corresponde.

Unidad 3

25

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 25

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. ¿De qué animales serán esas cubiertas? ¿Conoces animales que tengan esos colores? Comenta tus respuestas. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los recuadros que les corresponde.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en los recuadros que les corresponde.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2: YO ME SIENTO...

Momentos didácticos:

1 Inicio

Inicia la actividad presentando a los niños imágenes, videos o historias cortas sobre rescatistas de animales. Luego, entrégales las tapitas del "Jugamos y aprendemos" para que jueguen a formar caritas que representen distintas emociones.

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

2 Desarrollo

En un segundo momento, proporcionales hojas en blanco para que dibujen lo que observaron. Invítalos a comentar cómo se sienten al ver a otras personas rescatando animalitos y por qué creen que es importante ayudarlos.

Luego, desarrolla la pág. 27 del cuaderno de Personal Social. Seguidamente, desarrolla la pág. 43 del cuaderno de Comunicación.

3 Cierre

Finaliza la actividad realizando una pequeña exposición de los dibujos. Dialoga con los niños a partir de las siguientes preguntas: ¿qué hicieron hoy?, ¿qué sientes cuando juegas a rescatar animalitos?, ¿qué harías para sentirte mejor o ayudar a otros?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Autorregula sus emociones.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Hojas blancas
- Colores
- Tijeras
- Fotos
- Imágenes o video de rescate



DESEMPEÑOS

Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.

Yo me siento... Emociones

• Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Qué emoción te genera cada una de las escenas? ¿Por qué? Pinta la carita en el termómetro, que representa la emoción que sientes en cada caso.

• Observa las imágenes.
• Pinta la carita que representa la emoción que sientes en cada caso.

27

PERSONAL SOCIAL - PG. 27

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Qué emoción te genera cada una de las escenas? ¿Por qué? Pinta la carita en el termómetro, que representa la emoción que sientes en cada caso.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las imágenes.
- **Pinta** la carita que representa la emoción que sientes en cada caso.

¿Quién está allí? Unidad 3

• Observa atentamente la escena. ¿Quiénes estarán escondidos? Comenta tu respuesta con tus compañeros. Busca los desglosables al final del cuaderno y pégalos junto al animalito que le corresponde. Luego, juega a emitir los sonidos. Finalmente, termina de colorear la escena.

• Pega los desglosables junto al animalito que le corresponde.

43

COMUNICACIÓN - PG. 43

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. ¿Quiénes estarán escondidos? Comenta tu respuesta con tus compañeros. Busca los desglosables al final del cuaderno y pégalos junto al animalito que le corresponde. Luego, juega a emitir los sonidos. Finalmente, termina de colorear la escena.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en los recuadros que les corresponde.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3: OH... ¡QUÉ NOTICIA!

Momentos didácticos:

1 Inicio

Comparte con los niños una noticia televisiva sobre mascotas desaparecidas. Luego, preséntales las tarjetas “Busco sus huellas” del material Aventuras Lúdicas 1 y permíteles jugar libremente. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En un segundo momento, conversa con los niños sobre la noticia presentada: ¿cómo se sienten al verla?, ¿cómo creen que se sentirá el dueño de la mascota perdida?, ¿qué podrían hacer para ayudar o acompañar a esa persona? Luego, desarrolla la pág. 29 del cuaderno de Personal Social. A continuación, trabaja la pág. 45 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Finaliza la actividad socializando lo realizado mediante preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo te sentiste durante la actividad?, ¿te gustaría volver a realizar una actividad similar?, ¿cómo te sentirías al tener una mascota?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Autorregula sus emociones.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Noticias de periódico
- Papelógrafo
- Hojas de color
- Plumones delgados
- Colores



DESEMPEÑOS

Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.

Oh... ¡Qué noticia! Emociones





© CIPAVSA EDITORIAL S.A.C. PUNTA BARRERA DEL PERÚ

• Observa atentamente la noticia. ¿De qué trata? ¿Cómo te sientes al ver la noticia? Colorea a la mascota perdida que aparece en el periódico. En el espejo, dibuja tu rostro mostrando el sentimiento que te causó la noticia.

• **Pinta** a la mascota perdida que aparece en el periódico.
• **Dibuja** tu rostro mostrando que te causó la noticia.

29

PERSONAL SOCIAL - PG. 29


CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la noticia. ¿De qué trata? ¿Cómo te sientes al ver la noticia? Colorea a la mascota perdida que aparece en el periódico. En el espejo, dibuja tu rostro mostrando el sentimiento que te causó la noticia.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** a la mascota perdida que aparece en el periódico.
- **Dibuja** tu rostro mostrando qué te causó la noticia.

¿Quiénes viven allí? Relaciones según características perceptuales



© CIPAVSA EDITORIAL S.A.C. PUNTA BARRERA DEL PERÚ

• Observa y describe el paisaje. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos al lado de los árboles según sus tamaños.

• **Pega** los stickers al lado de los árboles según sus tamaños.

45

MATEMÁTICA - PG. 45

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa y describe el paisaje. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos al lado de los árboles según sus tamaños.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers al lado de los árboles según sus tamaños.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4: MI MASCOTA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza con los niños una presentación sobre su animal doméstico favorito. Realiza una votación para elegir el animal que más les gusta. Luego, registra en la pizarra o en un papelógrafo los cuidados para ese animal.

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

2 Desarrollo

En un segundo momento, invita a los niños a proponer otros cuidados que consideren importantes y agrégalos a la lista inicial. Coloca el cartel en un lugar visible del aula como referencia.

Luego, desarrolla la pág. 31 del cuaderno de Personal Social. A continuación, trabaja la pág. 43 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Finaliza la actividad dialogando con los niños mediante preguntas: ¿cómo realizamos la actividad?, ¿qué fue fácil o difícil?, ¿qué responsabilidades tienes en casa?, ¿cómo cuidarías a tu mascota?

COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

CAPACIDADES

Construye normas, y asume acuerdos y leyes.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Cartulina
- Plumones de colores
- Cinta masking tape
- Papelógrafos
- Goma

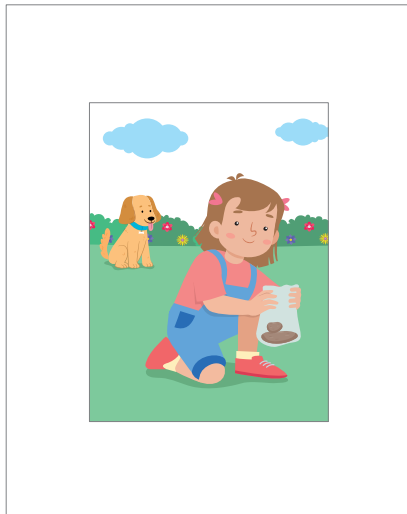
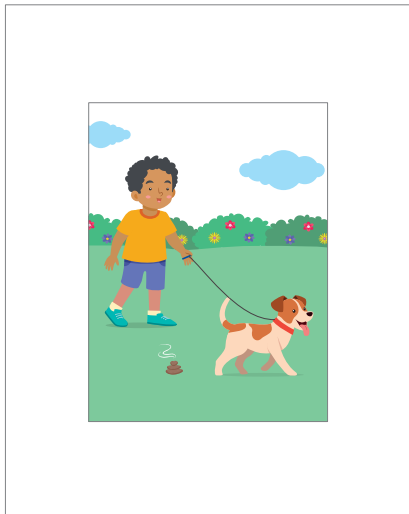
DESEMPEÑOS

Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.

Mi mascota

Asume responsabilidades

© CAPRINI EDITORIAL S.A.C. PUNTA ROJA (PERU) DEL 2021



• Observa con atención las escenas. ¿Qué opinas de la acción de cada persona? Comenta tu respuesta. Luego, pega bolitas de papel en el marco de la escena donde se cuidan los espacios compartidos.

- Observa las escenas.
- Pega bolitas de papel en el marco de la escena donde se cuidan los espacios compartidos.

31

PERSONAL SOCIAL - PG. 31

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las escenas. ¿Qué opinas de la acción de cada persona? Comenta tu respuesta. Luego, pega bolitas de papel en el marco de la escena donde se cuidan los espacios compartidos.

CONSIGNA ADAPTADA

- Observa las escenas.
- Pega bolitas de papel en el marco de la escena donde se cuidan los espacios compartidos.

¿Quién está allí?

Unidad 3

© CAPRINI EDITORIAL S.A.C. PUNTA ROJA (PERU) DEL 2021



• Observa atentamente la imagen y comenta. ¿Quiénes vivirán allí? Busca los desglosables al final de cuaderno y pégalos de acuerdo al lugar en donde viven; a las mariposas ordénalas de mayor a menor. Luego, haz bolitas de papel crepé y pégalas en los arbustos a manera de flores.

- Pega los desglosables y ordena las mariposas de mayor a menor en la escena.
- Pega bolitas de papel crepé en los arbustos a manera de flores.

43

MATEMÁTICA - PG. 43

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la imagen y comenta. ¿Quiénes vivirán allí? Busca los desglosables al final de cuaderno y pégalos de acuerdo al lugar en donde viven; a las mariposas ordénalas de mayor a menor. Luego, haz bolitas de papel crepé pégalas en los arbustos a manera de flores.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega los desglosables y ordena las mariposas de mayor a menor en la escena.
- Pega bolitas de papel crepé en los arbustos a manera de flores.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5: CUIDO AL GATITO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza una exposición de mascotas en el aula. Solicita a las familias que envíen a su mascota y que preparen a los niños para que expliquen su nombre, alimentación y cuidados. Prepara un espacio adecuado para la exposición. Puedes complementar la actividad con las tarjetas "Busco sus sombras" del Aventuras lúdicas 1.

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

2 Desarrollo

Dialoga con los niños sobre las responsabilidades de tener una mascota mediante preguntas como: ¿cómo se cuida una mascota?, ¿qué necesita para estar bien?, ¿qué animales pueden ser mascotas?

Luego, desarrolla la pág. 33 del cuaderno de Personal Social. Seguidamente, trabaja la pág. 57 del cuaderno de Comunicación.

3 Cierre

Finaliza socializando la experiencia con preguntas como: ¿qué hicimos hoy?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué fue lo que más les gustó de la exposición?

COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

CAPACIDADES

Construye normas, y asume acuerdos y leyes.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Papelógrafos blancos
- Plumones de colores
- Cinta masking tape

DESEMPEÑOS

Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.



Cuido al gatito

Asume responsabilidades

© CIPRIANO FERRERÍA S.A.C. PUNTAERENAS (PERÚ) 2021

• Observa con atención las imágenes y comenta sobre el cuidado de las mascotas. Luego, pinta con ténpera al gatito usando hisopos. Finalmente, lee las palabras con ayuda de tu profesora y colorea las imágenes.

- Observa las imágenes.
- Pinta con ténpera al gatito usando hisopos.
- Pega las imágenes.

33

PERSONAL SOCIAL - PG. 33

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta sobre el cuidado de las mascotas. Luego, pinta con ténpera al gatito usando hisopos. Finalmente, lee las palabras con ayuda de tu profesora y colorea las imágenes.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las imágenes.
- **Pinta** con ténpera al gatito usando hisopos.
- **Pega** las imágenes.

Bingo de animales

Recupera información oral

© CIPRIANO FERRERÍA S.A.C. PUNTAERENAS (PERÚ) 2021

• Observa atentamente las imágenes. Recorta las cartillas con ayuda de tu profesora y juega al bingo con tus compañeritos.

- Recorta las cartillas con ayuda de tu profesora y juega al bingo con tus compañeritos.

57

COMUNICACIÓN - PG.57

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. Recorta las cartillas con ayuda de tu profesora y juega al bingo con tus compañeritos.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Recorta** las cartillas con ayuda de tu profesora y juega al bingo con tus compañeritos.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 6: ELLOS EMITEN SONIDOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Elabora máscaras o vinchas de animalitos y entrégales una a cada niño. Invítalos a bailar libremente; cuando la música se detenga, cada uno imita el sonido y los movimientos del animal que representa.

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

2 Desarrollo

Registra en la pizarra o en un papelógrafo las onomatopeyas mencionadas por los niños y colócalo en un lugar visible.

Luego, entrégales hojas en blanco para que dibujen el animal que representaron.

Desarrolla la pág. 45 del cuaderno de Comunicación.

A continuación, trabaja la pág. 57 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Finaliza socializando la experiencia mediante preguntas: ¿qué hicimos hoy?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué animal representaste?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Hojas blancas
- Máscaras o vinchas de animalitos
- Plumones de colores
- Cinta masking tape

DESEMPEÑOS

Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.

Ellos emiten sonidos Sonidos onomatopéyicos

© Espasa Calpe S.A.C. Puntapunto (PUNTO) S.L. 021

* Observa con atención las imágenes. ¿Conoces los sonidos que hacen esos animalitos? Juega a imitarlos. Luego, píntalos con t mpera usando hisopos.

• Pinta los animalitos con t mpera usando hisopos.

45

COMUNICACIÓN - PG. 45

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Conoces los sonidos que hacen esos animalitos? Juega a imitarlos. Luego, píntalos con t mpera usando hisopos.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** los animalitos con t mpera usando hisopos.

All  van las abejas Relaciones seg n caracter sticas perceptuales

© Espasa Calpe S.A.C. Puntapunto (PUNTO) S.L. 021

* Observa con atenci n las im genes y comenta. Decora el paisaje con sellos de cart n corrugado y t mpera verde; d jalo secar. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y p galos en la escena de menor a mayor.

• Pega los stickers en la escena de menor a mayor.

57

MATEM TICA - PG.57

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atenci n las im genes y comenta. Decora el paisaje con sellos de cart n corrugado y t mpera verde; d jalo secar. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y p galos en la escena de menor a mayor.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en la escena de menor a mayor.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7: ALLÍ ESTÁ EL POLLITO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza juegos verbales con los niños. Invítalos a decir palabras que rimen con pollito, como caracolito, caballito o monito. Permite que mencionen palabras reales e inventadas, ya que en este juego todas son válidas. Puedes variar los sonidos finales y repetir la actividad según lo consideres necesario.

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

2 Desarrollo

Registra en un papelógrafo todas las palabras mencionadas y colócalo en un lugar visible del aula para retomarlas en otros momentos.

Luego, desarrolla la pág. 47 del cuaderno de Comunicación.

A continuación, trabaja la pág. 30 de Jugamos y Aprendemos, donde elaboran el cuadro del “pollito”.

3 Cierre

Invita a algunos niños a presentar sus trabajos y dialoga mediante preguntas: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les resultó fácil o difícil?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

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

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Cáscara de huevo
- Plumones de colores
- Cinta masking tape
- Goma



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. 47

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la imagen. ¿Cómo hace el pollito? Juega a imitarlo. Repite la rima que leerá tu profesora. Luego, pega trocitos de cáscara de huevo en el cascarón.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega trocitos de cáscara de huevo en el cascarón.

Allí está el pollito Obtiene información del texto oral



**Un pollito me dijo al oído,
pío, pío, pío,
tengo mucho frío.**

© Comenius Ediciones S.L. C. Todos los derechos reservados. 0411107

• Observa atentamente la imagen. ¿Cómo hace el pollito? Juega a imitarlo. Repite la rima que leerá tu profesora. Luego, pega trocitos de cáscara de huevo en el cascarón.

• Pega trocitos de cáscara de huevo en el cascarón.

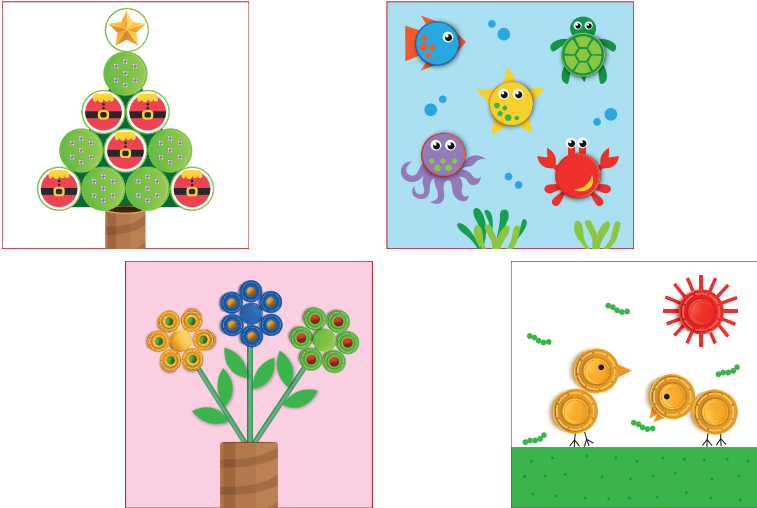
47

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.

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.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8: ES EL CARACOL

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza un concurso de trabalenguas. Solicita a las familias que preparen con anticipación un trabalenguas para que los niños lo presenten en el aula. Asegura que todos participen y reciban un reconocimiento, utilizando, si lo deseas, las “tarjetas de refuerzo” del material Aventuras lúdicas 1.

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

2 Desarrollo

Selecciona uno de los trabalenguas presentados y analízalo con los niños mediante preguntas: ¿reconocen algunas palabras?, ¿cuál fue la más difícil de pronunciar?, ¿cuál fue la más fácil?

Luego, desarrolla la pág. 49 del cuaderno de Comunicación. A continuación, trabaja la pág. 7 de Jugamos y Aprendemos, invitándolos a repetir la rima del “Caracolito”.

3 Cierre

Finaliza dialogando con los niños: ¿qué aprendimos hoy?, ¿les gustaría repetir una actividad similar?, ¿cómo se sintieron al participar?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

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

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Papelógrafos blancos
- Plumones de colores
- Cinta masking tape
- Goma

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.



Es el caracol Obtiene información del texto oral

© Compañía Editorial S.A.C. - Publicación 011_027

Col, caracol y ajo, ajo, caracol y col, caracol, ajo y col, ajo, caracol y col, col, caracol y ajo.

* Observa la imagen con atención. Escucha y juega a repetir el trabalenguas varias veces. Decora el caracol con limpiapiipas u otro material similar.

• Decora el caracol usando plastilina u otro material similar.

49

COMUNICACIÓN - PG. 49

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen con atención. Escucha y juega a repetir el trabalenguas varias veces. Decora el caracol con limpiapiipas u otro material similar.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Decora** el caracol usando plastilina u otro material similar.

Caracolitos de colores Atención y concentración

© Compañía Editorial S.A.C. - Publicación 011_027

* Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el cuerpo de los caracolitos siguiendo los colores que se indican.

7

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el cuerpo de los caracolitos siguiendo los colores que se indican.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9: ES TOPO BENANCIO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza con los niños el juego “Ritmo a go gó”. Indica que digan palabras que terminen con sonidos parecidos, por ejemplo: topo, copo, trapo. Permite repetir el juego varias veces y acepta palabras reales e inventadas como parte de la dinámica.

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

2 Desarrollo

Registra en un papelógrafo las palabras que mencionan los niños, organizándolas en dos listados: palabras que existen y palabras inventadas. Coloca el papelógrafo en un lugar visible para su lectura.

Luego, desarrolla la pág. 51 del cuaderno de Comunicación. A continuación, trabaja la pág. 2 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Finaliza socializando la experiencia mediante preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría volver a jugar algo similar?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Papelógrafos blancos
- Plumones de colores
- Cinta masking tape



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.

© 2019 por Ediciones S.A.C. Todos los derechos reservados. Ed. 100

Obtiene información del texto oral

El Topo Benancio

El Topo Benancio entrará en la cueva oscura a picar la tierra dura y un tubérculo dulce encontrará que luego cocinará.



51

• Observa con atención la imagen. Escucha la aya y apéñala. Pinta a Benancio con t mpera usando un pedazo de esponja.

COMUNICACIÓN - PG. 51

CONSIGNA PRINCIPAL

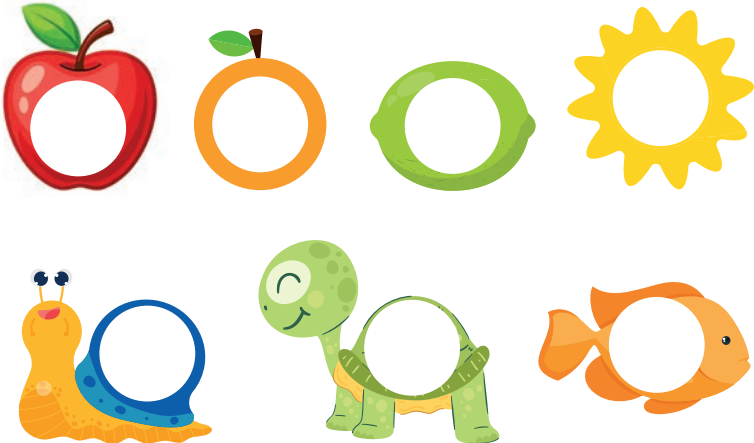
Observa con atención la imagen. Escucha la rima y apr ndela. Pinta a Benancio con t mpera usando un pedazo de esponja.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pinta a Benancio con t mpera usando un pedazo de esponja.

Figuras graciosas

Percepci n visual



2

• Observa con atenci n las im genes. Luego, usando tus tapitas, compl talas siguiendo los colores.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 2

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atenci n las im genes. Luego, usando tus tapitas, compl talas siguiendo los colores.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 10: LA HORMIGA COMELONA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Elabora un recetario con postres sencillos que puedan prepararse en el aula y acompaña los textos con imágenes. Lee con los niños y anímalos a identificar palabras que les resulten familiares. Coloca el recetario en el sector de lectura para usarlo en otros momentos.

De manera complementaria, puedes presentar el experimento “Serpiente de espuma” del manual de la Caja de Ciencias.

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

2 Desarrollo

Realiza el análisis del texto junto con los niños: identifiquen el título, cuenten las líneas y las palabras, y encierren vocales o palabras repetidas. Coloca el papelógrafo en un lugar visible para su lectura.

Luego, desarrolla la pág. 53 del cuaderno de Comunicación. A continuación, trabaja la pág. 21 del Jugamos y Aprendemos, donde analizan su nombre.

3 Cierre

Finaliza dialogando con los niños mediante preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría volver a realizar una actividad similar?

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

CAPACIDADES

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

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Papelógrafos blancos
- Plumones de colores
- Cinta masking tape
- Goma

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 3.1.C. Puntaje máximo: 01,00

Identifica información de texto

La Hormiga Comelona

De noche, bajo la Luna

me comí una

y cuando salió el Sol

Me puse a correr

y ¡qué horror

53

• Observa las imágenes del texto. ¿De qué trata? Escucha la rima y repítela. Pégala en los espacios que se encuentran al final del cuaderno y pégala en orden correspondiente.

• Pega los stickers en donde indique tu profesora.

COMUNICACIÓN - PG. 53

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. Escucha la rima y apréndela. Pinta a Benancio con témpera usando un pedazo de esponja.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega los stickers en donde indique tu profesora.

Comunicación 3.1.C. Puntaje máximo: 01,00

Armo mi nombre

Atención y concentración

21

• 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.

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 11: ¿QUIÉNES VIVEN ALLÍ?

Momentos didácticos:

1 Inicio

Elabora tarjetas con palabras que rimen y repártelas de manera aleatoria. Invita a los niños a decir en voz alta el nombre del objeto o animal que aparece y dialoga con ellos: ¿todas las palabras suenan igual?, ¿en qué parte suenan parecido?, ¿en qué se diferencian?

Complementa la actividad con las tarjetas “Me divierto diciendo rimas” del material Aventuras lúdicas 1.

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

2 Desarrollo

En un segundo, solicita que los niños se sienten en parejas, que te digan la figura que tiene cada uno y escribe en un papelógrafo, las parejas de palabras que riman. También podrías adicionar a cada pareja de palabras una palabra más que rime, incluso puede ser inventada.

Luego desarrolla las pág. 55 del cuaderno de Comunicación.

Podrás trabajar la pág. 27 de Jugamos y Aprendemos, e invítalos a que digan algunas palabras que rimen con “peces”.

3 Cierre

Al finalizar socializa la actividad con los niños: ¿qué hemos realizado?, ¿cómo se han sentido?, ¿se nos hizo fácil al realizar la actividad?, ¿te gustaría realizar una actividad similar?, ¿para qué nos servirá lo aprendido el día de hoy?

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

CAPACIDADES

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

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Papelógrafos blancos
- Plumones de colores
- Cinta masking tape
- Tapitas
- Tarjetas de figuras



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.

¿Quiénes viven allí?

Obtiene información del texto oral



• ¿Quiénes viven allí? Comenta tu respuesta con tus compañeros. Repite la rima que leerá tu profesora. Crea pececitos con las huellas de tus dedos usando témpera blanca.

• Crea pececitos con las huellas de tus dedos usando témpera blanca.

55

COMUNICACIÓN - PG. 55

CONSIGNA PRINCIPAL

¿Quiénes viven allí? Comenta tu respuesta con tus compañeros. Repite la rima que leerá tu profesora. Crea pececitos con las huellas de tus dedos usando témpera blanca.

CONSIGNA ADAPTADA

- Crea pececitos con las huellas de tus dedos usando témpera blanca.

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.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12: ELLOS VIVEN ALLÍ

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a observar sus características y las de sus compañeros, como el color de cabello, tamaño o vestimenta. Luego, propón que formen grupos según distintos criterios, por ejemplo: quienes tienen el cabello corto, quienes usan polo o quienes llevan pasadores. Permite que ellos mismos propongan otros criterios de clasificación.

Puedes complementar la actividad con los palitos del Construimos y aprendemos, para que jueguen a clasificar.

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

2 Desarrollo

Dialoga con los niños sobre los criterios de agrupación utilizados. Luego, entrégales una hoja en blanco para que representen con un dibujo uno de los grupos formados.

Después, desarrolla la pág. 47 del cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 6 de Jugamos y Aprendemos, invitándolos a agrupar tapitas según su color.

3 Cierre

Finalizando, los niños podrán presentar sus dibujos y comentar sobre el criterio de agrupación que usaron. Consolida lo aprendido: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron al realizar la actividad?, ¿te gustó el juego?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Hojas blancas
- Témperas
- Pabilo
- 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.



¿Ellos viven allí? Comparación y agrupación de objetos

© Corbis Ediciones S.A. Todos los derechos reservados. 2019

• Observa con atención las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos de acuerdo al lugar en donde viven. Finalmente, termina de decorar las escenas con los materiales que desees.

• Pega los stickers en la escena según el lugar donde viven.

47

MATEMÁTICA - PG. 47

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos de acuerdo al lugar en donde viven. Finalmente, termina de decorar las escenas con los materiales que desees.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en la escena según el lugar donde viven.

Juego con las tapitas Atención y concentración

Tarjeta 1

Tarjeta 2

• Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el recuadro siguiendo el modelo de la tarjeta 1. Luego, realiza la misma actividad con la tarjeta 2.

6

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 6

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el recuadro siguiendo el modelo de la tarjeta 1. Luego, realiza la misma actividad con la tarjeta 2.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 13: ¿QUIÉNES NADAN ALLÍ?**Momentos didácticos:****1 Inicio**

Organiza con los niños una dramatización de animales. Para ello, elabora algunos accesorios, como vinchas o antifaces, de los animalitos que representarán durante el juego. Invítalos a agruparse según la forma de desplazamiento del animal que les tocó representar. También puedes presentar las tarjetas “¿Por dónde se trasladan?” del material Aventuras lúdicas 1, para enriquecer la actividad.

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

2 Desarrollo

A continuación, solicita a los niños que se agrupen según el criterio que vayas indicando; por ejemplo: animales que vuelan, animales que nadan o animales que se desplazan por la tierra. Permite que ellos mismos propongan otros criterios para agruparse de diferentes maneras.

Luego, desarrolla la pág. 49 del cuaderno de Matemática. Seguidamente, trabaja la pág. 5 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños: ¿qué hemos realizado?, ¿cómo se sintieron?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿qué animal te gustó más para representarlo y por qué?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Vinchas o antifaz de animalitos
- Huellas de animales

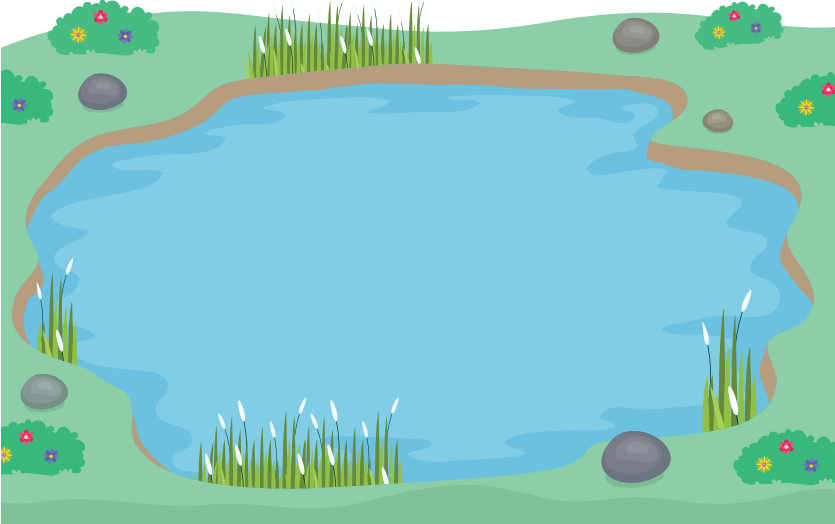
DESEMPEÑOS

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.



¿Quiénes nadan allí?

Comparación y agrupación de objetos



© Compañía Editorial S.A.C. - Publicación: 01.10.18

• Observa con atención la imagen y comenta. ¿Quiénes nadan allí? Busca los stickers al final del cuaderno y agrúpalos según tu criterio.

• Pega los stickers en la escena y agrúpalos según tu criterio.

49

MATEMÁTICA - PG. 49

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen y comenta. ¿Quiénes nadan allí? Busca los stickers al final del cuaderno y agrúpalos según tu criterio.

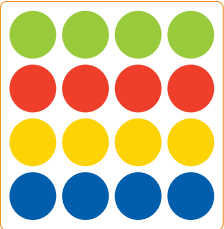
CONSIGNA ADAPTADA

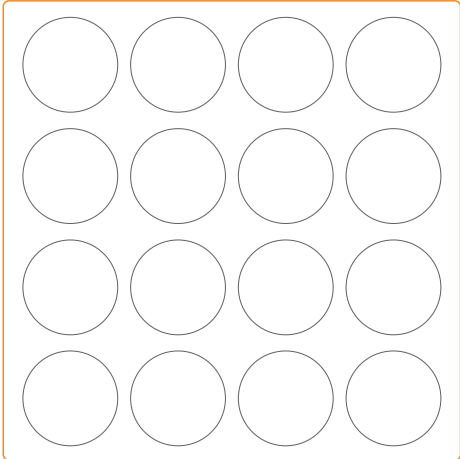
- **Pega** los stickers en la escena según el lugar donde viven.

Ubico las tapitas

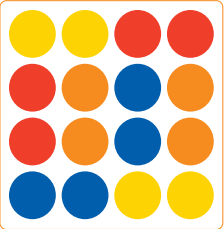
Atención y concentración

Tarjeta 1





Tarjeta 2



© Compañía Editorial S.A.C. - Publicación: 01.10.18

• Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el recuadro siguiendo el modelo de la tarjeta 1. Luego, realiza la misma actividad con la tarjeta 2.

5

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el recuadro siguiendo el modelo de la tarjeta 1. Luego, realiza la misma actividad con la tarjeta 2.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14: ELLOS DEJARON SUS HUELLAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Antes de la actividad, elabora huellitas de animales. Diseña en el piso varios caminitos con las huellas y luego invita a los niños a caminar sobre ellas, imitando la forma en que se traslada el animalito al que pertenece cada huella.

También puedes presentar las tarjetas “Mis huellitas” del material Aventuras lúdicas 1.

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

2 Desarrollo

En un segundo momento, motiva a los niños a crear nuevos caminitos, elaborando secuencias; por ejemplo, usando dos tipos de huellas o formando secuencias de izquierda y derecha con cada huella.

Luego, desarrolla la pág. 51 del cuaderno de Matemática.

Seguidamente, trabaja la pág. 22 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Al finalizar, a través de preguntas, consolida lo aprendido: ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo te sentiste durante la actividad?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Huellas de animales
- Papel kraf
- Témperas

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.



Ellos dejaron sus huellas Relaciones según características perceptuales

© Comenius España S.L. Todos los derechos reservados. 2019

• Observa con atención las imágenes. ¿Quiénes pasaron por ahí? Comenta tu respuesta. Colorea las huellas de los animalitos, de acuerdo a la secuencia indicada en cada caso.

• Pinta las huellitas siguiendo la secuencia, en cada caso.

51

MATEMÁTICA - PG. 51

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Quiénes pasaron por ahí? Comenta tu respuesta. Colorea las huellas de los animalitos, de acuerdo a la secuencia indicada en cada caso.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pinta las huellitas siguiendo la secuencia, en cada caso.

Juego a trazar Coordinación motora fina

Modelo 1

Modelo 2

22 • Observa las imágenes. Coloca tus tapitas en los espacios en blanco y haz los trazos que se indican en cada modelo.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 22

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Coloca tus tapitas en los espacios en blanco y haz los trazos que se indican en cada modelo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 15: SE METERÁN EN EL IGLÚ

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a elaborar cenefas para el aula, determinando la secuencia que deberán seguir. Puedes proponer huellitas de animales usando sellos de vegetales, solicitando previamente a los padres de familia. Colócalas en un lugar visible para ellos para que sientan que su trabajo es valorado y se le da un uso.

Más recursos Centauro: podrías proporcionarles los palitos del material “Construimos y aprendemos” para que jueguen a realizar secuencias libremente.

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

2 Desarrollo

A continuación, solicita a los niños que describan los patrones utilizados en la secuencia realizada. Comenta con ellos qué otras secuencias podrían elaborarse con el mismo fin: decorar el aula con una cenefa. Luego, desarrolla la pág. 53 del cuaderno de Matemática. Seguidamente, trabaja la pág. 23 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños a través de preguntas: ¿qué hemos realizado hoy?, ¿cómo se sintieron durante la actividad?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿les gustó cómo quedó decorado el salón?, ¿en qué otro lugar podrían colocar cenefas?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

RECURSOS

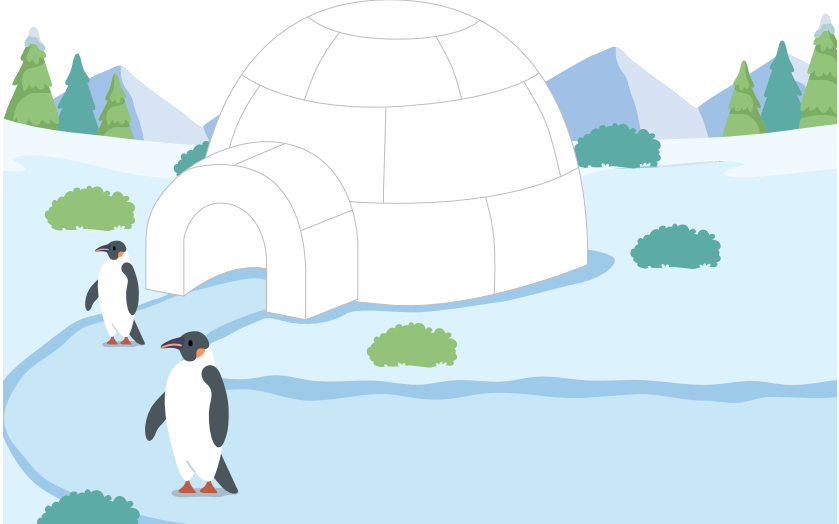
- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Témperas
- Tiras de papelógrafo a Kraft
- Cinta masking

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.



Se meterán en el iglú Relaciones según características perceptuales



© Compañía Editorial S.A.C. - Publicación: 2019. Q1, 027

• Observa atentamente las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pega siguiendo la secuencia. Luego, pinta con tiza húmeda el iglú.

- Pega los stickers en la escena siguiendo la secuencia.
- Pinta el iglú.

53

MATEMÁTICA - PG. 53

CONSIGNA PRINCIPAL


Observa atentamente las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pega siguiendo la secuencia. Luego, pinta con tiza húmeda el iglú.

CONSIGNA ADAPTADA


- **Pega** los stickers en la escena siguiendo la secuencia.
- **Pinta** el iglú.

Más trazos Coordinación motora fina

Modelo 3



Modelo 4



© Compañía Editorial S.A.C. - Publicación: 2019. Q1, 027

• Observa las imágenes. Coloca tus tapitas en los espacios en blanco y haz los trazos que se indican en cada modelo.

23

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 23

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Coloca tus tapitas en los espacios en blanco y haz los trazos que se indican en cada modelo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16: LAS MARIQUITAS GRACIOSAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a modelar varios gusanitos con plastilina y a ordenarlos en series según diferentes criterios: tamaño, altura, grosor, color, entre otros. También puedes proporcionarles las tarjetas “Más números” del material Aventuras Lúdicas 1, para que jueguen a realizar seriaciones de manera libre.

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

2 Desarrollo

A continuación, solicita a los niños que comenten el criterio que utilizaron para realizar la seriación de sus gusanitos. Conversa con ellos a partir de las siguientes preguntas: ¿cuántos gusanitos modelaste?, ¿cómo los ordenaste?, ¿algún compañero los ordenó igual que tú? Luego, entrégales una hoja en blanco y pídeles que representen mediante un dibujo la seriación realizada.

Seguidamente, desarrolla la pág. 55 del cuaderno de Matemática.

Posteriormente, trabaja la pág. 61 del cuaderno de Comunicación.

3 Cierre

Al finalizar, los niños expondrán sus trabajos y, a través de preguntas, se consolidará lo aprendido: ¿qué aprendieron hoy?, ¿para qué sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron durante la actividad?, ¿qué otras cosas podrían modelar?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Comunicación
- Plastilina o cerámica en frío

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.



Las mariquitas graciosas Relaciones según características perceptuales



© CIPRIANO LEBRON S.A.C. PUNTO DE VENTA: PUNTO DE VENTA DEL ICBP

• Observa con atención las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los tallos de mayor a menor. Luego, haz puntitos con tu dedo y témpera negra sobre las mariquitas.

• Pega los stickers en los tallos de mayor a menor.

• Pinta con tu dedo y témpera negra, puntitos sobre las mariquitas.

95

MATEMÁTICA - PG. 55

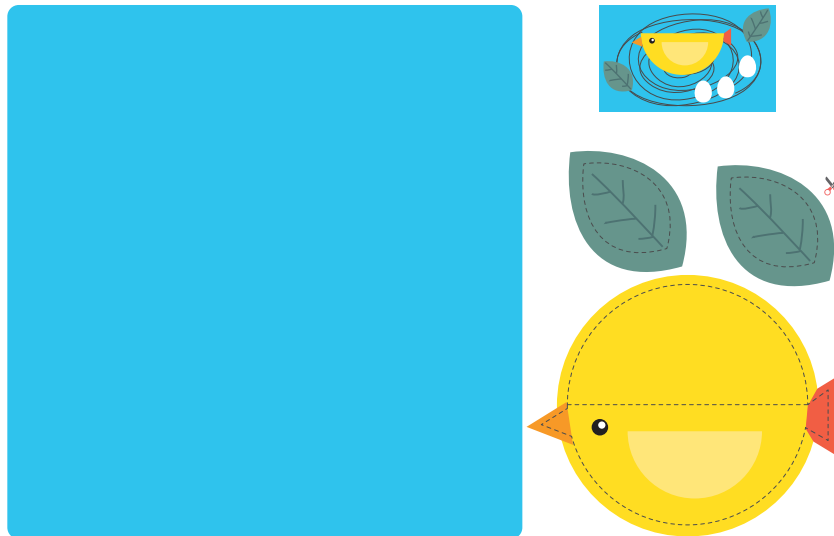
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los tallos de mayor a menor. Luego, haz puntitos con tu dedo y témpera negra sobre las mariquitas.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en los tallos de mayor a menor.
- **Pinta** con tu dedo y témpera negra, puntitos sobre las mariquitas.

Lindo nido Expresión a través del arte



© CIPRIANO LEBRON S.A.C. PUNTO DE VENTA: PUNTO DE VENTA DEL ICBP

• Realiza trazos circulares con crayola negra en el espacio celeste. Luego, pide a tu profesora que recorte las piezas, doble el pollito y pégalo encima de tus trazos y las hojas alrededor. Finalmente, modela 3 huevitos con plastilina y colócalos al lado del pollito.

• Traza círculos con crayola negra en el espacio celeste.

• Pide a tu profesora que recorte las piezas. Pégalas encima de tus trazos.

61

COMUNICACIÓN - PG. 61

CONSIGNA PRINCIPAL

Realiza trazos circulares con crayola negra en el espacio celeste. Luego, pide a tu profesora que recorte las piezas, doble el pollito y pégalos encima de tus trazos y las hojas alrededor. Finalmente, modela 3 huevitos con plastilina y colócalos al lado del pollito.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Traza** círculos con crayola negra en el espacio celeste. Pide a tu profesora que recorte las piezas. **Pégalas** encima de tus trazos.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17: LA RANITA DORITA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Necesitarás cintas de colores de aproximadamente un metro de largo y una bandeja para colocarlas, la cual deberás solicitar con anticipación. Coloca la bandeja en el centro del aula y permite que cada niño saque una cinta, la cual representará un "tallarín". Con la canción "Un tallarín", invita a los niños a seguir los movimientos.

También puedes proporcionarles los palitos del material Construimos y aprendemos, para que jueguen a agruparlos libremente. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, conversa con los niños a partir de las siguientes preguntas: ¿cuántos grupos de juego hubo?, ¿cómo se diferenciaba un grupo del otro?

Luego, desarrolla la primera parte de la pág. 59 del cuaderno de Matemática y envíala a casa para que los padres accedan al código QR. Posteriormente, trabaja la primera parte de la pág. 59 del cuaderno de Comunicación.

3 Cierre

Al finalizar, los niños podrán explicar la sucesión de actividades del día y, a través de preguntas: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo me sentí durante la actividad?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Comunicación
- Cintas, de preferencia las satinadas.
- Bandejas
- Tijeras
- Colores

DESEMPEÑOS

Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.



La ranita Dorita Comparación y agrupación de objetos

© Espasa Calpe S.A. Todos los derechos reservados. 021

* ¡Oh! Es la ranita Dorita. Pinta el estanque con témpera celeste usando un pedazo de esponja y déjalo secar. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en el estanque formando grupos según tu criterio.

59

MATEMÁTICA - PG. 59

CONSIGNA PRINCIPAL

¡Oh! Es la ranita Dorita. Pinta el estanque con témpera celeste usando un pedazo de esponja y déjalo secar. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en el estanque formando grupos según tu criterio.

¡Adivinaste! Obtiene información del texto oral

© Espasa Calpe S.A. Todos los derechos reservados. 021

* ¡May bien, adivinaste! Haz puntos con plumón grueso sobre la ranita y juega a imitar el sonido que hace.

* Une con una línea a cada ranita con su sombra.

59

COMUNICACIÓN - PG. 59

CONSIGNA PRINCIPAL

Muy bien, adivinaste! Haz puntos con plumón grueso sobre la ranita y juega a imitar el sonido que hace.

Une con una línea a cada ranita con su sombra.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18: CARACOLITO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Muestra a los niños imágenes o videos de animales similares al caracol. A continuación, escribe en un papelógrafo un listado de animales que se parezcan al caracol e invita a los niños, por turnos, a describir a cada animalito. También puedes proporcionarles las tarjetas de "Trazos" del material Aventuras lúdicas 1, para que las exploren libremente.

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

2 Desarrollo

Realiza una asamblea y dialoga con los niños a partir de las siguientes preguntas: ¿conocían al caracol?, ¿qué les parece novedoso de este animalito?, ¿a qué otro animal se parece? Seguidamente, invítalos a modelar un caracol con plastilina. Luego, desarrolla la pág. 27 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

A continuación, trabaja la pág. 7 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Al finalizar, los niños podrán explicar la sucesión de actividades del día y, a través de preguntas, se consolidará lo aprendido: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo me sentí durante la actividad?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Problematiza situaciones para hacer indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Imágenes de caracol
- Plumones gruesos
- Papelógrafos
- Plastilina
- Hojas blancas.



DESEMPEÑOS

Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 27

Caracolito Características de los seres vivos



© Compañía Editorial S.A.C. - Publicación: 01.12.12

• Observa la escena. ¿Cómo se desplaza? ¿A dónde crees que va? ¿Qué come? ¿De dónde nacerá? Investiga sobre el caracol y comenta con tus compañeros. Colorea el caracol y pega trocitos de cascarón de huevo sobre su caparazón.

• Pega trocitos de cascarón de huevo sobre su caparazón.

27

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Cómo se desplaza? ¿A dónde crees que va? ¿Qué come? ¿De dónde nacerá? Investiga sobre el caracol y comenta con tus compañeros. Colorea el caracol y pega trocitos de cascarón de huevo sobre su caparazón.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega trocitos de cascarón de huevo sobre su caparazón.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 7

Caracolutos de colores Atención y concentración



© Compañía Editorial S.A.C. - Publicación: 01.12.12

• Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el cuerpo de los caracolutos siguiendo los colores que se indican.

7

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el cuerpo de los caracolutos siguiendo los colores que se indican.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19: LINDOS PECECITOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta a los niños un video sobre los animales que viven en el mar, donde puedan observar el nacimiento y crecimiento de los peces. Luego, conversa con ellos sobre lo que han visto y qué les pareció el video. También puedes proporcionarles las tarjetas “¿Por dónde se trasladan?” del material Aventuras lúdicas 1.

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

2 Desarrollo

En asamblea, intercambien ideas sobre los animales marinos: su hábitat, formas de alimentación y tipos de animales que conocen. Luego, desarrolla la pág. 29 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

A continuación, trabaja la pág. 27 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Socializa la experiencia con los niños mediante preguntas que permitan consolidar lo aprendido: ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué les pareció el video?, ¿conocen el mar?, ¿para qué nos sirve lo aprendido el día de hoy?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Problematiza situaciones para hacer indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Video de animales marinos.
- Plastilina
- Colores
- Goma
- Temperas



DESEMPEÑOS

Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 29

Lindos pececitos

Características de los seres vivos



© Compañía Editorial S.A.C. Publicación: 01.10.10

• Observa atentamente las imágenes. ¿Qué sucede cuando se saca un pez del agua? ¿Por qué crees que no puede respirar? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Con ayuda de tu profesora recorta por las líneas pespunteadas y pega el pez dentro de la pecera. Luego modela plastilina a manera de algas y pégalas donde corresponde.

• Pega el pez dentro de la pecera.
• Modela plastilina y pégala sobre las algas.

29

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. ¿Qué sucede cuando se saca un pez del agua? ¿Por qué crees que no puede respirar? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Con ayuda de tu profesora recorta por las líneas pespunteadas y pega el pez dentro de la pecera. Luego modela plastilina a manera de algas y pégalas donde corresponde.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega el pez dentro de la pecera.
- Modela plastilina y pégala sobre las algas.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 27

Burbujas de agua

Técnica: Moteado



© Compañía Editorial S.A.C. Publicación: 01.10.10

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

27

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 20: PAJARITOS CON FRÍO

1 Inicio

Organiza la actividad “Diseñamos nidos”. Solicita previamente a los niños que traigan de casa materiales como ramitas, algodón, paja, hojas secas u otros elementos naturales. Inicia la actividad mostrando un video sobre los nidos de las aves, motivando la observación y el diálogo. También puedes proporcionarles los palitos del material Construimos y Aprendemos, invitándolos a jugar y experimentar en la construcción de nidos.

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

2 Desarrollo

En un segundo momento, proporciónales hojas blancas y plumones para que representen, mediante un dibujo, el nido que elaboraron.

Luego, desarrolla la pág. 31 del cuaderno de Ciencia y Tecnología. A continuación, trabaja la pág. 30 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Para finalizar, los niños podrán explicar y reflexionar a través de las siguientes preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿para qué sirve un nido?, ¿de qué ave es el nido que elaboraste?

Momentos didácticos:

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Genera y registra datos o información.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Palitos y ramitas
- Paja
- Hojas secas
- Algodón
- Papelógrafos
- Plumones

DESEMPEÑOS

Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados).



Pajaritos con frío Características de los seres vivos

**Un pajarito me dijo al oído
pío, pío, pío,
tengo mucho frío.**



© Compañía Editorial S.A.C. Todos los derechos reservados. 2019

* Pobres pajaritos están tiritando de frío. ¿Cómo podríamos ayudarlos? ¿Cómo podrías hacer un nido? ¿Qué materiales usarías? Construye un nido sobre el tronco usando ramitas, paja u otro material similar que tengas en el aula. Luego, repite la rima que leíste tu profesora.

Arma un nido sobre el tronco usando ramitas, paja u otro material similar que tengas en el aula. 31

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 31

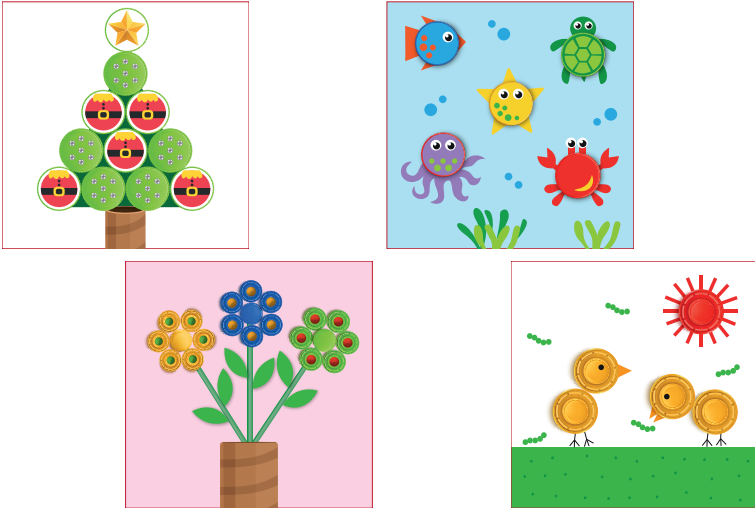
CONSIGNA PRINCIPAL

Pobres pajaritos están tiritando de frío. ¿Cómo podríamos ayudarlos? ¿Cómo podrías hacer un nido? ¿Qué materiales usarías? Construye un nido sobre el tronco usando ramitas, paja u otro material similar que tengas en el aula. Luego, repite la rima que leerá tu profesora.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Arma** un nido sobre el tronco usando ramitas, paja u otro material similar que tengas en el aula.

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 21: DÓNDE ESTÁN LAS MARIQUITAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza con los niños una exposición de insectos. Cada niño elegirá un insecto de su interés y, con apoyo de sus padres, realizará una pequeña investigación. Invita a cada niño a compartir con sus compañeros lo que descubrió.

También puedes realizar con los niños el experimento “A pescar”, descrito en el manual de la Caja de Ciencia.

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

2 Desarrollo

A continuación, en asamblea, conversa con los niños sobre los insectos investigados, guiándolos con preguntas como: ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, ¿qué dato curioso tiene este insecto? En un segundo momento, entrégales plastilina para que modelen el insecto que investigaron.

Luego, desarrolla la pág. 33 del cuaderno de Ciencia y Tecnología. Seguidamente, trabaja la pág. 53 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Para finalizar, socializa la experiencia mediante preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo te sentiste al participar?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Analiza datos e información.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Trazos
- Plastilina
- Materiales de exposición de cada niño

DESEMPEÑOS

Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados).



CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 33

¿Dónde están las mariquitas? Características de los seres vivos

© Espasa Calpe, S.A. / PEARSON EDUCACIÓN S.A. 2021

• Observa con atención la escena. ¿Quién crees que está por el jardín de flores? ¿Cómo podríamos descubrirlo? ¿Alguna vez usaste una lupa? Ahora, sal a explorar: ubícate en un jardín cercano y utiliza una lupa para ver los detalles más de cerca. Luego ve al final del cuaderno, encuentra los stickers y pega las mariquitas encima de las flores. Finalmente, dibuja una en la lupa.

• Pega los stickers de mariquitas encima de las flores.

33

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la escena. ¿Quién crees que está por el jardín de flores? ¿Cómo podríamos descubrirlo? ¿Alguna vez usaste una lupa? Ahora, sal a explorar: ubícate en un jardín cercano y utiliza una lupa para ver los detalles más de cerca. Luego ve al final del cuaderno, encuentra los stickers y pega las mariquitas encima de las flores. Finalmente, dibuja una en la lupa.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers de mariquitas encima de las flores.

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 53

Trazos combinados

© Espasa Calpe, S.A. / PEARSON EDUCACIÓN S.A. 2021

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos combinados para formar el camino que seguirán las mariquitas. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

53

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos combinados para formar el camino que seguirán las mariquitas. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.