

UNIDAD 5

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: DE GRANDE QUIERO SER

Momentos didácticos:

1 Inicio

Inicia esta Unidad brindando a los niños la oportunidad de investigar sobre los oficios y profesiones que se trabajarán. Para ello, invítalos a realizar entrevistas con ayuda de sus familias, formulando preguntas a sus papás, buscando información en libros, cuentos, revistas u otros recursos. Previamente, organiza a los niños en grupos y diseña con ellos un modelo de entrevista con preguntas sencillas que puedan realizar a sus entrevistados. Solicita que presenten sus entrevistas en formato de video.

Adicionalmente, puedes compartir con los niños las tarjetas “Amigos de mi comunidad” del material Aventuras lúdicas 1.

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

2 Desarrollo

Presenta a los niños los videos de investigación sobre las profesiones y oficios. Luego, conversen a partir de preguntas como: ¿qué quisieras ser cuando seas grande?, ¿qué es lo que más te gusta de esa profesión?, ¿cuál es la profesión u oficio de tus papás?

Posteriormente, desarrolla la pág. 45 del cuaderno de Personal Social y la pág. 45 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

3 Cierre

Finaliza la actividad a través de preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron durante la actividad?, ¿les gustó realizar la entrevista?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

DESEMPEÑOS

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

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Ficha de entrevista
- Video de la entrevista
- Hojas blancas
- Tizas



De grande quiero ser





© Editorial Espasa, S.A. C/ Príncipe de Asturias, 131, 020

• Observa la escena y comenta. ¿Qué quisieras ser cuando seas grande? Puedes jugar a disfrazarte con elementos que haya en el aula. En la pizarra, representa con un dibujo lo que quisieras ser de grande; usa tiza. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y úsalos para decorar tu dibujo.

-  **Observa** la escena.
-  **Dibuja** con tiza lo que quisieras ser de grande, en la pizarra.
-  **Pega** los stickers y decora tu dibujo.



PERSONAL SOCIAL - PG. 45

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. ¿Qué quisieras ser cuando seas grande? Puedes jugar a disfrazarte con elementos que haya en el aula. En la pizarra, representa con un dibujo lo que quisieras ser de grande; usa tiza. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y úsalos para decorar tu dibujo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la escena.
- **Dibuja** con tiza lo que quisieras ser de grande, en la pizarra.
- **Pega** los stickers y decora tu dibujo.

De grande quiero ser





© Editorial Espasa, S.A. C/ Príncipe de Asturias, 131, 020

• Observa atentamente la escena y comenta. ¿También quieres ser explorador? ¿Qué crees que está mirando el niño? ¿Qué otros instrumentos se necesitan para explorar? Comenta tus respuestas. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en la escena de acuerdo a lo que crees que estará mirando el niño.

-  **Pega** los stickers en la escena.



CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 45

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena y comenta. ¿También quieres ser explorador? ¿Qué crees que está mirando el niño? ¿Qué otros instrumentos se necesitan para explorar? Comenta tus respuestas. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en la escena de acuerdo a lo que crees que estará mirando el niño.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en la escena.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2: SERÉ UN GRAN MAGO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta a los niños un acto de magia. Llena dos botellas descartables con agua y coloca en la tapa de cada una, unas gotas de t mpera bien espesa. Organiza a los ni os sentados en c rculo y p deles que, juntos, repitan la frase m gica: " Abracadabra!". Mientras pronuncian la frase, sacude cada botella para que observen c mo el agua cambia de color, generando sorpresa y asombro. Puedes complementar la actividad usando un accesorio de mago y m sica de suspenso.

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

2 Desarrollo

A continuaci n, conversa con los ni os a partir de preguntas como:  les gustar a hacer magia?,  alguna vez han visto a un mago?,  qu  les pareci  la magia que realizamos? Luego, desarrolla la p g. 47 del cuaderno de Personal Social. Seguidamente, trabaja la p g. 83 del cuaderno de Comunicaci n.

3 Cierre

Finaliza la actividad socializando mediante preguntas como:  qu  hicimos hoy?,  qu  fue lo que m s les gust ?,  les gustar a ser magos?,  c mo se sintieron durante la actividad?,  quisieran seguir haciendo magia?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a s  mismo.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicaci n
- Sombrero y capa de mago
- Botellas descartables
- T mperas
- Agua
- L pices de colores

DESEMPE OS

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

Seré un gran mago Intereses y preferencias

Abracadabra pata de cabra...

© Espinosa Editorial, S.C. - Pirella Göttsche Lowy, S.L. 020

• Observa la escena. ¿Te gustaría ser un mago? ¿Qué animalitos o cosas te gustaría sacar de tu sombrero? Comenta tus respuestas. Repite la frase de la parte superior. Luego colorea al animalito que crees que está dentro del sombrero. Finalmente, pega tiras de papel en la capa del mago.

• Observa la escena. Pinta el animalito que crees que está dentro del sombrero.

• Pega tiras de papel en la capa del mago.

47

PERSONAL SOCIAL - PG. 47

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Te gustaría ser un mago? ¿Qué animalitos o cosas te gustaría sacar de tu sombrero? Comenta tus respuestas. Repite la frase de la parte superior. Luego colorea al animalito que crees que está dentro del sombrero. Finalmente, pega tiras de papel en la capa del mago.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la escena. **Pinta** al animalito que crees que está dentro del sombrero.
- **Pega** tiras de papel en la capa del mago.

De grande quiero ser Unidad 5

© Espinosa Editorial, S.C. - Pirella Göttsche Lowy, S.L. 020



BOMBERA



ASTRÓNOMO



MÚSICO



PROFESORA

• Observa atentamente la escena. ¿Qué quieres ser cuando seas grande? Representalo con un dibujo en el recuadro en blanco. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos encima de la palabra que es igual.

• Pega los stickers encima de la palabra que es igual.

83

COMUNICACIÓN - PG. 83

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. ¿Qué quieres ser cuando seas grande? Representalo con un dibujo en el recuadro en blanco. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos encima de la palabra que es igual.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers encima de la palabra que es igual.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3: SERÉ PROFESORA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Crea un rincón de dramatización en el aula incorporando elementos y recursos que utilizas habitualmente en tus clases. Invita a los niños a jugar a ser profesores.

También puedes compartir las tarjetas “Amigos de mi comunidad” del Aventuras lúdicas 1.

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

2 Desarrollo

En asamblea, conversa con los niños a partir de las siguientes preguntas: ¿cómo les sirve el trabajo que realiza el profesor o la profesora?, ¿les gustaría ser profesores cuando sean grandes?

Luego, desarrolla la página 49 del cuaderno de Personal Social.

A continuación, trabaja la página 93 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Para finalizar, socializa la actividad mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo te sentiste durante la actividad?, ¿qué es lo que más te gusta de tu profesora o profesor?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

DESEMPEÑOS

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

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Materiales de la maestra
- Hojas blancas
- Colores
- Témperas
- Tizas



Seré enfermera Intereses y preferencias

La enfermera con ternura, cura al niño su raspadura. Con su cariño y su atención, le devuelve pronto la ilusión.



• Observa las imágenes y comenta. ¿Qué crees que le pasó al niño? ¿Te gustaría ser enfermera? Repite la rima que leerá tu profesora. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y ayuda a la enfermera a colocar las venditas en las heridas del niño. Pinta el polo del niño.

• Escucha la rima que leerá tu profesora y repite. Pega los stickers en las heridas del niño. Pinta el polo del niño.

49

PERSONAL SOCIAL - PG. 49

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes y comenta. ¿Qué crees que le pasó al niño? ¿Te gustaría ser enfermero(a)? Repite la rima que leerá tu profesora. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y ayuda a la enfermera a colocar las venditas en las heridas del niño. Pinta el polo del niño.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escucha** la rima que leerá tu profesora y repite. **Pega** los stickers en las heridas del niño.
- **Pinta** el polo del niño.

Quiero ser profesora Relaciones de correspondencia

Apu, el indiecito, va tocando su tambor
Bum, bum, bum, bum, bum...



• Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Cuántos tambores faltan para que todos tengan uno? Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos para que todos los niños tengan uno. Luego, colorea a la profesora. Finalmente, entona la canción Apu, el indiecito.

• Pega los stickers para que todos los niños tengan uno. Pinta a la profesora.

93

MATEMÁTICA - PG. 93

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Cuántos tambores faltan para que todos tengan uno? Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos para que todos los niños tengan uno. Luego, colorea a la profesora. Finalmente, entona la canción Apu, el indiecito.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers para que todos los niños tengan uno.
- **Pinta** a la profesora.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4: PUEDO SER DENTISTA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Crea un espacio de dramatización con accesorios que utilizan los dentistas, como espejos, bajalenguas, delantales, mascarillas, entre otros. Puedes solicitar estos elementos a los padres de familia con anticipación.

Invita a los niños a dramatizar libremente en este sector, asumiendo los roles que deseen. También puedes incorporar muñecos para que simulen la revisión de los dientes.

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

2 Desarrollo

En asamblea, dialoguen a partir de las siguientes preguntas: ¿qué usa un dentista para realizar su trabajo?, ¿te gustaría ser dentista cuando seas grande?, ¿has visitado alguna vez al dentista? Aprovecha el momento de la lonchera para invitar a los niños a lavarse los dientes, con tu supervisión, reforzando hábitos de higiene personal.

Luego, desarrolla la pág. 51 del cuaderno de Personal Social. Seguidamente, trabaja la pág. 79 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Finalmente, socializa mediante preguntas como: ¿cómo realizamos la actividad?, ¿encontraste alguna dificultad al lavarte los dientes?, ¿te gustó dramatizar?, ¿te gustaría visitar al dentista?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

DESEMPEÑOS

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

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Cepillos
- Pasta dental
- Delantales
- Pinzas
- Mascarillas



Puedo ser dentista

Intereses y preferencias

© Corbis/Contrasto S.A.C. - Fotobanco/Contrasto S.L. BEE

• Observa las imágenes. ¿Te gustaría ser dentista? ¿Qué le pasó a la boca del niño? Comenta tus respuestas. Luego, pega plastilina de color blanco para cubrir las caries en la boca del niño. Finalmente, colorea al dentista.

• Observa las imágenes. Pega plastilina de color blanco para cubrir las caries en la boca. Pinta al dentista.

51

PERSONAL SOCIAL - PG. 51

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes y comenta. ¿Qué crees que le pasó al niño? ¿Te gustaría ser enfermero(a)? Repite la rima que leerá tu profesora. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y ayuda a la enfermera a colocar las venditas en las heridas del niño. Pinta el polo del niño.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escucha** la rima que leerá tu profesora y repite. **Pega** los stickers en las heridas del niño.
- **Pinta** el polo del niño.

De grande quiero ser

Unidad 5

© Corbis/Contrasto S.A.C. - Fotobanco/Contrasto S.L. BEE

• Observa atentamente la escena y comenta. Colorea los recuadros del lado derecho teniendo en cuenta lo siguiente: de color rojo el recuadro que representa la profesión que muchos niños quieren tener cuando sean grandes; de celeste el que representa la profesión que algunos niños quieren tener y de verde la que un solo niño quiere tener.

• Pinta de color rojo el recuadro de la profesión que muchos niños quieren tener cuando sean grandes; de celeste la que algunos niños quieren tener y de verde la que un solo niño quiere tener.

79

MATEMÁTICA - PG. 79

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena y comenta. Colorea los recuadros del lado derecho teniendo en cuenta lo siguiente: de color rojo el recuadro que representa la profesión que muchos niños quieren tener cuando sean grandes; de celeste el que representa la profesión que algunos niños quieren tener y de verde la que un solo niño quiere tener.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** de color rojo el recuadro de la profesión que muchos niños quieren tener cuando sean grandes; de celeste la que algunos niños quieren tener y de verde la que un solo niño quiere tener.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5: SÍ, SOY UNA ASTRONAUTA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Inicia la actividad presentando uno de los videos de investigación elaborados por los niños en grupos. Recuerda que en el trabajo de investigación se debió incluir la profesión de astronauta.

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

2 Desarrollo

A continuación, en asamblea, dialoguen a partir de las siguientes preguntas: ¿qué utiliza un astronauta para realizar su trabajo?, ¿dónde trabaja?, ¿te gustaría ser astronauta cuando seas grande?

Luego, desarrolla la primera parte de la pág. 53 del cuaderno de Personal Social.

A continuación, trabaja la pág. 99 del cuaderno de Comunicación.

3 Cierre

Al finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿qué te pareció el video?, ¿cómo te sentiste durante la actividad?, ¿en qué otra situación podrías aplicar lo aprendido?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

RECURSOS

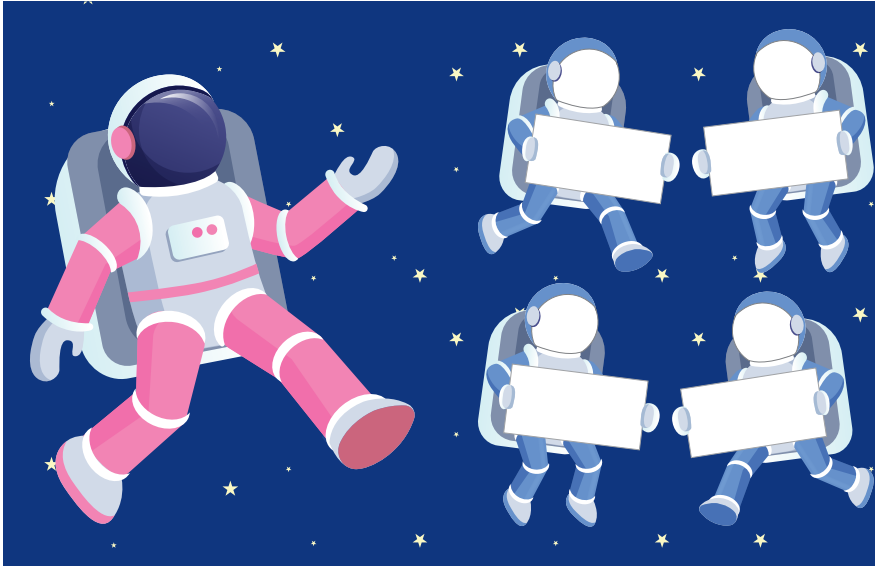
- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Papelógrafo
- Plumones gruesos
- Video

DESEMPEÑOS

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

Sí, soy una astronauta

Intereses y preferencias



• Bien, lo lograste. ¿Te gustaría ser astronauta? ¿Qué lugares visitarías? Comenta tus respuestas. Pega tiras de papel platino sobre su traje.

• ¿Quiénes de tus amigos te acompañarían en esa aventura? Dibuja sus rostros en los trajes y en los carteles escribe a tu manera los nombres de cada uno.

53

PERSONAL SOCIAL - PG. 53

CONSIGNA PRINCIPAL

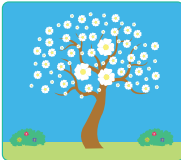
Bien, lo lograste. ¿Te gustaría ser astronauta? ¿Qué lugares visitarías? Comenta tus respuestas. Pega tiras de papel platino sobre su traje.

¿Quiénes de tus amigos te acompañarían en esa aventura? Dibuja sus rostros en los trajes y en los carteles escribe a tu manera los nombres de cada uno.

Seré artista

Expresión a través del arte

PINTURA CON HISOPO



Materiales:

Hisopos atados

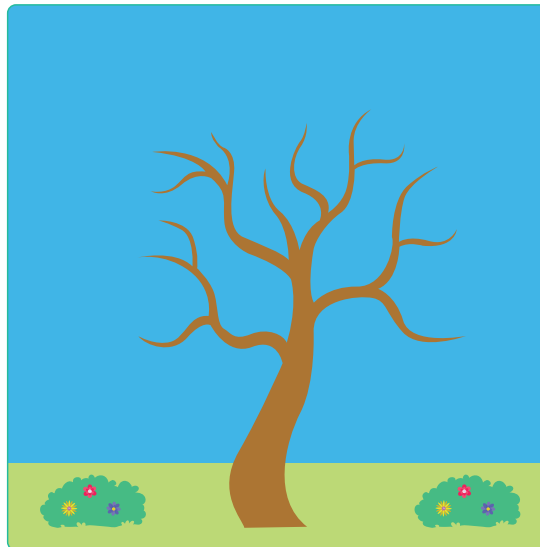


Témperas blanca y amarilla



Procedimiento:

Previamente atar los hisopos, luego proporciona a los niños las témperas en platitos tendidos y los atados de hisopos para que pinten formando la copa del árbol. Espera que seque y obtendrás un hermoso cuadro.



• Con ayuda de tu profesora lee el instructivo y diviértete moteando con témpera.

• Escucha el instructivo que leerá tu profesora.
• Pinta con hisopos y témpera.

59

COMUNICACIÓN - PG. 99

CONSIGNA PRINCIPAL

Con ayuda de tu profesora lee el instructivo y diviértete moteando con témpera.

CONSIGNA ADAPTADA

- Escucha el instructivo que leerá tu profesora.
- Pinta con hisopos y témpera.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 6: SERÉ BOMBERA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Utilizando los recursos del sector de dramatización, presenta diversos atuendos y accesorios para que los niños puedan vestirse. Invítalos a jugar libremente y a dramatizar qué les gustaría ser cuando sean grandes. Registra sus ideas en un papelógrafo o en la pizarra.

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

2 Desarrollo

En asamblea, realicen el análisis del texto a partir de preguntas como: ¿conoces algunas palabras?, ¿qué letras te parecen conocidas?, ¿cuál es la palabra más larga?, ¿cuál es la más corta?

Luego, desarrolla la pág. 85 del cuaderno de Comunicación. A continuación, trabaja la pág. 83 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Al finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿qué les resultó fácil o difícil?, ¿qué implementos usa la bombera?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Comunicación
- Accesorios para dramatizar profesiones
- Papelógrafos
- Colores
- Plumones gruesos

DESEMPEÑOS

Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.

Seré bombera Comprensión de texto oral

Cuando hay incendios voy con mi camión a apagarlo.

• Observa con atención las imágenes. Escucha el texto que leerá tu profesora y repítelo. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en el camión encima de cada sombra. Luego modela un gusanito con plastilina y pégalo en la manguera.

• Pega los stickers sobre cada sombra.

85

COMUNICACIÓN - PG. 85

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Escucha el texto que leerá tu profesora y repítelo. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en el camión encima de cada sombra. Luego modela un gusanito con plastilina y pégalo en la manguera.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega los stickers sobre cada sombra.

Quiero ser jardinero Relaciones de cantidad

Sembrando flores estoy,
y contento regando voy.

• Observa con atención las imágenes y comenta. Pega bolitas de papel crepé rojo en las rosas del macetero que tiene más flores y de otro color en el macetero que tiene menos. Luego repite la rima que leerá tu profesora y apréndela.

• Pega bolitas de papel crepé rojo en las rosas del macetero que tiene más flores.

83

MATEMÁTICA - PG. 83

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. Pega bolitas de papel crepé rojo en las rosas del macetero que tiene más flores y de otro color en el macetero que tiene menos. Luego repite la rima que leerá tu profesora y apréndela.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega bolitas de papel crepé rojo en las rosas del macetero que tiene más flores.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7: SERÉ ASTRÓNOMO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Oscurece el aula lo más que se pueda y coloca estrellas brillantes y una luna en el techo. Inicia la actividad proporcionando a los niños proyectores elaborados con conitos de papel y, con ayuda de linternas, invítalos a jugar a ser astrónomos, proyectando figuras de estrellas o planetas en diferentes partes del aula.

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

2 Desarrollo

Transcribe la rima de la página 87 del cuaderno de Comunicación en un papelógrafo. En asamblea, realicen el análisis del texto: ¿de qué tratará el texto?, ¿conoces algunas palabras?, ¿cuál es la palabra más larga?, ¿cuál es la más corta?

Luego, desarrolla la pág. 87 del cuaderno de Comunicación. A continuación, desarrolla la pág. 53 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

3 Cierre

Al finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿te gustó ser astrónomo?, ¿cómo te sentiste?, ¿te resultó fácil o difícil?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Comunicación
- Conos de papel
- Linternas
- Telas o cartulinas negras
- Estrellas de papel dorado
- Escarcha

DESEMPEÑOS

Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.

Seré astrónomo Comprensión de texto oral



Miro la Luna de enorme tamaño, y a una estrella brillando a mi lado.

© Editorial Libros del Ac. Madrid Ediciones S.L. 1992

* ¿Cómo crees que se verán la Luna y las estrellas con un telescopio? Comenta con tus compañeros. Escucha el texto que leerá tu profesora y repítelo. Luego, rocía escarcha en las estrellas y pega bolitas de papel en la Luna.

-  Decora con escarcha las estrellas.
-  Pega bolitas de papel en la Luna.

87

COMUNICACIÓN - PG. 87

CONSIGNA PRINCIPAL

¿Cómo crees que se verán la Luna y las estrellas con un telescopio? Comenta con tus compañeros. Escucha el texto que leerá tu profesora y repítelo. Luego, rocía escarcha en las estrellas y pega bolitas de papel en la Luna.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Decora** con escarcha las estrellas.
- **Pega** bolitas de papel en la Luna.

Seré marinero Planteamiento de hipótesis



© Editorial Libros del Ac. Madrid Ediciones S.L. 1992

* Observa con atención las imágenes. ¿Qué crees que está haciendo el marinero? ¿Cuál es el día y cuál es la noche? Comenta tus respuestas. Pega bolitas de papel en el sol y rocía escarcha plateada en la luna. Luego, delinea con plumón las olas del mar.

-  Pega bolitas de papel en el sol y rocía escarcha plateada en la luna.
-  Traza con plumón las olas del mar.

53

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 53

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Qué crees que está haciendo el marinero? ¿Cuál es el día y cuál es la noche? Comenta tus respuestas. Pega bolitas de papel en el sol y rocía escarcha plateada en la luna. Luego, delinea con plumón las olas del mar.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** bolitas de papel en el sol y rocía escarcha plateada en la luna.
- **Traza** con plumón las olas del mar.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8: PUEDO SER ARQUITECTA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza con los niños un “taller de construcción”. Para ello, solicita con anticipación materiales de reciclaje como cajitas de diferentes tamaños, conos y latas. También, pueden utilizar las tapitas del Jugamos y Aprendemos o los palitos de Construimos y Aprendemos.

Inicialmente, permite que los niños se familiaricen con los materiales mediante la exploración libre.

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

2 Desarrollo

Transcribe la rima de la pág. 89 del cuaderno de Comunicación en un papelógrafo. En asamblea, realicen el análisis del texto a partir de preguntas como: ¿de qué tratará el texto?, ¿conoces algunas palabras?, ¿qué letras te parecen conocidas?, ¿cuál será el título?

Luego, desarrolla la pág. 89 del cuaderno de Comunicación.

A continuación, trabaja la pág. 37 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad mediante preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿cómo se sintieron al realizar la actividad?, ¿les pareció fácil o difícil?, ¿te gustó jugar a ser arquitecto?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Trazos
- Cuaderno de Comunicación
- Materiales de reciclaje
- Papelógrafos
- Plumones gruesos

DESEMPEÑOS

Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.



Puedo ser arquitecta Comprensión de texto oral

Soy arquitecta muy correcta, constructora y muy trabajadora.

© Editorial Everest S.L. - Madrid (España) 01.1802

• Observa con atención las imágenes. ¿Sabes quién es ella? Escucha el texto que leerá tu profesora. Luego, pinta con tiza húmeda los edificios.

• Pinta con tiza húmeda los edificios.

89

COMUNICACIÓN - PG. 89

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Sabes quién es ella? Escucha el texto que leerá tu profesora. Luego, pinta con tiza húmeda los edificios.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pinta con tiza húmeda los edificios.

Trazos semicirculares

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos semicirculares para formar los arcos de la estructura. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

37

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 37

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos semicirculares para formar los arcos de la estructura. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9: PUEDO SER ARTISTA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza un “taller de pintura”. Antes de iniciar la actividad, protege las mesas, sillas y paredes con papel periódico o kraft. Solicita a los padres que envíen a los niños con ropa que pueda ensuciarse.

Proporciona témperas en platitos, pinceles y esponjas, e invítalos a pintar libremente en el espacio preparado.

De manera complementaria, puedes realizar el experimento “Cromatografía con hojas”, propuesto en el manual de la caja de Ciencia.

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

2 Desarrollo

Presenta a los niños la rima de la pág. 91 del cuaderno de Comunicación en un papelógrafo. Realicen el análisis del texto y solicita que, por turnos, digan una palabra que tenga el mismo sonido final que las palabras del texto. Anota todas las palabras que expresen y colócalas en un lugar visible del aula. Luego, desarrolla la pág. 91 del cuaderno de Comunicación. Seguidamente, trabaja la pág. 5 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Finalizando la actividad, realiza una galería de arte, con las pinturas hechas por los niños y conversa con ellos: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo se han sentido al convertirte en artistas?, ¿quisieran volver a realizar una actividad similar?, ¿qué sentiste cuando te pintaste el cuerpo?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Trazos
- Cuaderno de Comunicación
- Papel periódico o kraft
- Témperas
- Platos descartables
- Esponjas, pinceles, etc.

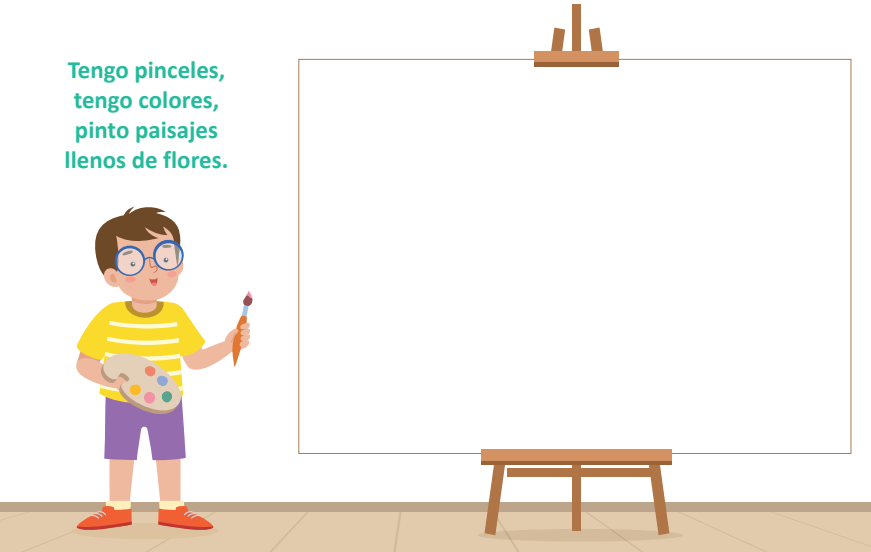
DESEMPEÑOS

Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.




Puedo ser artista Recupera información del texto

Tengo pinceles, tengo colores, pinto paisajes llenos de flores.



• Observa con atención las imágenes. Escucha la rima que leerá tu profesora y repítela. Luego, conviértete en artista y dibuja tu rostro en el caballete en blanco.

•  Dibuja tu rostro en el caballete en blanco.

91

COMUNICACIÓN - PG. 91


CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Escucha la rima que leerá tu profesora y repítela. Luego, conviértete en artista y dibuja tu rostro en el caballete en blanco.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibuja** tu rostro en el caballete en blanco.

Trazos libres



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 10: QUIERO SER MÚSICO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza con los niños una actividad musical para que sigan el ritmo utilizando instrumentos musicales. Puedes proporcionarles tamborcitos y compartir la canción clásica "Debajo de un botón". Invítalos a seguir el ritmo con el instrumento y repite la melodía las veces que consideres conveniente.

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

2 Desarrollo

Transcribe la letra de la canción en un papelógrafo para que realicen el análisis del texto a partir de preguntas como: ¿cuál es el título?, ¿conoces algunas palabras?, ¿qué letras te parecen conocidas? Luego, desarrolla la pág. 95 del cuaderno de Comunicación.

Seguidamente, trabaja la pág. 18 de Jugamos y Aprendemos, motivándolos a dar tantos golpes con la mano como tapitas observes en la ficha.

3 Cierre

Socializa lo aprendido mediante preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿te gustó ser músico?, ¿cómo se sintieron al realizar la actividad?, ¿les pareció fácil o difícil?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.


RECURSOS

- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Comunicación
- Tambores
- Plumones
- Cinta masking tape
- Papelógrafo
- Plumones gruesos y delgados
- Tapitas del material concreto

DESEMPEÑOS

Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.



Quiero ser músico Recupera información del texto



DEBAJO DE UN BOTÓN
Debajo un botón-tón-tón
del señor Martín-tín-tín.
Había un ratón-tón-tón
muy, muy chiquitín-tín-tín.
Tan, tan chiquitín-tín-tín
era aquel ratón-tón-tón.
Que encontró Martín-tín-tín
debajo un botón-tón-tón.

© Editorial Libros1, S.L. - Madrid/Barcelona 01. 1022

• Observa con atención las imágenes. ¿Conoces el instrumento que está tocando el niño? Conversa con tus amigos. Escucha la canción que entonará tu profesora, canta con ella e intenta acompañar la melodía con un instrumento musical que tengas al alcance. Finalmente, pinta al niño con plumones de colores.

•  **Canta** la canción.
 •  **Pinta** al niño con plumones de colores.

95

COMUNICACIÓN - PG. 95

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Conoces el instrumento que está tocando el niño? Conversa con tus amigos. Escucha la canción que entonará tu profesora, canta con ella e intenta acompañar la melodía con un instrumento musical que tengas al alcance. Finalmente, pinta al niño con plumones de colores.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Canta** la canción.
- **Pinta** al niño con plumones de colores.

Juego con los números Atención y concentración

2

3

4

5

18 • Observa las imágenes. En cada recuadro, coloca tantas tapitas como indiquen los números.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 18

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. En cada recuadro, coloca tantas tapitas como indiquen los números.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 11: Siii, PILOTO DE AVIÓN

Momentos didácticos:

1 Inicio

Elabora aviones de papel, de manera que cada niño tenga uno. Invítalos a volar sus aviones libremente en el patio, repitiendo el juego el tiempo que consideres conveniente.

Como recurso complementario, puedes compartir las tarjetas "Amigos de mi comunidad" del material Aventuras lúdicas 1.

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

2 Desarrollo

Al regresar al aula, lee la adivinanza que se presenta en la ficha de trabajo y anímalos a descubrir la respuesta. Luego, desarrolla la primera parte de la pág. 97 del cuaderno de Comunicación y envíala a casa para que los padres accedan al código QR. Seguidamente, trabaja la pág. 43 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Socializa la actividad a través de preguntas como: ¿qué juego hemos realizado?, ¿cómo se han sentido durante la actividad?, ¿les gustó ser pilotos de avión?, ¿quisieras ser piloto cuando seas grande?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Trazos
- Cuaderno de Comunicación
- Aviones de papel
- Papelógrafos
- Plumones gruesos
- Cinta masking tape
- Goma



DESEMPEÑOS

Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.

Sííí, piloto de avión



• ¡Bien, lo adivinaste! Pinta con témpera el avión.

Busco su mitad

Participa en adivinanzas



• Busca los desglosables al final del cuaderno y pégalos, completando las figuras.

© Editorial Libros S.A.C. - Madrid/Barcelona D.L. B02

97

COMUNICACIÓN - PG. 97

CONSIGNA PRINCIPAL

¡Bien, lo adivinaste! Pinta con témpera el avión. Busca los desglosables al final del cuaderno y pégalos, completando las figuras.



• Observa la escena y comenta. Pronto empezará la clase de movimiento. Dibuja un aro de hula-hula para cada niño.

Trazos del círculo

© Editorial Libros S.A.C. - Madrid/Barcelona D.L. B02

43

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 43

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. Pronto empezará la clase de movimiento. Dibuja un aro de hula-hula para cada niño.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12: QUIERO SER FRUTERO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza un “taller de arcilla”. Inicialmente, permite que los niños se familiaricen con el material explorándolo libremente. Luego, invítalos a modelar frutas de diferentes tamaños; pueden dejarlas secar y, posteriormente, pintarlas.

Como actividad complementaria, podrías realizar el experimento “La piedra lenta de reflejos” del manual que se encuentra en la caja de ciencia.

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

2 Desarrollo

En un segundo momento, utiliza una balanza para que los niños jueguen a pesar las frutas que han modelado. Acompaña la actividad con preguntas que orienten la observación y comparación.

Luego, desarrolla la pág. 81 del cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la página 29 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Al finalizar, consolida lo aprendido a través de preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿les gustó convertirse en fruteros?, ¿cuál de las frutas pesa más?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Arcilla
- Agua
- Pabilo
- Balanza
- Témperas
- Pinceles

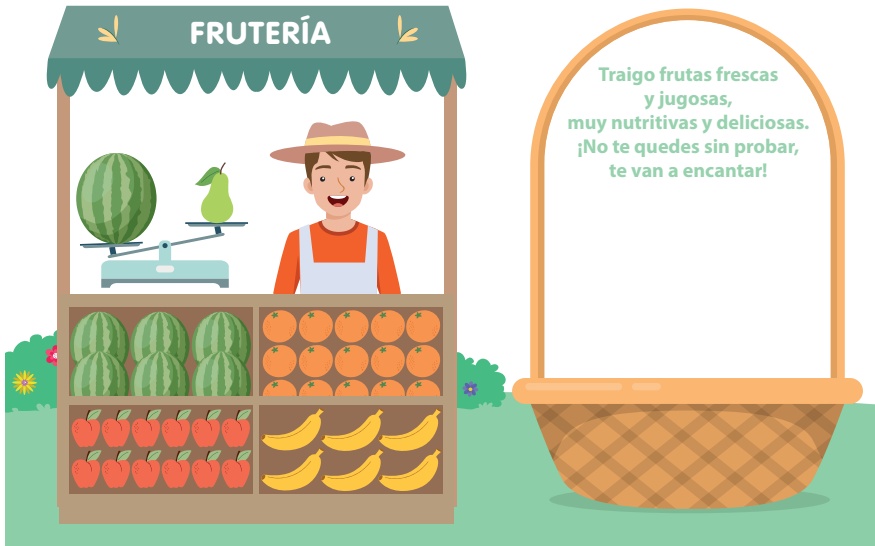
DESEMPEÑOS

Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas.



Quiero ser frutero

Relaciones de cantidad



Traigo frutas frescas y jugosas, muy nutritivas y deliciosas. ¡No te quedes sin probar, te van a encantar!

• Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Cuál crees que pesa más, la sandía o la pera? Modela con plastilina la fruta que crees que pesa más y pégala en la canasta. Luego, repite el texto que leerá tu profesora.

• Modela con plastilina una sandía y pégala en la canasta.

81

MATEMÁTICA - PG. 81

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Cuál crees que pesa más, la sandía o la pera? Modela con plastilina la fruta que crees que pesa más y pégala en la canasta. Luego, repite el texto que leerá tu profesora.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Modela** con plastilina una sandía y pégala en la canasta.

A pescar tapitas

Atención y concentración



• 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 13: SERÉ BOMBERO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza una rutina de entrenamiento físico. Para ello, proporciona vinchas a los niños para que todos se conviertan en bomberos. Diseña un circuito utilizando materiales de psicomotricidad, también puedes emplear los recursos de la caja de 100 juegos. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En un segundo momento, recupera la información del juego realizado y, en asamblea, conversa con los niños: ¿pasaron muchos bomberos por la soga?, ¿cuántos?, ¿qué parte del circuito les gustó más?

Luego, desarrolla la pág. 85 del cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 17 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad mediante preguntas: ¿qué juego hemos realizado?, ¿cómo lo realizamos?, ¿cómo se sintieron al convertirse en bomberos?, ¿quisieran ser bomberos cuando sean grandes?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Aros o hula-hulas
- Steps
- Conos
- pelotas de plástico
- Tapitas del material concreto de Centauro



DESEMPEÑOS

Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas.

Seré bombero Relaciones de cantidad

Si hay fuego en tu casa,
¿a quién debes llamar?
Para que con su valentía
te pueda salvar.

© Corvus Ediciones S.A.C. - Publicado por Corvus Ediciones S.A.C. - 2022

• Observa con atención las imágenes y comenta. Responde la adivinanza que leerá tu profesora. Luego, colorea muchos bomberos y algunos camiones.

• **Pinta** muchos bomberos y algunos camiones.

85

MATEMÁTICA - PG. 85

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. Responde la adivinanza que leerá tu profesora. Luego, colorea muchos bomberos y algunos camiones.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** muchos bomberos y algunos camiones.

Juego con cantidades Atención y concentración

• Observa las imágenes. En cada recuadro, coloca tantas tapitas como indiquen los puntitos blancos de los dados.

17

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 17

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. En cada recuadro, coloca tantas tapitas como indiquen los puntitos blancos de los dados.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14: QUIERO SER CARPINTERO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Crea en el aula un “rincón de carpintería”. Implementa este espacio con retazos de madera, mesitas, winchas, martillos, pernos, entre otros materiales. Antes de la actividad, puedes solicitar a las familias que envíen este tipo de juguetes desde casa. Invita a los niños a jugar libremente, adoptando diferentes roles, y permíteles explorar el rincón.

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

2 Desarrollo

Puedes compartir con los niños las tarjetas “Juego con los números” del material Aventuras lúdicas 1, invitándolos a jugar a comparar cantidades.

Luego, desarrolla la pág. 89 del cuaderno de Matemática.

Seguidamente, trabaja la pág. 27 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con preguntas como: ¿qué hemos realizado?, ¿cómo se sintieron jugando a ser carpinteros?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿para qué nos sirve lo aprendido el día de hoy?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Herramientas de carpintería
- Tapitas del material concreto



DESEMPEÑOS

Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas.

Quiero ser carpintero

Relaciones de cantidad



• Observa con atención las imágenes. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en la maleta que corresponde. Luego comenta sobre cómo quedaron, ¿cuál está llena y cuál está vacía?

• Pega los stickers en la maleta que corresponde.

89

MATEMÁTICA - PG. 89

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en la maleta que corresponde. Luego comenta sobre cómo quedaron, ¿cuál está llena y cuál está vacía?

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega los stickers en la maleta que corresponde.

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 15: QUIERO SER PILOTO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Diseña una pista de aterrizaje en el aula o en el patio, utiliza cartulinas negras, tizas blancas y cinta masking tape. Invita a los niños a jugar libremente con avioncitos, permitiéndoles hacerlos volar y aterrizar en la pista.

Además, puedes compartir con los niños los palitos del material “Construimos y aprendemos”, para que jueguen a comparar cantidades de manera manipulativa.

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

2 Desarrollo

Mientras juegan, brinda indicaciones que favorezcan la reflexión matemática, como:

¿hay más aviones volando?, ¿hay menos aviones aterrizando?, ¿hay la misma cantidad de aviones volando que aterrizando? Para esta parte de la actividad, se sugiere organizar a los niños en grupos de trabajo.

Luego, desarrolla la pág. 91 del cuaderno de Matemática. Seguidamente, trabaja la pág. 16 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad mediante preguntas como: ¿cómo te sentiste al ser piloto?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué fue lo que más te gustó del juego?, ¿te gustaría ser piloto cuando seas grande?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Avioncitos de juguete
- Cartulinas negras
- Tizas
- Cinta making tape

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.



Quiero ser piloto Relaciones de correspondencia

Había una vez un avión que siempre quería volar, bajaba y subía y al cielo quería llegar.

© Comenius Edicions, S.A.C. - Fotodisco.com/2008/01/02/

• Observa las imágenes y comenta. ¿Al principio cómo está el avión? Y cuando todos suban, ¿cómo quedará? Busca los stickers al final del cuaderno y pega uno en una ventana. A continuación, repite la rima que leerá tu profesora. Finalmente, decora el avión con pedazos de papel platino.

• Pega los stickers en las ventanas del avión.

91

MATEMÁTICA - PG. 91

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes y comenta. ¿Al principio cómo está el avión? Y cuando todos suban, ¿cómo quedará? Busca los stickers al final del cuaderno y pega uno en una ventana. A continuación, repite la rima que leerá tu profesora. Finalmente, decora el avión con pedazos de papel platino.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega los stickers en las ventanas del avión.

Juego con cantidades Atención y concentración

16

• Observa las imágenes. Pega los stickers con números en las tapitas. Luego, colócalas en los círculos según la cantidad que indica cada cuadrado.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 16

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Pega los stickers con números en las tapitas. Luego, colócalas en los círculos según la cantidad que indica cada cuadrado.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16: QUIERO SER VETERINARIO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Crea un rincón llamado “Nuestra veterinaria”. Solicita a las familias que envíen peluches o animales de plástico, mandiles blancos, estetoscopios de juguete, guantes, correas de mascotas, entre otros. Invita a los niños a jugar libremente, permitiendo que intercambien roles mientras atienden a sus “pacientes”. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Luego del juego, en asamblea comenten: ¿hay la misma cantidad de mascotas que de correas?, ¿cuántas mascotas de cada tipo hay? Organiza a los niños en grupos de trabajo para contar y comparar cantidades. Después, desarrolla la pág. 95 del cuaderno de Matemática y la pág. 7 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Finalizando, solicita a los niños que comenten: ¿cómo se sintieron?, ¿para qué sirve lo aprendido hoy?, ¿qué les gustó más de jugar a los veterinarios?, ¿quisieran ser veterinarios cuando sean grandes?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Accesorios de veterinario
- Animalitos de plástico o peluche.
- Plastilina
- Colores
- Goma

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.

Quiero ser veterinario

Relaciones de correspondencia



Veterinario quisiera ser
y a los animales curar,
cuando no se encuentran bien
por cualquier enfermedad.



• Observa con atención las imágenes y comenta. Repite la rima que leerá tu profesora. Luego, modela con plastilina tantas pelotitas como gatitos hay y pégalas en la canasta.

• Pega pelotitas de plastilina en la canasta como gatitos hay en la escena.

95

MATEMÁTICA - PG. 95

CONSIGNA PRINCIPAL

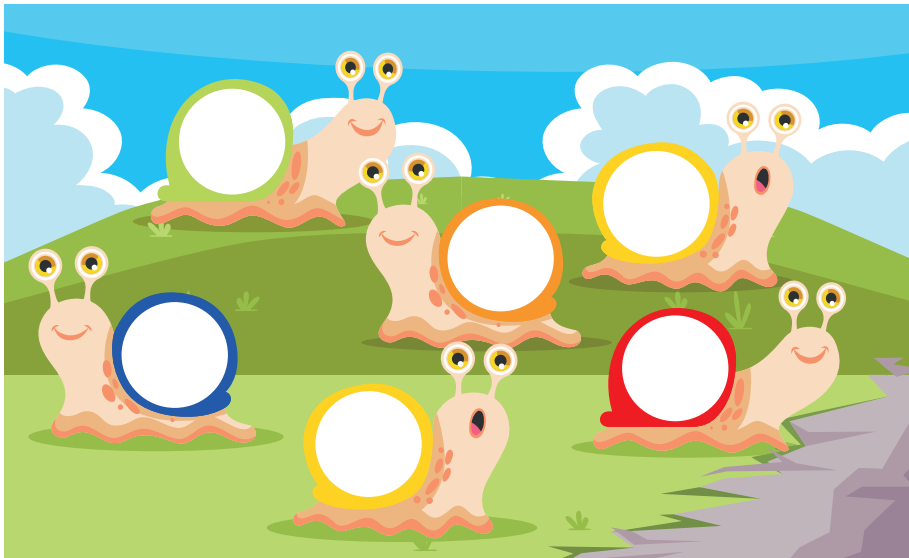
Observa con atención las imágenes y comenta. Repite la rima que leerá tu profesora. Luego, modela con plastilina tantas pelotitas como gatitos hay y pégalas en la canasta.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega pelotitas de plastilina en la canasta como gatitos hay en la escena.

Caracolitos de colores

Atención y concentración



• 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 17: SERÉ POLICÍA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza a los niños para representar a la “Policía de tránsito”. Prepara implementos como pitos, guantes, gorras y chalecos. Crea grupos de trabajo: algunos serán policías y otros peatones. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Durante la actividad, incorpora consignas de correspondencia: cada policía debe tener un pito, todos los policías su chaleco, cada peatón su mochila, etc. Luego, desarrolla la pág. 97 del cuaderno de Matemática y la pág. 17 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Finalizando, socializa con los niños: ¿han visto un policía de tránsito?, ¿qué les gustó más del juego?, ¿qué aprendimos?, ¿quisieran ser policías cuando sean grandes?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Chaleco de policía de tránsito
- Pitos y varas de señalización
- Guantes
- Semáforo
- Cinta masking tape

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.

Seré policía Relaciones de correspondencia

© Corbis Ediciones S.A.C. - Fotobanco.com S.L. 002

• Observa con atención las imágenes y comenta. En el recuadro en blanco dibuja una medalla o estrellita como premio para cada niño por cruzar la pista de manera adecuada. Luego, colorea en el semáforo la luz que debe estar prendida en esa situación.

• Pinta las luces del semáforo.

97

MATEMÁTICA - PG. 97

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. En el recuadro en blanco dibuja una medalla o estrellita como premio para cada niño por cruzar la pista de manera adecuada. Luego, colorea en el semáforo la luz que debe estar prendida en esa situación.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pinta las luces del semáforo.

Trazos diagonales

© Corbis Ediciones S.A.C. - Fotobanco.com S.L. 002

• Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos diagonales para completar la estructura de las reposeras. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

17

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 17

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos diagonales para completar la estructura de las reposeras. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18: SERÉ BIÓLOGA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Crea un pequeño arenero y esconde animalitos marinos y conchitas. Proporciona brochas y rastrillos para que los niños jueguen a descubrir. Permite que exploren durante un tiempo prudente. También puedes realizar el experimento “A pescar” del manual de la caja de ciencia. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Conversa sobre la exploración: ¿qué encontraron debajo de la arena?, ¿qué herramientas usaron?, ¿qué profesional estudia esos animales? Luego, desarrolla la pág. 47 del cuaderno de Ciencia y Tecnología y la pág. 87 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Finalizando, socializa con los niños: ¿les gustó la actividad?, ¿qué descubrieron?, ¿qué aprendimos?, ¿quisieran volver a jugar algo similar?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Problematiza situaciones para hacer indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Animalitos marinos de plástico
- Bandeja de arena
- Papeles de colores
- Goma

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.



Seré biólogo

Planteamiento de hipótesis



• Observa atentamente la imagen. ¿Qué animalito es? ¿Dónde vive? ¿Por qué la bióloga estará acercándose a él? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Pinta el caballito de mar usando hisopo con témpera. Luego, rasga papel y pega en las algas y corales.

- **Pinta** el caballito de mar.
- **Rasga** papel y pega en las algas y corales.

47

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 47

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la imagen. ¿Qué animalito es? ¿Dónde vive? ¿Por qué la bióloga estará acercándose a él? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Pinta el caballito de mar usando hisopo con témpera. Luego, rasga papel y pega en las algas y corales.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** el caballito de mar.
- **Rasga** papel y pega en las algas y corales.

Seré chef

Relaciones de cantidad



Disfruto preparar,
quequitos para invitar,
de vainilla y manjar,
¡qué ricos al degustar!

• Observa con atención las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pega más gorros en la repisa que mandiles en el perchero. Luego, repite la rima que leerá tu profesora. Colorea los gorritos de los chefs.

- **Pega** los stickers en la escena, más gorros en la repisa que mandiles en el perchero.

87

MATEMÁTICA - PG. 87

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pega más gorros en la repisa que mandiles en el perchero. Luego, repite la rima que leerá tu profesora. Colorea los gorritos de los chefs.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers en la escena, más gorros en la repisa que mandiles en el perchero.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19: SERÉ CIENTÍFICO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta los materiales: bandeja con agua e imperdibles. Plantea la pregunta: ¿Todos los objetos flotan en el agua? Utiliza recipientes de plástico. También puedes realizar el experimento “El clip que flota” del manual de la caja de ciencia. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Permite que los niños planteen sus hipótesis y anótalas tal como las expresan. Luego, desarrolla la pág. 49 del cuaderno de Ciencia y Tecnología y la pág. 29 de Jugamos y Aprendemos. Incorpora otros elementos metálicos para comparar su flotación.

3 Cierre

Socializa con los niños: ¿alguien estuvo cerca con su respuesta?, ¿qué elementos flotan?, ¿cuáles se hunden?, ¿disfrutaste de ser científico?, ¿quisieras ser científico cuando seas grande?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

RECURSOS

- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Bandeja con agua
- Imperdibles
- Papelógrafos
- 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.

Seré científico

Planteamiento de hipótesis



© Editorial Libros S.A.C. Fotobanco Internacional S.L. 2021

• Observa atentamente la imagen y animate a realizar la experiencia. ¿Qué objetos observas? ¿Qué ha pasado? ¿Qué objetos flotan en el agua? Comenta tus respuestas con tus amigos. Luego registra en la tabla escribiendo un check (✓) si el objeto flota y una "X" si no flota. Finalmente, colorea al científico.

• Marca en la tabla escribiendo un check (✓) si el objeto flota y una "X" si no flota.

49

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 49

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la imagen y animate a realizar la experiencia. ¿Qué objetos observas? ¿Qué ha pasado? ¿Qué objetos flotan en el agua? Comenta tus respuestas con tus amigos. Luego registra en la tabla escribiendo un check (V) si el objeto flota y una "X" si no flota. Finalmente, colorea al científico.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Marca** en la tabla escribiendo un check (V) si el objeto flota y una "X" si no flota.

A pescar tapitas

Atención y concentración



• 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: SERÉ DETECTIVE

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta en el aula “huellas con talco o harina” de un adulto y de un niño. Entrega lupas simbólicas de cartón y pide a los niños que caminen sin pisar las huellas e identifiquen a quién pertenecen. Permite que jueguen un tiempo prudente. También puedes usar las tarjetas “Mis huellitas” del material Aventuras lúdicas 1. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Conversa sobre los recursos necesarios para investigar las huellas y anota las ideas en un papelógrafo como referencia. Luego, desarrolla la pág. 51 del cuaderno de Ciencia y Tecnología y la pág. 93 de Comunicación.

3 Cierre

Socializa con los niños: ¿te gustó ser detective?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿quisieras ser detective cuando seas grande?, ¿te fue fácil identificar las huellas?, ¿quisieras volver a jugar algo similar?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Talco o harina
- Lupas
- Plumones gruesos.
- Cinta masking tape

DESEMPEÑOS

Compara su respuesta inicial con respecto al objeto, ser vivo o hecho de interés, con la información obtenida posteriormente.



Seré detective Planteamiento de hipótesis



• Observa con atención la escena. ¿Qué está observando el detective? ¿Qué instrumento está usando? ¿Quién habrá pasado por ahí? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Marca con una "X" el calzado que dejó esas huellas. Termina de colorear la escena.

• Marca con una "X" el calzado que dejó esas huellas.

51

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 51

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la escena. ¿Qué está observando el detective? ¿Qué instrumento está usando? ¿Quién habrá pasado por ahí? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Marca con una "X" el calzado que dejó esas huellas. Termina de colorear la escena.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Marca** con una "X" el calzado que dejó esas huellas.

Quiero ser profesora Recupera información del texto

Mi maestra
Querida maestra
te regalo un rayito de sol
para que nunca se apague
el brillo de tu amor.



• Observa con atención las imágenes. ¿Quién es ella? Conversa con tus amigos. Escucha la poesía que leerá tu profesora y apréndela para recitarla en una fecha especial. Luego, haz puntos con tu dedo y con témpera, a manera de pétalos en las flores.

• Pinta con tu dedo y con témpera, pétalos en las flores.

93

COMUNICACIÓN - PG. 93

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Quién es ella? Conversa con tus amigos. Escucha la poesía que leerá tu profesora y apréndela para recitarla en una fecha especial. Luego, haz puntos con tu dedo y con témpera, a manera de pétalos en las flores.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** con tu dedo y con témpera, pétalos en las flores.