

# UNIDAD 5

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: DE GRANDE QUIERO SER

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Invita a los padres a compartir sobre su profesión u oficio. Revisa previamente la ficha de datos de los padres y organiza las visitas según las profesiones y fechas convenientes. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Motiva a los niños a representar los roles de los trabajadores que conocen, usando accesorios de dramatización. Luego, desarrolla la pág. 53 del cuaderno de Personal Social y la pág. 85 del cuaderno de Matemática, conversando sobre las profesiones observadas en la ficha.

## 3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustó la visita de los padres?

## COMPETENCIA

Construye su identidad.

## CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

## RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Accesorios de las profesiones
- Lápices
- Retazos de tela
- Silicona líquida
- Cuento: Mi talento natural



## DESEMPEÑOS

Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.

**De grande quiero ser**

FOTÓGRAFO

BOMBERO

ARQUITECTA

DOCTORA

CANTANTE

\* Mira la escena y comenta. ¿Cuál es tu posición favorita para dibujar? Colócate en esa posición y dibuja en el recuadro la profesión que quieres tener cuando seas grande. Luego, con ayuda de tu profesora, lee los carteles y escribe el número que tiene cada niño. Finalmente, colorea los dibujos de los niños.

• **Dibuja** en el recuadro el elemento que represente la profesión que deseas tener cuando seas grande.  
• **Pinta** los dibujos de los niños.

**PERSONAL SOCIAL - PG. 53**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Mira la escena y comenta. ¿Cuál es tu posición favorita para dibujar? Colócate en esa posición y dibuja en el recuadro la profesión que quieres tener cuando seas grande. Luego, con ayuda de tu profesora, lee los carteles y escribe el número que tiene cada niño. Finalmente, colorea los dibujos de los niños.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Dibuja** en el recuadro el elemento que represente la profesión que deseas tener cuando seas grande.
- **Pinta** los dibujos de los niños.

**De grande quiero ser**

\* Observa atentamente la escena. ¿Cuántos trabajadores hay? En el recuadro inferior representa con palotes la cantidad de trabajadores que hay. Luego pega retazos de tela en el marco de la foto.

• **Escribe** la cantidad de trabajadores que hay en el recuadro inferior.  
• **Pega** retazos de tela en el marco de la foto.

**MATEMÁTICA - PG. 85**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa atentamente la escena. ¿Cuántos trabajadores hay? En el recuadro inferior representa con palotes la cantidad de trabajadores que hay. Luego, pega retazos de tela en el marco de la foto.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Escribe** la cantidad de trabajadores que hay en el recuadro inferior.
- **Pega** retazos de tela en el marco de la foto.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2: SERÉ ARQUITECTO

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Crea un espacio de exploración con cajas, conos, bloques y retazos de cartón. Invita a los niños a construir libremente. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Entrega hojas blancas para que dibujen su construcción. Luego, en asamblea, presentan su plano a sus amigos. Conversa sobre la labor de un arquitecto y muestra un ejemplo de plano. Desarrolla la pág. 55 del cuaderno de Personal Social y la pág. 103 del cuaderno de Comunicación, construyendo la casita de papel.

## 3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué hicimos?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿te gustaría ser arquitecto?, ¿cómo te has sentido?, ¿te gusta cómo quedó tu plano?

## COMPETENCIA

Construye su identidad.

## CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

## RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Cajas
- Conos
- Retazos de cartón
- Copia de plano de arquitecto
- Hojas blancas
- Lápices

Puedes acceder al contenido del QR y compartir con los niños el video de las profesiones.



## DESEMPEÑOS

Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.

**Seré arquitecto** Intereses y preferencias

Proyecto, diseño y dirijo la construcción y el mantenimiento de edificios y ciudades.

© Cereales Edepa S.A.C. Fotos: Shutterstock (L. 102)

\* Observa las imágenes y responde: ¿Qué detalles le faltan a esa casa? ¿Cómo te gustaría que sea? Completa dibujando lo que te gustaría que tenga la casa y comenta con tus compañeros por qué elegiste esos detalles. Luego, con ayuda de tu profesora, lee el texto y encierra las vocales que encuentres.

55

• **Dibuja** la casa de acuerdo al modelo.

**PERSONAL SOCIAL - PG. 55**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las imágenes y responde. ¿Qué detalles le faltan a esa casa? ¿Cómo te gustaría que sea? Completa dibujando lo que te gustaría que tenga la casa y comenta con tus compañeros por qué elegiste esos detalles. Luego,, con ayuda de tu profesora, lee el texto y encierra las vocales que encuentres.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Dibuja** la casa de acuerdo al modelo.

**Constructor de casitas** Expresión a través del arte

© Cereales Edepa S.A.C. Fotos: Shutterstock (L. 102)

\* Observa con atención la escena. Recorta la pieza por las líneas respunteadas y arma la casita de acuerdo al instructivo, dibújale sus puertas y ventanas; luego pégala en el pasto verde. Finalmente, realiza embolillado con papel crepé y pégalo en la copa de los árboles.

103

• **Recorta**, arma la casita de acuerdo al instructivo y pégala en el pasto verde.  
• **Pinta** la copa de los árboles.

**COMUNICACIÓN - PG. 103**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención la escena. Recorta la pieza por las líneas respunteadas y arma la casita de acuerdo al instructivo, dibújale sus puertas y ventanas; Luego, pégala en el pasto verde. Finalmente, realiza embolillado con papel crepé y pégalo en la copa de los árboles.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Recorta**, arma la casita de acuerdo al instructivo y pégala en el pasto verde.
- **Pinta** la copa de los árboles.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3: SERÉ PROFESORA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Diseña un rincón de dramatización, incorporando elementos y recursos que usas para hacer tu clase. Invita a los niños a dramatizar libremente sobre el trabajo que tú haces como profesora. También podrías compartir el video que te proponemos en el código QR de la sección Recursos.

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

## 2 Desarrollo

En un segundo momento, en asamblea comenten sobre: ¿qué trabajo realiza una profesora?, ¿qué actividad de las que hace tu profesora te gusta más?, ¿cómo ayudas a tu profesora?, ¿quisieras ser profesor o profesora de adulto?

Luego, desarrolla la pág. 57 del cuaderno de Personal Social.

Seguidamente, trabaja la pág. 103 del cuaderno de Matemática. Pregúntales: ¿qué crees que están conversando la profesora con sus niños?

## 3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños, haciendo preguntas como: ¿qué aprendimos? ¿cómo te sentiste? ¿quisieran volver a realizar una actividad similar? ¿cuál de las actividades que realizas con la profesora es tu favorita?

## COMPETENCIA

Construye su identidad.

## CAPACIDADES

Se valora a sí mismo.

## RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Objetos del aula
- Hojas blancas
- Colores
- Hisopos
- Témperas
- Tizas

Puedes acceder al contenido del QR y compartir con los niños el video de las profesiones.



## DESEMPEÑOS

Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.

### Seré profesora

Intereses y preferencias



**TE QUIERO REGALAR**

Porque eres mi maestra hoy te quiero regalar, un manojito de deseos para que puedas soñar.

Un ramito de violetas para que puedas guardar, el más dulce de mis besos y un “te quiero” de verdad.

© Círculo de Escritores Chilenos S.A.C. FONDOS FORTALECER D.L. 027

\* Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Qué actividades realizas con tu profesora? ¿Cuáles te gustan más? En el recuadro en blanco, dibuja la actividad favorita que realizas con ella. Luego, escucha la poesía que leerá tu profesora y apréndela para recitarla en una fecha especial. Finalmente, usando hisopo y témpera decora el mandil de la maestra.

- **Dibújate** con tu profesora en el recuadro en blanco.
- **Pinta** el mandil.

57

**PERSONAL SOCIAL - PG. 57**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

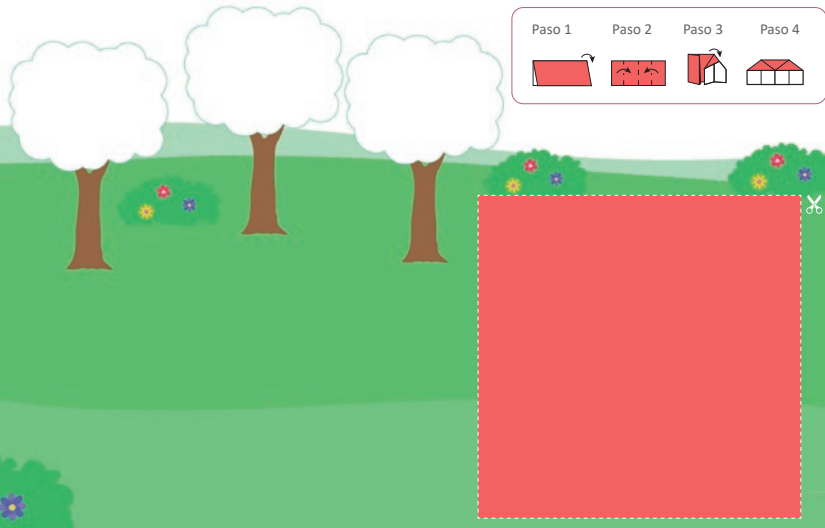
Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Qué actividades realizas con tu profesora? ¿Cuáles te gustan más? En el recuadro en blanco, dibuja la actividad favorita que realizas con ella. Luego,, escucha la poesía que leerá tu profesora y apréndela para recitarla en una fecha especial. Finalmente, usando hisopo y témpera decora el mandil de la maestra.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Dibuja** con tu profesora en el recuadro en blanco.
- **Pinta** el mandil.

### Constructor de casitas

Expresión a través del arte



Paso 1	Paso 2	Paso 3	Paso 4

© Círculo de Escritores Chilenos S.A.C. FONDOS FORTALECER D.L. 027

\* Observa con atención la escena. Recorta la pieza por las líneas respunteadas y arma la casita de acuerdo al instructivo, dibújale sus puertas y ventanas; luego pégala en el pasto verde. Finalmente, realiza embolillado con papel crepé y pégalo en la copa de los árboles.

- **Recorta**, arma la casita de acuerdo al instructivo y pégala en el pasto verde.
- **Pinta** la copa de los árboles.

103

**COMUNICACIÓN - PG. 103**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención la escena. Recorta la pieza por las líneas respunteadas y arma la casita de acuerdo al instructivo, dibújale sus puertas y ventanas; Luego, pégala en el pasto verde. Finalmente, realiza embolillado con papel crepé y pégalo en la copa de los árboles.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Recorta**, arma la casita de acuerdo al instructivo y pégala en el pasto verde.
- **Pinta** la copa de los árboles.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4: SERÉ PERIODISTA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Prepara un espacio con accesorios de periodistas: recortes de periódico, cámaras y micrófonos de juguete, cuadernos y lapiceros. Puedes incluir el periódico INFANCIA de Centauro. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

En asamblea, conversen sobre el trabajo de un periodista y los materiales que usa. Motívalos a crear una nota periodística sobre alguna noticia que les haya llamado la atención. Desarrolla la pág. 59 del cuaderno de Personal Social y la pág. 85 del cuaderno de Comunicación, dibujando lo que les gustaría ser de adultos.

## 3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿cómo realizamos la actividad?, ¿encontraron dificultad?, ¿qué responsabilidades tienen en casa?, ¿qué aprendiste hoy?

## COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

## CAPACIDADES

Interactúa con todas las personas.

## DESEMPEÑOS

Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

## RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Recortes de periódico
- Micrófonos de juguete
- Cámaras de juguete
- Cuadernillos
- Lapiceros

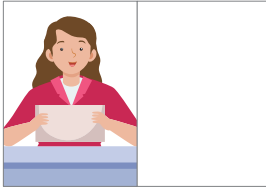


PERSONAL SOCIAL - PG. 59

Seré periodista

Relación con su entorno

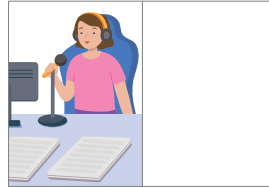
© CORTAUS LIBRERÍA S.L.CC. FOTODIAGRAMA D.L. 027



La conductora del noticiero lee la información mientras se ven las imágenes en la TV.



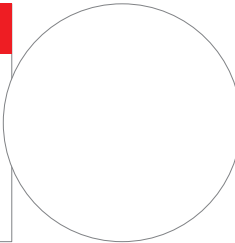
El locutor de radio anuncia esta gran noticia y todos la escuchamos.



Al otro día aparece en los periódicos la noticia y las personas podrán leerla.

**¡NOTICIA DE ÚLTIMO MINUTO!**

En toda la ciudad se están sembrando plantas y los vecinos las adoptarán brindándoles cuidados. Así, tendremos más árboles que nos brinden oxígeno, frutos y también sombra.



\* Observa con atención las imágenes. ¿Te gustaría ser periodista? Escucha atentamente cada enunciado que leerá tu profesora. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y ubícalos donde corresponda. Finalmente, dibuja en el círculo una carita que represente lo que sientes al leer la noticia de último minuto.

- Escucha atentamente cada enunciado que leerá tu profesora.
- Pega los stickers donde corresponda.
- Dibuja en el círculo que sentiste.

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Te gustaría ser periodista? Escucha atentamente cada enunciado que leerá tu profesora. Luego,, busca los stickers al final del cuaderno y ubícalos donde corresponda. Finalmente, dibuja en el círculo una carita que represente lo que sientes al leer la noticia de último minuto.

CONSIGNA ADAPTADA

- Escucha atentamente cada enunciado que leerá tu profesora.
- Pega el mandil.
- Dibuja el mandil.

De grande quiero ser

Unidad 5

© CORTAUS LIBRERÍA S.L.CC. FOTODIAGRAMA D.L. 027



\* Observa atentamente la escena. ¿Qué quieres ser cuando seas grande? Dibuja tus opciones en las nubes y en los recuadros de la parte inferior escribe a tu manera los nombres de tus dibujos.

- Dibuja en las nubes lo que quisieras ser cuando seas grande.

COMUNICACIÓN - PG. 85

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. ¿Qué quieres ser cuando seas grande? Dibuja tus opciones en las nubes y en los recuadros de la parte inferior escribe a tu manera los nombres de tus dibujos.

CONSIGNA ADAPTADA

- Dibuja en las nubes lo que quisieras ser cuando seas grande.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5: SERÉ INGENIERO AMBIENTAL

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Inicia la actividad mostrando el video sobre el ingeniero ambiental que te presentamos en el QR de la sección Recursos. Para este momento de la clase, también podrías acceder a la plataforma y presentarles algunos recursos sobre: “compara sus hipótesis con información obtenida.

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

## 2 Desarrollo

En asamblea comenten sobre: ¿qué trabajo realiza un ingeniero ambiental?, ¿qué usa para su trabajo?, ¿te gustaría ser ingeniero ambiental? Luego, anímalos a crear un mensaje colectivo para los dueños de las fábricas, pidiendo que cuiden el medio ambiente.

Luego, desarrolla la pág. 61 del cuaderno de Personal Social.

A continuación, trabaja la pág. 101 del cuaderno de Comunicación. Allí deben completar los nombres de las profesiones que se muestran.

## 3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños: ¿qué hicimos?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿cómo te has sentido?, ¿en qué otra situación aplicarás lo aprendido? ¿qué parte te resultó difícil?

## COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

## CAPACIDADES

Interactúa con todas las personas.

## RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Papelógrafo
- Plumones gruesos
- Tizas blancas
- Lápices de colores

## DESEMPEÑOS

Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

### Seré ingeniero ambiental

Relación con su entorno

Soy doctor de la naturaleza,  
la cuido siempre con firmeza.  
Si ella se enferma por contaminación,  
la ayudo con ciencia y con corazón.

• Observa con atención las imágenes. Con ayuda de tu profesora lee el párrafo de la parte superior y comenta. Luego, en el recuadro en blanco dibuja algo que pueda ayudar a disminuir la contaminación que está ocasionando el humo de la fábrica. A continuación, pinta con tiza blanca sobre el humo negro. Termina de colorear al ingeniero.

• Dibuja un árbol en el recuadro en blanco.

• Pinta al ingeniero y con tiza blanca el humo negro.

61

**PERSONAL SOCIAL - PG. 61**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes. Con ayuda de tu profesora lee el párrafo de la parte superior y comenta. Luego,, en el recuadro en blanco dibuja algo que pueda ayudar a disminuir la contaminación que está ocasionando el humo de la fábrica. A continuación, pinta con tiza blanca sobre el humo negro. Termina de colorear al ingeniero.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Dibuja** un árbol en el recuadro en blanco.
- **Pinta** al ingeniero y con tiza blanca el humo negro.

### Todos juntos

Escribe a su manera

1

2

3

4

5

• Observa atentamente las imágenes. Completa el crucigrama escribiendo las vocales que faltan en cada caso.

• Escribe las vocales que faltan en el crucigrama.

101

**COMUNICACIÓN - PG. 101**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa atentamente las imágenes. Completa el crucigrama escribiendo las vocales que faltan en cada caso.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Escribe** las vocales que faltan en el crucigrama.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 6: TRABAJAN CON ALEGRÍA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Presenta atuendos y accesorios del sector de dramatización para que los niños jueguen a representar lo que les gustaría ser de adultos. Puedes apoyar la actividad con el video sobre profesiones del QR de Recursos. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Dialoguen sobre el significado de cada atuendo y accesorio. Incorpora algunos instrumentos novedosos que llamen su atención. Desarrolla la pág. 87 del cuaderno de Comunicación y la pág. 45 del cuaderno de Ciencia y Tecnología, conversando sobre el uso de la lupa: ¿para qué sirve?, ¿cómo la usarías?

## 3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué hicimos?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué les pareció fácil o difícil?, ¿qué implementos nuevos conocieron?

## COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

## CAPACIDADES

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

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Accesorios para dramatizar profesiones
- Bits de instrumentos de los oficios
- Colores
- Plastilina

## DESEMPEÑOS


Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.

Puedes acceder al contenido del QR y compartir con los niños el video de las profesiones.




### Trabajan con alegría


Deduce información oral




**Tejedora**




Licuadora




Computadora




Refrigeradora




Silla




**Pescador**




Pescado




Tambor




Televisor




Recogedor




**Zapatero**




Babero



Araña



Ropero



Lapicero

\* Identifica a los personajes y descríbelos. Menciona el nombre de cada uno de los elementos que están debajo de los personajes y pinta los que rimen con sus oficios.

• Pinta las figuras cuyos nombres rimen con los oficios.

87

## COMUNICACIÓN - PG. 87

### CONSIGNA PRINCIPAL

Identifica a los personajes y descríbelos. Menciona el nombre de cada uno de los elementos que están debajo de los personajes y pinta los que rimen con sus oficios.

### CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** las figuras cuyos nombres rimen con los oficios.

### De grande quiero ser

Unidad 5



\* Observa la escena y comenta. ¿También eres explorador? ¿Qué crees que están mirando los niños con sus lupas? ¿Qué otros instrumentos se necesitan para explorar? Dibuja en el recuadro otros elementos que nos sirven para investigar. Finalmente, modela con plastilina otros insectos que podrían estar mirando y pégalos en las hojas blancas.

• Dibuja en el recuadro otros elementos que nos sirven para investigar.

45

## CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 45

### CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. ¿También eres explorador? ¿Qué crees que están mirando los niños con sus lupas? ¿Qué otros instrumentos se necesitan para explorar? Dibuja en el recuadro otros elementos que nos sirven para investigar. Finalmente, modela con plastilina otros insectos que podrían estar mirando y pégalos en las hojas blancas.

### CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibuja** en el recuadro otros elementos que nos sirven para investigar.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7: QUIERO SER ASTRONAUTA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Pide a los niños que traigan figuras u objetos cuyos nombres comiencen con las vocales. Invítalos a clasificarlos en grupos pequeños. También pueden buscar y encerrar la vocal "A" en recortes del periódico INFANCIA. Recuérdales los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Pega las figuras en papelógrafos y escribe los nombres completos debajo, destacando la letra inicial con un color diferente. Luego, jueguen a trazar la vocal "A" sobre una bandeja sensorial. Desarrolla la pág. 89 del cuaderno de Comunicación y la primera parte de la pág. 63 del cuaderno de Personal Social, enviándola a casa para que los padres accedan al QR.

## 3 Cierre

Socializa la actividad y permite que algunos niños presenten su trabajo. Pregunta: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les pareció fácil o difícil?, ¿qué vocal trabajamos hoy?

## COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

## CAPACIDADES

Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

## RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Recortes de periódico
- Papelógrafos
- Plumones
- Tijeras
- Goma
- Bandeja sensorial
- Figuras de vocales



## DESEMPEÑOS

Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirá y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.

**Quiero ser astronauta** Escribe a su manera

© Espinosa Espinosa, S.L.C.C. FUNDACIÓN ESPAÑOLA DEL I.D.E.P.

• Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y en las cuadrículas arma la palabra con letras de revistas. Luego pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "A". Finalmente, en las líneas, escribe a tu manera cinco palabras que empiecen con "A". Pueden ser palabras que existen o también inventadas.

• Arma la palabra con letras de revistas.  
• Escribe cinco palabras que empiecen con "A" en las líneas.

89

**COMUNICACIÓN - PG. 89**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y en las cuadrículas arma la palabra con letras de revistas. Luego, pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "A". Finalmente, en las líneas, escribe a tu manera cinco palabras que empiecen con "A", pueden ser palabras que existen o también inventadas.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Arma** la palabra con letras de revistas.
- **Escribe** cinco palabras que empiecen con "A" en las líneas.

**Sí, lo adivinaste** Intereses y preferencias

© Espinosa Espinosa, S.L.C.C. FUNDACIÓN ESPAÑOLA DEL I.D.E.P.

Es el Sol y los planetas

• Observa las imágenes y responde. ¿Qué te habías imaginado cuando la maestra hizo la pregunta? Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos donde corresponden. Finalmente, rocía escarcha sobre el espacio.

63

**PERSONAL SOCIAL - PG. 63**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las imágenes y responde. ¿Qué te habías imaginado cuando la maestra hizo la pregunta? Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos donde corresponden. Finalmente, rocía escarcha sobre el espacio.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8: QUIERO SER ELECTRICISTA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Realiza con los niños “Mensajes secretos”: con velas o crayolas blancas, que tracen vocales sobre cartulina. Luego, con tempera o acuarela, cubran toda la cartulina y observen cómo aparecen las grafías. Recuérdales los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Invítalos a construir la vocal E en el piso con tapitas. Después, desarrolla la pág. 91 del cuaderno de Comunicación. Usa los stickers de vocales del cuaderno Jugamos y Aprendemos y pégalos en las tapitas.

## 3 Cierre

Socializa la actividad preguntando: ¿qué aprendimos?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les pareció fácil o difícil?

## COMPETENCIA

Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.

## CAPACIDADES

Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Velas o crayolas blancas
- Témperas
- Brochas gruesas o retazos de esponja
- Cartulina blanca



## DESEMPEÑOS

Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirá y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.

COMUNICACIÓN - PG. 91

**Quiero ser electricista** Escribe a su manera

© Dedicaciones, S.A.C. Prohibida toda reproducción.

• Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y transcribe las letras en las cuadrículas. Luego pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "E". Finalmente, escribe la vocal que falta en cada nombre e intenta leerlas.

- **Transcribe** las letras en las cuadrículas.
- **Escribe** la vocal que falta en cada palabra.

91

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y transcribe las letras en las cuadrículas. Luego, pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "E". Finalmente, escribe la vocal que falta en cada nombre e intenta leerlas.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Transcribe** las letras en las cuadrículas.
- **Escribe** la vocal que falta en cada palabra.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9: QUIERO SER INGENIERA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Elabora con tus niños: “grabados de vocales”. Utiliza retazos de platos de tecnopor; allí deben escribir vocales, tratando de hundir el lápiz o lapicero. Luego, con un rodillo deben pasar t mpera sobre el retazo de tecnopor; as  deben grabar, de preferencia sobre tela de tocuyo. El resultado ser  un hermoso manto.

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

## 2 Desarrollo

En un segundo momento, jueguen a trazar la vocal “l” sobre una bandeja sensorial, que puede contener arena, s mola, harina, etc. Perm teles que se equivoquen tantas veces y volver a intentar con mucha facilidad.

Luego, desarrolla la p g. 93 del cuaderno de Matem tica

A continuaci n, usa los stickers de vocales del cuaderno Jugamos y Aprendemos, y p galos en las tapitas.

## 3 Cierre

Socializa la actividad, presentando los mantos realizados en la clase. Conversa con ellos sobre:  qu  aprendimos?,  para qu  me sirve lo aprendido?,  c mo se han sentido?,  qu  vocal hemos aprendido?

## COMPETENCIA

Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.

## CAPACIDADES

Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicaci n
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Platos de tecnopor
- Lapiceros
- Tijeras
- Goma
- Bandeja sensorial

## DESEMPE OS

Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a qui n le escribir  y para qu  lo escribir ; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una l nea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a trav s de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.

COMUNICACIÓN - PG. 93

**Quiero ser ingeniera**

Escribe a su manera

I	i
J	í

indio

estrella

ojo

iglesia

imán

escoba

I	N	G	E	N	I	E	R	A

• Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y en las cuadrículas arma la palabra con letras de revistas. Luego pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "I". Finalmente, en el tablero encierra las palabras que empiecen con "I".

• **Arma** la palabra con letras de revistas.

• **Encierra** en el tablero las palabras que empiecen con "I".

93

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y en las cuadrículas arma la palabra con letras de revistas. Luego, pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "I". Finalmente, en el tablero encierra las palabras que empiecen con "I".

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Arma** la palabra con letras de revistas.
- **Encierra** en el tablero las palabras que empiecen con "I".

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 10: QUIERO SER ODONTÓLOGA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Jueguen “Ha llegado un camión”: cada niño dice objetos que empiecen con una vocal indicada. Luego, mencionan palabras que terminen con esa vocal. Recuérdales los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Invítalos a construir la vocal O en el piso con tapitas o palitos del material concreto. Luego, desarrolla la pág. 95 del cuaderno de Comunicación y la pág. 51 del cuaderno de Ciencia y Tecnología, marcando la vocal O en la receta.

## 3 Cierre

Socializa la actividad preguntando: ¿qué aprendimos?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les pareció fácil o difícil?, ¿qué vocal trabajamos hoy?

## COMPETENCIA

Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.

## CAPACIDADES

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

## RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Comunicación
- Tapitas del material concreto de Centauro
- Palitos de Construimos y aprendemos

## DESEMPEÑOS

Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirá y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.



**Quiero ser odontóloga** Escribe a su manera

© Cien años de la LACCC. FOTODIAGRAMA S.L. 022

\* Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y en el tablero de la parte inferior escribe la cantidad de cada tipo de letra que tiene la palabra. Luego pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "O". Finalmente, en el recuadro en blanco dibuja imágenes cuyos nombres empiecen con "O".

• **Escribe** cuántas letras tiene la palabra.  
• **Dibuja** una figura cuyo nombre empiece con "O".

95

**COMUNICACIÓN - PG. 95**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y en el tablero de la parte inferior escribe la cantidad de cada tipo de letra que tiene la palabra. Luego, pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "O". Finalmente, en el recuadro en blanco dibuja imágenes cuyos nombres empiecen con "O".

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Escribe** cuántas letras tiene la palabra.
- **Dibuja** una figura cuyo nombre empiece con "O".

**Seré chef** Registro de resultados

© Cien años de la LACCC. FOTODIAGRAMA S.L. 022

\* Lee el instructivo con ayuda de tu profesora. ¿Qué crees que pasará cuando mezcles todos los ingredientes? ¿Podrás separar los ingredientes después de mezclarlos? Anímate a realizar la ensalada y luego dibuja en el plato cómo te quedó. Comenta sobre los resultados. Finalmente, termina de colorear la escena.

• **Pinta** la escena.

51

**CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 51**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Lee el instructivo con ayuda de tu profesora. ¿Qué crees que pasará cuando mezcles todos los ingredientes? ¿Podrás separar los ingredientes después de mezclarlos? Anímate a realizar la ensalada y Luego, dibuja en el plato cómo te quedó. Comenta sobre los resultados. Finalmente, termina de colorear la escena.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Pinta** la escena.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 11: QUIERO SER URÓLOGO

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Jueguen “Vamos a hablar solo con U”: reemplaza las demás vocales de los nombres de los niños por U y que adivinen de quién se trata. Recuerda los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Escribe en un papelógrafo los nombres mencionados durante el juego para que sirvan de referencia. Desarrolla la pág. 97 del cuaderno de Comunicación y usa los stickers de vocales en tapitas, comparando la U mayúscula y minúscula.

## 3 Cierre

Socializa la actividad preguntando: ¿qué aprendimos?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les pareció fácil o difícil?, ¿qué vocal trabajamos hoy?, ¿cómo suena tu nombre usando solo la U?

## COMPETENCIA

Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.

## CAPACIDADES

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Papelógrafos
- Plumones gruesos
- Cinta masking tape
- Imágenes de platos típicos
- Tapitas del material gráfico de Centauro



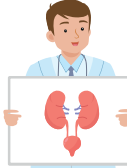
## DESEMPEÑOS

Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirá y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.


COMUNICACIÓN - PG. 97

**Quiero ser urólogo** Escribe a su manera

U	u
U	u



e	a	o	o	o	o	o				
e	a	u	u	u	u	u				
e	a	u	i	i	i	u				
e	a	u	a	a	o	u				
u	a	a	a	a	u	i	i	i	u	
u	a	u	u	u	i	u	o	i	a	u
u	u	u	i	u	u	u	i			
i	i	o	i	i	o	i	i			



U	R	O	L	O	G	O

• Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y pinta de diferente color cada sílaba de la palabra; luego, en el recuadro dibuja tantos círculos como sonidos tenga la misma. A continuación, pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "U". Finalmente, en el tablero de vocales pinta los espacios de la "U" y descubrirás el camino del urólogo hacia su casa.

• **Pinta** cada sílaba de la palabra.

• **Pinta** en el tablero todas las vocales "U".

97

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes. Trata de leer la palabra y pinta de diferente color cada sílaba de la palabra; Luego,, en el recuadro dibuja tantos círculos como sonidos tenga la misma. A continuación, pasa con plumón sobre los cuatro tipos de vocal "U". Finalmente, en el tablero de vocales pinta los espacios de la "U" y descubrirás el camino del urólogo hacia su casa.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Pinta** cada sílaba de la palabra.
- **Pinta** en el tablero todas las vocales "U".

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12: PODRÍA SER DOCTORA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Usa los implementos del rincón de dramatización y tarjetas del 1 al 5 para que los niños asocien cantidades con las colecciones que forman. Puedes incluir elementos de la caja de ciencias (doctores, investigadores, científicos, etc.). Revisa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Conversen sobre qué les gustaría ser de grandes. Desarrolla la pág. 87 del cuaderno de Matemática y la pág. 99 del cuaderno de Comunicación, jugando con adivinanzas y registrando cuántas acertaron.

## 3 Cierre

Socializa la actividad preguntando: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve?, ¿les gustó hacer las colecciones?, ¿disfrutaron las adivinanzas?

## COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

## CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Tarjetas de números
- Hojas blancas
- Lápices
- Implementos de las profesiones


## DESEMPEÑOS


Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.





### Podría ser doctora


Comprensión de la cantidad



4


3


2


5


• Observa con atención las imágenes. En cada caso, dibuja la cantidad necesaria de elementos para completar lo que indica el número.

• Dibuja la cantidad necesaria de elementos para completar lo que indica el número.

87

## MATEMÁTICA - PG. 87

### CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. En cada caso, dibuja la cantidad necesaria de elementos para completar lo que indica el número.

### CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibuja** la cantidad necesaria de elementos para completar lo que indica el número.

### Adivina quién soy


Participa en adivinanzas

Con una manguera, casco y una escalera apago los fuegos y las hogueras.

Preparo el terreno y la semilla, siempre esperando que el sol y las lluvias lleguen.

Hago paredes, pongo cimientos y a los andamios subo contento.

Cura catarros, tos y resfrios. Cuando me receta medicina, yo no hago líos.



• Observa y escucha con atención las adivinanzas que leerá tu profesora. Encierra las vocales que encuentres. Luego, recorta las imágenes del lado derecho y pégalas en donde corresponda.

• Escucha las adivinanzas que leerá tu profesora.  
 Recorta las imágenes y pégalas en donde corresponda.

89

## COMUNICACIÓN - PG. 99

### CONSIGNA PRINCIPAL

Observa y escucha con atención las adivinanzas que leerá tu profesora. Encierra las vocales que encuentres. Luego,, recorta las imágenes del lado derecho y pégalas en donde corresponda.

### CONSIGNA ADAPTADA

- **Escucha** las adivinanzas que leerá tu profesora.
- **Recorta** las imágenes y pégalas en donde corresponda.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 13: SERÉ UN BUEN CONDUCTOR

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Diseña, antes de la clase, un circuito de pistas (puedes ver la idea accediendo al QR de la sección Recursos) que incluya estacionamientos con numeración. Incorpora carritos, en suficiente número para que alcance para todos. Permíteles que jueguen libremente.

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 sobre: ¿qué número de estacionamiento usó cada uno?, ¿con cuántos carritos jugó cada uno?, ¿fueron suficientes carritos para todos?, ¿les gustaría ser conductores?

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

A continuación, trabaja la pág. 13 del cuaderno Jugamos y Aprendemos. Pide que armen los números que vas indicando.

## Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños: ¿qué hemos realizado?, ¿cómo lo hemos elaborado?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿cómo se sintieron?

## COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

## CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

## RECURSOS

- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Matemática
- Cartulinas negras
- Cintas masking tape.
- Carritos
- Papel crepé
- Goma

Puedes acceder al contenido del QR y ver las ideas de circuito de pistas.



## DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

### Seré un buen conductor

Relaciones de cantidad

© Cengage Learning S.A.C. Publicado por WPA de S. 027

\* Observa con atención las imágenes. El conductor va al estacionamiento ocho, ¿hacia dónde debería doblar? Pinta la flecha que lo indica. Escribe los números que faltan en los estacionamientos de los extremos. Finalmente, pega bolitas de papel en los arbustos.

- Escribe los números que faltan en el estacionamiento.
- Pega bolitas de papel en los arbustos.

89

MATEMÁTICA - PG. 89

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. El conductor va al estacionamiento ocho, ¿hacia dónde debería doblar? Pinta la flecha que lo indica. Escribe los números que faltan en los estacionamientos de los extremos. Finalmente, pega bolitas de papel en los arbustos.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escribe** los números que faltan en el estacionamiento.
- **Pega** bolitas de papel en los arbustos.

### Armo números

Atención y concentración

© Cengage Learning S.A.C. Publicado por WPA de S. 027

Juega a armar los números en tu mesa o en el piso. Luego, nómbralos.

13

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 13

CONSIGNA PRINCIPAL

Juega a armar los números en tu mesa o en el piso. Luego,, nómbralos.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14: PUEDO CUIDAR PERRITOS

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Juega con los niños "Simón dice" para que busquen partes del cuerpo de un perrito y objetos con dos elementos (dos ojos, dos orejas, etc.). También puedes mostrarles una lámina de paisaje para identificar pares de elementos. Revisa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Invítalos a dibujar los pares de elementos mencionados y a usar tapitas del material "Jugamos y Aprendemos" para agrupar en pares. Luego, desarrolla la pág. 91 del cuaderno de Matemática y la pág. 7 del cuento "El tesoro del pirata Barbacalva", contando los animalitos.

## 3 Cierre

Socializa la actividad preguntando: ¿qué hicimos?, ¿cómo se sintieron?, ¿algo fue difícil?, ¿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
- Hojas blancas
- Colores
- Lápices
- Retazos de papeles de colores
- Goma
- Cuento: El tesoro del pirata barbacalva



## DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MATEMÁTICA - PG. 91

**Puedo cuidar perritos**

Relaciones de cantidad

• ¿Cuántos perritos ves? Pega retazos de papel dentro del número 2 y traza el número.

• ¿Cuántos perros hay ahora? Coloca una pelota de plastilina en la boca de cada perro. Traza el número.

91

**CONSIGNA PRINCIPAL**

¿Cuántos perritos ves? Pega retazos de papel dentro del número 2 y traza el número.

¿Cuántos perros hay ahora? Coloca una pelota de plastilina en la boca de cada perro. Traza el número.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 15: SERÉ UN JINETE

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Invita a los niños a jugar a ser jinetes, usando un palo de escoba que represente a su caballo. Después, indícales que “el bote se hunde”. Ese ese caso, cada jinete debe correr hacia una manta, previamente colocada en el piso. En la manta, se ubicarán la cantidad de jinetes que indique el número de cada manta. Pierde quien se queda sin bote. Repite el juego las veces que sean necesarias.

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

## 2 Desarrollo

En un segundo momento, invítalos a dibujar en una hoja blanca el bote y los amigos con quienes le tocó agruparse; también deben escribir el número que le ha tocado.

Luego, desarrolla la pág. 93 del cuaderno de Matemática.

Seguidamente, muéstrales la pág. 9 del cuento: “El tesoro del pirata barbacoalva” de Centauro, pide que cuenten los animalitos.

## 3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños: ¿han visto a un jinete alguna vez?, ¿para qué sirve lo aprendido el día de hoy?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué es lo que más te gustó de jugar a los jinetes?

## COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

## CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

## RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Mantas
- Tarjetas de números
- Palos de escoba
- Témpera
- Recursos de la plataforma, sobre conteo

## DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MATEMÁTICA - PG. 93

**Seré un jinete** Relaciones de cantidad

© Dorland Ediciones, S.A.C. Prohibida la explotación en Internet.

• ¿Cuántos caballos ves? Realiza dactilopintura dentro del número 4 y traza el número.

• ¿Cuántos caballos hay ahora? Colorea los caballos, traza el número en las cuadrículas.

93

**CONSIGNA PRINCIPAL**

¿Cuántos caballos ves? Realiza dactilopintura dentro del número 4 y traza el número.

¿Cuántos caballos hay ahora? Colorea los caballos, traza el número en las cuadrículas.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16: PUEDO SER BOMBERO

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Elabora un juego de bowling con botellas de yogur de 1 litro. Colócales relleno para que sean firmes. Coloca la imagen de fuego en cada botella. Divide a los niños en grupos; indícales que jueguen lanzando una pelota e intentando hacer caer las botellas. Ello para efecto de este juego será como que los bomberos apagan el fuego.

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

## 2 Desarrollo

A continuación, cada vez que se derrumben, se deberá contar y anotar en un papelógrafo o pizarra la cantidad de fuego que apaga cada uno. Se sugiere hacerles una vincha de bombero a cada uno; accede al código QR de la sección Recursos.

Luego, desarrolla las páginas 95 y 101 del cuaderno de Matemática.

## 3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños: ¿han visto a un bombero alguna vez?, ¿para qué sirve lo aprendido el día de hoy?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué es lo que más te gustó de jugar a los bomberos?, ¿quisieras ser bombero de adulto?

## COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

## CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

## RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Botellas descartables
- Pelota de trapo
- Figuras de fuego
- Papelógrafo
- Plumones gruesos
- Vinchas de bombero

Puedes acceder al contenido del QR y ver las ideas de vinchas de bombero.



## DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

### Puedo ser bombero

Relaciones de cantidad

© Cortina Espina S.L.C. Fotomontajes D.L. 027

• ¿Cuántos camiones de bombero ves? Pinta con tiza húmeda dentro del número 6 y traza el número.

• ¿Cuántos camiones hay ahora? Traza el número.

95

MATEMÁTICA - PG. 95

CONSIGNA PRINCIPAL

¿Cuántos camiones de bombero ves? Pinta con tiza húmeda dentro del número 6 y traza el número.

¿Cuántos camiones hay ahora? Traza el número.

### Llamaré a los bomberos

Relaciones de cantidad

© Cortina Espina S.L.C. Fotomontajes D.L. 027

• Completa los números del teléfono. En los recuadros juega a escribir números de teléfono de un centro de emergencia de tu comunidad o de una persona importante que podrías llamar si tienes una emergencia.

• Escribe los números del teléfono que están faltando.

• Escribe dos números a quienes podrías llamar en caso de emergencia.

101

MATEMÁTICA - PG. 101

CONSIGNA PRINCIPAL

Completa los números del teléfono. En los recuadros juega a escribir números de teléfono de un centro de emergencia de tu comunidad o de una persona importante que podrías llamar si tienes una emergencia.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escribe** los números del teléfono que están faltando.
- **Escribe** dos números a quienes podrías llamar en caso de emergencia.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17: QUIERO SER ENTRENADORA

## Momentos didácticos:

**1 Inicio**

Realiza un juego de entrenamiento físico. Designa a un niño o niña como entrenador, usando vincha y pito, y asigna números a los demás, pegados en el pecho. Cambia de entrenador cada cierto tiempo.

**2 Desarrollo**

En asamblea, escriban colectivamente los nombres y números asignados. Usando tapitas del material concreto, cuentan y agrupan 10 elementos. Luego, desarrolla la pág. 99 del cuaderno de Matemática y la pág. 13 de Jugamos y Aprendemos, armando los números indicados.

**3 Cierre**

Socializa la actividad preguntando: ¿han visto a un entrenador?, ¿para qué sirve lo aprendido?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿te gustó ser entrenador(a)?, ¿quisieras serlo de adulto?

## COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

## CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

## RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Vincha deportiva
- Pito
- Papelógrafo
- Plumones delgados
- Tarjetas de números
- Cinta masking tape



## DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

### Quiero ser entrenadora

Relaciones de cantidad

**10**

Relaciones de cantidad

10	10
10	10

\* ¿Cuántas deportistas ves? Pega retazos de papel dentro del número 10 y traza el número.

\* ¿Cuántas deportistas hay ahora? Traza el número y colorea a la entrenadora.

99

**MATEMÁTICA - PG. 99**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

¿Cuántas deportistas ves? Pega retazos de papel dentro del número 10 y traza el número.  
 ¿Cuántas deportistas hay ahora? Traza el número y colorea a la entrenadora.

### Armo números

Atención y concentración

Figura 1

Figura 2

Figura 3

Figura 5

Figura 6

Figura 7

Figura 8

Juega a armar los números en tu mesa o en el piso. Luego, nómbralos.

13

**JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 13**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Juega a armar los números en tu mesa o en el piso. Luego,, nómbralos.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18: SERÉ QUÍMICO

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Realiza el experimento de la pág. 47 de Ciencia y Tecnología. Escribe en un papelógrafo el procedimiento con pictogramas. También puedes hacer otro experimento del material de Ciencias de Centauro. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Sigan los pasos de la investigación:

**Observación:** mirar y obtener información.

**Planteamiento del problema:** ¿qué pasará al mezclar los ingredientes?

**Hipótesis:** los niños dan sus ideas y se anotan en el papelógrafo.

**Experimentación:** realizar el experimento.

**Conclusiones:** expresar lo que observaron y aprendieron.

Luego, desarrolla la pág. 47 del cuaderno de Ciencia y Tecnología y revisa el procedimiento en el QR de la pág. 13 del manual.

## 3 Cierre

Socializa preguntando: ¿te gustó ser químico hoy?, ¿qué pasó con los ingredientes?, ¿qué aprendimos?, ¿quisieras ser químico de adulto?

## COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

## CAPACIDADES

Problematiza situaciones para hacer indagación.

## RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Plato
- Un vaso de leche
- Tintes vegetales
- Jabón líquido
- Caja de Ciencias de Centauro




## DESEMPEÑOS


Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (libros, noticias, videos, imágenes, entrevistas). Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 47


**Material:**




Plato poco hondo



Un vaso de leche entera



tintes vegetales de colores



gotas de jabón líquido lavavajillas

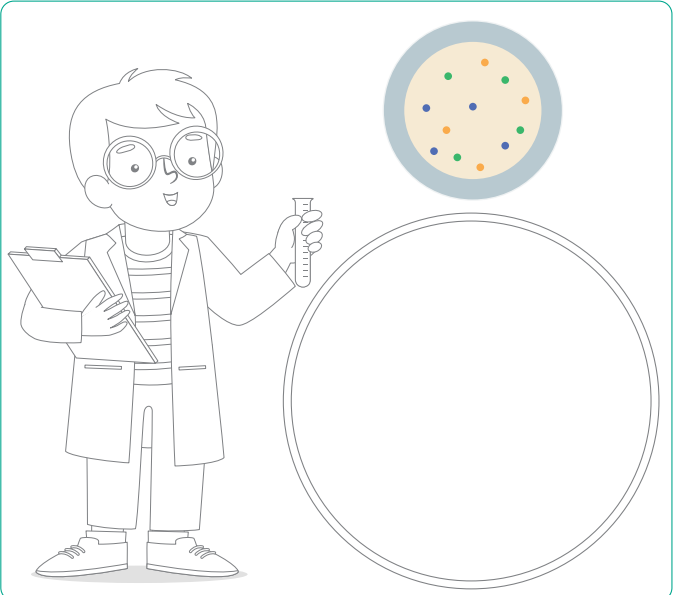
**Procedimiento:**

Vierte la leche en el plato. A continuación, agrega gotas del tinte vegetal de diferentes colores a la leche dejando espacio entre ellas.

- Ahora, añade una gota de jabón líquido encima de cada gota de colorante.
- Observa con mucho detenimiento lo que sucede.

**Seré químico**

Registro de resultados



\* Escucha atentamente el instructivo que leerá tu profesora. ¿Qué crees que pasará cuando agregues el jabón a las gotas de color? ¿Te gusta experimentar? Anímate a realizar el experimento y luego registra los resultados dibujando en el plato cómo te quedó después. Finalmente, termina de colorear la escena.

• **Pinta la escena.**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Escucha atentamente el instructivo que leerá tu profesora. ¿Qué crees que pasará cuando agregues el jabón a las gotas de color? ¿Te gusta experimentar? Anímate a realizar el experimento y Luego, registra los resultados dibujando en el plato cómo te quedó después. Finalmente, termina de colorear la escena.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Pinta** la escena.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19: SERÉ PASTELERA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Realiza una sesión de minichef. Solicita materiales e indumentaria a los padres con anticipación. Escribe en un papelógrafo la receta con pictogramas. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Realicen la receta de plastilina casera de la pág. 49 de Ciencia y Tecnología. Entrega una ficha de registro para que dibujen lo que pasó antes y después. Luego, desarrolla la pág. 49 del cuaderno de Ciencia y Tecnología. Consulta el QR de la pág. 44 del manual para otro experimento similar.

## 3 Cierre

Socializa con preguntas: ¿te gustó ser pastelero hoy?, ¿qué pasó con los ingredientes?, ¿qué aprendimos?, ¿quisieras ser pastelero de adulto?, ¿te gusta jugar con plastilina?

## COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

## CAPACIDADES

Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

## RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Harina de trigo
- Sal de cocina
- Agua
- Aceite de cocina
- Tinte vegetal
- Ficha de registro



## DESEMPEÑOS

Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de registro

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 49



### Seré pastelera

Comprobación de hipótesis

**PLASTILINA CASERA**

**Ingredientes:**

- 2 tazas de harina de trigo
- 1 cucharada de aceite
- 1/2 taza de sal
- Colorante
- 1 taza de agua (tibia)



Mezclar  
harina, sal,  
aceite.



Añadir agua poco a  
poco hasta quedar  
una masa.



Cuando despegue  
de las manos  
adicionar el color.



\* Lee el instructivo con ayuda de tu profesora. ¿Qué crees que pasará cuando mezcles todos los ingredientes? ¿Podrás separar los ingredientes después de mezclados? Anímate a realizar el experimento y luego modela galletitas con tu masa y pégalas en la canasta. Comenta sobre los resultados. Finalmente, decora el delantal.

• **Modela** galletitas con la masa y pégalas en la canasta.

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Lee el instructivo con ayuda de tu profesora. ¿Qué crees que pasará cuando mezcles todos los ingredientes? ¿Podrás separar los ingredientes después de mezclados? Anímate a realizar el experimento y Luego, modela galletitas con tu masa y pégalas en la canasta. Comenta sobre los resultados. Finalmente, decora el delantal.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Modela** galletitas con la masa y pégalas en la canasta.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 20: QUIERO SER BIÓLOGO

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Inicia la actividad presentando a los niños instrumentos de indagación: lupa, tubo de ensayo, matraz, lupa y otros. Para este momento de la clase, te proponemos usar la caja de Ciencia de Centauro, en donde encontrarás instrumentos de indagación.

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

## 2 Desarrollo

En un segundo momento, conversa con los niños sobre el uso de esos instrumentos de indagación. Permíteles que los usen; por ejemplo, pueden hacer un recorrido por el jardín del nido a buscar algún insecto con sus lupas.

Luego, desarrolla la pág. 53 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

Accede al código QR de la pág. 8 del manual de Ciencias. Allí encontrarás un experimento en el que podrán usar sus lupas para ver el resultado.

## 3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños: ¿te gustó conocer los instrumentos de indagación?, ¿qué pudieron explorar en el jardín?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿quisieras ser biólogo de adulto?, ¿te gusta explorar y usar una lupa?

## COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

## CAPACIDADES

Diseña estrategias para hacer indagación.

## RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Lupa
- Tubo de ensayo
- Matraz
- Otros instrumentos

## DESEMPEÑOS

Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.



CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 53



© Comarcas de Chile S.A.C. Impreso en Chile por Impresora ECL, S.p.A.

### Quiero ser biólogo

Instrumentos de indagación



PIPETA



TUBO



MATRAZ



LUPA



MICROSCOPIO

• Observa con atención las imágenes. ¿Has visto alguna vez esos instrumentos? ¿Para qué crees que sirven? Comenta tus respuestas. Con ayuda de tu profesora lee cada nombre. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos sobre las palabras iguales. A continuación, dibuja en la lupa algo que hayas visto usándola y termina de colorear tu creación.

• Pega los stickers sobre las palabras iguales.

53

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes. ¿Has visto alguna vez esos instrumentos? ¿Para qué crees que sirven? Comenta tus respuestas. Con ayuda de tu profesora lee cada nombre. Luego,, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos sobre las palabras iguales. A continuación, dibuja en la lupa algo que hayas visto usándola y termina de colorear tu creación.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- Pega los stickers sobre las palabras iguales.