

UNIDAD 6

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: ME VOY DE COMPRAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Se propone iniciar el proyecto “La tiendita”, considerando que durante la unidad se desarrollarán sesiones relacionadas con las compras. Previamente, se solicita el apoyo de las familias con el envío de etiquetas, envases vacíos de productos de uso cotidiano. Presenta la actividad, entrega a cada niño una lista de compras en pictograma e indica que deben comprar únicamente los alimentos nutritivos señalados. Finalmente, comunica el propósito de la sesión y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Invita a los niños a observar el espacio de la tiendita y a comentar qué alimentos compraron, promoviendo el diálogo a través de preguntas como: ¿por qué es importante consumir alimentos saludables? y ¿qué productos suelen comprar en casa? A continuación, se desarrolla la pág. 55 del Cuaderno de Personal Social y la pág. 101 del Cuaderno de Comunicación, donde se realiza una actividad de compra de peluches. Se pueden incorporar las tarjetas de frutas del material Aventuras Lúdicas 1 para enriquecer el juego simbólico.

3 Cierre

Para finalizar, recoge con preguntas para consolidar lo aprendido: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo me sentí durante la actividad?, ¿te gusta ir de compras con tu familia?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Autorregula sus emociones.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Productos para la tiendita
- Colores



DESEMPEÑOS

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

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Anecdotario

Me voy de compras

Unidad
6

Grandes Ofertas

* Observa la escena. ¿Te resulta conocido el lugar? ¿Cómo te sientes cuando vas de compras con tu familia? En el círculo dibuja una carita que muestre la emoción que te genera esa experiencia. Luego, en el cartel de compras, encierra 10 productos que deberían comprar.

• Observa la escena. Dibuja en el círculo una carita que muestre la emoción que te genera esa experiencia. Encierra en el cartel 10 productos que deberían comprar.

55

PERSONAL SOCIAL - PG. 55

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Te resulta conocido el lugar? ¿Cómo te sientes cuando vas de compras con tu familia? En el círculo dibuja una carita que muestre la emoción que te genera esa experiencia. Luego, en el cartel de compras, encierra 10 productos que deberían comprar.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la escena. **Dibuja** en el círculo una carita que muestre la emoción que te genera esa experiencia. **Encierra** en el cartel 10 productos que deberían comprar.

Me voy de compras

Unidad
6

TIENDA DE PELUCHES

IGUANA

ELEFANTE

UNICORNIO

ABEJA

OVEJA

A	
E	
I	
O	
U	

* Observa atentamente la escena y comenta. Nombra los peluches que observas en la tienda e intenta leer sus nombres. Identifica las vocales iniciales en cada nombre y pinta los casilleros del lado derecho según el color que tenga cada vocal. Finalmente, rasga papel y pega en el toldo de la tienda.

• Pinta los casilleros del lado derecho según el color que tenga cada vocal.

101

COMUNICACIÓN - PG. 101

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena y comenta. Nombra los peluches que observas en la tienda e intenta leer sus nombres. Identifica las vocales iniciales en cada nombre y pinta los casilleros del lado derecho según el color que tenga cada vocal. Finalmente, rasga papel y pega en el toldo de la tienda.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** los casilleros del lado derecho según el color que tenga cada vocal.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2: COMPRARÉ UN HELADO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita nuevamente a los niños a jugar en el rincón de la tiendita, incorporando helados como nuevos productos para la venta. De manera intencional, muestra el espacio de la tienda en desorden, con objetos fuera de lugar, productos en el piso, papeles tirados, etc. A partir de esta situación, comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Invita a los niños a observar el espacio y a comentar cómo se encuentra la tiendita, promoviendo el diálogo con preguntas como: ¿se ve bien como está?, ¿cómo debería estar?, ¿qué debemos hacer para mantenerlo ordenado? Luego, invítalos a ordenar el ambiente y a elaborar rótulos para los productos que no los tengan. A continuación, desarrolla la pág. 57 del Cuaderno de Personal Social y la pág. 119 del Cuaderno de Comunicación, conversando con los niños sobre qué les parece comprar helados cuando llueve.

3 Cierre

Para finalizar, consolida los aprendizajes mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿te gusta mantener los espacios compartidos ordenados?, ¿cuál fue tu aporte para que el ambiente se mantenga ordenado?

COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

CAPACIDADES

Participa en acciones que promueven el bienestar común.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Comunicación
- Objetos de la tiendita
- Papel crepé
- Goma
- Cartulinas
- Témperas

DESEMPEÑOS

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

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Anecdotario

Compraré un helado

Cuidado de espacios compartidos



• Observa la escena. ¿Te parece que están respetando los espacios compartidos? Comenta tu respuesta. Marca con una "X" los elementos que NO deberían estar ahí. Luego, pega papel de colores y completa los helados.

- Observa la escena. Marca con una "X" los elementos que NO deberían estar ahí.
- Pega papel de colores y completa los helados.

57

PERSONAL SOCIAL - PG. 57

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Te parece que están respetando los espacios compartidos? Comenta tu respuesta. Marca con una "X" los elementos que NO deberían estar ahí. Luego, pega papel de colores y completa los helados.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la escena. **Marca** con una "X" los elementos que NO deberían estar ahí.
- **Pega** papel de colores y completa los helados.

Lluvia de colores

Expresión a través del arte

DACTILOPINTURA



Materiales:

Platitos descartables



Témperas de colores



Procedimiento:

Coloca las témperas en platitos descartables, luego invita a los niños a realizar trazos con la témpera usando su dedo índice, a manera de lluvia sobre la niña. Espera que seque y obtendrás un hermoso cuadro.



• Con ayuda de tu profesora lee el instructivo y diviértete realizando dactilopintura.

Realiza dactilopintura.

119

COMUNICACIÓN - PG. 119

CONSIGNA PRINCIPAL

Con ayuda de tu profesora lee el instructivo y diviértete realizando dactilopintura.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Realiza** dactilopintura.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3: ME COMPRARON UN OSITO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Inicia la actividad presentando un show de títeres utilizando los materiales de Centauro, en el que los personajes representen situaciones como quitar un juguete, no llegar a un acuerdo o la llegada sorpresiva de otro personaje que genere distintas emociones. Brinda también la oportunidad para que algunos niños creen y narren una historia usando los títeres. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa con los niños a partir de preguntas como: ¿alguna vez alguien te quitó un juguete?, ¿cómo te sentiste en ese momento?, ¿qué te parecieron las acciones de los personajes?, ¿en qué situaciones se sienten felices?, ¿qué otras emociones han experimentado y en qué situaciones? Luego, desarrolla la pág. 59 del Cuaderno de Personal Social. Seguidamente, trabaja la pág. 99 del Cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Finalmente, socializa la experiencia con preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo me sentí durante la actividad?, ¿les gustaría volver a ver un show de títeres?, y ¿cómo te sentirías si fueras el personaje principal?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Autorregula sus emociones.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Titiritero o tela
- Títere de Centauro
- Plumones



DESEMPEÑOS

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

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Anecdotario

Me compraron un osito

Emociones



• Observa las escenas. ¿Cómo crees que se siente Rafaella? ¿Qué opinas de la conducta de Catalina? En los círculos, dibuja una carita que muestre cómo te hacen sentir las situaciones entre ellas. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos sobre el nombre de cada niña.

- Observa las escenas.
- Dibuja en los círculos una carita que muestre cómo te hacen sentir las situaciones.
- Pega los stickers sobre el nombre de cada niña.

59

PERSONAL SOCIAL - PG. 59

CONSIGNA PRINCIPAL

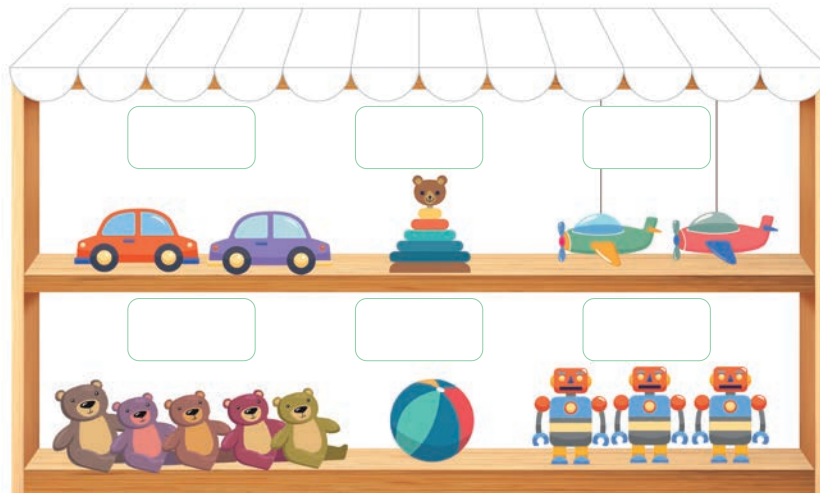
Observa las escenas. ¿Cómo crees que se siente Rafaella? ¿Qué opinas de la conducta de Catalina? En los círculos, dibuja una carita que muestre cómo te hacen sentir las situaciones entre ellas. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos sobre el nombre de cada niña.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las escenas.
- **Dibuja** en los círculos una carita que muestre cómo te hacen sentir las situaciones.
- **Pega** los stickers sobre el nombre de cada niña.

Me voy de compras

Unidad 6



• Observa atentamente la escena y comenta. En los recuadros en blanco representa con palotes la cantidad de juguetes en cada caso. Luego, pinta el toldo siguiendo una secuencia de dos colores.

- Escribe en los recuadros un palote por cada juguete.
- Pinta el toldo siguiendo una secuencia de dos colores.

99

MATEMÁTICA - PG. 99

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena y comenta. En los recuadros en blanco representa con palotes la cantidad de juguetes en cada caso. Luego, pinta el toldo siguiendo una secuencia de dos colores.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escribe** en los recuadros un palote por cada juguete.
- **Pinta** el toldo siguiendo una secuencia de dos colores.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4: ME COMPRARON UN SALTARÍN

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta a los niños imágenes o videos de diversas situaciones que generen emociones, como niños peleando, ayudándose entre sí, quitándose juguetes o invitando una fruta. Invítalos, por turnos, a describir la escena observada y a expresar la emoción que les genera cada situación. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa con los niños sobre las emociones a partir de preguntas como: ¿qué harías si ves a un compañero que se ha caído?, ¿lo ayudarías?, ¿cómo te sientes al ver a un compañero en problemas o llorando? Luego, desarrolla la pág. 61 del Cuaderno de Personal Social. A continuación, trabaja la pág. 41 del Cuaderno de Trazos y dialoga con los niños sobre cómo se sienten cuando ingresan a una piscina de pelotas. También puedes jugar con las tapitas y stickers de emociones del material Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Para finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿cómo realizamos la actividad?, ¿tuvimos alguna dificultad?, ¿qué aprendí hoy?, ¿alguna vez fui empático con un compañero?

COMPETENCIA

Construye su identidad.

CAPACIDADES

Autorregula sus emociones.

RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Trazos
- Imágenes o videos
- Plumones
- Colores



DESEMPEÑOS

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

Me compraron un saltarín

Emociones

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



• Observa la escena. ¿Qué le sucedió a Joaquín? ¿Qué harías en esa situación? ¿Crees que su amiga está siendo empática? Comenta tus respuestas. Dibuja algo que podría cubrir el borde de la cama saltarina para evitar que el niño vuelva a caerse.

- Observa la escena.
- Dibuja algo que podría cubrir el borde de la cama saltarina.

61

PERSONAL SOCIAL - PG. 61

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Qué le sucedió a Joaquín? ¿Qué harías en esa situación? ¿Crees que su amiga está siendo empática? Comenta tus respuestas. Dibuja algo que podría cubrir el borde de la cama saltarina para evitar que el niño vuelva a caerse.

CONSIGNA ADAPTADA

- Observa la escena.
- Dibuja algo que podría cubrir el borde de la cama saltarina.

Trazos del círculo



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

41

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 41

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5: ME COMPRARON MIS PATINES

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza una mañana de “Zapatones”, previamente elabora los zapatones utilizando cajas y una liga para asegurar los pies. Inicia la actividad invitando a los niños a colocarse los zapatones y desplazarse libremente por el aula; puedes motivarlos a bailar con música movida. Durante la actividad, conversa con ellos sobre los cuidados que deben tener al caminar con este accesorio. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa sobre el cuidado del cuerpo a partir de preguntas como: ¿cómo te cuidas de los peligros?, ¿qué lugares peligrosos hay en casa?, ¿cómo te proteges al realizar algunos juegos? Registra las respuestas de los niños para utilizarlas en actividades posteriores de la unidad. Luego, desarrolla la pág. 63 del Cuaderno de Personal Social. A continuación, trabaja la pág. 43 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas como: ¿qué hicimos hoy?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿cómo me sentí?, ¿cómo cuido mi cuerpo?, ¿me gustó jugar a los zapatones?

COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

CAPACIDADES

Construye normas, y asume acuerdos y leyes.

RECURSOS

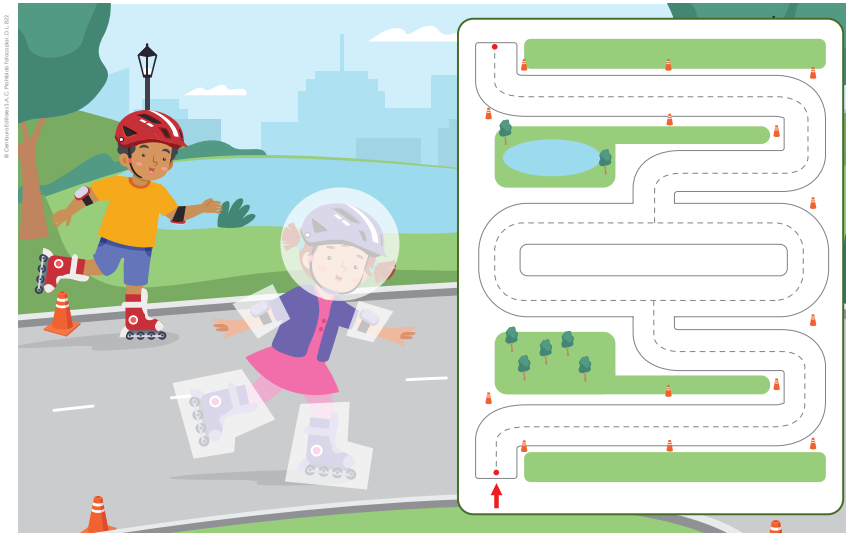
- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Trazos
- Cajas de zapatos
- Colores
- Ligas
- Papelógrafos
- Plumones gruesos

DESEMPEÑOS

Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

Me compraron mis patines

Asume responsabilidades



• Observa las imágenes. ¿Ambos niños están cuidando sus cuerpos? ¿Tú cómo te proteges cuando vas a hacer algún deporte? Comenta tus respuestas. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos para proteger a la niña. Luego, traza con un plumón el recorrido que seguirán para patinar.

• Observa las imágenes. Pega los stickers para proteger a la niña.
• Traza con un plumón el recorrido que seguirán para patinar.

63

PERSONAL SOCIAL - PG. 63

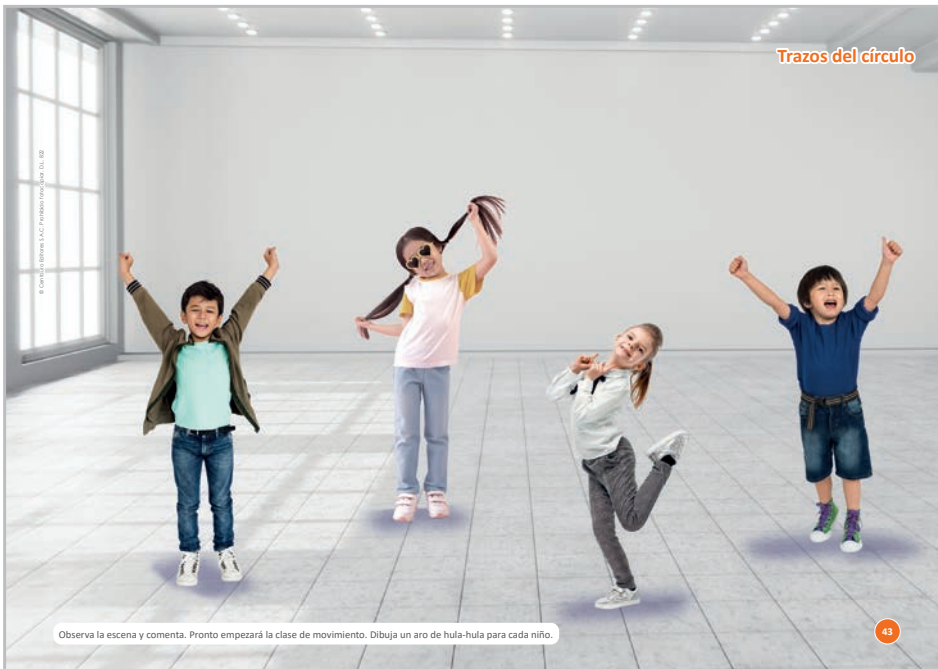
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. ¿Ambos niños están cuidando sus cuerpos? ¿Tú cómo te proteges cuando vas a hacer algún deporte? Comenta tus respuestas. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos para proteger a la niña. Luego, traza con un plumón el recorrido que seguirán para patinar.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las imágenes. **Pega** los stickers para proteger a la niña.
- **Traza** con un plumón el recorrido que seguirán para patinar.

Trazos del círculo



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

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 6: COMPRÉ PERAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Utiliza el sector de la tiendita e incorpora productos de venta cuyos nombres inicien con la vocal A. Invita a los niños a jugar a las compras e indica que deben elegir únicamente objetos que tengan el sonido vocálico que señales. Repite el juego las veces que consideres necesario y motiva a los niños a cambiar de roles. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En un segundo momento, invítalos a caminar o pasar carritos sobre la vocal A trazada en el suelo con cinta masking tape. La letra debe ser lo suficientemente grande para que todos participen. Luego, desarrolla la pág. 103 del Cuaderno de Comunicación. A continuación, trabaja la pág. 57 del Cuaderno de Trazos. Para reforzar la actividad, puedes compartir los palitos del Construimos y aprendemos para que armen la vocal.

3 Cierre

Finalmente, socializa mediante preguntas como: ¿qué hicimos hoy?, ¿cómo nos sentimos?, ¿les pareció fácil o difícil?, ¿les gustaría volver a realizar un juego similar?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos
- Productos de la tiendita
- Carritos
- Cinta masking tape

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.



Compraré peras Recupera información oral

Las peras se cayeron
debajo del peral...
Aaaaaaaa

* Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Luego, modela plastilina y pégala en las líneas prespunteadas de la vocal y pasa tu dedo. A continuación, marca con una "X" las figuras cuyos nombres inicien con la vocal A. Finalmente, pega bolitas de papel en las peras.
 • Modela plastilina y pega en las líneas prespunteadas de la vocal.
 • Pasa tu dedo por la plastilina.

103

COMUNICACIÓN - PG. 103

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Luego, modela plastilina y pégala en las líneas prespunteadas de la vocal y pasa tu dedo. A continuación, marca con una "X" las figuras cuyos nombres inicien con la vocal A. Finalmente, pega bolitas de papel en las peras.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Modela** plastilina y **pega** en las líneas prespunteadas de la vocal.
- **Pasa** tu dedo por la plastilina.

Trazos vocal A

Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con t mpera y tu dedo, traza la vocal A. Luego, rasga papel y p galo dentro del recuadro para formar la vocal.

57

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 57

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con t mpera y tu dedo, traza la vocal A. Luego, rasga papel y p galo dentro del recuadro para formar la vocal.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7: LES COMPRÉ TROFEOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a jugar “Ha llegado una carta”. Indícales que deben preguntar “¿Para quién?” y responde con consignas como: “para los niños que tengan la vocal E en su nombre”. Los niños que cumplan la indicación deberán cambiarse de lugar. Continúa el juego con otras consignas. Repite el juego las veces que consideres necesario. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En un segundo momento, invítalos a trazar la vocal E en una bandeja sensorial con arena u otro material, permitiéndoles experimentar, equivocarse y volver a intentarlo libremente. Luego, desarrolla la pág. 105 del Cuaderno de Comunicación. A continuación, trabaja la pág. 59 del Cuaderno de Trazos. Para reforzar, puedes compartir las tapitas del material Jugamos y Aprendemos para que armen la vocal.

3 Cierre

Finalmente, socializa mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo nos organizamos?, ¿les gustaría volver a jugar “ha llegado una carta”?, ¿te gustó hacer trazos en la bandeja?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos
- Bandeja sensorial
- Lápices
- Papelógrafo
- Tarjetas de vocales



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.

Les compré trofeos Recupera información oral

**Nadando, nadando
yo llegaré.
Y al final diré:
eeeeeeeeee**

© Compendium S.A.C. Todos los derechos reservados. 105

* Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Luego, modela plastilina a manera de gusanitos, pégalos en las líneas respunteadas de la vocal y pasa tu dedito por la plastilina. A continuación, en el recuadro inferior colorea solo las figuras cuyos nombres inician con la vocal E. Finalmente, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en la mano de los ganadores que aún no tienen trofeo.

- Modela** plastilina a manera de gusanitos y pega en las líneas respunteadas de la vocal.
- Pasa** tu dedito por la plastilina. **Pega** los stickers en la escena.

COMUNICACIÓN - PG. 105

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Luego, modela plastilina a manera de gusanitos, pégalos en las líneas respunteadas de la vocal y pasa tu dedito por la plastilina. A continuación, en el recuadro inferior colorea solo las figuras cuyos nombres inician con la vocal E. Finalmente, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en la mano de los ganadores que aún no tienen trofeo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Modela** plastilina a manera de gusanitos y pega en las líneas respunteadas de la vocal.
- **Pasa** tu dedito por la plastilina. **Pega** los stickers en la escena.

Trazos vocal E

© Compendium S.A.C. Todos los derechos reservados. 59

Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con t mpera y tu dedito, traza la vocal E. Luego, rasga papel y p gallo dentro del recuadro para formar la vocal.

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 59

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con t mpera y tu dedito, traza la vocal E. Luego, rasga papel y p gallo dentro del recuadro para formar la vocal.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8: COMPRÉ UN CABALLO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Prepara un dado y coloca en cada una de sus caras una vocal; para completar los lados restantes, incluye la imagen de una carita feliz. Inicia el juego invitando a los niños a lanzar el dado; según la vocal que salga, el niño deberá mencionar una o dos palabras que empiecen con ese sonido. Si aparece la carita feliz, cede su turno a otro compañero. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Invita a los niños a construir la vocal I en el suelo utilizando materiales no estructurados, como tapitas o palitos. Luego, desarrolla la pág. 107 del Cuaderno de Comunicación. A continuación, trabaja la pág. 61 del Cuaderno de Trazos. Para reforzar, puedes compartir las tarjetas “Juego con las vocales” del material Aventuras Lúdicas 1.

3 Cierre

Al finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo se sintieron al realizar la actividad?, ¿les pareció fácil o difícil?, ¿qué vocal armamos hoy?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos
- Dado
- Tapitas
- Palitos



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.

Compré un caballo Recupera información oral

Caballo de paso peruano,
ven, baila marinera
y festejo también.

A •

E •

I •

O •

U •

• Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Luego, pega bolitas de papel sobre las líneas respunteadas de la vocal y pasa tu dedo por las bolitas. A continuación, en el recuadro de la derecha, une con una línea la vocal con la figura que le pertenece. Finalmente, busca el sticker al final del cuaderno y pégalo al lado del caballo.

• Pega bolitas de papel sobre las líneas respunteadas de la vocal.
• Pasa tu dedo por las bolitas. Pega el sticker al lado del caballo.

107

COMUNICACIÓN - PG. 107

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Luego, pega bolitas de papel sobre las líneas respunteadas de la vocal y pasa tu dedo por las bolitas. A continuación, en el recuadro de la derecha, une con una línea la vocal con la figura que le pertenece. Finalmente, busca el sticker al final del cuaderno y pégalo al lado del caballo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** bolitas de papel sobre las líneas respunteadas de la vocal.
- **Pasa** tu dedo por las bolitas. **Pega** el sticker al lado del caballo.

Trazos vocal I

• Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con crayola, traza la vocal I y luego, forma la vocal con plastilina dentro del recuadro.

61

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 61

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con crayola, traza la vocal I y luego, forma la vocal con plastilina dentro del recuadro.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9: ENCONTRÉ UNA SIRENA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a jugar el conocido “Ritmo a go-go”. Indica que, por turnos, deben decir palabras que empiecen con el sonido de la vocal O; es válido que mencionen palabras inventadas, ya que lo importante es identificar el sonido inicial. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En un segundo momento, registra en un papelógrafo las palabras mencionadas durante el juego. Luego, desarrolla la pág. 109 del Cuaderno de Comunicación. A continuación, trabaja la pág. 63 del Cuaderno de Trazos. Para reforzar la actividad, puedes compartir las tapitas del Jugamos y aprendemos para que armen la vocal O.

3 Cierre

Finalmente, socializa mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿qué vocal conocimos hoy?, ¿te gustó jugar “Ritmo a go-go”?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos
- Papelógrafo
- Plumones gruesos
- Tapitas

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.



Encontré una sirena Recupera información oral



Buceando, buceando hasta el fondo llegué y una linda sirena allí encontré: oooooo

ooooo

• Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Luego, pega lentejuelas grandes en las líneas respunteadas de la vocal y pasa tu dedito por las lentejuelas. A continuación, en el recuadro inferior, colorea los espacios en donde encuentres la vocal "O" y descubre la figura. Finalmente, pega plastilina en las algas.

• Pega lentejuelas grandes en las líneas respunteadas de la vocal.
• Pasa tu dedito por las lentejuelas.

109

COMUNICACIÓN - PG. 109

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Luego, pega lentejuelas grandes en las líneas respunteadas de la vocal y pasa tu dedito por las lentejuelas. A continuación, en el recuadro inferior, colorea los espacios en donde encuentres la vocal "O" y descubre la figura. Finalmente, pega plastilina en las algas.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** lentejuelas grandes en las líneas respunteadas de la vocal.
- **Pasa** tu dedito por las lentejuelas.

Trazos vocal O



Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con crayola, traza la vocal O y luego, forma la vocal con plastilina dentro del recuadro.

63

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 63

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con crayola, traza la vocal O y luego, forma la vocal con plastilina dentro del recuadro.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 10: LE COMPRÉ UN REGALO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Preséntate ante los niños disfrazada de un fantasma e invítalos a acompañarte emitiendo el sonido vocálico “uuuuu”. Coméntales que te sentirás muy alegre si cada niño dice una palabra que empiece con ese sonido, permitiendo el uso de palabras reales o inventadas, ya que lo importante es reconocer el sonido inicial. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, deja el personaje y registra en un papelógrafo las palabras mencionadas, colocándolo en un lugar visible para futuras producciones. Luego, invita a los niños a construir la vocal U en el suelo utilizando materiales no estructurados como tapitas y palitos. Seguidamente, desarrolla la pág. 111 del Cuaderno de Comunicación y la pág. 65 del Cuaderno de Trazos. Para reforzar la actividad, puedes compartir los palitos del material Construimos y Aprendemos para que los niños armen la vocal U.

3 Cierre

Finalmente, socializa la actividad mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿les gustó el fantasma?, ¿qué nombres conocen que lleven la vocal U?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos
- Tapitas y palitos
- Tiras de cartón corrugado
- Tela blanca
- Lentes negros
- 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.

Le compré un regalo Recupera información oral

Un fantasma estaba muy triste, porque los niños al verlo se asustaban: uuuuuu





A
I

E
A
U

I
O

O
U
I

U
A
E

• Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Pega tiras de cartón corrugado sobre las líneas respunteadas de la U. Luego, en el recuadro negro dibuja con tiza húmeda un regalo para que el fantasma se sienta contento. Finalmente, en el recuadro lateral pinta las vocales según la clave de color.

• Pega tiras de cartón corrugado sobre las líneas respunteadas de la vocal.

• Pasa tu dedito.

111

COMUNICACIÓN - PG. 111

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Pega tiras de cartón corrugado sobre las líneas respunteadas de la U. Luego, en el recuadro negro dibuja con tiza húmeda un regalo para que el fantasma se sienta contento. Finalmente, en el recuadro lateral pinta las vocales según la clave de color.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** tiras de cartón corrugado sobre las líneas respunteadas de la vocal.
- **Pasa** tu dedito.

Trazos vocal U



Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con ténpera y tu dedito, traza la vocal U. Luego, pega serpentina dentro del recuadro para formar la vocal.

65

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 65

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con ténpera y tu dedito, traza la vocal U. Luego, pega serpentina dentro del recuadro para formar la vocal.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 11: SÍ, LAS VOCALES

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza con los niños la actividad "Vocales secretas". Proporcionales cartulinas en las que previamente hayas trazado las vocales con crayolas blancas o velas. Luego, entrégales témperas y pinceles para que cubran toda la cartulina y la dejen secar. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, de manera mágica, aparecerán las vocales escondidas, generando sorpresa y diversión al observar los resultados. Seguidamente, invita a los niños a construir las vocales en el suelo utilizando materiales no estructurados como tapitas o palitos. Luego, desarrolla la pág. 117 del Cuaderno de Comunicación y la pág. 15 del Jugamos y Aprendemos. Durante la actividad, puedes compartir las tarjetas Juego con las vocales del material Aventuras Lúdicas 1.

3 Cierre

Al finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué hemos realizado hoy?, ¿fue fácil realizar la actividad?, ¿qué vocales conocimos hoy?, ¿para qué nos servirá lo aprendido?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Jugamos y Aprendemos
- Cartulinas blancas
- Velas o crayolas blancas
- Palitos
- Tapitas



DESEMPEÑOS

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

¡Sí, las vocales! Obtiene información del texto oral

© Compañía S.A.C. Todos los derechos reservados S.A. 2021

• Lee las vocales con ayuda de tu profesora. Luego une con una línea la vocal con la figura que le corresponde.

117

COMUNICACIÓN - PG. 117

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Repite la retahíla que leerá tu profesora. Pega tiras de cartón corrugado sobre las líneas pespunteadas de la U. Luego, en el recuadro negro dibuja con tiza húmeda un regalo para que el fantasmita se sienta contento. Finalmente, en el recuadro lateral pinta las vocales según la clave de color.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** tiras de cartón corrugado sobre las líneas pespunteadas de la vocal.
- **Pasa** tu dedo.

Armo las vocales Coordinación motora fina

Figura 1

Figura 2

Figura 3

Figura 4

Figura 5

© Compañía S.A.C. Todos los derechos reservados S.A. 2021

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

15

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 15

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la imagen y comenta. ¿Qué animal aparece? Con t mpera y tu dedo, traza la vocal U. Luego, pega serpentina dentro del recuadro para formar la vocal.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12: COMPRÉ UNA PELOTA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a jugar "La pelota rebota". Entrégales una pelota de plástico bien inflada e invítalos a rebotarla libremente. Repite el juego las veces que consideres conveniente y, de ser posible, utiliza las pelotas de la caja de 100 juegos. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En un segundo momento, conversa con los niños sobre el juego realizado a partir de preguntas como: ¿cuántas pelotas tuvo cada uno?, ¿pudiste hacer rebotar la pelota?, ¿cuántos rebotes dio tu pelota? Luego, desarrolla la pág. 101 del Cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 67 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Para finalizar, consolida los aprendizajes mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo nos sentimos al realizar el juego?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Pelotas de plástico
- Papel crepé
- Goma



DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

Compré una pelota de playa

Relaciones de cantidad



© Compendio S.A.C. Todos los derechos reservados (S.A.) 2021

• Observa la escena. ¿Cuántas pelotas puedes ver? Rocía arena sobre las líneas punteadas y forma el número 1. Luego, pasa tu dedo siguiendo el número. Finalmente, rasga papelitos de colores y pégalos dentro de la pelota.

101

MATEMÁTICA - PG. 101

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Cuántas pelotas puedes ver? Rocía arena sobre las líneas punteadas y forma el número 1. Luego, pasa tu dedo siguiendo el número. Finalmente, rasga papelitos de colores y pégalos dentro de la pelota.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** tiras de cartón corrugado sobre las líneas respunteadas de la vocal.
- **Pasa** tu dedo.

Trazos del número 1



© Compendio S.A.C. Todos los derechos reservados (S.A.) 2021



Observa las imágenes. Con ténpera y tu dedo, traza el número 1 grande. Responde: ¿cuántos dedos levanta la mano? Luego, colorea la piña. Finalmente, traza con tu lápiz los números para seguir practicando.

67

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 67

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa, describe el paisaje y decora las montañas. Luego, busca los stickers al final del cuaderno, ubícalos libremente en la escena y crea una historia con los animalitos.

CONSIGNA ADAPTADA

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 13: ME COMPRÉ VESTIDOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Utiliza el sector de la tiendita e incorpora como productos de venta, prendas de vestir como zapatos, medias, polos y gorros. Invita a los niños a jugar a las compras e indica la cantidad de prendas que debe adquirir cada uno. Repite el juego las veces que consideres necesario y promueve el cambio de roles entre los niños. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, en asamblea, conversa con los niños sobre las prendas que compraron y registra los nombres de los niños junto con la cantidad de prendas adquiridas por cada uno. Luego, desarrolla la pág. 103 del Cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 69 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Al finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué hemos realizado hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿se nos presentó alguna dificultad?, ¿les gustaría volver a jugar a la tiendita?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Prendas de vestir
- Colores
- Plumones de pizarra
- Retazos de tela
- Silicona líquida

DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

Me compraré vestidos Relaciones de cantidad



© Compendio S.A.C. Todos los derechos reservados. 103

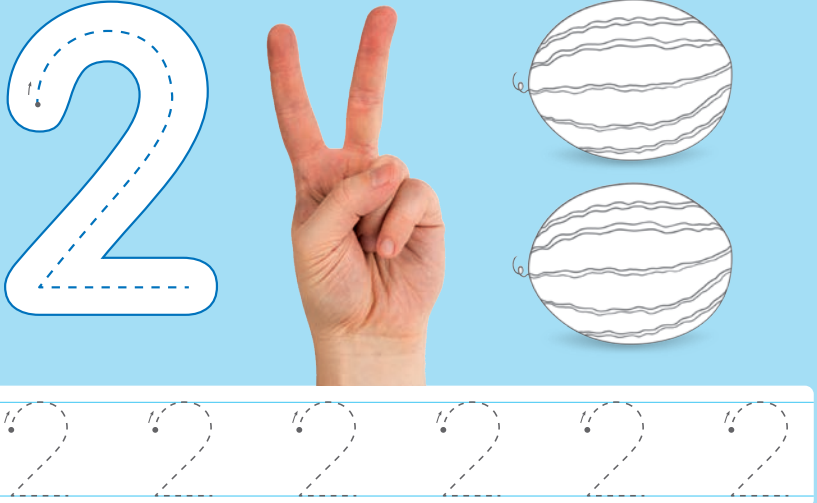
• Observa la escena. ¿Cuántos vestidos puedes ver? Pega retazos de tela sobre las líneas punteadas y forma el número 2.

MATEMÁTICA - PG. 103

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Cuántos vestidos puedes ver? Pega retazos de tela sobre las líneas punteadas y forma el número 2.

Trazos del número 2



© Compendio S.A.C. Todos los derechos reservados. 69

Observa las imágenes. Con plumón grueso, traza el número 2 grande. Responde: ¿cuántos dedos levanta la mano? Luego, colorea las sandías. Finalmente, traza con tu lápiz los números para seguir practicando.

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 69

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con plumón grueso, traza el número 2 grande. Responde: ¿cuántos dedos levanta la mano? Luego, colorea las sandías. Finalmente, traza con tu lápiz los números para seguir practicando.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14: ÑAM... COMPRARÉ PANCITOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza con los niños un “taller de arcilla”. Prevé forrar las mesas con plástico y coloca mandiles o polos de arte para proteger su ropa. Permite que exploren libremente el material y luego, invítalos a modelar pancitos de diferentes formas, dejándolos secar. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, presenta recipientes pequeños rotulados con los números del 1 al 3 e indica que coloquen los pancitos según el número señalado. Motívalos también a elaborar gusanitos con la arcilla para formar el número 3. Luego, desarrolla la pág. 105 del Cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 71 del Cuaderno de Trazos. Para reforzar la actividad, puedes compartir las tapitas del Jugamos y Aprendemos para que armen números.

3 Cierre

Al finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué hemos realizado hoy?, ¿cómo nos sentimos?, ¿se nos hizo difícil realizar la actividad?, ¿cuántos pancitos modelaste?, ¿te gustaría volver a jugar con arcilla?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Arcilla
- Recipiente
- Hisopos
- Témperas
- Plastilina



DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

¡Nam... compraré pancitos Relaciones de cantidad

© Compendio S.A.C. Todos los derechos reservados S.A. 2021

* Observa la escena. ¿Cuántos panes puedes ver? Haz puntos usando hisopos y tempera sobre las líneas punteadas, forma el número 3. Finalmente, decora el mostrador con tiras de papel marrón a manera de madera.

105

MATEMÁTICA - PG. 105

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Cuántos panes puedes ver? Haz puntos usando hisopos y tempera sobre las líneas punteadas, forma el número 3. Finalmente, decora el mostrador con tiras de papel marrón a manera de madera.

Trazos del número 3

© Compendio S.A.C. Todos los derechos reservados S.A. 2021

* Observa las imágenes. Con t mpera y tu dedito, traza el n mero 3 grande. Responde:  cu ntos dedos levanta la mano? Luego, colorea las uvas. Finalmente, traza con tu l piz los n meros para seguir practicando.

71

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 71

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las im genes. Con t mpera y tu dedito, traza el n mero 3 grande. Responde:  cu ntos dedos levanta la mano? Luego, colorea las uvas. Finalmente, traza con tu l piz los n meros para seguir practicando.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 15: COMPRARÉ FRESAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza con los niños un “taller de plastilina”. Permite que exploren libremente el material y luego, anímalos a modelar frutas, eligiendo cada uno la que desee. Prevé recipientes rotulados con los números del 1 al 4 e indica que coloquen las frutas modeladas de acuerdo con el número señalado. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, invita a los niños a trazar los números en papelógrafos grandes utilizando diversos materiales como pinceles, crayolas o plumones gruesos. Luego, desarrolla la pág. 107 del Cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 73 del Cuaderno de Trazos. Para reforzar la actividad, puedes compartir las tarjetas Juego con los números del Aventuras Lúdicas 1.

3 Cierre

Al finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿les gustó modelar con plastilina?, ¿cuántas frutas modelaron?, ¿para qué nos sirve lo aprendido hoy?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Recipiente
- Serpentina
- Témperas
- Pinceles y brochas



DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

Compraré fresas

Relaciones de cantidad



© ComprasInternas S.A.C. Todos los derechos reservados. 04.10.2021

• Observa la escena. ¿Cuántas fresas puedes ver? Pinta con t mpera sobre las l neas punteadas y forma el n mero 4. Luego, pega serpentina en el toldo de la fruter a.

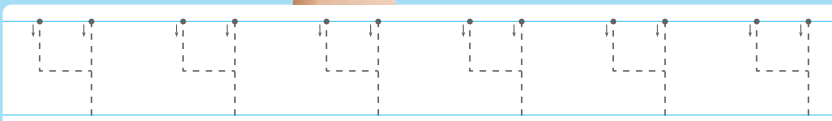
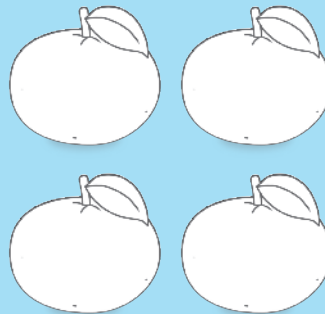
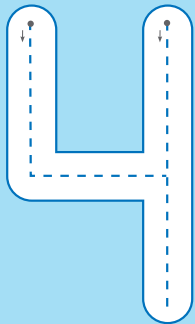
107

MATEM TICA - PG. 107

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena.  Cu ntas fresas puedes ver? Pinta con t mpera sobre las l neas punteadas y forma el n mero 4. Luego, pega serpentina en el toldo de la fruter a.

Trazos del n mero 4



Observa las im genes. Con plum n grueso, traza el n mero 4 grande. Responde:  cu ntos dedos levanta la mano? Luego, colorea las mandarinas. Finalmente, traza con tu l piz los n meros para seguir practicando.

73

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 73

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las im genes. Con plum n grueso, traza el n mero 4 grande. Responde:  cu ntos dedos levanta la mano? Luego, colorea las mandarinas. Finalmente, traza con tu l piz los n meros para seguir practicando.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16: YEE... COMPRARÉ PIZZA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Motiva a los niños, que en equipos preparen pizzas con plastilina e indícales que, a tu señal, te ofrezcan la cantidad de tajadas que vayas indicando. También puedes disponer recipientes rotulados con los números del 1 al 5 y pedirles que coloquen tantas tajadas de pizza como indique cada número. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, conversen con preguntas como: ¿cuántas tajadas de pizza elaboraste?, ¿quién hizo más?, ¿quién hizo menos? Luego, anímalos a formar el número 5 utilizando gusanitos de plastilina. Seguidamente, desarrolla la pág. 109 del Cuaderno de Matemática y la pág. 75 del Cuaderno de Trazos. Para reforzar la actividad, puedes compartir los palitos del Construimos y Aprendemos para que armen números.

3 Cierre

Para finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿les gustaría volver a jugar?, ¿para qué nos sirve lo aprendido hoy?, ¿cuántas tajadas de pizza podrías comer?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Trazos
- Plastilina
- Elementos del juego de la cocinita
- Papelógrafos
- Plumones gruesos
- Recipientes



DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

¡Yee... compraré pizza!

Relaciones de cantidad



• Observa la escena. ¿Cuántas pizzas puedes ver? Pinta con tiza húmeda sobre las líneas punteadas y forma el número 5. Finalmente, pega bolitas de plastilina para decorar las pizzas.

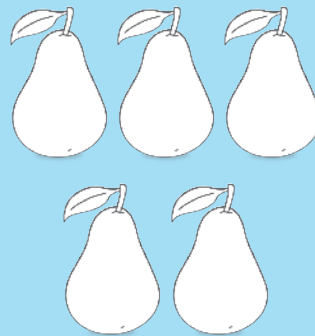
109

MATEMÁTICA - PG. 109

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Cuántas pizzas puedes ver? Pinta con tiza húmeda sobre las líneas punteadas y forma el número 5. Finalmente, pega bolitas de plastilina para decorar las pizzas.

Trazos del número 5



Observa las imágenes. Con témpera y tu dedo, traza el número 5 grande. Responde: ¿cuántos dedos levanta la mano? Luego, colorea las peras. Finalmente, traza con tu lápiz los números para seguir practicando.

75

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 75

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con témpera y tu dedo, traza el número 5 grande. Responde: ¿cuántos dedos levanta la mano? Luego, colorea las peras. Finalmente, traza con tu lápiz los números para seguir practicando.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17: COMPRÉ UN AUTO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Diseña en el aula una pista de carreras utilizando tiras de cartulina negra y retazos de cinta masking tape. Invita a los niños a jugar libremente con carritos sobre la pista. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En un segundo momento, proporciona bandejas sensoriales con arena u otro material e invítalos a trazar los números según las tarjetas que vayas mostrando. Luego, desarrolla la pág. 111 del Cuaderno de Matemática. A continuación, trabaja la pág. 19 del Jugamos y Aprendemos. Para reforzar la actividad, puedes compartir las tarjetas Juego con los números del material Aventuras Lúdicas 1.

3 Cierre

Para finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿les gustó jugar a las carreras?, ¿para qué nos sirve lo aprendido hoy?, ¿qué fue lo que más les gustó de la actividad?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Carritos
- Cartulinas negras
- Tarjetas de números
- Bandeja sensorial
- Cinta masking tape



DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

MATEMÁTICA - PG. 111

Compré un autito Relaciones de cantidad

© Compañía S.A.C. Puntos Avanzados S.L. 111

• Observa con atención la escena. ¿Cuántos autos hay? Delinea los números con un plumón. Luego, colorea el auto.

• Traza los números con plumón.
• Pinta el auto.

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Cuántas pizzas puedes ver? Pinta con tiza húmeda sobre las líneas punteadas y forma el número 5. Finalmente, pega bolitas de plastilina para decorar las pizzas.

Reconozco los números Percepción visual

© Compañía S.A.C. Puntos Avanzados S.L. 111

• Observa las imágenes. Coloca tus tapitas sobre los números que aparecen, usando los colores que indica el modelo.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 19

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Coloca tus tapitas sobre los números que aparecen, usando los colores que indica el modelo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18: COMPRÉ POLLITOS DE JUGUETE

Momentos didácticos:

1 Inicio

Solicita previamente a los niños que traigan juguetes, muñecos, pelotas u otros objetos para incorporarlos en el sector de la tiendita. Invítalos a jugar a comprar y vender, asignando un precio único de 1 sol a todos los productos. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa con los niños sobre el juego realizando preguntas como: ¿cuántos juguetes compraste? y ¿qué costo tenía cada uno? Luego, prepara en otro espacio, como el patio, números trazados en el piso con cinta masking tape e invítalos a caminar siguiendo la dirección de las líneas. Seguidamente, desarrolla la pág. 115 del Cuaderno de Matemática y la pág. 20 del Jugamos y Aprendemos. Para reforzar la actividad, puedes compartir los palitos del Construimos y Aprendemos para que armen números.

3 Cierre

Para finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿les gustó comprar en la tiendita?, ¿para qué nos sirve lo aprendido hoy?, ¿qué fue lo que más les gustó de la actividad?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Jugamos y Aprendemos
- Juguetes de plástico
- Cinta masking tape
- Plumones de pizarra
- Monedas



DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

Compré pollitos de juguete Relaciones de cantidad




• Observa con atención la escena. ¿Cuántos pollitos hay? Delinea con plumón los números.

• Traza los números con un plumón.

115

MATEMÁTICA - PG. 115

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la escena. ¿Cuántos pollitos hay? Delinea con plumón los números.

CONSIGNA ADAPTADA

- Traza los números con un plumón.

Armo los números Atención y concentración

Figura 1




Figura 2




Figura 3

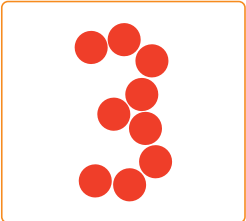


Figura 4

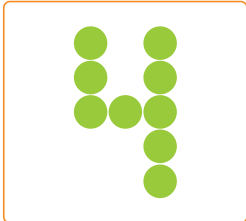
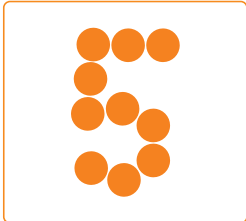


Figura 5



• Observa las imágenes. Con tus tapitas, diviértete armando los números en tu mesa o en el piso.

20

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 20

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19: ME VOY DE COMPRAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Inicia la actividad presentando en el sector de la tiendita diversos elementos de exploración, como lupas, embudos, binoculares u otros materiales de la caja de ciencias. Invita a los niños a jugar a comprar y vender estos objetos. Comunica el propósito de la actividad y recuerda los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, conversa con los niños sobre el juego realizado a partir de preguntas como: ¿qué compraste? y ¿para qué sirven los instrumentos que elegiste? Luego, desarrolla la pág. 55 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología. Seguidamente, trabaja la pág. 113 del Cuaderno de Matemática, dialogando sobre los instrumentos de exploración.

3 Cierre

Para finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿les gustó jugar a las compras?, ¿para qué nos sirve lo aprendido hoy?, ¿les gusta ser exploradores?, ¿con qué otros elementos podríamos explorar?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Diseña estrategias para hacer indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Matemática
- Elementos de la tiendita
- Elementos de exploración

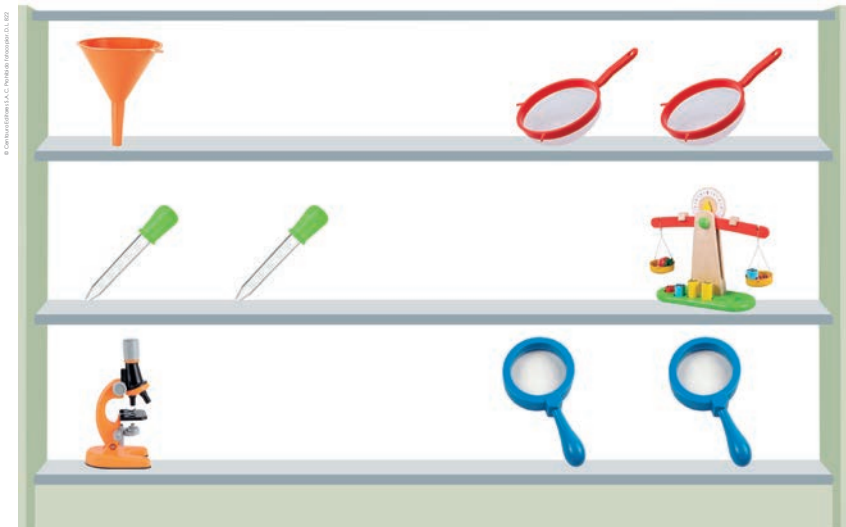


DESEMPEÑOS

Comunica los descubrimientos que hace cuando explora. Utiliza gestos o señas, movimientos corporales o lo hace oralmente.

Me voy de compras

Unidad
6



• Observa la escena. ¿Conoces los objetos que venden en este lugar? ¿Qué comprarías para hacer tus exploraciones? Comenta tus respuestas con tus compañeros. Luego, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos al lado de la figura que es igual.

• Pega los stickers en la escena.

55

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 55

CONSIGNA PRINCIPAL

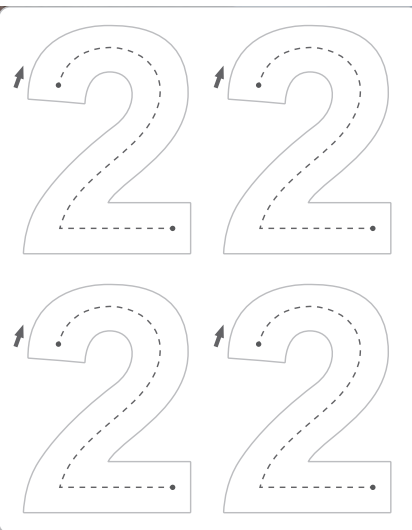
Observa con atención la escena. ¿Cuántos pollitos hay? Delinea con plumón los números.

CONSIGNA ADAPTADA

- Traza los números con un plumón.

Compré dos camioncitos

Relaciones de cantidad



• Observa con atención la escena. ¿Cuántos camiones hay? Delinea los números con un plumón. Luego, pinta con témpera los camiones usando hisopos.

• Traza los números con plumón.
• Pinta los camiones.

113

MATEMÁTICA - PG. 113

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 20: ME COMPRÉ UN COLADOR

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta a los niños coladores y harina. Invítalos a rociar la harina con el colador sobre animalitos de plástico colocados en las mesas. Luego, pídeles que retiren los animalitos y observen atentamente las huellas que dejaron. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Conversa con los niños a partir de preguntas como: ¿para qué sirve el colador?, ¿cómo lo usaste?, ¿qué observaste cuando retiraste los animalitos? Luego, desarrolla la pág. 57 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología. A continuación, trabaja la pág. 29 del Jugamos y Aprendemos. También puedes utilizar el colador incluido en la caja de ciencia para reforzar la actividad.

3 Cierre

Para finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué otros elementos se pueden colar?, ¿les gustaría volver a jugar con el colador?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Problematiza situaciones para hacer indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Jugamos y Aprendemos
- Tapitas
- Animalitos de plástico
- Coladores
- Harina
- Goma



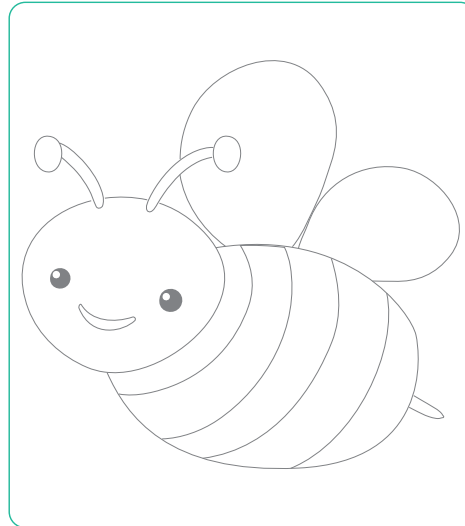
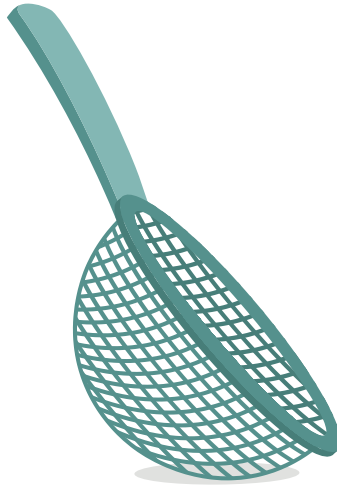
DESEMPEÑOS

Comunica los descubrimientos que hace cuando explora. Utiliza gestos o señas, movimientos corporales o lo hace oralmente.

Me compré un colador

Registro de información

© Compendio S.A.C. Todos los derechos reservados. D.L. 872



• Observa con atención la imagen. ¿Para qué sirve? ¿Por qué tiene tantos huequitos? ¿Qué materiales podrías pasar por un colador? Comenta tus respuestas con tus amigos. Con ayuda de tu profesora, echa goma sobre la abeja del recuadro usando un aplicador. Luego, con un colador, rocía sémola sobre la imagen que ya tiene la goma y retira el exceso.

• Pega sémola sobre la imagen y retira el exceso.

57

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 57

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. ¿Para qué sirve? ¿Por qué tiene tantos huequitos? ¿Qué materiales podrías pasar por un colador? Comenta tus respuestas con tus amigos. Con ayuda de tu profesora, echa goma sobre la abeja del recuadro usando un aplicador. Luego, con un colador, rocía sémola sobre la imagen que ya tiene la goma y retira el exceso.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega sémola sobre la imagen y retira el exceso.

A pescar tapitas

Atención y concentración

© Compendio S.A.C. Todos los derechos reservados. D.L. 872



• 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 21: COMPRÉ UNA BALANZA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta a los niños una balanza y permíteles, por turnos, experimentar pesando diversos objetos del aula. Luego, en un papelógrafo y registra los nombres de los objetos que pesan más y los que pesan menos. Coloca el papelógrafo en un lugar visible del aula. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, conversa con los niños mediante preguntas como: ¿para qué sirve la balanza?, ¿qué objetos pesan más?, ¿cuáles pesan menos?

Luego, desarrolla la pág. 59 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología. Seguidamente, trabaja la pág. 115 del Cuaderno de Comunicación.

Además, puedes realizar el experimento “Huevos de dinosaurio” propuesto en el manual de la caja de ciencia, para que los niños comparen el peso de los huevos.

3 Cierre

Para finalizar, consolida mediante preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿qué otros elementos podemos pesar?, ¿con qué otro instrumento podemos comparar pesos?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Diseña estrategias para hacer indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Comunicación
- Balanza
- Plumones
- Elementos del aula
- Tijeras
- Goma

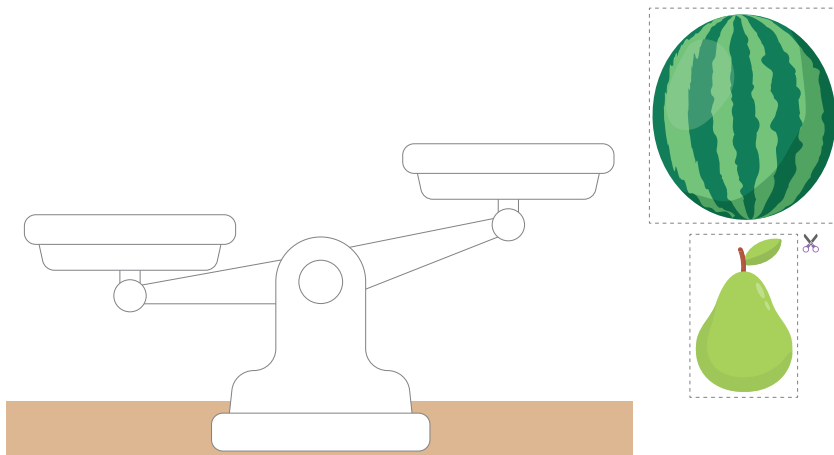


DESEMPEÑOS

Comunica los descubrimientos que hace cuando explora. Utiliza gestos o señas, movimientos corporales o lo hace oralmente.


Compré una balanza


Registro de información



© Compañía Editorial S.A.C. Todos los derechos reservados. D.L. 029

• Observa con atención la imagen. ¿Cómo se llama? ¿Para qué sirve? Comenta tu respuesta con tus amigos. Usa una balanza y compara el peso de diferentes objetos. Luego, recorta las frutas del lado derecho y pégalas en la balanza según el peso que crees que tienen. Finalmente, pinta con témpera la balanza.

•  Recorta las frutas del lado derecho y pégalas en la balanza.

•  Pinta con témpera la balanza.

59

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 59

CONSIGNA PRINCIPAL

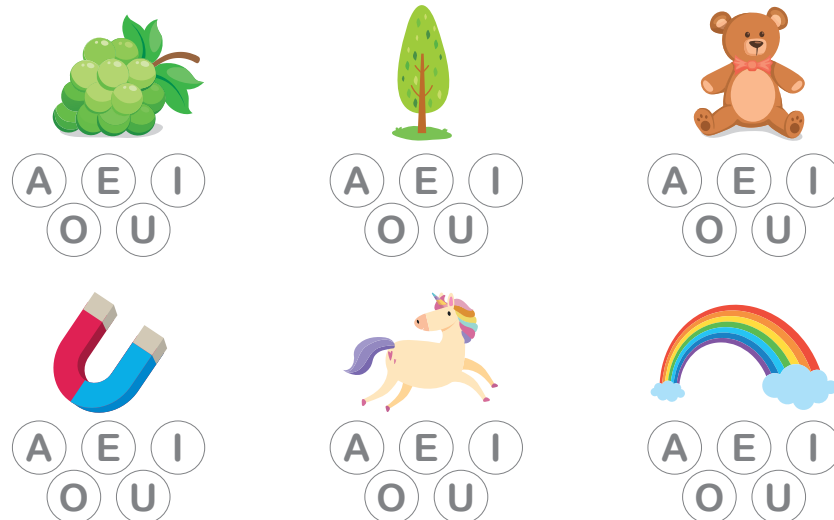
Observa con atención la imagen. ¿Cómo se llama? ¿Para qué sirve? Comenta tu respuesta con tus amigos. Usa una balanza y compara el peso de diferentes objetos. Luego, recorta las frutas del lado derecho y pégalas en la balanza según el peso que crees que tienen. Finalmente, pinta con témpera la balanza.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Recorta** las frutas del lado derecho y pégalas en la balanza.
- **Pinta** con témpera la balanza.


Pinto las vocales

Recupera información escrita



© Compañía Editorial S.A.C. Todos los derechos reservados. D.L. 029

• Observa atentamente las imágenes y colorea la vocal inicial que le corresponde a cada una.

•  Pinta la vocal inicial que le corresponde a cada imagen.

115

COMUNICACIÓN - PG. 115

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes y colorea la vocal inicial que le corresponde a cada una.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** la vocal inicial que le corresponde a cada imagen.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 22: ADOPTÉ UN GATITO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza con los niños una presentación sobre su animal doméstico favorito. Realiza una votación para elegir el animalito que más les gusta. Luego, escribe en la pizarra o en un papelógrafo la lista de cuidados que los niños propongan respecto al cuidado del animalito. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En un segundo momento, desarrolla la pág. 61 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología. A continuación, trabaja la pág. 13 de Jugamos y Aprendemos.

Además, puedes compartir con los niños las tarjetas “Busco sus sombras” del material Aventuras Lúdicas 1.

3 Cierre

Para finalizar, socializa la actividad mediante preguntas como: ¿cómo realizamos la actividad?, ¿encontraron dificultad para realizarla?, ¿qué responsabilidades tienen en casa?, ¿cómo cuidarías a tu mascota?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Genera y registra datos o información.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Jugamos y Aprendemos
- Papelógrafos
- Plumones gruesos



DESEMPEÑOS

Comunica los descubrimientos que hace cuando explora. Utiliza gestos o señas, movimientos corporales o lo hace oralmente.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 61

Adopté un gatito Registro de información



© Comarcas de S.A.C. Póster de Información 01_1721

* Observa con atención las imágenes. ¿Dónde puedes encontrar información sobre cómo cuidar a un gatito? Comenta tu respuesta. Luego, en la parte superior marca con una "X" las imágenes que corresponden a tu respuesta. ¿Te gustaría tener uno? ¿Qué animalito te gustaría adoptar? Finalmente, en el recuadro dibuja el animalito que te gustaría adoptar.

61

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Dónde puedes encontrar información sobre cómo cuidar a un gatito? Comenta tu respuesta. Luego, en la parte superior marca con una "X" las imágenes que corresponden a tu respuesta. ¿Te gustaría tener uno? ¿Qué animalito te gustaría adoptar? Finalmente, en el recuadro dibuja el animalito que te gustaría adoptar.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibuja** el animalito que te gustaría adoptar.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 13

Seguimos aprendiendo con las vocales Atención y concentración



© Comarcas de S.A.C. Póster de Información 01_1721

* Observa las imágenes. Pega los stickers de las vocales en las tapitas. Luego, colócalas en los círculos según la vocal inicial del nombre de cada animalito.

13

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Pega los stickers de las vocales en las tapitas. Luego, colócalas en los círculos según la vocal inicial del nombre de cada animalito.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 23: ¿QUÉ NECESITARÉ?

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza una exposición de mascotas en el aula. Solicita a los padres que envíen a su mascota y que expliquen a los niños su nombre, cómo se alimenta, dónde duerme y cómo las cuidan. Prepara el aula de manera especial para la exposición; puedes contar con un micrófono para que los niños puedan expresarse, así como un espacio adecuado para mantener a las mascotas de forma segura. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

A continuación, conversa con los niños sobre las responsabilidades que implica tener una mascota, formulando preguntas como: ¿qué necesita una mascota para estar limpia?, ¿qué necesidades tiene una mascota?, ¿qué animalitos podrían ser mascotas? Luego, desarrolla la pág. 63 del Cuaderno de Ciencia y Tecnología. A continuación, trabaja la pág. 4 de Jugamos y Aprendemos. Además, puedes compartir con los niños las tarjetas “Busco sus huellas” del material Aventuras Lúdicas 1.

3 Cierre

Para finalizar, socializa mediante preguntas como: ¿qué hicimos?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿qué te gustó más de la actividad de hoy?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Jugamos y Aprendemos
- Tapitas
- Mascotas
- Papelógrafos
- Plumones gruesos
- Colores



DESEMPEÑOS

Comunica los descubrimientos que hace cuando explora. Utiliza gestos o señas, movimientos corporales o lo hace oralmente.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 63

¿Qué necesitaré?

Registro de resultados



• Observa con atención la imagen. ¿Cómo está el perrito? Comenta qué cuidados necesita una mascota para estar limpia y feliz. Luego, investiga junto con un adulto cómo cuidar a un perrito y dibuja en el recuadro derecho cómo se vería si recibiera todos esos cuidados.

• Observa con atención la imagen. Investiga junto con un adulto cómo cuidar a un perrito.
• Dibuja en el recuadro derecho cómo se vería si recibe todos esos cuidados.

63

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. ¿Cómo está el perrito? Comenta qué cuidados necesita una mascota para estar limpia y feliz. Luego, investiga junto con un adulto cómo cuidar a un perrito y dibuja en el recuadro derecho cómo se vería si recibiera todos esos cuidados.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** con atención la imagen. Investiga junto con un adulto cómo cuidar a un perrito.
- **Dibuja** en el recuadro derecho cómo se vería si recibe todos esos cuidados.

Bichito de colores

Percepción visual



Tarjeta 1



Tarjeta 2



4

• Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el cuerpo de la mariquita siguiendo el modelo de la tarjeta 1. Luego, repite la actividad con la tarjeta 2.

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 4

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con tus tapitas, completa el cuerpo de la mariquita siguiendo el modelo de la tarjeta 1. Luego, repite la actividad con la tarjeta 2.