

UNIDAD 7

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: MI PLANETA, MI HOGAR

Momentos didácticos:

1 Inicio

Presenta un video sobre el cuidado del planeta. Conversa con los niños sobre lo observado y escribe sus ideas en un papelógrafo visible para futuras referencias. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Dialoga sobre la importancia de cuidar el planeta y registra en un papelógrafo los acuerdos del aula respecto al cuidado del medio ambiente, dejando el registro en un lugar visible. Luego, desarrolla la pág. 65 del cuaderno de Personal Social y la pág. 65 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

3 Cierre

Finaliza con preguntas para consolidar lo aprendido: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo cuidas el planeta?, ¿por qué es importante tener compromisos?

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 Ciencia y Tecnología
- Video
- Plumones
- Papelógrafos
- Papel crepé
- Goma
- Témperas

DESEMPEÑOS

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

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Anecdotalario

Mi planeta, mi hogar

Unidad
7

Yo cuido mi planeta



• Observa la imagen y comenta. ¿Reconoces la figura? ¿Cómo cuidas el planeta? En el recuadro, escribe a tu manera un compromiso para proteger el medio ambiente. Finalmente, pega bolitas de papel en los espacios en blanco del planeta Tierra.

• Observa la imagen. Escribe a tu manera un compromiso para proteger el medio ambiente.

• Pega bolitas de papel en los espacios en blanco del planeta Tierra.

65

PERSONAL SOCIAL - PG. 65

CONSIGNA PRINCIPAL


Observa la imagen y comenta. ¿Reconoces la figura? ¿Cómo cuidas el planeta? En el recuadro, escribe a tu manera un compromiso para proteger el medio ambiente. Finalmente, pega bolitas de papel en los espacios en blanco del planeta Tierra.


CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la imagen. **Escribe** a tu manera un compromiso para proteger el medio ambiente.
- **Pega** bolitas de papel en los espacios en blanco del planeta Tierra.

Mi planeta, mi hogar

Unidad
7





• Observa atentamente la escena. ¿Qué te parece la actitud de los niños? ¿Estarán cuidando el medio ambiente? Comenta tus respuestas. Luego dibújale una carita al planeta según como creas que se siente con la acción de los niños. Finalmente, realiza dactilopintura en las copas de los árboles.

• Dibújale una carita al planeta según como creas que se siente con la acción de los niños.

• Pinta la copa de los árboles.

65

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 65

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. ¿Qué te parece la actitud de los niños? ¿Estarán cuidando el medio ambiente? Comenta tus respuestas. Luego dibújale una carita al planeta según como creas que se siente con la acción de los niños. Finalmente, realiza dactilopintura en las copas de los árboles.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Dibújale** una carita al planeta según como creas que se siente con la acción de los niños.
- **Pinta** la copa de los árboles.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2: MIS ACUERDOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Crea las “Responsables del aula” para fomentar la conciencia ambiental. Asigna roles: Guardianes del agua: cierran los grifos y cuidan el uso del agua. Guardianes de la limpieza: mantienen limpio el aula, usando escoba y recogedor. Guardianes de la basura: recogen y reciclan la basura. Guardianes de las plantas: cuidan y riegan las plantas.

También puedes realizar el experimento “Terrario” del manual de la caja de ciencia. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

De manera colectiva y por votación, elijan a los guardianes de cada rol. Coloca en un lugar visible las acciones que deben realizar: campañas de limpieza en el aula y patio, sembrar semillas, reciclar y reutilizar materiales, crear un mural o afiche sobre el cuidado del medio ambiente. Establece un horario para las tareas y rota los roles cada semana. Luego, desarrolla la pág. 67 del cuaderno de Personal Social y la pág. 121 de Comunicación.

3 Cierre

Socializa la actividad con los niños, haciendo preguntas: ¿qué hicimos?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿tienes responsabilidades en casa?, ¿cuáles son las responsabilidades del aula?, ¿puedes ponerlas en práctica en tu familia?, ¿te gusta ser guardián?

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
- Papelógrafo
- Plumones
- Colores
- Cinta masking tape

DESEMPEÑOS

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



Mis acuerdos

Propone ideas y normas







© Comenius Editora S.A.C. Prohibida la reproducción sin autorización.

• Observa las imágenes y comenta. ¿Qué normas sobre el cuidado del medio ambiente hay en tu aula? En el recuadro en blanco, dibújate cumpliendo alguno de los acuerdos relacionados con el cuidado del medio ambiente.

• Observa las imágenes.

• Dibújate en el recuadro cumpliendo algún cuidado del medio ambiente.

67

PERSONAL SOCIAL - PG. 67

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. ¿Qué te parece la actitud de los niños? ¿Estarán cuidando el medio ambiente? Comenta tus respuestas. Luego dibújale una carita al planeta según como creas que se siente con la acción de los niños. Finalmente, realiza dactilopintura en las copas de los árboles.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las imágenes.
- **Dibújate** en el recuadro cumpliendo algún cuidado del medio ambiente.

Mi planeta, mi hogar

Unidad **7**

Cuidar el planeta también es amar



Yo

❤️ a mi planeta.

© Comenius Editora S.A.C. Prohibida la reproducción sin autorización.

• Observa atentamente la imagen. Escucha el mensaje que leerá tu profesora y encierra las vocales que encuentres en la frase. Luego, en el recuadro del lado derecho completa el texto escribiendo tu nombre a tu manera. Finalmente, pega algodón en las nubes y bolitas de papel en las áreas verdes del planeta.

• Pega algodón en las nubes.

• Pega bolitas de papel en las áreas verdes del planeta.

121

COMUNICACIÓN - PG. 121

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la imagen. Escucha el mensaje que leerá tu profesora y encierra las vocales que encuentres en la frase. Luego, en el recuadro del lado derecho completa el texto escribiendo tu nombre a tu manera. Finalmente, pega algodón en las nubes y bolitas de papel en las áreas verdes del planeta.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** algodón en las nubes.
- **Pega** bolitas de papel en las áreas verdes del planeta.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3: ME COMPROMETO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Inicia la actividad retomando las responsabilidades asignadas en la clase anterior. Organicen un cuadro para registrar cada vez que los niños cumplen con su responsabilidad, fomentando la conciencia y el compromiso. Recuerda que los roles deben rotar. También puedes compartir con los niños las tarjetas “de estímulos” del Aventuras lúdicas 1, para reforzar cada vez que cumplan su responsabilidad. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Comenta con los niños: ¿qué responsabilidad quieres asumir?, ¿te gusta tener responsabilidades?, ¿tienes responsabilidades en casa? Registra sus aportes en un lugar visible del aula. Luego, desarrolla la pág. 69 del cuaderno de Personal Social y la pág. 127 de Comunicación.

3 Cierre

Realiza una reflexión con los niños: ¿qué hicieron bien hoy?, ¿qué pueden mejorar?, ¿cómo se sintieron al cumplir sus responsabilidades?

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
- Papelógrafo
- Plumones
- Colores
- Cinta masking tape

DESEMPEÑOS

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





Me comprometo

Propone ideas y normas



Yo: _____

Me comprometo a cuidar siempre las plantas.

Firma

Huella dactilar

• Observa las imágenes y comenta. ¿Alguna vez has abrazado un árbol? ¿Cómo lo cuidarías? ¿Te gustaría firmar un compromiso? Con ayuda de tu profesora, completa los datos solicitados. Luego, pinta la copa del árbol con témpera usando un pedazo de esponja.

• Observa las imágenes. Escribe completando los datos solicitados.

• Pinta la copa del árbol con témpera, usando un pedazo de esponja.

69

PERSONAL SOCIAL - PG. 69

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes y comenta. ¿Alguna vez has abrazado un árbol? ¿Cómo lo cuidarías? ¿Te gustaría firmar un compromiso? Con ayuda de tu profesora, completa los datos solicitados. Luego, pinta la copa del árbol con témpera usando un pedazo de esponja.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** las imágenes. **Escribe** completando los datos solicitados.
- **Pinta** la copa del árbol con témpera, usando un pedazo de esponja.



Cuido mi planeta

Obtiene información del texto oral

• Observa con atención el cartel. ¿De qué crees que trata? Conversa con tus compañeritos. Escucha la frase que leerá tu profesora. Luego, en el espacio en blanco diseña tu propio cartel para el cuidado de nuestro planeta; puedes utilizar recortes de revistas y dibujos.

• Crea un cartel con ayuda de tu profesora.

127

COMUNICACIÓN - PG. 127

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención el cartel. ¿De qué crees que trata? Conversa con tus compañeritos. Escucha la frase que leerá tu profesora. Luego, en el espacio en blanco diseña tu propio cartel para el cuidado de nuestro planeta; puedes utilizar recortes de revistas y dibujos.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Crea** un cartel con ayuda de tu profesora.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4: CUIDO MI PLANETA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Elabora con los niños tachos para clasificar los desperdicios del nido. Utiliza cajas medianas que ellos puedan pintar con témperas usando esponjas, según los colores correspondientes a cada tipo de residuo. También pueden usar las tapitas del cuaderno Jugamos y Aprendemos para crear un mural ecológico. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Ubica los tachos en lugares estratégicos del nido para que todos los niños los utilicen. Luego, visiten los demás salones para presentar la propuesta de reciclaje del aula. Desarrolla la pág. 71 del cuaderno de Personal Social y la pág. 117 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Socializa la actividad con los niños: ¿cómo realizamos la actividad?, ¿cuál es tu compromiso con el cuidado del planeta?, ¿qué aprendiste hoy?, ¿cómo aplicarás lo aprendido?

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 Matemática
- Letras móviles
- Cajas medianas.
- Témperas
- Retazos de esponja.
- Plumones gruesos
- Goma



DESEMPEÑOS

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

PERSONAL SOCIAL - PG. 71

Cuido mi planeta Cuidado de recursos

• Observa con atención la escena. ¿Reconoces esos tachos? Con ayuda de tu profesora, lee las etiquetas y une con una línea cada objeto con el tacho que le corresponde. Luego, decora los tachos con puntillismo usando plumones gruesos, según el color indicado.

• Observa la escena. Une con una línea cada objeto con el tacho que le corresponde.

• Pinta los tachos con puntillismo usando plumones gruesos, según el color indicado.

71

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la escena. ¿Reconoces esos tachos? Con ayuda de tu profesora, lee las etiquetas y une con una línea cada objeto con el tacho que le corresponde. Luego, decora los tachos con puntillismo usando plumones gruesos, según el color indicado.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la escena. **Une** con una línea cada objeto con el tacho que le corresponde.
- **Pinta** los tachos con puntillismo usando plumones gruesos, según el color indicado.

Mi planeta, mi hogar Unidad 7

• Observa atentamente la escena. Colorea las manchitas de la parte superior teniendo en cuenta los nombres de los tachos. Luego, en los círculos enumera los tachos del 1 al 5. Finalmente, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los recuadros de la parte inferior.

• Escribe en los círculos los números del 1 al 5.

• Pega los stickers en los recuadros de la parte inferior.

117

MATEMÁTICA - PG. 117

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. Colorea las manchitas de la parte superior teniendo en cuenta los nombres de los tachos. Luego, en los círculos enumera los tachos del 1 al 5. Finalmente, busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los recuadros de la parte inferior.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Escribe** en los círculos los números del 1 al 5.
- **Pega** los stickers en los recuadros de la parte inferior.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5: SÉ CÓMO CUIDARLA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Solicita a los niños que traigan semillas de trigo o lentejas, remojadas de un día para otro. Invítalos a elaborar sus germinadores colocando una capa delgada de tierra en platos descartables, añadir las semillas encima y dejarlas en un lugar donde les llegue el sol.

También pueden realizar el experimento “Una nube en un vaso con agua” del manual de la caja de ciencia. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Comenta que, cuando crezcan, las semillas se usarán como alimento para conejos o gatitos. De manera colectiva, hagan un listado de cuidados para los germinadores y revisen las tareas de los Guardianes de las plantas designados en clases anteriores. Desarrolla la pág. 73 del cuaderno de Personal Social y la pág. 135 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Socializa la actividad con los niños: ¿qué hicimos?, ¿cómo elaboramos el germinador?, ¿cómo se sintieron?, ¿cómo cuidarán los germinadores?, ¿qué les resultó difícil?

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 Matemática
- Semillas de trigo o lenteja
- Tierra negra
- Bandejas descartables
- Papel periódico.
- Goma
- Lápices
- Témperas



DESEMPEÑOS

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

Sé cómo cuidarla Cuidado de recursos

© Comenius Editora, S.A.C. Prohibida la impresión sin autorización de la editorial.

• Observa la escena. ¿Qué cuidados necesita una planta? Comenta tu respuesta. Luego, marca con una "X" lo que requiere para crecer. Finalmente, decora la maceta pegando tiras de papel periódico.

• **Observa** la escena. **Marca** con una "X" lo que requiere la planta para crecer.

• **Decora** los tachos con puntillismo usando plumones gruesos, según el color indicado.

73

PERSONAL SOCIAL - PG. 73

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena. ¿Qué cuidados necesita una planta? Comenta tu respuesta. Luego, marca con una "X" lo que requiere para crecer. Finalmente, decora la maceta pegando tiras de papel periódico.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Observa** la escena. **Marca** con una "X" lo que requiere la planta para crecer.
- **Decora** los tachos con puntillismo usando plumones gruesos, según el color indicado.

Abrazo un árbol Relaciones de medida

© Comenius Editora, S.A.C. Prohibida la impresión sin autorización de la editorial.

• Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Has abrazado un árbol alguna vez? ¿Por qué a uno de los árboles lo abrazan varios niños? Comenta tu respuesta con tus compañeros. Realiza dactilopintura en la copa de los árboles.

• **Pinta** la copa de los árboles, usando tu dedo y témpera.

135

MATEMÁTICA - PG. 135

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Has abrazado un árbol alguna vez? ¿Por qué a uno de los árboles lo abrazan varios niños? Comenta tu respuesta con tus compañeros. Realiza dactilopintura en la copa de los árboles.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** la copa de los árboles, usando tu dedo y témpera.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 6: YO RECICLO

Momentos didácticos:

1 Inicio

Utiliza los tachos de reciclaje elaborados en clases anteriores. Los niños pueden acompañarlos con mensajes para otros niños y personas de la institución, creados previamente de manera conjunta. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Verifiquen los tachos y recolecten materiales de cartón para crear un juguete sencillo, experimentando el significado del reciclaje. Prevé materiales adicionales como conitos, cajitas y retazos de cartón para ampliar las opciones de creación. Desarrolla la pág. 123 del cuaderno de Comunicación y la pág. 30 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Socializa la actividad: ¿qué hicimos?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les resultó fácil o difícil?, ¿les gustó crear un juguete de cartón?

COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Jugamos y Aprendemos
- Cajas de cartón, conos, etc.
- Papeles de colores
- Plumones
- Goma
- Cinta masking tape
- Tapitas



DESEMPEÑOS

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

Yo reciclo Deduce información de textos

© Comenius España S.L. C/Pradolongo, 100. 48940. Leizor (Bizkaia)

* Observa las imágenes. ¿Qué crees que dice en cada tachos? Comenta con tus compañeros. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos sobre las palabras que sean iguales. Finalmente, pinta los tachos de acuerdo al color que se indica.

• Pega los stickers sobre las palabras que sean iguales.

123

COMUNICACIÓN - PG. 123

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. ¿Qué crees que dice en cada tachos? Comenta con tus compañeros. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos sobre las palabras que sean iguales. Finalmente, pinta los tachos de acuerdo al color que se indica.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** los stickers sobre las palabras que sean iguales.

Bellos cuadros Coordinación motora fina

30

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

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 30

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7: MI PLANETA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Solicita previamente a los padres que preparen a sus hijos con una poesía corta dedicada al planeta. Inicia la actividad invitando a los niños a recitar su poema. Ten a la mano la letra de todos los poemas para reforzar si alguien olvida alguna parte. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Por votación, elijan el poema que más les gustó y anótalo en un papelógrafo para que todos puedan leerlo y aprenderlo. Los niños pueden recitarlo luego en casa con su familia. Desarrolla la pág. 125 del cuaderno de Comunicación y la pág. 123 del cuaderno de Matemática.

3 Cierre

Socializa la actividad: ¿qué hicimos?, ¿cómo realizamos la actividad?, ¿cómo te sentiste?, ¿te gustó el poema?, ¿qué parte te resultó difícil? Comparte el poema con todos.

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Cartulinas de colores
- Témperas
- Hisopos
- Hojas blancas
- Plumones gruesos

DESEMPEÑOS

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

Mi planeta Deduce información de textos

La Tierra

La  es redonda
igual que una pelota
y da muchas vueltas
alrededor del .



* De qué crees que tratará el texto? Conversa con tus compañeros. Escucha con atención la poesía que leerá tu profesora y repítela. Luego, pinta el planeta usando hisopos con ténpera.

125

COMUNICACIÓN - PG. 125


CONSIGNA PRINCIPAL

¿De qué crees que tratará el texto? Conversa con tus compañeros. Escucha con atención la poesía que leerá tu profesora y repítela. Luego, pinta el planeta usando hisopos con ténpera.

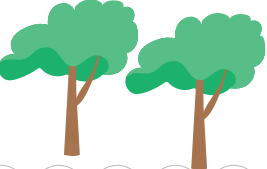
CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** el planeta usando hisopos con ténpera.


Elementos de la naturaleza Relaciones de cantidad




1 2 3 4 5



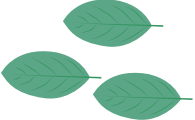
1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5

* Observa con atención las imágenes. Marca con una "X" el número que corresponde a la cantidad de elementos en cada caso.

123

MATEMÁTICA - PG. 123

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Marca con una "X" el número que corresponde a la cantidad de elementos en cada caso.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Marca** con una "X" el número que corresponde a la cantidad de elementos en cada caso.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8: MUNDO DE HORMIGAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a jugar “Ritmo a Go-Gó”, usando consignas como nombres de insectos, frutas o animales que se arrastran. El niño que se queda callado se retira unos minutos. Repite la actividad las veces que consideres necesarias. También puedes compartir las tarjetas “¿Por dónde se trasladan?” del material Aventuras lúdicas 1 para relacionar. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Realicen un listado de los animales mencionados, según las categorías indicadas. Coloca el papelógrafo en un lugar visible del aula. Desarrolla la pág. 129 del cuaderno de Comunicación y la pág. 51 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Socializa la actividad: ¿qué hicimos?, ¿qué les gustó más?, ¿qué animales mencionaste?, ¿encuentras letras conocidas en esos nombres?, ¿dónde viven las hormigas?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

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

RECURSOS

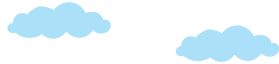
- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos
- Plumones gruesos.
- Papelógrafos
- Colores
- Cinta masking tape

DESEMPEÑOS

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

Mundo de hormigas

Obtiene información del texto oral



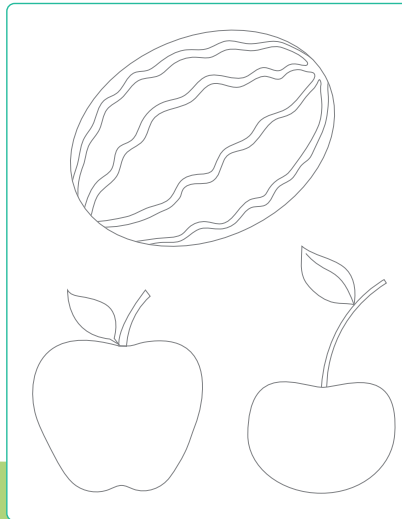
“¡Crucemos el puente!”
dijo una hormiga valiente.

Primero, la hormiga María,
llevando una sandía.

Ahora, la hormiga Ana,
llevando una manzana.

Luego, la hormiga Teresa,
llevando una cereza.

¡Ya! ¡Crucemos el puente!
¡Ahora, sigan de frente!



• Escucha la rima. Cuando escuches el nombre de cada fruta que se mencione, píntalas.

• Pinta las imágenes.

129

COMUNICACIÓN - PG. 129

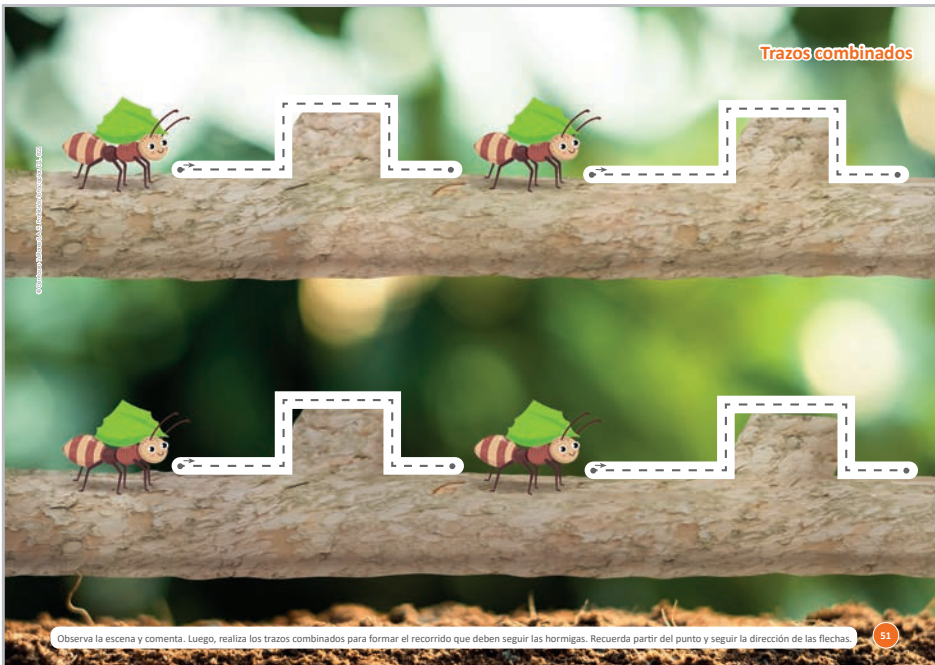
CONSIGNA PRINCIPAL

Escucha la rima. Cuando escuches el nombre de cada fruta que se mencione, píntalas.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pinta las imágenes.

Trazos combinados



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

51

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 51

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9: MUNDO DE ABEJAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a jugar representando abejitas. Cada uno escoge accesorios como vinchas, alas, antenas o prendas de vestir. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Conversen sobre el proceso de producción de la miel, apoyándose en un video si es posible. Desarrolla la pág. 131 del cuaderno de Comunicación y la pág. 69 de Ciencia y Tecnología.

3 Cierre

Socializa la actividad: ¿qué parte te pareció más difícil?, ¿te gustó ser abejita?, ¿has probado miel de abeja?, ¿cómo se produce la miel?

COMPETENCIA

Se comunica oralmente en su lengua materna.

CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Implementos de abeja
- Video
- Tijeras
- Goma

DESEMPEÑOS

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

Mundo de abejas Interpreta información de textos

1 Pegar aquí	2 Pegar aquí	3 Pegar aquí	4 Pegar aquí
------------------------	------------------------	------------------------	------------------------






• Observa las escenas. Recórtalas con ayuda de tu profesora y pégalas en orden. Conversa con tus compañeros sobre el ciclo de producción de la miel.
 • Recorta las figuras y pégalas donde indica tu profesora. 131

COMUNICACIÓN - PG. 131

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las escenas. Recórtalas con ayuda de tu profesora y pégalas en orden. Conversa con tus compañeros sobre el ciclo de producción de la miel.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Recorta** las figuras y pégalas donde indica tu profesora.

Arbolito grande Características de los seres vivos



• Observa con atención la imagen. ¿Qué hay debajo del pasto? ¿Para qué le sirve a la planta? Investiga sobre la raíz y comenta tus respuestas con tus amigos. Luego, rocía aserrín o arena en el espacio en blanco a manera de tierra. Finalmente, pinta con témpera el arbusto usando hisopos.
 • Decora rociando aserrín o arena en el espacio en blanco a manera de tierra.

• Pinta con témpera el arbusto usando hisopos. 69

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 69

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. ¿Qué hay debajo del pasto? ¿Para qué le sirve a la planta? Investiga sobre la raíz y comenta tus respuestas con tus amigos. Luego, rocía aserrín o arena en el espacio en blanco a manera de tierra. Finalmente, pinta con témpera el arbusto usando hisopos.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Decora** rociando aserrín o arena en el espacio en blanco a manera de tierra.
- **Pinta** con témpera el arbusto usando hisopos.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 10: HOGAR DE ANIMALES

Momentos didácticos:

1 Inicio

Comparte con los niños rompecabezas de animales del aula. Cuando los armen, conversen sobre las características de los animales. Puedes usar también las tarjetas “Animales y sus sombras” del material Aventuras lúdicas 1. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Muestra imágenes de animales y pide que comenten dos datos sobre cada uno, como hábitat, alimentación o reproducción. Desarrolla la pág. 133 del cuaderno de Comunicación y la pág. 129 de Matemática.

3 Cierre

Socializa la actividad: ¿qué hicimos?, ¿cómo se sintieron?, ¿fue fácil rescatar a los animales?, ¿qué animales rescataron?, ¿qué rompecabezas armaron?

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

CAPACIDADES

Infiere e interpreta información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Rompecabezas de animalitos
- Imágenes de animales
- Goma
- Tijeras
- Plumones gruesos
- Lápices



DESEMPEÑOS

Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.

Hogar de animales Deduce información de textos

© Comenius Editora S.A.C. Prohibida la reproducción total o parcial.

• Observa con atención las imágenes. ¿Qué animales son? ¿Qué características tiene cada uno? Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos completando los animalitos.

• Pega los stickers completando los animalitos.

133

COMUNICACIÓN - PG. 133

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. ¿Qué animales son? ¿Qué características tiene cada uno? Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos completando los animalitos.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega los stickers completando los animalitos.

Hogar de mariquitas Relaciones de cantidad

© Comenius Editora S.A.C. Prohibida la reproducción total o parcial.

• Observa atentamente las imágenes. Completa dibujando las hojas de cada girasol de acuerdo al número que indica. Luego, pinta los pétalos con témpera de color amarillo usando hisopos.

• Dibuja las hojas de cada girasol de acuerdo al número que se indica.

• Pinta los pétalos con témpera de color amarillo usando hisopos.

129

MATEMÁTICA - PG. 129

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente las imágenes. Completa dibujando las hojas de cada girasol de acuerdo al número que indica. Luego, pinta los pétalos con témpera de color amarillo usando hisopos.

CONSIGNA ADAPTADA

- Dibuja las hojas de cada girasol de acuerdo al número que se indica.
- Pinta los pétalos con témpera de color amarillo usando hisopos.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 11: ¡BIEN, LO LOGRASTE!

Momentos didácticos:

1 Inicio

Invita a los niños a jugar representando animales marinos. Distribuye vinchas, antifaces y máscaras; acompaña la actividad con música de fondo marino. Puedes usar los palitos del cuaderno “Construimos y aprendemos” para armar peces. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Conversen sobre los animales representados: ¿dónde viven?, ¿qué pasa si los sacamos del agua? Desarrolla la pág. 135 del cuaderno de Comunicación y la pág. 27 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Consolida lo aprendido con preguntas: ¿qué aprendimos?, ¿para qué sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron con la música del fondo marino?, ¿les gustó convertirse en animales marinos?

COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

CAPACIDADES

Infiere e interpreta información del texto escrito.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Jugamos y Aprendemos
- Accesorios de animales marinos
- Colores
- Témpera
- Hojas blancas



DESEMPEÑOS

Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12: JUEGO CON HOJITAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Juega a “Salta la mula”, saltando y diciendo los números del uno al diez de manera entretenida. Comparte las tarjetas “Juego con los números” del material Aventuras lúdicas 1 para que los niños las asocien. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Revisen los números en la tira numérica del 1 al 10 y marquen el número 4. Presenta una bandeja sensorial con arena u otro material para que realicen los trazos de los números según la tarjeta que muestres. Desarrolla la pág. 119 del cuaderno de Matemática y la pág. 137 del cuaderno de Comunicación. Pide que cuenten las hojitas que pegan en el erizo.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué juego realizamos?, ¿cómo lo realizamos?, ¿cómo se sintieron?, ¿te gustó saltar?, ¿hasta qué número saltaste?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Bandeja sensorial
- Tarjetas de números
- Tiras numéricas.
- Hojas secas

DESEMPEÑOS

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



Juego con hojitas Relaciones de cantidad

© Comenius Editora S.A.C. - Publicado por primera vez en 2017

• Observa atentamente la escena. Busca los desglosables al final del cuaderno y arma el número 4 en el recuadro. Luego, delinea los números del lado derecho usando un plumón.

• Pega 4 desglosables en el recuadro.
• Traza los números.

119

MATEMÁTICA - PG. 119

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. Busca los desglosables al final del cuaderno y arma el número 4 en el recuadro. Luego, delinea los números del lado derecho usando un plumón.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** 4 desglosables en el recuadro.
- **Traza** los números.

Arte y naturaleza Expresión a través del arte

© Comenius Editora S.A.C. - Publicado por primera vez en 2017

El erizo
Soy pequeño y muy pinchado, y mi espalda un gran escudo.

• Escucha atentamente la rima y juega a repetirla. Encierra las vocales que encuentres en el texto. Luego, con ayuda de tu profesora, pega hojas secas sobre el cuerpo del erizo.

• Pega hojas secas sobre el cuerpo del erizo.

137

COMUNICACIÓN - PG. 137

CONSIGNA PRINCIPAL

Escucha atentamente la rima y juega a repetirla. Encierra las vocales que encuentres en el texto. Luego, con ayuda de tu profesora, pega hojas secas sobre el cuerpo del erizo.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** hojas secas sobre el cuerpo del erizo.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 13: JUEGO CON PIEDRITAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Crea una tira numérica en el piso del aula con los números del 1 al 10. Pide a los niños que salten sobre ella nombrando los números. Organiza a los niños para que todos participen y repite la actividad según sea necesario. También puedes usar los palitos del cuaderno “Construimos y aprendemos” para jugar a comparar cantidades. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Crea tarjetas con números y pide a los niños que las ordenen en secuencia. Luego, indícales números para que los digan en voz alta. Desarrolla la pág. 121 del cuaderno de Matemática y la pág. 18 de Jugamos y Aprendemos, colocando tantas tapitas como indique cada numeral.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué aprendimos?, ¿para qué sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustó saltar sobre los números?, ¿algo fue difícil?, ¿hasta qué número saltaron?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Matemática
- Tarjetas de números.
- Plumón de pizarra
- Colores
- Cinta masking tape

DESEMPEÑOS

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



Juego con piedritas Relaciones de cantidad

• Observa atentamente la escena. Busca los desglosables al final del cuaderno y arma el número 5 en el recuadro. Luego, delinea los números del lado derecho usando un plumón.
 • Pega 5 desglosables en el recuadro.
• Traza los números.

121

MATEMÁTICA - PG. 121

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa atentamente la escena. Busca los desglosables al final del cuaderno y arma el número 5 en el recuadro. Luego, delinea los números del lado derecho usando un plumón.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** 5 desglosables en el recuadro.
- **Traza** los números.

Juego con los números Atención y concentración

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

18

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 18

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14: MUNDO DE HORMIGAS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Proporciona plastilina y pide a los niños que modelen hormiguitas, colocando 5 en cada hoja seca. Luego, invítalos a hacer gusanitos para formar el número 5. También pueden usar las tapitas del cuaderno "Jugamos y Aprendemos" o los palitos del cuaderno "Construimos y Aprendemos" para jugar a armar números. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Conversen sobre el juego y analicen: ¿cuántas hormigas modelaste? Desarrolla la pág. 125 del cuaderno de Matemática y la pág. 75 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿te gustó modelar con plastilina?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿te gustaría volver a jugar algo similar?, ¿cómo hicieron para modelar hormigas?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Cuaderno de Trazos
- Cuaderno de Matemática
- Plastilina
- Tapitas y palitos
- Sellos de papa
- Témperas

DESEMPEÑOS

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



Mundo de hormigas Relaciones de cantidad

© Editorial Espasa, S.A. C/ Príncipe de Asturias, 101. 28014, Madrid

• Observa con atención las imágenes. Escribe los números que faltan en las piedritas. Luego, fabrica sellos de papa y completa la escena estampando más piedras en el hormiguero.

• Estampa más piedras en el hormiguero, usando un sello de papa.
• Escribe los números que faltan en las piedritas.

125

MATEMÁTICA - PG. 125

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Escribe los números que faltan en las piedritas. Luego, fabrica sellos de papa y completa la escena estampando más piedras en el hormiguero.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Estampa** más piedras en el hormiguero, usando un sello de papa.
- **Escribe** los números que faltan en las piedritas.

Trazos del número 5

© Editorial Espasa, S.A. C/ Príncipe de Asturias, 101. 28014, Madrid

Observa las imágenes. Con t mpera y tu dedo, traza el n mero 5 grande. Responde:  cu ntos dedos levanta la mano? Luego, colorea las peras. Finalmente, traza con tu l piz los n meros para seguir practicando.

75

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 75

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las imágenes. Con t mpera y tu dedo, traza el n mero 5 grande. Responde:  cu ntos dedos levanta la mano? Luego, colorea las peras. Finalmente, traza con tu l piz los n meros para seguir practicando.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 15: HOGAR DE INSECTOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Prepara el cartel del tiempo, dividiéndolo en tres partes: soleado, nublado y lluvioso. Coloca barras en blanco y negro sobre cada sección; diariamente registren el tiempo. Después de varios días, podrán observar a través del diagrama de barras cuál tipo de clima predominó. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Entrega tarjetas de animalitos y pide que las peguen en la pizarra formando barras según el tipo de animal. Comenten la cantidad de animalitos en cada barra: ¿cuál es la más alta?, ¿cuál es la más baja?, ¿hay barras iguales? Luego, desarrolla la pág. 127 del cuaderno de Matemática y la pág. 18 de Jugamos y Aprendemos, colocando tantas tapitas como indica cada numeral.

3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué aprendimos?, ¿cómo nos organizamos?, ¿para qué sirve lo aprendido?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué animalitos ordenamos en la pizarra?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Matemática
- Tarjetas de animales
- Cinta masking tape
- Goma
- Colores



DESEMPEÑOS

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

Hogar de insectos

Relaciones de correspondencia

* Observa con atención la escena. Completa el cuadro del lado derecho, coloreando tantos cuadraditos como animalitos encuentres en la escena. Luego, pinta con t mpera la copa del  rbol usando un pedazo de esponja y colorea la nube.

- * Pinta tantos cuadraditos como animalitos encuentres en la escena.
- * Pinta con t mpera la copa del  rbol usando un pedazo de esponja y colorea la nube.

127

MATEM TICA - PG. 127

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atenci n la escena. Completa el cuadro del lado derecho, coloreando tantos cuadraditos como animalitos encuentres en la escena. Luego, pinta con t mpera la copa del  rbol usando un pedazo de esponja y colorea la nube.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pinta** tantos cuadraditos como animalitos encuentres en la escena.
- **Pinta** con t mpera la copa del  rbol usando un pedazo de esponja y colorea la nube.

Juego con los n meros

Atenci n y concentraci n

2

3

4

5

• Observa las im genes. En cada recuadro, coloca tantas tapitas como indiquen los n meros.

18

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 18

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa las im genes. En cada recuadro, coloca tantas tapitas como indiquen los n meros.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16: HOGAR DE PELÍCANOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Realiza un “taller de plastilina” e invita a los niños a modelar peces. Pide a un integrante de cada mesa que reparta los peces para que todos tengan la misma cantidad. También puedes usar los palitos del cuaderno “Construimos y aprendemos” para que jueguen a armar números. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Pregunta a los niños: ¿cuántos peces prepararon?, ¿cómo los repartieron?, ¿cuántos le tocó a cada integrante? Luego, desarrolla la pág. 131 del cuaderno de Matemática y la pág. 16 de Jugamos y Aprendemos, colocando los números según corresponda.

3 Cierre

Socializa la actividad con los niños: ¿qué realizamos?, ¿cómo se sintieron?, ¿algo se les hizo difícil?, ¿para qué sirve lo aprendido?, ¿qué otros animales saben modelar?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Matemática
- Plastilina
- Papel periódico
- Colores
- Goma
- Plumones delgados

DESEMPEÑOS

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



Hogar de pelícanos Relaciones de cantidad

¿Sabías qué...?

El pelícano tiene un pico muy grande.
Vive en el mar y come peces.
¡Puede tomar agua salada y volverla dulce para beber!

• Observa y describe la escena. ¡Estos pelícanos están súper hambrientos! Busca los stickers al final del cuaderno y dales de comer. Luego comenta si te sobraron peces. ¿Te alcanzaron? ¿Cuántos les diste a cada uno? Escribe el número en los recuadros en blanco. Decora las rocas arrugando papel periódico.

• Pega un sticker en el pico de cada pelícano.
• Decora las rocas arrugando papel periódico.

131

MATEMÁTICA - PG. 131

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa y describe la escena. ¡Estos pelícanos están súper hambrientos! Busca los stickers al final del cuaderno y dales de comer. Luego comenta si te sobraron peces. ¿Te alcanzaron? ¿Cuántos les diste a cada uno? Escribe el número en los recuadros en blanco. Decora las rocas arrugando papel periódico.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega un sticker en el pico de cada pelícano.
- Decora las rocas arrugando papel periódico.

Juego con cantidades Atención y concentración

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

16

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 16

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17: HOGAR DE LOBOS

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza bandejas sensoriales con arena e invita a los niños a explorar los materiales. Entrega la misma cantidad de peces a cada niño, reparte un rastrillo y asegúrate de que nadie se quede sin vaso. También puedes usar los materiales de la caja de 100 juegos de Centauro, solicitando a un niño que reparta de acuerdo a la cantidad indicada. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

En asamblea, conversa con los niños: ¿cuántos peces tiene cada uno?, ¿cómo los repartieron?, ¿te alcanzaron los peces? Luego, desarrolla la pág. 133 del cuaderno de Matemática y la pág. 5 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Socializa la actividad con los niños: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron al manipular la arena?, ¿les gustaría volver a jugar con un material similar?

COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

RECURSOS

- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Matemática
- Bandeja sensorial
- Pinceles
- Témperas

DESEMPEÑOS

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



Hogar de lobos

Relaciones de cantidad

¿Sabías qué...?

Las hembras de los lobos marinos tienen crías a fines de diciembre.
Cada hembra tiene solo una cría al año.
Durante 6 o 7 meses amamantan a su cría y luego le enseñan a nadar.



• Observa con atención las imágenes y comenta. Mamá loba debe alimentar a sus crías y solo tiene un pez. Busca el sticker al final del cuaderno y agrega el pez para que mamá loba cumpla su misión. Luego, pinta la loba con témpera usando un pincel.

- Pega el sticker en la escena.
- Pinta con témpera a la loba, usando pincel.

133

MATEMÁTICA - PG. 133

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. Mamá loba debe alimentar a sus crías y solo tiene un pez. Busca el sticker al final del cuaderno y agrega el pez para que mamá loba cumpla su misión. Luego, pinta la loba con témpera usando un pincel.

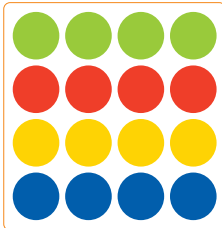
CONSIGNA ADAPTADA

- Pega el sticker en la escena.
- Pinta con témpera a la loba, usando pincel.

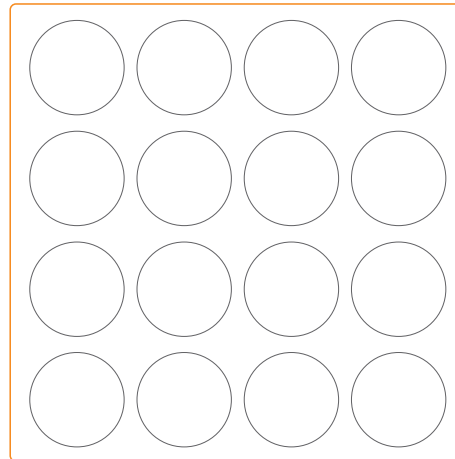
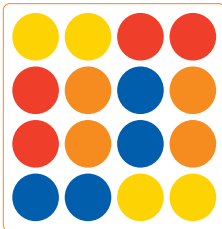
Ubico las tapitas

Atención y concentración

Tarjeta 1



Tarjeta 2



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

5

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 5

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18: LINDA PLANTITA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Elabora con los niños un germinador de lentejas. Solicita que traigan de casa el material. Cada niño coloca un puñado de lentejas en un plato descartable y agrega agua hasta humedecerlas. Coloca los platos en un lugar ventilado, evitando el sol directo, y riega cada dos días. También puedes compartir con los niños las tarjetas “Ordeno las tarjetas” del material Aventuras lúdicas 1 para que jueguen a ordenar la secuencia de crecimiento de la planta. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Elabora una hoja de registro donde los niños dibujen sus observaciones y hagan seguimiento del germinador. Luego, desarrolla la pág. 67 del cuaderno de Ciencia y Tecnología y la pág. 30 de Jugamos y Aprendemos.

3 Cierre

Socializa la actividad con los niños: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustó hacer su germinador?, ¿qué otras plantas pueden germinar?, ¿cómo cuidarán su germinador?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Analiza datos e información.

RECURSOS

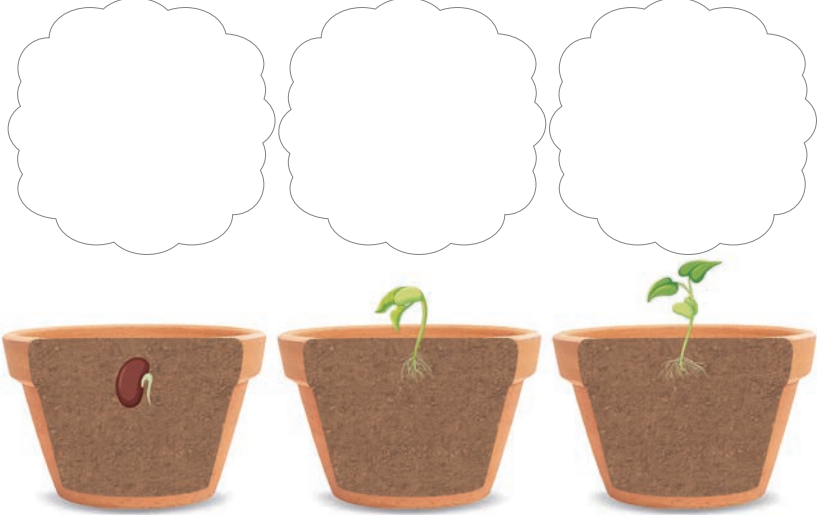
- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Elementos de germinación
- Cartulinas
- Silicona líquida

DESEMPEÑOS

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





Linda plantita Características de los seres vivos



© Editorial Espasa, S.A. C/Príncipe de Asturias, 101. 28014, Madrid

• Observa con atención las escenas. ¿Qué está pasando con la semillita? ¿Qué necesita para crecer? Dibuja en las nubes todo lo que necesita la plantita para crecer. Luego, rocía arena o aserrín sobre las macetas.

•  **Dibuja** en las nubes todo lo que necesita la plantita para crecer.

•  **Pega** arena o aserrín sobre las macetas.

67

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 67

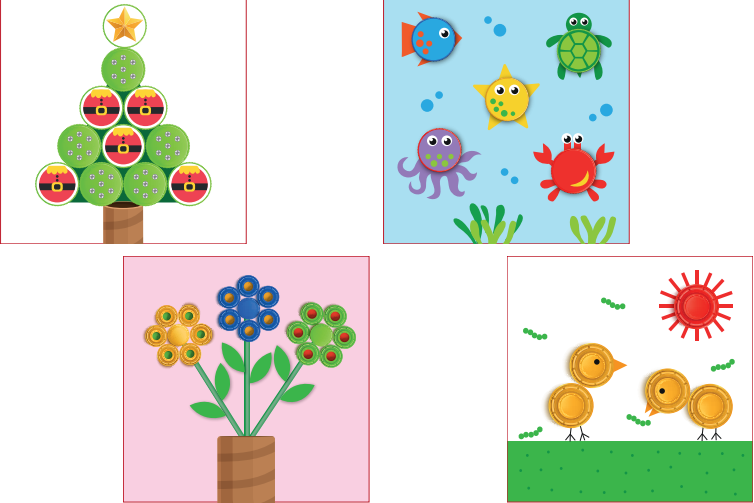
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. Mamá loba debe alimentar a sus crías y solo tiene un pez. Busca el sticker al final del cuaderno y agrega el pez para que mamá loba cumpla su misión. Luego, pinta la loba con témpera usando un pincel.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Pega** el sticker en la escena.
- **Pinta** con témpera a la loba, usando pincel.

Bellos cuadros Coordinación motora fina



30

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

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 30

CONSIGNA PRINCIPAL

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19: LAS HOJAS SE CAEN

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza con los niños una visita al parque más cercano para recolectar elementos de la naturaleza: ramitas, hojas secas, piedritas, etc. También puedes realizar el experimento “Cromatografía con hojas” del manual de la caja de ciencia. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Ya en el aula, elaboren un cuadro colectivo con los elementos recolectados. Conversa con los niños: ¿por qué las hojas estaban en el piso?, ¿qué color tienen?, ¿las ramitas que encontraron tienen hojas? Luego, desarrolla la primera parte de la pág. 71 del cuaderno de Ciencia y Tecnología y envíala a casa para que los padres accedan al QR. Seguidamente, trabaja la pág. 47 del Cuaderno de Trazos.

3 Cierre

Realiza una exposición del cuadro y permite que los niños expliquen: ¿cómo lo hicieron?, ¿dónde consiguieron los elementos?, ¿qué mensaje darían sobre el cuidado de la naturaleza?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Diseña estrategias para hacer indagación.

RECURSOS

- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Hojas secas, piedritas, ramitas
- Silicona líquida
- Cartulinas blancas

DESEMPEÑOS

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



Las hojas se caen Características de los seres vivos



© Cortina Editora S.A. C/Pradol de San Juan, 101. 489

• Observa con atención la imagen. ¿Por qué crees que se caen las hojas? Investiga la respuesta. Busca hojas secas y crea un diseño en el recuadro en blanco. Luego, preséntalo a tus compañeros.

• **Crea un diseño con hojas secas en el recuadro en blanco.**

71

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 71

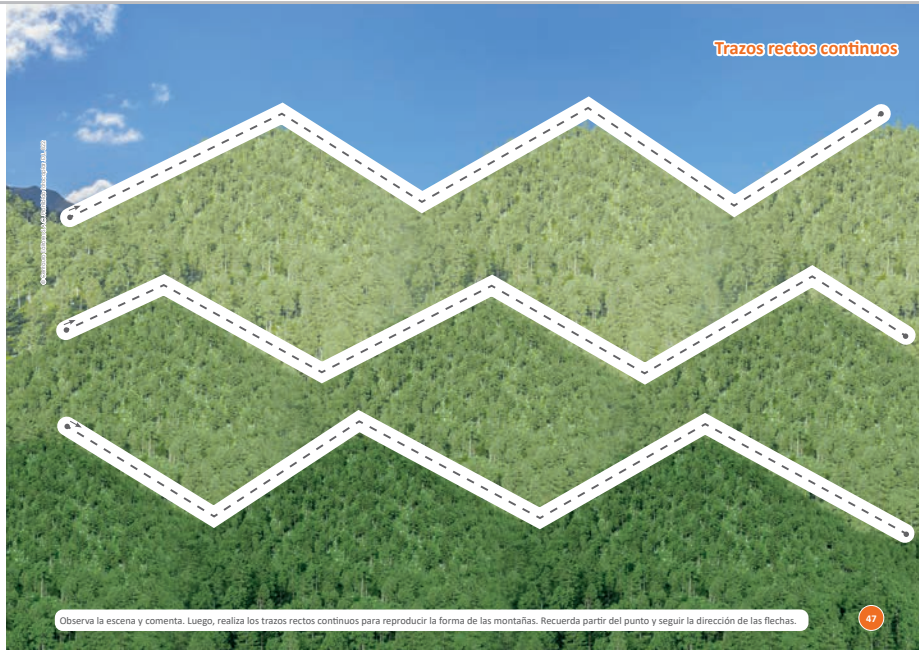
CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención la imagen. ¿Por qué crees que se caen las hojas? Investiga la respuesta. Busca hojas secas y crea un diseño en el recuadro en blanco. Luego, preséntalo a tus compañeros.

CONSIGNA ADAPTADA

- **Crea un diseño con hojas secas en el recuadro en blanco.**

Trazos rectos continuos



© Cortina Editora S.A. C/Pradol de San Juan, 101. 489

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos rectos continuos para reproducir la forma de las montañas. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

47

CUADERNO DE TRAZOS - PG. 47

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa la escena y comenta. Luego, realiza los trazos rectos continuos para reproducir la forma de las montañas. Recuerda partir del punto y seguir la dirección de las flechas.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 20: ADIVINASTE, ES EL AGUA

Momentos didácticos:

1 Inicio

Organiza con los niños una campaña de cuidado del agua. Divide a los niños en grupos para que diseñen carteles, mensajes o dibujos que concienticen sobre el uso responsable del agua. También puedes realizar el experimento “Huevos de dinosaurio” del manual de la caja de ciencia. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

2 Desarrollo

Hagan un recorrido para colocar los carteles y mensajes en los lugares correspondientes. Pueden visitar otras aulas para explicar el propósito de la campaña e invitar a todos a participar. Luego, desarrolla la pág. 73 del cuaderno de Ciencia y Tecnología. Seguidamente, trabaja la pág. 29 de Jugamos y Aprendemos, conversando con los niños sobre el cuidado del agua.

3 Cierre

De regreso al aula, realiza una asamblea y conversa con los niños: ¿cómo se sintieron al realizar la actividad?, ¿qué otros recursos naturales debemos cuidar?, ¿en casa cuidarán el agua?, ¿para qué nos sirve el agua?

COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

CAPACIDADES

Diseña estrategias para hacer indagación.

RECURSOS

- Jugamos y Aprendemos
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cartulinas
- Plumones gruesos
- Hojas de colores
- Papel crepé
- Goma
- Cinta masking tape

DESEMPEÑOS

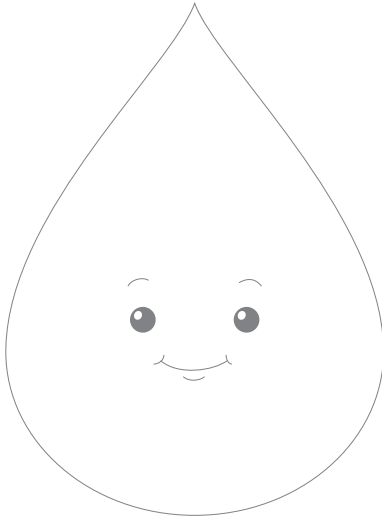
Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente.



CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 73

Adivinaste, es el agua

Características de los seres vivos



© Corwin Ediciones S.A.C. Prohibida su venta. 01_180



• Felicitaciones, adivinaste, es el agua. Pega bolitas de papel en la gota.

• Colorea de verde los recuadros de los niños que están cuidando el agua y de azul los recuadros de los que no la cuidan.

73

JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 29

A pescar tapitas

Atención y concentración



© Corwin Ediciones S.A.C. Prohibida su venta. 01_180

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

29

CONSIGNA PRINCIPAL

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