

**UNIDAD 7**

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: SOY RESPONSABLE CON MI PLANETA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Invita a los niños a recorrer el patio y espacios libres del colegio, observando limpieza, plantas y áreas verdes. Registra sus observaciones con fotos o anotaciones. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Dialoga sobre la importancia de cuidar nuestro entorno y el planeta. Muestra las fotos del recorrido y motiva la conversación sobre lo observado. Propón elaborar un organizador con responsabilidades de cuidado de plantas o áreas verdes. Luego, desarrolla la pág. 79 de Personal Social y la pág. 65 de Ciencia y Tecnología.

## 3 Cierre

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué aprendimos?, ¿para qué sirve lo aprendido?, ¿cómo se sintieron?, ¿por qué es importante tener responsabilidades?, ¿tienes responsabilidades en casa?

## 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
- Fotos
- Plumones
- Papelógrafos
- Papel dorado
- Goma
- Algodón

## DESEMPEÑOS

Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Anecdotario

**Soy responsable con mi planeta** Asume responsabilidades

**Organizador semanal**

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES

© Cengage Learning S.A.C. Fotografía: Shutterstock, D.L. 027

• Observa las imágenes y comenta sobre lo que necesita la plantita para vivir. Luego, en el organizador semanal, escribe el nombre de los niños, incluyendo el tuyo, que serán responsables de regar las plantitas del nido. Si tienes algo adicional que colocar, lo puedes escribir o dibujar en los recuadros de la parte inferior. Finalmente, realiza puntillismo con plumón en la regadera.

• Escribe el nombre de los niños que serán responsables de regar las plantitas.

• Realiza puntillismo con plumón en la regadera.

**79**

**PERSONAL SOCIAL - PG. 79**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las imágenes y comenta sobre lo que necesita la plantita para vivir. Luego, en el organizador semanal, escribe el nombre de los niños, incluyendo el tuyo, que serán responsables de regar las plantitas del nido. Si tienes algo adicional que colocar, lo puedes escribir o dibujar en los recuadros de la parte inferior. Finalmente, realiza puntillismo con plumón en la regadera.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Escribe** el nombre de los niños que serán responsables de regar las plantitas.
- **Realiza** puntillismo con plumón en la regadera.

**Mi planeta, mi hogar**

Unidad **7**

**Siembra una plantita, nuestro planeta te agradecerá.**

© Cengage Learning S.A.C. Fotografía: Shutterstock, D.L. 027

• Observa atentamente las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los recuadros de acuerdo al orden que indican los números. Luego, escucha la frase que leerá tu profesora y encierra las letras que conoces. Finalmente, rasga papel dorado y pégalo en el sol; pega retazos de algodón en las nubes.

• Pega los stickers en los recuadros de acuerdo con el orden que indican los números.

• Pinta la escena.

**65**

**CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 65**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa atentamente las imágenes y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos en los recuadros de acuerdo al orden que indican los números. Luego, escucha la frase que leerá tu profesora y encierra las letras que conoces. Finalmente, rasga papel dorado y pégalo en el sol; pega retazos de algodón en las nubes.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Pega** los stickers en los recuadros de acuerdo con el orden que indican los números.
- **Pinta** la escena.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2: MIS ACUERDOS

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Elabora carteles con los niños sobre acciones para mantener los ambientes limpios y ordenados (“botar la basura en su lugar”, “guardar materiales y juguetes”, “mantener limpio el baño”). También crea un cartel con las normas del aula propuestas por ellos. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

De manera colectiva, elaboren los acuerdos del aula relacionados con el cuidado del planeta. Invita a los niños a dibujar lo que más les gusta de su colegio y cómo lo cuidarían. Desarrolla la pág. 81 de Personal Social y la pág. 127 de Matemática, comentando sobre responsabilidades y cuidado del entorno.

## 3 Cierre

Socializa la actividad mostrando los dibujos y permitiendo que los niños comenten. Haz preguntas: ¿qué hicimos?, ¿qué les gustó más?, ¿tienen acuerdos similares en casa?, ¿qué acuerdos del aula pueden aplicar en su familia?, ¿cómo se han sentido?

## COMPETENCIA

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

## CAPACIDADES

Construye normas, y asume acuerdos y leyes.

## RECURSOS

- Cuaderno de Personal Social
- Cuaderno de Matemática
- Tacho del aula
- Papelógrafo
- Plumones
- Colores
- Cinta masking tape

## DESEMPEÑOS

Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Anecdotario

### Mis acuerdos

Propone ideas y normas

✓ Arrojo la basura al tacho



✓

✓

✓

✓

✓

✓

✓

• Observa la escena y comenta. ¿Qué normas sobre el cuidado del medio ambiente tienen en el aula? Escribe a tu manera algunas de esas normas y coméntalas con tus compañeros. Finalmente, rasga papel y pega en el tacho de la basura.

• Escribe algunas normas de tu aula sobre el cuidado del medio ambiente.  
• Pega papel rasgado en el tacho de la basura.

81

**PERSONAL SOCIAL - PG. 81**

**CONSIGNA PRINCIPAL**


Observa la escena y comenta. ¿Qué normas sobre el cuidado del medio ambiente tienen en el aula? Escribe a tu manera algunas de esas normas y coméntalas con tus compañeros. Finalmente, rasga papel y pega en el tacho de la basura.









**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Escribe** algunas normas de tu aula sobre el cuidado del medio ambiente.
- **Realiza** papel rasgado en el tacho de la basura.

### Mi planeta, mi hogar

Unidad  
**7**



Mía obtendrá  medallas en total.

• ¿Qué acciones realizas para cuidar nuestro planeta? Comenta tu respuesta. Luego en el tablero verás todas las medallas que Mía obtendrá por cada acción que realiza; en los casilleros en blanco registra con palotes la cantidad. Luego, en la parte inferior escribe el número total de medallas. Finalmente, pega bolitas de papel verde en los espacios en blanco del planeta.

• En los casilleros dibuja palotes de acuerdo al número de medallas.  
• En el recuadro en blanco escribe el número total de medallas.  
• Pega bolitas de papel verde en los espacios en blanco del planeta.

127

**MATEMÁTICA - PG. 127**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

¿Qué acciones realizas para cuidar nuestro planeta? Comenta tu respuesta. Luego en el tablero verás todas las medallas que Mía obtendrá por cada acción que realiza; en los casilleros en blanco registra con palotes la cantidad. Luego, en la parte inferior escribe el número total de medallas. Finalmente, pega bolitas de papel verde en los espacios en blanco del planeta.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Dibuja** en los casilleros palotes de acuerdo al número de medallas.
- **Escribe** en el recuadro en blanco el número total de medallas.
- **Pega** bolitas de papel verde en los espacios en blanco del planeta.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3: CUIDO EL PARQUE

**1 Inicio****Momentos didácticos:**

Organiza con los padres una salida corta a un parque cercano al colegio. El objetivo es que observen las condiciones de limpieza que tiene. Otra opción sería que les presentes fotos de parques cercanos.

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

**2 Desarrollo**

A continuación, analicen mediante preguntas cómo observan el parque: ¿está limpio?, ¿tiene tachos para arrojar la basura?, ¿hay espacios para que jueguen las mascotas?, ¿las personas recogen las heces de sus mascotas?, ¿qué podemos hacer para cuidar el parque? Registra todos los aportes y alternativas que proponen los niños y colócalos en un lugar visible, ya que podría servir como inicio de un proyecto en el aula.

Luego desarrolla la pág. 83 del cuaderno de Personal Social.

Seguidamente, trabaja la pág. 125 del cuaderno de Comunicación y coloca en un lugar visible la frase que construyeron en la ficha.

**3 Cierre**

Finalmente, socializa la actividad con los niños: haciendo preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿cómo te sentiste?, ¿Quisieran volver a realizar una actividad similar?, ¿cómo te sentirías teniendo una mascota?

**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
- Fotos de otros parques

**DESEMPEÑOS**

Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

PERSONAL SOCIAL - PG. 83

### Cuido el parque

Cuidado de recursos

**1**

**2**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\* Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Qué pasó en la primera imagen? ¿Qué podemos hacer para mantener nuestro parque limpio? Marca con una "X" todos los elementos de la escena 1 que deberían desaparecer. En las líneas de la parte inferior escribe un mensaje para las personas que no cuidaron el parque. Luego, en la escena 2 pega bolitas de papel crepé en los arbustos a manera de flores y dibuja una carita de la emoción que sientes cuando ves el parque limpio.

• **1** Marca con una "X" los elementos de la escena 1 que deberían desaparecer.  
 • **2** Escribe un mensaje para las personas que no cuidaron el parque.

83

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Qué pasó en la primera imagen?, ¿Qué podemos hacer para mantener nuestro parque limpio? Marca con una "X" todos los elementos de la escena 1 que deberían desaparecer. En las líneas de la parte inferior escribe un mensaje para las personas que no cuidaron el parque. Luego, en la escena 2 pega bolitas de papel crepé en los arbustos a manera de flores y dibuja una carita de la emoción que sientes cuando ves el parque limpio.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Marca** con una "X" los elementos de la escena 1 que deberían desaparecer.
- **Escribe** un mensaje para las personas que no cuidaron el parque.

COMUNICACIÓN - PG. 125

### Mi planeta, mi hogar

Unidad  
7

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

\* Observa atentamente la imagen. En cada casillero escribe la letra inicial de la figura y con ayuda de tu profesora, descubre la frase secreta. Finalmente realiza dactilopintura en el espacio y pega retazos de algodón y forma nubes.

• **Escribe** la letra inicial de la figura en cada casillero y descubre la frase secreta.  
 • **Pega** retazos de algodón y forma nubes.

125

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa atentamente la imagen. En cada casillero escribe la letra inicial de la figura y con ayuda de tu profesora, descubre la frase secreta. Finalmente realiza dactilopintura en el espacio y pega retazos de algodón y forma nubes.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Escribe** la letra inicial de la figura en cada casillero y descubre la frase secreta.
- **Pega** retazos de algodón y forma nubes.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4: CUIDO EL MEDIO AMBIENTE

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Invita a los niños a jugar a la “Basuraleza”. Organízalos en equipos y entrega guantes y bolsas con asa. Explica que recorrerán el colegio para recoger desperdicios. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

De regreso al aula, comparen la cantidad de basura recolectada por cada equipo; el equipo con más basura recibe un sticker de “Buen cuidador del medio ambiente”. Luego, depositen toda la basura en los tachos correspondientes. Desarrolla la pág. 85 de Personal Social. Con stickers en blanco del cuaderno Jugamos y Aprendemos, pégalos en tapitas para crear una frase sobre el cuidado del planeta.

## 3 Cierre

Socializa la actividad haciendo preguntas: ¿cómo realizamos la actividad?, ¿encontraron dificultades?, ¿qué responsabilidades tienen en casa?, ¿qué aprendimos hoy?

## 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
- Guantes de látex
- Bolsas negras
- Tacho grande para la basura
- Goma
- Stickers de motivación



## DESEMPEÑOS

Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.

PERSONAL SOCIAL - PG. 85

**Cuido el medio ambiente**

Cuidado de recursos

© Comunicaciones S.A.C. Perú. Publicado por D.L. 853

**Si tienes una mascota lleva una bolsita para recoger sus excrementos.**

**Saca la basura en el horario que corresponda y déjala en el lugar indicado.**

**Mantén limpio y en buen estado los parques, plazas y áreas deportivas.**

**Cuida las paredes de las casas de las vecinas y los vecinos.**

**Participa en jornadas de limpieza.**

- Observa las imágenes y comenta. Escucha atentamente los enunciados que leerá tu profesora, y represéntalos con un dibujo. Luego, en el recuadro en blanco, dibuja una acción que puedes realizar para cuidar los recursos que compartimos con otras personas.
- **Dibuja** a tu manera los enunciados que leerá tu profesora.
- **Dibuja** algo que tú haces para cuidar lo que todos usamos, como el agua o la luz.

85

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las imágenes y comenta. Escucha atentamente los enunciados que leerá tu profesora, y represéntalos con un dibujo. Luego, en el recuadro en blanco, dibuja una acción que puedes realizar para cuidar los recursos que compartimos con otras personas.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Dibuja** a tu manera los enunciados que leerá tu profesora.
- **Dibuja** algo que tú haces para cuidar lo que todos usamos, como el agua o la luz.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5: SÉ CUIDAR LA ENERGÍA ELÉCTRICA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Presenta la celebración de “La hora del planeta” (25 de marzo) y motiva a los niños a elaborar un plan para el resto del alumnado. Solicita apoyo de los padres para preparar afiches, volantes y pancartas. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Durante el apagado de luces, recorre con los niños los ambientes del colegio y registra sus observaciones mediante dibujos. Comenta la importancia de cuidar la energía eléctrica. Luego, desarrolla la primera parte de la pág. 87 de Personal Social y envíala a casa para acceso al QR. Posteriormente, usa la pizarra mágica del Cuaderno de Trazos para que escriban a su manera la importancia de ahorrar energía.

## 3 Cierre

Socializa la actividad preguntando: ¿qué hicimos?, ¿cómo se sintieron?, ¿en qué otra situación aplicarán lo aprendido?, ¿qué parte fue difícil? Comparte las frases escritas por todos.

## 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
- Papelógrafo
- Plumones
- Colores
- Cinta masking tape
- Lápices

## DESEMPEÑOS

Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.



PERSONAL SOCIAL - PG. 87

**Sé cuidar la energía eléctrica** Cuidado de recursos

Sííí... un foco



• Acertaste, prendió un foco. Comenta sobre las situaciones en las que se tienen que prender las luces. Ahora, rasga papel de color negro y pega en el foco y así quedará todo oscuro.

• Observa con atención las escenas y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pega en cada escena un foco según tu criterio, ya sea encendido o apagado.

87

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Acertaste, prendió un foco. Comenta sobre las situaciones en las que se tienen que prender las luces. Ahora, rasga papel de color negro y pega en el foco y así quedará todo oscuro.

Observa con atención las escenas y comenta. Busca los stickers al final del cuaderno y pega en cada escena un foco según tu criterio, ya sea encendido o apagado.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 6: BELLA LUNA

**1 Inicio**

Prepara una cajita con objetos reconocibles para los niños. Siéntense en círculo y saca un objeto; el niño a tu derecha dice su nombre, el siguiente dice una palabra que comience con el mismo fonema, y así sucesivamente. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

**2 Desarrollo**

Anota en un papelógrafo todas las palabras mencionadas y colócalo en un lugar visible. Invita a los niños a pasar carritos sobre la grafía L en el suelo. Luego, desarrolla la pág. 127 del cuaderno de Comunicación y la pág. 53 del Cuaderno de Letras. Jueguen con tapitas y stickers del cuaderno Jugamos y Aprendemos.

**3 Cierre**

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué hicimos?, ¿cómo nos sentimos?, ¿qué fue fácil o difícil?, ¿quisieran volver a jugar con los carritos?, ¿qué otros recorridos harían?

**Momentos didácticos:****COMPETENCIA**

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

**CAPACIDADES**

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

**RECURSOS**

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de trazos - Letras
- Caja de sorpresas con objetos o figuras
- Papelógrafo
- Plumones
- Carritos
- Cinta masking tape
- Lápices

**DESEMPEÑOS**

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

**Bella luna** Convencionalidades de la escritura



**La Luna**

Luna, luna  
dame una tuna  
la que me diste  
cayó en la laguna.

Luna lunera  
cascabelera  
llegaré hacia ti  
con una escalera.



\* Observa las imágenes y comenta. Escucha atentamente la rima que leerá tu profesora y encierra todas las palabras que lleven la letra "L". Luego, escríbelas en los renglones. Finalmente, delinea las letras "L" que se encuentran en el lado izquierdo. Busca los stickers y decora la lámina.

- Encierra todas las palabras que lleven la letra "L".
- Escríbelas en los renglones.
- Pega los stickers en el espacio.



127

**COMUNICACIÓN - PG. 127**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las imágenes y comenta. Escucha atentamente la rima que leerá tu profesora y encierra todas las palabras que lleven la letra "L". Luego, escríbelas en los renglones. Finalmente, delinea las letras "L" que se encuentran en el lado izquierdo. Busca los stickers y decora la lámina.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- Encierra todas las palabras que lleven la letra "L".
- Escríbelas en los renglones.
- Pega los stickers en el espacio.

**Trazos consonante L**









Observa las letras L y repite su sonido con ayuda de tu maestra. Traza las letras grandes con t mpera y tu dedo. Luego, usa tu l piz para trazar las letras peque as en los renglones.

53

**CUADERNO DE LETRAS - PG. 53**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las letras L y repite su sonido con ayuda de tu maestra. Traza las letras grandes con t mpera y tu dedo. Luego, usa tu l piz para trazar las letras peque as en los renglones.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7: JUGANDO CON LA L

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Organiza a los niños y envía a los padres un listado de objetos que comiencen con L; cada niño lo presenta y habla sobre él para ampliar su vocabulario. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Jueguen a trazar la consonante L en bandejas sensoriales (arena, sémola, harina, etc.), permitiendo repetir y corregir fácilmente. Luego, desarrolla la pág. 129 del cuaderno de Comunicación y la pág. 53 del Cuaderno de Letras.

## 3 Cierre

Socializa los trabajos. Algunos niños presentan sus trazos y se reflexiona con preguntas: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos sirve?, ¿cómo nos sentimos?, ¿qué fue fácil o difícil?, ¿qué otros trazos te gustaría hacer en la bandeja sensorial?

## COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

## CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Letras
- Objetos que comiencen con L
- Bandeja sensorial con sémola
- Hojas blancas
- Plumones delgados

## DESEMPEÑOS

Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios.



**Jugando con la L** Obtiene información del texto

© Cereza Editora LACZ FUNDACIÓN DEL 021

- leche
- luna
- lápiz
- limón
- loro

• Observa la escena con atención. Juega a leer las sílabas con "L" y delínealas. Luego, une con una línea la imagen con su nombre. Finalmente, colorea al león.  
 • Une con una línea la imagen con su nombre.  
 • Pinta al león.

129

**COMUNICACIÓN - PG. 129**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa la escena con atención. Juega a leer las sílabas con "L" y delínealas. Luego, une con una línea la imagen con su nombre. Finalmente, colorea al león.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Une** con una línea la imagen con su nombre.
- **Pinta** al león.

**Trazos consonante L**

© Cereza Editora LACZ FUNDACIÓN DEL 021

L	l
L	l

L	L	L	L
l	l	l	l

Observa las letras L y repite su sonido con ayuda de tu maestra. Traza las letras grandes con t mpera y tu dedo. Luego, usa tu l piz para trazar las letras peque as en los renglones.

53

**CUADERNO DE LETRAS - PG. 53**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las letras L y repite su sonido con ayuda de tu maestra. Traza las letras grandes con t mpera y tu dedo. Luego, usa tu l piz para trazar las letras peque as en los renglones.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8: LOBO ¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Invita a los niños a jugar “Lobo, ¿qué estás haciendo?” en un espacio amplio. Los niños de la ronda llevan una letra en la espalda y el lobo debe atrapar solo a los que tengan L. Intercambia roles después de unos minutos.

Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Comenten sobre el juego: ¿quién fue atrapado?, ¿qué letra tenían? Luego, entréales textos variados para que busquen y encierren en círculo las letras L con plumón. Desarrolla la pág. 131 del cuaderno de Comunicación y usa el cuaderno Juego y Aprendo para pegar stickers de sílabas en tapitas y formar palabras.

## 3 Cierre

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

## COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

## CAPACIDADES

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

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos - Letras
- Tarjetas de letras
- Tijera
- Goma

## DESEMPEÑOS

Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios.



COMUNICACIÓN - PG. 131

### Lobo, ¿qué estás haciendo?

Obtiene información del texto

Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo está...  
¿Lobo, qué estás  
haciendo?



- Escucha la ronda que leerá tu profesora. Decora el overol del lobo, según el modelo. Busca los stickers al final del cuaderno y pega únicamente aquellos cuyos nombres inicien en "L", en el recuadro en blanco.

- **Decora** el overol del lobo según el modelo.
- **Pega** los stickers en el recuadro en blanco.

131

### CONSIGNA PRINCIPAL

Escucha la ronda que leerá tu profesora. Decora el overol del lobo, según el modelo. Busca los stickers al final del cuaderno y pega únicamente aquellos cuyos nombres inicien en "L", en el recuadro en blanco.

### CONSIGNA ADAPTADA

- **Decora** el overol del lobo según el modelo.
- **Pega** los stickers en el recuadro en blanco.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9: CUIDO EL NIDO

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Entrega materiales como arcilla, ramitas, hojas secas, algodón, soguilla o yute. Invita a los niños a crear nidos según su creatividad. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Indica que nombren su nido resaltando la consonante N. Pide que mencionen objetos que empiecen con N y pega el papelógrafo en un lugar visible. Desarrolla la pág. 133 del cuaderno de Comunicación y la pág. 53 del Cuaderno de Letras; además, juega con tapitas y stickers del cuaderno Jugamos y Aprendemos.

## 3 Cierre

Socializa los nidos y permite que los niños los comenten. Reflexiona con preguntas: ¿qué hicimos?, ¿qué letra trabajamos?, ¿qué palabras más conoces con N?, ¿cómo te sentiste?, ¿qué fue lo que más te gustó?

## COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

## CAPACIDADES

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

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos - Letras
- Arcilla, ramitas, hojas secas, algodón, retazos de soguilla, retazos de yute, etc.
- Plumones
- Papelógrafo



## DESEMPEÑOS

Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios.

**Cuido el nido** Interpreta información de textos



## Nido

Un bello nido han construido, los papás pajaritos para sus huevitos.



lu \_\_\_\_



ra \_\_\_\_



a \_\_\_\_ llo



co \_\_\_\_ jo

# 90

\_\_\_\_ venta



\_\_\_\_ be

\* Observa las imágenes y comenta. Escucha atentamente la rima que leerá tu profesora y encierra todas las letras "N" que encuentres. Luego delinea las letras "N" que se encuentran en el lado izquierdo. Finalmente, en las líneas escribe la sílaba que falta para completar la palabra.

- Encierra todas las letras "N" que encuentres en el texto.
- Escribe la sílaba que falta para completar la palabra.

133

**COMUNICACIÓN - PG. 133**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las imágenes y comenta. Escucha atentamente la rima que leerá tu profesora y encierra todas las letras "N" que encuentres. Luego delinea las letras "N" que se encuentran en el lado izquierdo. Finalmente, en las líneas escribe la sílaba que falta para completar la palabra.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Encierra** todas las letras "N" que encuentres en el texto.
- **Escribe** la sílaba que falta para completar la palabra.

**Trazos consonante L**



L	l
L	l

L l	L l	L l	L l
L l	L l	L l	L l

Observa las letras L y repite su sonido con ayuda de tu maestra. Traza las letras grandes con t mpera y tu dedo. Luego, usa tu l piz para trazar las letras peque as en los renglones.

53

**CUADERNO DE LETRAS - PG. 53**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las letras L y repite su sonido con ayuda de tu maestra. Traza las letras grandes con t mpera y tu dedo. Luego, usa tu l piz para trazar las letras peque as en los renglones.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 10: ES MI PLANETA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Presenta a los niños el juego “Ritmo a go gó”, donde deberán decir palabras que comiencen con los sonidos ta, te, ti, to, tu. Repite la actividad varias veces si es necesario. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Anota las palabras mencionadas en un listado visible para futuros análisis. Invita a los niños a construir la consonante T en el suelo usando tapitas o palitos del cuaderno Construimos y Aprendemos. Desarrolla la pág. 137 del cuaderno de Comunicación y la pág. 57 del Cuaderno de Letras (trazos).

## 3 Cierre

Socializa la actividad y reflexiona con preguntas: ¿fue fácil el juego?, ¿encontraste palabras con ese sonido?, ¿tu nombre tiene esa letra?, ¿te gustó jugar?, ¿cómo te sentiste?

## COMPETENCIA

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.

## CAPACIDADES

Obtiene información del texto escrito.

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Trazos - Letras
- Papelógrafo
- Plumones

## DESEMPEÑOS

Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia.



**Es mi planeta** Reflexiona sobre textos

T	t
T	t

**La tierra**

Los personajes inquietos desde el mundo de los cuentos para ayudar a la tierra ¡Han saltado de los versos!

Hay incendios forestales, tiran plásticos y comida, tiran, tiran, tiran, dice triste la ardilla.

Y la ballena viajera promete ante los demás que nadará por el mundo limpiando el fondo del mar.

El cangrejo violinista la playa recorrerá y junto a la caracola basura recogerán.

\* Escucha atentamente el poema que leerá tu profesora, opina sobre el contenido del texto y encierra todas las palabras que lleven la letra "T". Luego, traza las letras "T" que se encuentran en el lado izquierdo. Finalmente, en el recuadro en blanco, dibuja tu personaje favorito del poema.

- Encierra todas las palabras que lleven la letra "T".
- Dibuja en el espacio en blanco como cuidas nuestro planeta Tierra.

137

**COMUNICACIÓN - PG. 137**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Escucha atentamente el poema que leerá tu profesora, opina sobre el contenido del texto y encierra todas las palabras que lleven la letra "T". Luego, traza las letras "T" que se encuentran en el lado izquierdo. Finalmente, en el recuadro en blanco, dibuja tu personaje favorito del poema.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Encierra** todas las palabras que lleven la letra "T".
- **Dibuja** en el espacio en blanco como cuidas nuestro planeta Tierra.

**Trazos consonante T**

T	t
T	t

T	t	T	t	T	t
T	t	T	t	T	t

Observa las letras T y repite su sonido con ayuda de tu maestra. Trazas las letras grandes con t mpera y tu dedo. Luego, usa tu l piz para trazar las letras peque as en los renglones.

57

**CUADERNO DE LETRAS - PG. 57**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las letras T y repite su sonido con ayuda de tu maestra. Trazas las letras grandes con t mpera y tu dedo. Luego, usa tu l piz para trazar las letras peque as en los renglones.

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 11: ¡ADIVINASTE!****Momentos didácticos:****1 Inicio**

Organiza el juego “El Cazador” con los niños sentados en círculo. Explica la dinámica, establece acuerdos y comunica el propósito de la actividad.

**2 Desarrollo**

Un niño sale del aula o se coloca de espaldas. Mientras tanto, dos compañeros cambian de lugar y el grupo canta:

“Que venga el cazador, que adivine lo que pasó, que, en esta ronda de niños, alguien se cambió”

El “cazador” debe identificar quiénes se movieron. Cada niño tiene hasta 2 oportunidades; si no acierta, los compañeros pueden ayudarlo.

Luego, desarrolla la primera parte de la pág. 141 del cuaderno de Comunicación y la pág. 133 del cuaderno de Matemática.

**3 Cierre**

Socializa la actividad preguntando: ¿qué hicimos?, ¿cómo se sintieron?, ¿fue fácil identificar a los compañeros?, ¿en dónde ven figuras similares?, ¿para qué sirve lo aprendido?

**COMPETENCIA**

Se comunica oralmente en su lengua materna.

**CAPACIDADES**

Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.


**RECURSOS**

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Algodón
- Goma
- Revistas
- Tijeras
- Plumones
- Lápices

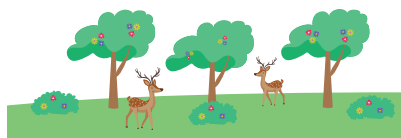
**DESEMPEÑOS**

Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla.

**¡Adivinaste!** Interpreta información de textos



N U B E



●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●

●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
MA	LU	NA	SA	ME	PA	LA	PO	TO	TE

\* Bien, adivinaste. En el tablero inferior recortas letras de revistas y arma la palabra NUBE, luego pega algodón en la nube. Finalmente, en los casilleros forma palabras de acuerdo a la clave que se encuentra en la parte superior.

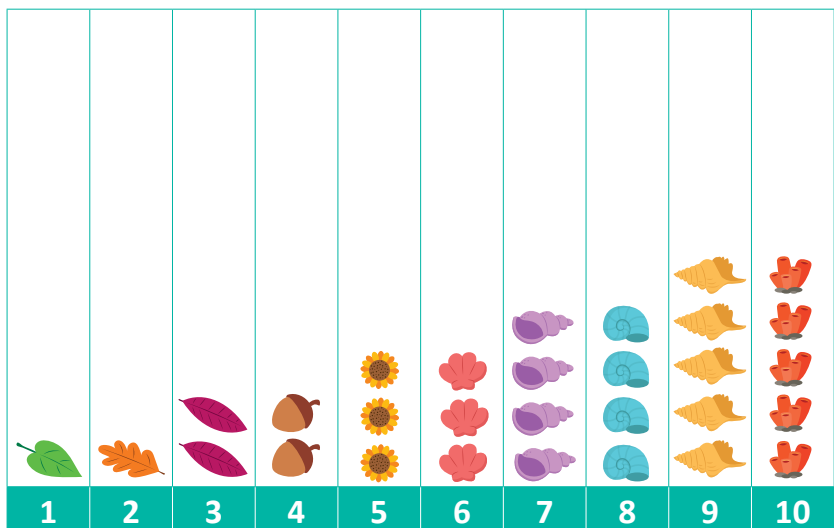
141

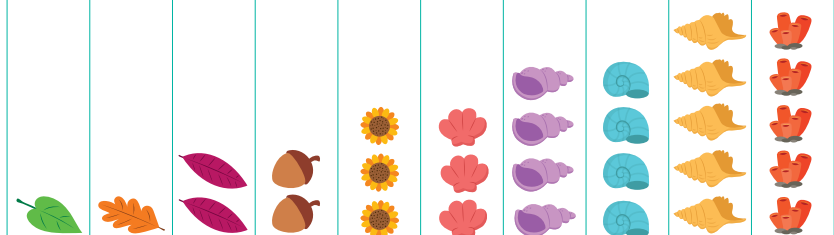
**COMUNICACIÓN - PG. 141**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Bien, adivinaste. En el tablero inferior recortas letras de revistas y arma la palabra NUBE, luego pega algodón en la nube. Finalmente, en los casilleros forma palabras de acuerdo a la clave que se encuentra en la parte superior.

**Elementos de la naturaleza** Relaciones de cantidad





\* Observa las imágenes con atención. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos completando la cantidad que indica cada número.

133

**MATEMÁTICA - PG. 133**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las imágenes con atención. Busca los stickers al final del cuaderno y pégalos completando la cantidad que indica cada número.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Pega** los stickers completando la cantidad que indica cada número.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12: CUIDO A LAS ABEJAS

## Momentos didácticos:

**1 Inicio**

Invita a los niños a jugar representando animales; para este caso en particular, pueden ser abejas. Cada uno deberá escoger el accesorio que le corresponde, utilizando las cosas que tengan en el aula; por ejemplo: vinchas de abejas, alas, antenas, cintas, bolsas plásticas, prendas de vestir, canastitas, etc.

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

**2 Desarrollo**

Realicen un desfile donde cada niño explique el accesorio que utilizó. Entrega una abejita usando stickers y tapitas; luego, cuenten cuántas se han entregado.

Desarrolla la pág. 129 del cuaderno de Matemática y la pág. 135 del cuaderno de Comunicación. Usa tapitas y stickers para reforzar el conteo y las palabras encontradas.

**3 Cierre**

Socializa la actividad con preguntas: ¿qué hicimos?, ¿cómo nos sentimos?, ¿se nos hizo fácil?, ¿para qué sirve lo aprendido hoy?

## COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

## CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

## RECURSOS

- Cuaderno de Comunicación
- Cuaderno de Matemática
- Accesorios de abejita: vinchas, alitas, antenas, cintas, etc.
- Colores
- Témpera
- Hojas blancas



## DESEMPEÑOS

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

### Cuido a las abejas

Relaciones de cantidad

© Cereza Ediciones S.L.C. Fotodisco Fotodisco S.L. 027

\* Con un hisopo usando t mpera dibuja p talos en cada bot n de flor y d jalos secar. Busca los stickers que se ubican al final del cuaderno. Luego, pega una abeja en cada flor siguiendo la serie num rica.

• Pega los stickers de abeja sobre las semillas de girasol.

129

**MATEM TICA - PG. 129**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Con un hisopo usando t mpera dibuja p talos en cada bot n de flor y d jalos secar. Busca los stickers que se ubican al final del cuaderno. Luego, pega una abeja en cada flor siguiendo la serie num rica.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- Pega los stickers de abeja sobre las semillas de girasol.

### Jugando con la N

Obtiene informaci n del texto

**ni o**

**nube**

**nutria**

**naranja**

**nabo**

n	a	b	o	r	o	s
s	a	p	n	i	�o	o
o	j	r	h	u	m	o
r	j	g	a	�	t	u
n	a	r	a	n	j	a
m	n	u	t	r	i	a
�	s	d	f	t	f	a
n	u	b	e	p	y	h

© Cereza Ediciones S.L.C. Fotodisco Fotodisco S.L. 027

\* Observa con atenci n las im genes, busca sus nombres en la sopa de letras y colorea los espacios. Finalmente, pinta las figuras.

• Pinta las letras y las figuras.

135

**COMUNICACI N - PG. 135**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atenci n las im genes, busca sus nombres en la sopa de letras y colorea los espacios. Finalmente, pinta las figuras.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- Pinta las letras y las figuras.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 13: VIDA DE RANITAS

## 1 Inicio

Realiza el juego: "A saltar ranitas". Para ello, elabora huellitas de ranas en cartulina negra y crea diferentes caminos (largos y cortos) en el piso. Invita a que salten como ranitas, sobre las huellas.

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

## 2 Desarrollo

A continuación, registren la cantidad de huellitas que tienen los caminos y comenten: ¿cuántas huellitas se usaron para el camino más largo?, ¿cuántas huellitas se usaron para el camino más corto?, ¿cuántas huellitas de diferencia hay entre ambas huellitas?, ¿qué podemos medir con esas huellas?

Luego desarrolla la pág. 131 del cuaderno de Matemática.

A continuación, trabaja la pág. 8 del cuaderno de Jugamos y Aprendemos; pide que hagan caminos largos y cortos.

Jueguen a medir con los palitos que te presentamos con el cuaderno Jugamos y Aprendemos.

## 3 Cierre

Socializa con los niños la actividad: lo que más y lo que menos les gustó, si conocieron nuevas formas de medir. Pregúntales: ¿qué juego hemos realizado?, ¿Cómo lo hemos elaborado?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿cómo se sintieron?, ¿te gustó saltar como ranita?

## Momentos didácticos:

## COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

## CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

## RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Huellas de ranas
- Limpiatipo
- Goma

## DESEMPEÑOS

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



MATEMÁTICA - PG. 131

### Vida de ranitas

Relaciones de cantidad



Rana	Salto
	
	
	

\* ¿Cuánto saltan las ranas? Busca el desglosable al final del cuaderno, colócalo sobre cada trayecto recorrido y descubre cuánto salta cada ranita. Registra en la tabla cuánto saltó cada una. Encierra en un círculo a la rana que realizó el salto más corto.

-  Mide el salto de cada una con el desglosable.
-  Escribe en el tablero cuánto saltó cada rana.

131

**CONSIGNA PRINCIPAL**

¿Cuánto saltan las ranas? Busca el desglosable al final del cuaderno, colócalo sobre cada trayecto recorrido y descubre cuánto salta cada ranita. Registra en la tabla cuánto saltó cada una. Encierra en un círculo a la rana que realizó el salto más corto.


**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Mide** el salto de cada una con el desglosable.
- **Escribe** en el tablero cuánto saltó cada rana.


### Sigo las secuencias

Atención y concentración


Tarjeta 1




Tarjeta 2



Tarjeta 3



Tarjeta 4



8 Juega a armar las secuencias que se indican en cada tarjeta. Usa un papel en blanco como base y hazlo en la mesa o en el piso.

**JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 8**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Juega a armar las secuencias que se indican en cada tarjeta. Usa un papel en blanco como base y hazlo en la mesa o en el piso.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14: HOGAR DE ANIMALES

**1 Inicio**

Juega con los niños a ser animalitos. Entrégale a cada uno una figura de animalito (pato, rana, conejo). Luego, traza en la pizarra un cuadro de doble entrada con plumón. Invita a los niños a ubicar su tarjeta en el recuadro que le corresponda según el animalito que le tocó a cada uno. Recuerda que debes tener diferente cantidad de cada animalito.

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

**2 Desarrollo**

A continuación, con el cuadro completo realicen el análisis: ¿qué barra está más alta?, ¿cuántos animalitos hay en la barra más baja?, ¿cuánto es la diferencia entre la barra más alta y la más baja?

Luego desarrolla la pág. 135 del cuaderno de Matemática.

A continuación, trabaja la pág. 139 del cuaderno de Comunicación y armen el cuadro de doble entrada con las palabras.

Jueguen con los tableros que te presentamos con el cuaderno Jugamos y Aprendemos.

**3 Cierre**

Al finalizar, creen una historia con las figuras de animalitos y comenten: ¿qué aprendimos?, ¿para qué me sirve lo aprendido?, ¿cómo nos hemos sentido?, ¿qué juego hemos realizado?, ¿cómo se sintieron?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?

**Momentos didácticos:****COMPETENCIA**

Resuelve problemas de cantidad.

**CAPACIDADES**

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

**DESEMPEÑOS**

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

**RECURSOS**

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Comunicación
- Figuras de animales
- Limpia tipo
- Plumón de pizarra
- Colores
- Goma
- Tijeras



**Hogar de animales** Relaciones de cantidad


\* ¿Quién dejó más huellas? Encierra en un círculo al que más dejó. Luego en el tablero colorea tantos recuadros como insectos hayas encontrado.

135

**MATEMÁTICA - PG. 135**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

¿Quién dejó más huellas? Encierra en un círculo al que más dejó. Luego en el tablero colorea tantos recuadros como insectos hayas encontrado.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- Pinta tantos recuadros como insectos hay.

**¡A juntar sonidos!** Obtiene información del texto

	ma	mo	pa
ma			
pu			
po			
pa			
pi			

\* Nombra los elementos que aparecen en cada recuadro de la derecha. Recorta, ubica y pega las figuras en los casilleros que les corresponden según las sílabas que conforman sus nombres.

139

**COMUNICACIÓN - PG. 139**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Nombra los elementos que aparecen en cada recuadro de la derecha. Recorta, ubica y pega las figuras en los casilleros que les corresponden según las sílabas que conforman sus nombres.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- Recorta las figuras.
- Pégalas en los casilleros que les correspondan según las sílabas que conforman sus nombres.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 15: CUIDO MI PLANETA

## 1 Inicio

Juega con los niños a realizar rondas. A tu indicación, pídeles que formen rondas de varios integrantes. Luego, cuenten entre todos cuántos participaron en la ronda. A continuación, se separan y vuelven a contar cuántos hay en cada grupo. Los juntas y separas, observarán que se mantienen la misma cantidad de niños. Realiza diversas variaciones.

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

## 2 Desarrollo

Motívalos a que conversen sobre el juego y realicen el análisis: ¿qué pasó cuando formaron dos rondas?, ¿cuántos integrantes tuvo tu ronda?, ¿cuántos niños formaron la ronda grande?, ¿cuándo se separaron y luego se juntaron, hubo la misma cantidad de niños?

Luego desarrolla la pág. 142 del cuaderno de Matemática.

A continuación, trabaja la pág. 13 del cuaderno Jugamos y Aprendemos. Jueguen a armar números.

Jueguen a formar grupos con los palitos que te presentamos con el cuaderno Construimos y aprendemos.

## 3 Cierre

Al finalizar socializa la actividad con los niños: ¿te gusta jugar a las rondas?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿te gustaría volver a jugar con algo similar? ¿cómo hicieron para formar las rondas?

## Momentos didácticos:

## COMPETENCIA

Resuelve problemas de cantidad.

## CAPACIDADES

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

## RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Colores
- Melodía musical
- Lápices
- Tapitas

## DESEMPEÑOS

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



### Cuido mi planeta

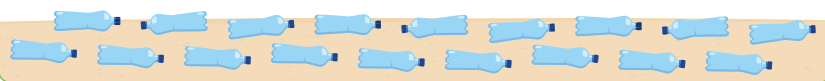
Relaciones de cantidad

¿Cuántas botellas para reciclar hay?

16

13

18




¿Cuántos focos están apagados?

15

20

5




¿Cuántas plantas sembraron los niños?

12

13

19



• Observa las imágenes. Con ayuda de tu maestra lee las preguntas y marca tus respuestas en cada caso.

Observa las imágenes.
 Marca tus respuestas.

141

**MATEMÁTICA - PG. 141**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa las imágenes. Con ayuda de tu maestra lee las preguntas y marca tus respuestas en cada caso.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Observa** las imágenes.
- **Marca** tus respuestas.

### Armo números

Atención y concentración

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 5



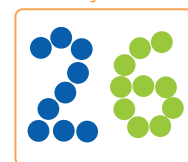
Figura 6



Figura 7



Figura 8



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

13

**JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 13**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

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

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16: A GERMINAR TRIGO

**1 Inicio****Momentos didácticos:**

Realiza con los niños "A juntar cartas". Necesitas cartas de casino del 1 a 5. Distribuye a los jugadores en equipos de 4. Se colocan las cartas boca abajo en el centro de la mesa, formando un montón, y se da vuelta a una de las cartas. Plantea la siguiente consigna: "Hay que juntar dos cartas que den 10. Cada jugador por turno da vuelta a una carta del montón; si da 6 con la que está en la mesa, se la lleva; si no, la deja formando un pozo". Gana el jugador que más cartas junta. Comunica el propósito de la actividad y repasa los acuerdos del aula.

**2 Desarrollo**

A continuación, conversen sobre el juego y realicen el análisis: ¿qué cantidad de figuras tiene cada carta?, ¿ganaste el juego alguna vez?, ¿cuántos niños formaron la ronda grande?, ¿con cuántas cartas formaste la cantidad de diez?, ¿cuál es la carta mayor de las que te presentaron?

Luego, desarrolla las pág. 143 del cuaderno de Matemática.

A continuación, trabaja la pág. 15 del cuaderno Jugamos y Aprendemos. Con las tapitas jueguen a agregar. También pueden jugar a agrupar con los palitos que te presentamos con el cuaderno Construimos y aprendemos.

**3 Cierre**

Socializa la actividad con los niños. Oriéntalos para que comenten cuál es la estrategia que siguieron para llevar a cabo la actividad, ¿qué aprendimos?, ¿cómo nos organizamos?, ¿para qué me puede servir lo aprendido?, ¿cómo nos hemos sentido?, ¿han jugado alguna vez con cartas?

**COMPETENCIA**

Resuelve problemas de cantidad.

**CAPACIDADES**

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

**RECURSOS**

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno Jugamos y Aprendemos
- Cartas de casino
- Plastilina
- Colores
- Goma
- Hojas blancas
- Tapitas del material concreto de Centauro

**DESEMPEÑOS**

Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

**A germinar trigo** Resolución de problemas

© Cengage Learning S.A.C. Prohibida la reimpresión sin el consentimiento escrito de Cengage Learning S.A.C.

\* Observa con atención las imágenes. Busca una estrategia para saber cuántos granos de trigo hay en cada caso, y escribe el número en los recuadros. Luego, en el lado derecho, enumera el proceso de germinación del trigo. Finalmente, pega plastilina en los granos de trigo.

• Escribe el total de granos de trigo que hay en cada caso. Enumera el proceso de germinación del trigo.

143

**MATEMÁTICA - PG. 143**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención las imágenes. Busca una estrategia para saber cuántos granos de trigo hay en cada caso, y escribe el número en los recuadros. Luego, en el lado derecho, enumera el proceso de germinación del trigo. Finalmente, pega plastilina en los granos de trigo.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Escribe** el total de granos de trigo que hay en cada caso. Enumera el proceso de germinación del trigo.

**¿Cuánto hay en total?** Atención y concentración

8   y   10

En el recuadro en blanco coloca la cantidad de tapitas que indica cada número. Luego, descubre ¿Cuánto hay en total?.

15

**JUGAMOS Y APRENDEMOS - PG. 15**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

En el recuadro en blanco coloca la cantidad de tapitas que indica cada número. Luego, descubre ¿Cuánto hay en total?

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17: BELLO ARCOÍRIS

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Realiza el experimento: "Arcoíris dulce". Acomoda los caramelos en el borde del plato. Puedes ordenarlos creando los colores del arcoíris, diferentes patrones o según el orden que prefieras. Luego, vierte agua en el centro del plato hasta cubrir los caramelos hasta la mitad. Si estos se mueven, colócalos en su lugar rápidamente. Espera unos pocos segundos y observa con detenimiento lo que sucede.

## 2 Desarrollo

Presenta una hoja de registro para que anoten lo que pasó antes y lo que pasó después de realizar el experimento. A continuación, conversa sobre el arcoíris: ¿viste un arcoíris antes?, ¿por qué aparece? Investiga con los niños sobre el arcoíris; también puedes presentarles un video.

Luego desarrolla la pág. 67 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

Seguidamente, trabaja la pág. 139 del cuaderno de Matemática. Conversa en qué clima se pueden sembrar esas plantas.

Puedes encontrar más detalles del experimento y los materiales en la caja de Ciencias de Centauro.

## 3 Cierre

Por grupos podrán exponer los resultados del experimento, contrastando sus resultados con las hipótesis planteadas en un inicio. Conversa sobre: ¿qué hemos aprendido?, ¿para qué me puede servir lo aprendido?, ¿cómo nos hemos sentido?, ¿qué sientes al ver un arcoíris?

## COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

## CAPACIDADES

Problematiza situaciones para hacer indagación.

## RECURSOS

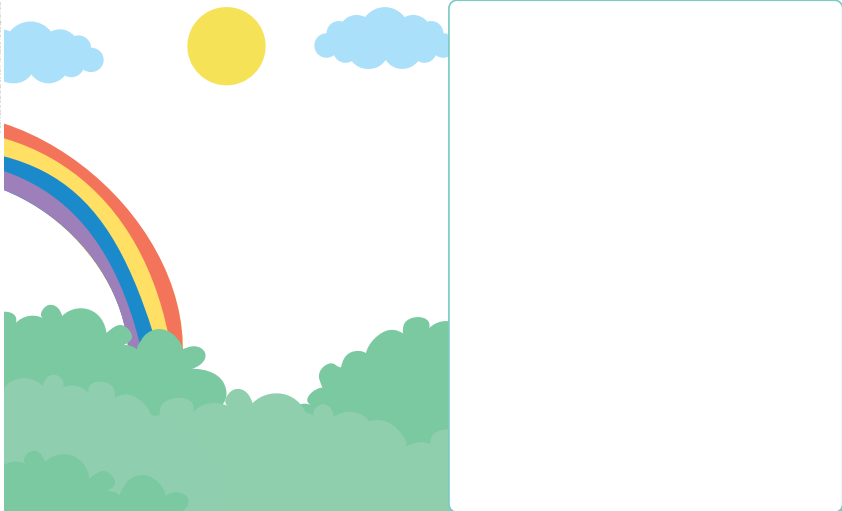
- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Un plato blanco
- Caramelos con cubierta azucarada
- Un vaso de agua
- Colores
- Hojas blancas



## DESEMPEÑOS


Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.

**Bello arcoíris** Fenómenos de la naturaleza



© Espinas Ediciones S.L.C. Por favor, no reprodúzcanse. D.L. 897

\* Observa con atención la imagen. ¿Lo has visto antes? ¿En dónde lo viste? ¿Sabes por qué aparece? Busca información sobre el arcoíris y comenta con tus amigos. En el espacio en blanco, dibuja un paisaje con un bello arcoíris.

•  Dibuja un arcoíris en el espacio en blanco.

**67**

**CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 67**

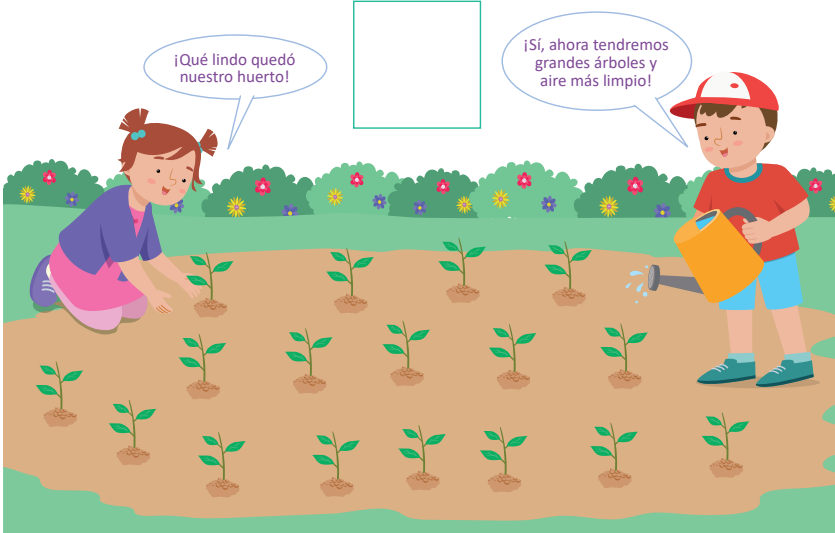
**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención la imagen. ¿Lo has visto antes?, ¿En dónde lo viste?, ¿Sabes por qué aparece? Busca información sobre el arcoíris y comenta con tus amigos. En el espacio en blanco, dibuja un paisaje con un bello arcoíris.

**CONSIGNA ADAPTADA**


- **Dibuja** un arcoíris en el espacio en blanco.

**¡A sembrar!** Relaciones de cantidad



© Espinas Ediciones S.L.C. Por favor, no reprodúzcanse. D.L. 897

\* Observa la escena. Los niños están sembrando, ayúdalos a contar cuántas plantitas tiene su huerto y luego escribe en el recuadro el número total de plantas que sembraron.

•  Cuenta las plantitas.  
•  Escribe el número total de plantitas que sembraron.

**139**

**MATEMÁTICA - PG. 139**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa la escena. Los niños están sembrando, ayúdalos a contar cuántas plantitas tiene su huerto y luego escribe en el recuadro el número total de plantas que sembraron.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Cuenta** las plantas.
- **Escribe** el número total de plantitas que sembraron.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18: FUERTE GRANIZO

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

También podrías realizar el experimento: Abre los pañales, saca el algodón y a frotar. Así obtendrás un polvillo, utilizado para crear nieve artificial. A continuación, llena los 3 vasos con agua. Añade un par de gotas de colorante amarillo a uno. Ahora llena por la mitad otros 3 vasos con el polvillo del pañal. Vertemos el colorante en cada uno de los vasos que contienen el polvillo; cada uno de diferente color. Por último, vaciamos la mezcla sobre el papel periódico y ahí la tenemos: ¡Nieve de colores!

## 2 Desarrollo

Presenta una hoja de registro para que anoten lo que pasó antes y después de realizar el experimento. A continuación, conversa sobre el granizo: ¿viste el granizo alguna vez?, ¿por qué aparece? Investiga con los niños sobre el granizo; también puedes presentarles un video. Luego, desarrolla las pág. 69 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

Seguidamente, trabaja la pág. 145 del cuaderno de Matemática. Después, pregúntales: ¿las hormigas irán a su casa cuándo graniza? Puedes encontrar más detalle del experimento y los materiales en la caja de Ciencias de Centauro.

## 3 Cierre

Por grupos podrán exponer los resultados del experimento, contrastando sus resultados con las hipótesis planteadas en un inicio. Conversa sobre: ¿qué hemos aprendido?, ¿para qué me puede servir lo aprendido?, ¿cómo nos hemos sentido?, ¿qué sientes al imaginarte el granizo?

## COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

## CAPACIDADES

Diseña estrategias para hacer indagación.

## RECURSOS

- Cuaderno de Matemática
- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Pañales
- Recipiente de cristal
- Vasos pequeños
- Tinte vegetal
- Agua



## DESEMPEÑOS

Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.

**Fuerte granizo** Fenómenos de la naturaleza



© Cereza Sibers, S.L.C. Por todos los usos de la Ley

\* Observa con atención la imagen. ¿La has visto antes? ¿Qué crees que está cayendo del cielo? ¿Cómo afecta? ¿Y cómo nos podemos proteger? Busca información sobre el granizo y comenta con tus amigos. En el espacio en blanco, dibújate cómo te protegerías para salir a la calle en esa situación.

• En el recuadro en blanco, dibújate con ropa abrigadora.

**69**

**CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 69**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Observa con atención la imagen. ¿La has visto antes?, ¿Qué crees que está cayendo del cielo?, ¿Cómo afecta?, ¿Y cómo nos podemos proteger? Busca información sobre el granizo y comenta con tus amigos. En el espacio en blanco, dibújate cómo te protegerías para salir a la calle en esa situación.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Dibuja** en el recuadro en blanco, dibújate con ropa abrigadora.

**Van a su hogar** Resolución de problemas

**Las hormigas vienen,  
las hormigas van,  
las hormigas tienen la fuerza de un titán.**



En el jardín había  hormigas cargando un grano de arroz y llegaron  hormigas más.

¿Ahora cuántas cargarán el grano de arroz?

© Cereza Sibers, S.L.C. Por todos los usos de la Ley

\* Escucha atentamente la historia, y completa los datos que faltan con numerales. Rocía arena en el grano que cargan las hormigas unidas.

• Escucha el texto y escribe el número en los rectángulos.  
• Pega arena sobre el grano de arroz.

**145**

**MATEMÁTICA - PG. 145**

**CONSIGNA PRINCIPAL**

Escucha atentamente la historia, y completa los datos que faltan con numerales. Rocía arena en el grano que cargan las hormigas unidas.

**CONSIGNA ADAPTADA**

- **Escucha** el texto y escribe el número en los rectángulos.
- **Pega** arena sobre el grano de arroz.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19: LUNA HERMOSA

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Preséntales un video sobre la Luna y el espacio. Elaboren un telescopio con conitos de papel toalla, para que jueguen a explorar elementos que se encuentran muy alejados de la Tierra.

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

## 2 Desarrollo

Conversa con ellos sobre: ¿cómo podemos ver la Luna con claridad?, ¿qué instrumento podemos usar?, ¿en qué momentos podemos ver la luna? Investiga con los niños sobre el telescopio.

Luego desarrolla la pág. 71 del cuaderno de Ciencia y Tecnología.

Seguidamente, trabaja la pág. 143 del cuaderno de Comunicación. Puedes variar un poco la técnica que te proponemos y hacer una Luna de noche.

## 3 Cierre

Al finalizar, socializa la actividad con los niños: ¿qué hemos realizado?, ¿cómo se han sentido?, ¿se nos hizo fácil al realizar la actividad?, ¿en dónde observan figuras similares?, ¿para qué nos servirá lo aprendido el día de hoy?

## COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

## CAPACIDADES

Analiza datos e información.

## RECURSOS

- Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Comunicación
- Papel platino
- Algodón
- Goma
- Conitos de papel toalla
- Pabilo

## DESEMPEÑOS

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

Luna hermosa

Instrumentos de indagación



\* Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Alguna vez has visto la luna llena? ¿Qué está usando Facundo para mirar la luna? Comenta tus respuestas. Aprende la rima que leerá tu profesora. Luego, rasga papel platino y pégalo en la luna. Finalmente, pega bolitas de algodón en las nubes.

• Pega bolitas de algodón en las nubes.

71

CIENCIA Y TECNOLOGÍA - PG. 71

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes y comenta. ¿Alguna vez has visto la luna llena?, ¿Qué está usando Facundo para mirar la luna? Comenta tus respuestas. Aprende la rima que leerá tu profesora. Luego, rasga papel platino y pégalo en la luna. Finalmente, pega bolitas de algodón en las nubes.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pega bolitas de algodón en las nubes.

Soy feliz haciendo arte

Expresión a través del arte

DIFUMINADO



Materiales:



tizas de colores



figura

Procedimiento:

Coloca la figura troquelada al centro de la pizarra. Luego, pinta con las tizas alrededor de la figura y difuminala con tu dedo índice. Retira la figura y verás los resultados.

\* Observa con atención las imágenes. Lee el instructivo con ayuda de tu profesora y diviértete realizando la técnica de difuminado.

• Pinta con tiza sobre el desglosable y luego retíralo.

143

COMUNICACIÓN - PG. 143

CONSIGNA PRINCIPAL

Observa con atención las imágenes. Lee el instructivo con ayuda de tu profesora y diviértete realizando la técnica de difuminado.

CONSIGNA ADAPTADA

- Pinta con tiza sobre el desglosable y luego retíralo.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 20: DISFRUTO DEL AMBIENTE

## Momentos didácticos:

## 1 Inicio

Indica a los niños que organicen en casa sus cajones de ropa, separando prendas de verano e invierno y etiquetándolos. Pide que lleven fotos del trabajo realizado. Comunica el propósito y repasa los acuerdos del aula.

## 2 Desarrollo

Desarrolla la pág. 73 del cuaderno de Ciencia y Tecnología y la pág. 77 del cuaderno de Personal Social.

Opcional: realiza el experimento “Los dinosaurios” de la caja de Ciencias de Centauro para reforzar la exploración y la curiosidad científica.

## 3 Cierre

Socializa la actividad: ¿qué hicimos?, ¿cómo organizaste tus cajones?, ¿cómo te sentiste?, ¿para qué sirve lo aprendido hoy?

## COMPETENCIA

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

## CAPACIDADES

Diseña estrategias para hacer indagación.

## RECURSOS

- Cuaderno de Ciencia y Tecnología
- Cuaderno de Personal Social
- Muñecos
- Ropa de muñecos
- Plumones
- Hojas blancas

## DESEMPEÑOS

Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación.

