

ÁREA 3

DESCUBRIENDO EL MUNDO

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Inicia la experiencia de aprendizaje invitando a los niños al patio y proporcionales aros de diferentes tamaños, hula-hulas, túneles, pelotas, cestas, etc. Permíteles que jueguen libremente, explorando las formas de los elementos presentamos.

Luego, coloca varios hula-hulas en el piso con un cartelito con el nombre de las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo), entrega a los niños bloques lógicos y pide que los clasifiquen.

2. Desarrollo

En un segundo momento, proporciona a los niños una bandeja sensorial con espuma de afeitar e invítalos a trazar círculos u otras figuras.

Luego, desarrolla la pág. 163 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que los niños pequeños interiorizan las formas geométricas a través de actividades lúdicas y manipulativas que involucran objetos y materiales concretos: al tocarlos, sentir sus bordes y texturas, sobre todo asocian las formas geométricas con objetos familiares y cotidianos.

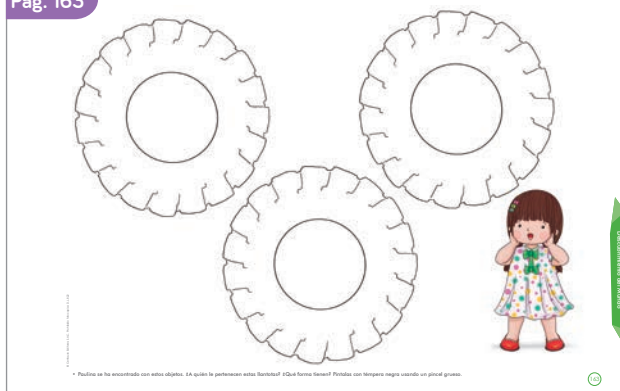
3. Cierre

Al finalizar socializa la actividad con los niños: ¿qué aprendieron hoy?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿te gustaría volver a hacer algo similar?, ¿te gusta manipular la espuma de afeitar?, ¿qué forma tienen los objetos con los que jugaste?, ¿pudiste pasar por el hula-hula?, ¿te gusta pasar por el túnel?

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 163

¡Qué llantotas!



Paulina se ha encontrado con estos objetos. ¿A quién le pertenecen estas llantotas? ¿Qué forma tienen? Píntalas con témpera negra usando un pincel grueso.

RECURSOS

- Bandeja sensorial de espuma
- Pelotas de diferentes tamaños
- Hula - hula, aros, etc.
- Caritas de emociones
- Papelógrafo
- Puedes trabajar la pág. 5 del cuaderno Sigo aprendiendo



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Antes de la experiencia de aprendizaje diseña en el suelo círculos grandes con tizas o plumones de pizarra. Inicia la actividad invitando a los niños a caminar sobre las líneas, también pueden pasar carritos u otros juguetes con ruedas sobre las líneas, repite al juego las veces que creas conveniente. Acompaña este momento con música de relajación.

2. Desarrollo

En un segundo momento, proporciona a los niños una bandeja sensorial con la arena que Centauro te proporciona (puedes usar como bandeja la tapa de la caja de Paulina) e invítalos a trazar con sus dedos, círculos y otras figuras.

Luego, desarrolla la pág. 165 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que los niños pequeños interiorizan las formas geométricas a través de actividades lúdicas y manipulativas que involucran objetos y materiales concretos: al tocarlos, sentir sus bordes y texturas, sobre todo asocian las formas geométricas con objetos familiares y cotidianos.

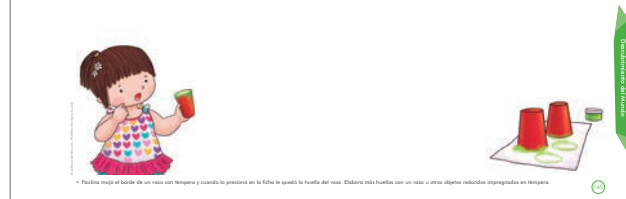
3. Cierre

Finalizando la experiencia realiza una exposición de trabajitos y socializa con ellos: ¿qué aprendieron hoy?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿te gustaría volver hacer algo similar?, ¿te gusta manipular arena?, ¿qué forma tienen los objetos con los que jugaste?, ¿pudiste pasar por el hula-hula?, ¿te gusta pasar por el túnel?

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 165

Huellas redondas



Paulina mojó el borde de un vaso con témpera y cuando lo presionó en la ficha le quedó la huella del vaso. Elabora más huellas con un vaso u otros objetos redondos impregnados en témpera.

RECURSOS

- Tizas o plumones de pizarra
- Pelotas de diferentes tamaños
- Carritos u otros juguetes con rueditas
- Vasos descartables
- Témperas
- Puedes compartir la bandeja sensorial de Centauro

ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Inicia la actividad invitando a los niños al patio y realiza un juego parecido a “mar y tierra”, pero colocando una figura diferente a cada lado. La indicación del juego puede ser: “cuadrado” todos se pondrán en la fila del cuadrado y cuando digas “círculo”, saltarán y se ubicarán en el otro lado. Los saltos o pasos que dan los jugadores son laterales. Acompaña este momento con música movida.

2. Desarrollo

En un segundo momento, proporciona a los niños materiales no estructurados como: tapitas de plástico, corchos, hojas secas, piedritas, conos de papel higiénico, ramitas, etc. Invítalos a formar cuadrados en el piso usando estos materiales.

Luego, desarrolla la pág. 167 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

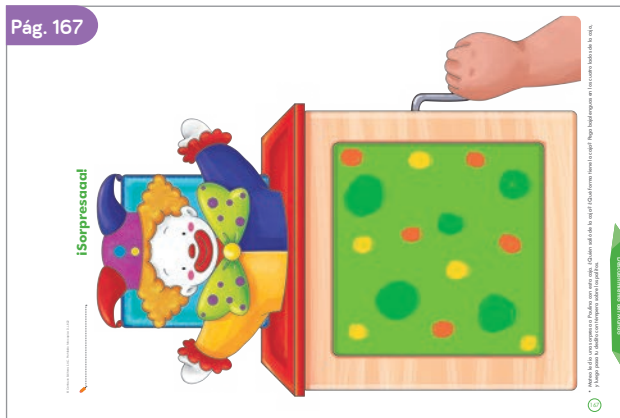
Recuerda que los niños pequeños interiorizan las formas geométricas a través de actividades lúdicas y manipulativas que involucran objetos y materiales concretos: al tocarlos, sentir sus bordes y texturas, sobre todo asocian las formas geométricas con objetos familiares y cotidianos.

3. Cierre

Socializa la experiencia con ellos: ¿qué aprendieron hoy?, ¿algo se nos hizo difícil al realizar la actividad?, ¿qué figuras formaste?, ¿qué materiales usaste para hacer tus construcciones?, ¿qué forma tienen los objetos con los que jugaste?, ¿te gustó el juego?

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 167



Mateo le dio una sorpresa a Paulina con esta caja. ¿Quién salió de la caja? ¿Qué forma tiene la caja? Pega bajalenguas en los cuatro lados de la caja, y luego pasa tu dedito con témpera sobre los palitos.

RECURSOS

- Materiales no estructurados como: tapitas de plástico, corchos, hojas secas, piedritas, ramitas, etc.
- Baja lenguas
- Silicona líquida
- Puedes compartir la pág. 3 de *Sigo aprendiendo*



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Crea un ambiente para arte; presenta los materiales en formatos cuadrados, por ejemplo: cartulinas negras de forma cuadrada. Diseña cuadrados con cinta masking tape en el piso, papel periódico de la misma forma, u otros que desees; incluso puedes presentar la t mpera en platos cuadrados, las crayolas o tizas en t peres de forma cuadrada, etc. Inicia la actividad invit ndoles a pintar libremente en estos formatos. Preve que cada uno tenga como m nimo un material para pintar, incorpora a la actividad: tizas, t mperas, brochas, retazos de esponja, etc. Acompa a este momento con m sica suave.

2. Desarrollo

En un segundo momento, despu s de realizar la higiene de los ni os y quiz  en otro espacio del nido, proporci nales palitos de chupete o baja lenguas para que jueguen a construir figuras variadas, de preferencia s ntalos en el suelo cada uno en su tapete para que puedan conservar su espacio y materiales que les toc .

Luego, desarrolla la p g. 169 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

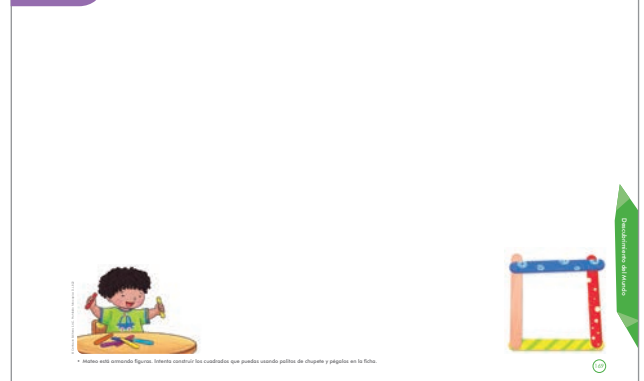
Recuerda que los ni os peque os interiorizan las formas geom tricas a trav s de actividades l dicas y manipulativas que involucran objetos y materiales concretos: al tocarlos, sentir sus bordes y texturas, sobre todo asocian las formas geom tricas con objetos familiares y cotidianos.

3. Cierre

Finalizando la actividad realiza una galer a de arte y que ellos comenten:  c mo hicieron su cuadro?,  qu  formas tienen?,  te gust  ser artista?,  qu  materiales usaste para hacer tu cuadro?,  te gustar  volver a realizar algo similar?,  c mo te sentiste al pintar?,  te gust  pintar con t mpera?

P g. 169

 Palitos-itos-itos!



Mateo est  armando figuras. Intenta construir los cuadrados que puedes usando palitos de chupete y p galos en la ficha.

RECURSOS

- Papel peri dico, cartulinas negras, papel kraft, etc.
- Brochas, retazos de esponja, tizas, plumones gruesos, etc.
- T mperas
- Puedes compartir la bandeja sensorial de arena para que jueguen a trazar figuras



 REA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPE�OS
Indaga mediante m�todos cient�ficos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o informaci�n.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que est�n a su alcance, seg�n sus caracter�sticas, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACI N

Portafolio de evidencias

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Antes de la actividad, organiza “Un campamento con los niños” en el cual las carpas deben tener el diseño de tipis; puedes usar colchonetas o retazos de cartón, cojines, mantas y peluches. Invita a los niños a que jueguen a acampar y prepara actividades como para la ocasión, puede ser contar historias, comer piqueos, contar chistes, leer cuentos, etc. Permite que jueguen por un tiempo prudente.

2. Desarrollo

En un segundo momento, proporciónales palitos de chupete, baja lenguas, ramitas, hojas secas u otros para que jueguen a construir figuras variadas, de preferencia siéntalos en el suelo cada uno en un tapete para que puedan conservar su espacio y materiales que les entregue.

Luego, desarrolla la pág. 171 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que los niños pequeños interiorizan las formas geométricas a través de actividades lúdicas y manipulativas que involucran objetos y materiales concretos: al tocarlos, sentir sus bordes y texturas, sobre todo asocian las formas geométricas con objetos familiares y cotidianos.

3. Cierre

Finalizando socializa la experiencia: ¿te gustó acampar?, ¿alguna vez has acampado?, ¿con quienes?, ¿qué forma tenían las carpas o tipis?, ¿te gustaría volver a realizar algo similar?, ¿cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿con quienes te irías a acampar?

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 171



Mateo está jugando en el tipi. Pega palitos de brocheta alrededor del tipi. ¿Qué forma tiene? Decora el tipi con retazos de tela, o con otro material que desees.

RECURSOS

- Colchonetas y cartones
- Cojines, mantas, peluches
- Retazos de tela
- Silicona líquida
- Palitos de brochetas
- Puedes desarrollar la pág. 7 de Sigo aprendiendo



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Antes de la actividad, organiza un “Espacio para crear” diseña rincones de rotación en los cuales realicen arte, por ejemplo *Dibujo con tizas en cartulinas negras. *Trazos con crayolas sobre lijas. *Pintura en papel film transparente. *Estampados variados sobre papel kraft. Permite que jueguen por un tiempo prudente, para que todos tengan tiempo de rotar en los rincones. Acompaña este momento con música suave.

2. Desarrollo

En un segundo momento desarrolla la pág. 173 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que las experiencias sensoriales ayudan a formar conexiones neuronales en el cerebro de los niños pequeños, lo que es esencial para el aprendizaje y la memoria así como también ayudan a integrar la información sensorial de diferentes fuentes, lo que es esencial para la percepción y la comprensión del entorno.

3. Cierre

Finalizando la experiencia realiza una galería de arte, a partir de la cual los niños pueden comentar: ¿te gustó ser artista?, ¿qué rincón te gustó más?, ¿quiénes integraron tu equipo de trabajo?, ¿qué materiales usaste para hacer tu obra de arte?, ¿te gustaría volver a realizar algo similar?, ¿cómo te sentiste al pintar sobre la lija?, ¿con qué otros materiales podemos hacer arte?

Te sugerimos realizar tomas fotográficas de este tipo de actividades, ya que te pueden servir para tus reuniones pedagógicas con los padres.

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 173

¡A estampar!



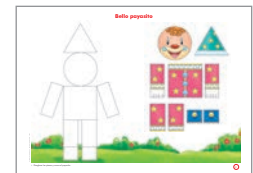
Reserva este día para jugar con sus bloques lógicos. Escoge solo los triángulos. Mójalos con ténpera y estampa libremente. Finalmente, comenta lo realizado con tus compañeros.

Desarrollo de la actividad

Paulina está lista para jugar con sus bloques lógicos. Escoge solo los triángulos. Mójalos con ténpera y estampa libremente. Finalmente, comenta lo realizado con tus compañeros.

RECURSOS

- Cartulinas negras, papel kraft, lijas, papel film
- Témperas, crayolas, plumones gruesos, retazos de esponja
- Cinta masking tape
- Caritas de emociones
- Pueden armar el payasito del lúdico y llevarlo como premio



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Previo Realiza una rutina de entrenamiento físico; para ello debes proporcionar unas vinchas, para que todos se conviertan en bomberos. Antes de ello diseña un circuito con materiales de psicomotricidad que puedas tener en el aula. Durante el juego da consignas usando cuantificadores, por ejemplo: pasen muchos bomberos por el aro, pocos bomberos suban y bajen del step, etc. Acompaña este momento con música suave.

2. Desarrollo

En un segundo momento, recupera la información del juego realizado y en asamblea conversa con los niños: ¿pasaron muchos bomberos por el aro?, ¿cuántos?, ¿cuántos bomberos han reptado?, ¿cuántos aros hubo en el circuito?, ¿hubo muchos steps en el recorrido?

Luego, desarrolla la pág. 175 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que los niños a esta edad aprenden sobre cantidades a través de experiencias sensoriales, como contar objetos, medir líquidos, pesar objetos y comparar tamaños. Es decir a través de experiencias e interacciones con su entorno cotidiano.

3. Cierre

Finalizando socializa la experiencia: ¿te gustó ser bombero?, ¿qué parte de la rutina te pareció complicada de hacer?, ¿sabes qué hacen los bomberos?, ¿hiciste muchas gotas de agua en tu ficha?, ¿qué recursos usan los bomberos para realizar su trabajo?

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 175

Muchas gotas



• Mateo está jugando a ser bombero. ¿Qué hacen los bomberos? ¿Te gustaría ser bombero? En el espacio en blanco haz muchas gotas de agua usando hisopo con ténpera.

Mateo está jugando a ser bombero. ¿Qué hacen los bomberos? ¿Te gustaría ser bombero? En el espacio en blanco haz muchas gotas de agua usando hisopo con ténpera.

RECURSOS

- Implementos de bomberos
- Papel crepé
- Goma
- Plumones gruesos
- Vasos de plástico
- Puedes compartir la bandeja sensorial de arena para que jueguen a trasvasar



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Realiza con los niños un “taller de arte” con materiales de reciclaje para ello alista tiras de jabas de huevo a manera de pétalos, invita a los niños a pintar estos pétalos con témpera, usando retazos de esponja. Acompaña este momento con música suave. Déjalos secar en un lugar adecuado mientras comen la lonchera.

2. Desarrollo

En un segundo momento, animalos a formar flores usando muchos o pocos pétalos sobre retazos de cartón; apóyalos echando silicona líquida para que pegue bien. El resultado será un hermoso cuadro que podrían regalar en una fecha especial.

Luego, desarrolla la pág. 177 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que los niños a esta edad aprenden sobre cantidades a través de experiencias sensoriales, como contar objetos, medir líquidos, pesar objetos y comparar tamaños. Es decir a través de experiencias e interacciones con su entorno cotidiano.

3. Cierre

Finalizando socializa la experiencia: ¿te gustó pintar con témpera?, ¿armaste tus flores con muchos o pocos pétalos?, ¿qué colores de témpera usaste?, ¿a quién regalarás tu cuadro de flores?, ¿te gustaría realizar otra actividad similar?

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 178

Flores coloridas



Paulina está jugando a ser florista. ¿A qué te gusta jugar? Pega bolitas de papel de colores en los pétalos de las flores.

RECURSOS

- Jabas vacías de huevo
- Témperas de colores
- Retazos de esponja o brochas
- Plumones gruesos
- Vasos de plástico
- Puedes compartir la bandeja sensorial de arena para que jueguen a trasvasar



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Realiza con los niños un “taller de modelado”. Antes de la actividad podrías preparar una masita de plastilina casera o también puedes usar plastilina que tengas en el aula. Invita a los niños a modelar pancitos, frutas u otros alimentos que les guste. Acompaña este momento con música suave.

2. Desarrollo

Para un segundo momento, implementa con anticipación tu rincón de la cocinita e invítalos a cocinar y servir lo que han preparado, motívalos a jugar y dales indicaciones como: sirve muchos pancitos, prepara pocas frutas, coloca algunas papas papas, coloca en la sartén un huevo, sirve bien llenas las tazas con café, etc.

Luego, desarrolla la pág. 179 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que los niños a esta edad aprenden sobre cantidades a través de experiencias sensoriales, como contar objetos, medir líquidos, pesar objetos y comparar tamaños. Es decir a través de experiencias e interacciones con su entorno cotidiano, por ello es importante proporcionarles oportunidades para explorar y aprender de manera divertida y interactiva.

3. Cierre

Finalizando socializa la experiencia: ¿te gustó modelar?, ¿qué modelaste con la plastilina?, ¿qué es lo que te gusta más de jugar a la cocinita?, ¿en casa ayudas a poner la mesa?, ¿te gustaría volver a jugar con algo similar?, ¿quién sirve la comida en tu casa?

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 179

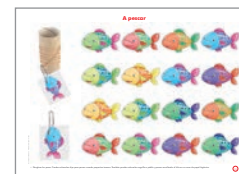
Ricas galletitas



Mateo está jugando a ser pastelero. ¿A qué te gusta jugar? ¿Te gustaría preparar galletitas? Modela galletas con plastilina y pega en los platos, las cantidades que tu profesora te indique.

RECURSOS

- Elementos de la cocinita: platos, cucharas, tazas, cuchillos, etc.
- Plastilina casera u otra masita
- Goma
- Usar los peces del lúdico para que los niños jueguen a repartir



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Inicia la experiencia de aprendizaje, presentando bandejas de agua con tapitas de plástico y coladeras. Permíteles que exploren el material y que jueguen a pescar libremente usando las coladeras; enseguida, indica que coloquen 1 o 2 peces en cada vaso que les entregues.

Acompaña este momento con música suave.

2. Desarrollo

En un segundo momento, luego de cambiarles la ropa. Motívalos a armar los números 1 y 2 sobre la mesa o el piso, usando las tapitas que habían usado en la pesca. Para esta ocasión escribe el número con tizas para que sirva de referencia y coloquen las tapitas sobre el mismo.

Luego, desarrolla la pág. 181 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

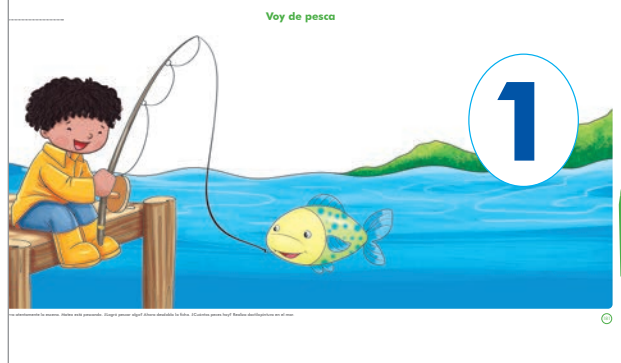
En resumen, los niños pequeños interiorizan los números a través de un proceso gradual que involucra reconocimiento de cantidades pequeñas, conteo y enumeración, comprensión de la cardinalidad y simbolización. Es importante proporcionarles experiencias y oportunidades para que puedan desarrollar su comprensión de los números de manera natural y divertida.

3. Cierre

Finalizando socializa la experiencia: ¿te gustó jugar a la pesca?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿cuánto pescaste?, ¿de qué colores eran las tapitas?, ¿qué número armaste con las tapita?, ¿te gustaría volver a jugar a pescar?, ¿en dónde viven los peces?

Te sugerimos usar el emociómetro de las sesiones anteriores, para que los niños tengan la oportunidad de expresar la emoción que les generó realizar esta actividad.

Pág. 181



Observa atentamente la escena. Mateo está pescando. ¿Logró pescar algo? Ahora desdobra la ficha. ¿Cuántos peces hay? Realiza dactilopintura en el mar.

RECURSOS

- Bandeja sensorial con agua, tapitas de plástico y coladeras
- Tizas
- Témperas
- Plumones gruesos
- Caritas de emociones
- Puedes compartir la pizza de números del Material Lúdico



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Inicia la experiencia de aprendizaje, presentando bandejas de arena (recuerda que puedes usar como bandeja la tapa de la caja de Paulina) con conchitas o similares, rastrillos y vasos. Permíteles que exploren el material y que jueguen a pescar libremente usando los rastrillos; enseguida, indica que coloquen 1, 2 o 3 conchitas en cada vaso que les entregues. Acompaña este momento con música suave.

2. Desarrollo

En un segundo momento, motívalos a armar los números del 1 al 3 sobre la mesa o el piso usando las conchitas u otro material que habían usado en la pesca. Para esta ocasión muéstrales tarjetas de números para que les sirva de referencia al momento de construir.

Luego, desarrolla la pág. 183 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

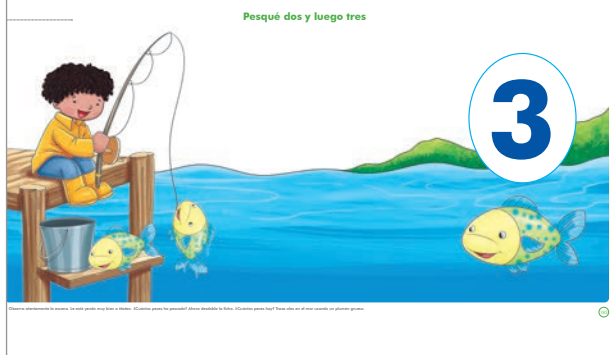
En resumen, los niños pequeños interiorizan los números a través de un proceso gradual que involucra reconocimiento de cantidades pequeñas, conteo y enumeración, comprensión de la cardinalidad y simbolización. Es importante proporcionarles experiencias y oportunidades para que puedan desarrollar su comprensión de los números de manera natural y divertida.

3. Cierre

Finalizando socializa la experiencia: ¿te gustó jugar a la pesca?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿cuánto pescaste?, ¿de que colores eran las tapitas?, ¿qué número armaste con las tapita?, ¿te gustaría volver a jugar a pescar?, ¿en dónde viven los peces?

Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como estímulo por los logros personales de cada niño.

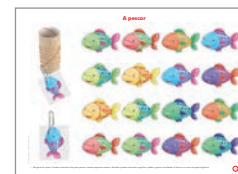
Pág. 183



Observa atentamente la escena. Le está yendo muy bien a Mateo. ¿Cuántos peces ha pescado? Ahora desdobra la ficha. ¿Cuántos peces hay? Traza olas en el mar usando un plumón grueso.

RECURSOS

- Bandeja sensorial de arena con conchitas o similares
- Rastrillos, vasos y cucharitas
- Tarjetas de números
- Medalla, diploma, caritas, etc.
- Pabilo
- Puedes compartir los peces del Material Lúdico



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Portafolio de evidencias

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Antes de la actividad, prepara bloques de hielo con peces de plástico dentro; lo puedes hacer en vasitos de plástico o bandejas descartables pequeñas. Inicia la experiencia de aprendizaje presentándoles bandejas con los bloques de hielo y martillitos para que jueguen a rescatar a los peces, si tardan mucho porque el bloque es grueso, incorpora a la bandeja agua con sal para deshielar más rápido. Acompaña este momento con música suave.

2. Desarrollo

En un segundo momento, motívalos a colocar los peces que han rescatado, en recipientes de acuerdo al número que tenga cada uno. Previamente, debes rotular los recipientes con números del 1 al 5.

Luego, desarrolla la pág. 185 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

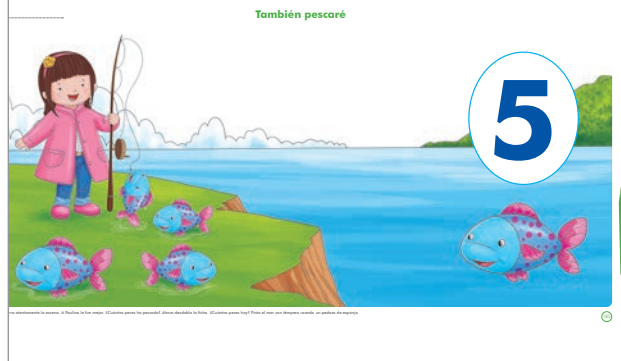
Recuerda que, los niños pequeños interiorizan los números a través de un proceso gradual que involucra reconocimiento de cantidades pequeñas, conteo y enumeración, comprensión de la cardinalidad y simbolización. Es importante proporcionarles experiencias y oportunidades para que puedan desarrollar su comprensión de los números de manera natural y divertida.

3. Cierre

Finalizando socializa la experiencia: ¿te gustó jugar a rescatar los peces del hielo?, ¿qué sientes cuando manipulas el hielo?, ¿cuántos peces rescataste?, ¿qué números hay en los recipientes?, ¿te gustaría volver a jugar con algo similar?, ¿en dónde viven los peces?, ¿te gusta comer pescado?

Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como estímulo por los logros personales de cada niño.

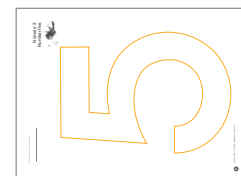
Pág. 185



Observa atentamente la escena. A Paulina le fue mejor. ¿Cuántos peces ha pescado? Ahora desdobra la ficha. ¿Cuántos peces hay? Pinta el mar con ténpera usando un pedazo de esponja.

RECURSOS

- Bloques de hielo con peces de plástico
- Martillos y vasos de plástico.
- Tarjetas de números
- Medalla, diploma, caritas, etc.
- Caritas de emociones
- Desarrolla la pág. 35 de Sigo aprendiendo



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Realiza con los niños un “taller de modelado”. Antes de la actividad podrías preparar una masita de plastilina casera o también puedes usar plastilina que tengas en el aula. Invita a los niños a modelar helados de todos los tipos y colores. Acompaña este momento con música suave.

2. Desarrollo

Para un segundo momento, implementa con anticipación tu rincón de la cocinita y conviértela en una heladería e invítalos a comprar y vender helados que han preparado, motívalos a jugar y dales indicaciones como: véndeme 1 cono con 2 bolas de helado, deseo 1 vasito con 1 bola de helado, vende 3 paletas de helado, etc.

Luego, desarrolla la pág. 187 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

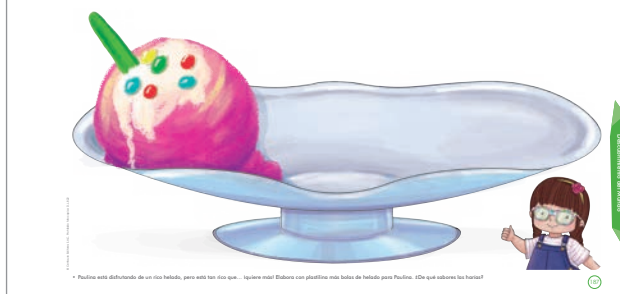
Recuerda que, los niños pequeños interiorizan los números a través de un proceso gradual que involucra reconocimiento de cantidades pequeñas, conteo y enumeración, comprensión de la cardinalidad y simbolización. Es importante proporcionarles experiencias y oportunidades para que puedan desarrollar su comprensión de los números de manera natural y divertida.

3. Cierre

Finalizando socializa la experiencia: ¿te gustó jugar en la heladería?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿cuántos helados preparaste?, ¿qué sabores preparaste?, ¿en qué otras cosas podemos pintar?, ¿te gustaría volver a jugar con algo similar?, ¿quién te invita helado?, ¿qué pasa si dejas el helado en el calor?, Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como estímulo por los logros personales de cada niño.

Pág. 187

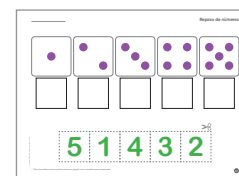
¡Quiero más!



Paulina está disfrutando de un rico helado, pero está tan rico que... ¡quiere más! Elabora con plastilina más bolas de helado para Paulina. ¿De qué sabores las harías?

RECURSOS

- Plastilina
- Implementos de la tiendita
- Tarjetas de números
- Medalla, diploma, caritas, etc.
- Desarrolla la página de refuerzo de números de Sigo aprendiendo



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Antes de la experiencia de aprendizaje, organiza un “Taller de arte” diseña rincones de rotación en los cuales realicen arte, por ejemplo: *Dibujo con tizas en cartulinas negras. *Dibujos mágicos, que hagan trazos con crayolas blancas o retazos de vela y que encima pinten con t mpera aguada. *Pintura con spray de colores sobre peri dico. *Estampados variados sobre papel kraft. Permite que jueguen por un tiempo prudente, para que todos tengan tiempo de rotar en los rincones Acompa a este momento con m sica suave.

2. Desarrollo

En un segundo momento desarrolla la p g. 189 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que las experiencias sensoriales ayudan a formar conexiones neuronales en el cerebro de los ni os peque os, lo que es esencial para el aprendizaje y la memoria, as  como tambi n ayudan a integrar la informaci n sensorial de diferentes fuentes, lo que es esencial para la percepci n y la comprensi n del entorno.

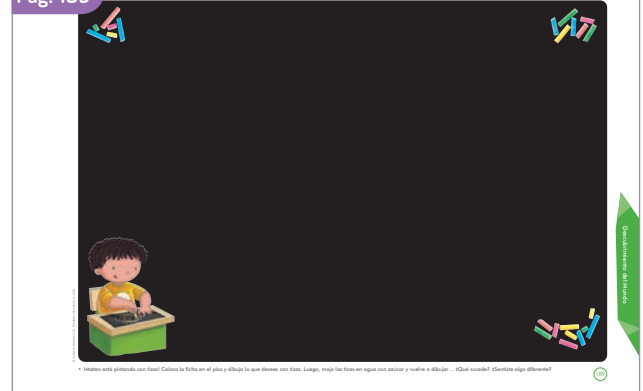
3. Cierre

Finalizando realiza una galer a de arte con los trabajitos, socializa la experiencia:  te gust  hacer arte?,  qu  aprendimos hoy?,  cu l fue tu rinc n favorito?,  te gusta manipular la t mpera?,  te gustar a volver a realizar similares trabajos de arte?,  qui nes formaron parte de tu equipo de rotaci n?,  qu  gust  tu dibujo m gico?,

Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como est mulo por los logros personales de cada ni o.

P g. 189

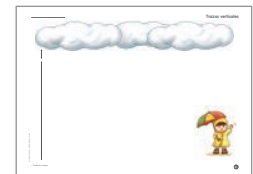
!Yupi yupi!



 Mateo est  pintando con tizas! Coloca la ficha en el piso y dibuja lo que desees con tizas. Luego, moja las tizas en agua con az car y vuelve a dibujar...  Qu  sucede?  Sentiste algo diferente?

RECURSOS

- Cartulinas blancas y negras, papel kraft, papel peri dico
- Tizas, velas, crayolas, t mperas, brochas
- Agua con az car
- Medalla, diploma, caritas, etc.
- Desarrolla la p g. 41 de Sigo aprendiendo



 REA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPE�OS
Indaga mediante m�todos cient�ficos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o informaci�n.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que est�n a su alcance, seg�n sus caracter�sticas, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACI N

Ficha de observaci n

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Organiza un “Picnic” con los niños. Antes de eso, solicita a los padres que envíen mantita para hacer picnic, lonchera apropiada con fruta, galletas y agua. La experiencia de aprendizaje de hoy, iniciará a la hora de la lonchera. Invita a los niños al lugar que has creado para realizar el picnic, inicia la actividad dando las indicaciones claras, ellos disfrutarán muchísimo de esta experiencia. Acompaña este momento con música suave que invite a la calma y que todos puedan comer tranquilos.

2. Desarrollo

A continuación, aprovechando el inicio de la lonchera, delega a ciertos niños que repartan cosas, por ejemplo entrega una servilleta a cada uno, invita una uva a cada amigo, entrega una cucharita a quienes lo necesitan, reparte los toma todos, etc.

En un segundo momento, después que hayan comido la lonchera, después el aseo respectivo y regresando al aula desarrolla la pág. 191 del cuaderno de Paulina y sus amigos.

Recuerda que, los niños pequeños interiorizan la noción de número y cantidad, a través de un proceso gradual que involucra reconocimiento de cantidades pequeñas, conteo y enumeración, comprensión de la cardinalidad y simbolización. Es importante proporcionarles experiencias y oportunidades para que puedan desarrollar su comprensión de los números de manera natural y divertida.

3. Cierre

Finalizando, socializa la experiencia: ¿te gustó hacer picnic?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿alguna vez hiciste picnic con tu familia?, ¿qué es lo que más te gustó de la experiencia?, ¿te gustaría volver a realizar una actividad similar?, ¿qué alimentos trajiste en tu lonchera?

Pág. 191

¡Uno para cada uno!

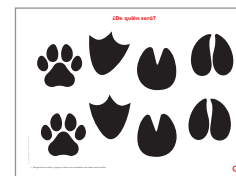


© 2015, Paulina y su perro Luchito, están haciendo un picnic. ¿Lo has hecho antes? ¿Con quiénes? ¿Qué llevaste? Faltó repartir las frutas, debes entregarle una a cada uno. Busca los desglosables al final del cuaderno de actividades y repártelos a los tres por igual.

Mateo, Paulina y su perro Luchito, están haciendo un picnic. ¿Lo has hecho antes? ¿Con quiénes? ¿Qué llevaste? Faltó repartir las frutas, debes entregarle una a cada uno. Busca los desglosables al final del cuaderno de actividades y repártelos a los tres por igual.

RECURSOS

- Mantas para picnic
- Loncheras y tomatodos.
- Servilletas y cucharitas
- Medalla, diploma, caritas, etc.
- También podrías realizar una actividad de psicomotricidad y entregar dos huellitas del lúdico



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Portafolio de evidencias

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Programa una sesión de psicomotricidad, inicia la experiencia invitando a los niños a desplazarse en el espacio en donde van a trabajar. Verifica que el ambiente sea seguro para evitar algún tipo de accidente. Invita a realizar movimientos suaves al ritmo de la melodía “Vamos a caminar” que te presentamos en la plataforma de Centauro.

2. Desarrollo

En este momento se desarrolla la sesión de psicomotricidad y se presenta la tarea de movimiento, invita a los niños a que: muevan aisladamente cada segmento de tu cuerpo: cabeza, brazos, manos, piernas y detenerse; luego tomando como referencia la rima que te presentamos en la ficha de trabajo, da las indicaciones; el Sr. Pato dice que: aplaudas con los zapatos, gatees lentamente, que saltes como canguro, que muevas los brazos, que corras como rana, etc.

Luego, desarrolla la pág. 193 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos.

Recuerda que las actividades de psicomotricidad y de movimiento permiten desarrollar en los niños habilidades para regular sus emociones y comportamientos, lo que es esencial para el bienestar emocional y social, potencian habilidades sociales y de cooperación, lo que es esencial para la interacción con otros niños y adultos.

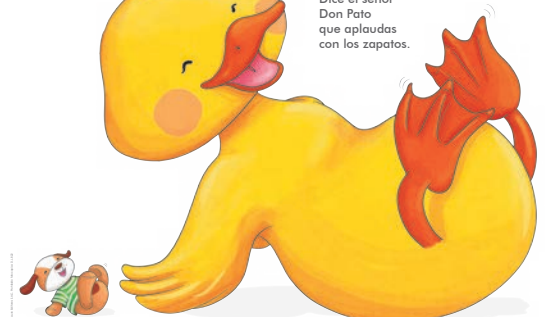
3. Cierre

Finaliza la sesión, ubicando a los niños en círculo, sentados en el piso, pide que realicen ejercicios suaves de relajación y conversa sobre lo que sintieron durante la actividad: ¿qué parte del cuerpo lo mueves con mayor facilidad? ¿pudiste saltar como canguro?, ¿aplaudiste con los zapatos?, ¿a qué otros animales podrías imitar?

Pág. 193

¡Aplausos!

Dice el señor Don Pato que aplaudas con los zapatos.



* Escucha la rima, recítala con los gestos que se te ocurran. Juega a aplaudir con los zapatos y decora al pato con plumas usando silicona líquida.

Escucha la rima, recítala con los gestos que se te ocurran. Juega a aplaudir con los zapatos y decora al pato con plumas usando silicona líquida.

RECURSOS

- Figuras de animales
- Cinta masking tape
- Plumones gruesos
- Medalla, diploma, caritas, etc.
- Comparte la canción “Vamos a caminar” y que sigan las indicaciones

ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Organiza con los niños una “fiesta del color”. Para ello solicita con anticipación a los padres que envíen a sus niños vestidos de color amarillo. En el aula coloca muchos elementos de ese color, como telas, papeles, pelotas, globos, etc. Y espera a los niños con el ambiente preparado para que jueguen a manipular diferentes objetos de color amarillo.

2. Desarrollo

A continuación, crea en el aula rincones con elementos de color amarillo e invita a todos a que exploren en bandejas sensoriales del color, elementos de construcción, masitas y materiales de ensarte de color rojo. (Esta parte de la clase se realizará en el formato de rotación, cada niño tendrá la oportunidad de explorar una bandeja por un tiempo determinado, luego pasar a otra, siempre tener en cuenta dosificar bien el tiempo).

Luego, desarrolla la pág. 195 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos. Puedes pegar los lentes en cartulina para que se lo pongan y lleven a su casa.

Recuerda que las experiencias sensoriales ayudan a formar conexiones neuronales en el cerebro de los niños pequeños, lo que es esencial para el aprendizaje y la memoria; así como también ayudan a integrar la información sensorial de diferentes fuentes, lo que es esencial para la percepción y la comprensión del entorno.

3. Cierre

Finalmente socializa la experiencia: ¿con qué colores exploraste?, ¿de qué color fueron los alimentos que trajiste en tu lonchera?, ¿cuál es tu color favorito?, ¿te gustan tus lentes amarillos?, ¿te gustaría realizar otra actividad similar?

Pág. 195

¡Mis lentes nuevos!



Paulina está disfrutando de sus lentes de sol. ¿Cuántas estrellas hay en sus lentes? Decora los nuevos lentes con lentejuelas o escarcha.

RECURSOS

- Lonchera con alimentos amarillos
- Papel crepé y celofán, telas, cintas, globos, etc.
- Plumones gruesos
- Puedes compartir la bandeja de arroz amarillo que te presenta Centauro

ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Inicia la experiencia de aprendizaje presentando a los niños bandejas sensoriales de arena (recuerda que puedes usar como bandeja la tapa de la caja de Paulina). Con piedritas, conchitas, caracoles y similares para que exploren libremente, progresivamente incorpora vasos, cucharitas y rastrillos para que les permita explorar. Acompaña este momento con música de relajación.

2. Desarrollo

Para este momento de la actividad, presenta ropas de baño de niño o adulto y conversa con ellos: ¿conocen la playa?, ¿qué tipo de ropa se usa en la playa?, ¿cómo nos protegemos del sol?, ¿con qué se juega en la playa?, etc.

Luego, desarrolla la pág. 197 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos. Ten a la mano los desglosables.

Recuerda que las experiencias sensoriales ayudan a formar conexiones neuronales en el cerebro de los niños pequeños, lo que es esencial para el aprendizaje y la memoria; así como también ayudan a integrar la información sensorial de diferentes fuentes, lo que es esencial para la percepción y la comprensión del entorno.

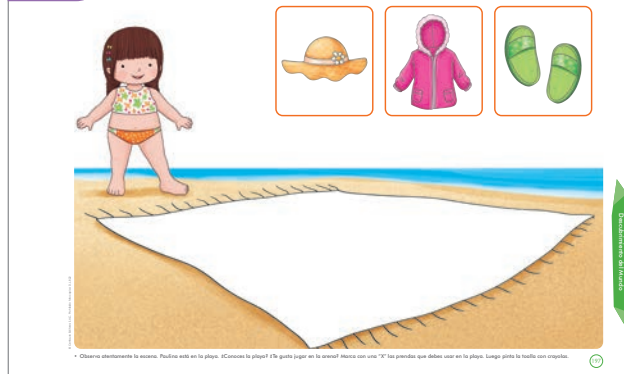
3. Cierre

Finalmente socializa la experiencia: ¿con qué colores exploraste?, ¿tienes ropa de baño?, ¿en qué situaciones usas tu ropa de baño?, ¿te gusta explorar con arena?, ¿te gustaría realizar otra actividad similar?, ¿con quiénes te gustaría ir a la playa?

Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como estímulo por los logros personales de cada niño.

Pág. 197

Playita



Observa atentamente la escena. Paulina está en la playa. ¿Conoces la playa? ¿Te gusta jugar en la arena? Marca con una "X" las prendas que debes usar en la playa. Luego pinta la toalla con crayolas.

RECURSOS

- Bandeja sensorial de arena con piedritas, conchitas, caracoles
- Vasitos, rastrillos y cucharas.
- Ropa de baño
- Puedes compartir la figura de Paulina del lúdico, para que elaboren con papel su ropa de baño



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Antes de la experiencia de aprendizaje, organiza un “Taller de creaciones” diseña rincones de rotación en los cuales realicen diferentes, por ejemplo: *Creaciones con palitos de chupete, ramitas, bajalenguas, etc. *Construcciones con cajitas pequeñas, conos, retazos de cartón, etc. *Modelado con plastilina u otra masita.*Dibujo con crayolas en cartulinas blancas. Permite que jueguen por un tiempo prudente, para que todos tengan tiempo de rotar en los rincones. Acompaña este momento con música de relajación.

2. Desarrollo

En este momento desarrolla la pág. 199 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos. Proporcionales los materiales de uno de tus rincones de creación.

Recuerda que las experiencias sensoriales ayudan a formar conexiones neuronales en el cerebro de los niños pequeños, lo que es esencial para el aprendizaje y la memoria; así como también ayudan a integrar la información sensorial de diferentes fuentes, lo que es esencial para la percepción y la comprensión del entorno.

3. Cierre

Finalmente socializa la experiencia: ¿con qué materiales hiciste tus producciones?, ¿qué rincón de trabajo te gustó más?, ¿en dónde se pueden encontrar palitos y ramitas?, ¿te gusta explorar con palitos?, ¿te gustaría realizar otra actividad similar?, ¿con quiénes te gustaría ir al parque a buscar los materiales que usamos hoy?

Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como estímulo por los logros personales de cada niño.

Pág. 199

¡Palo, palito, palo!



Mateo y su mascota Luchito están jugando con palitos. Construye lo que desees y compártelo con tus compañeros.

Mateo y su mascota Luchito están jugando con palitos. Construye lo que desees y compártelo con tus compañeros.

RECURSOS

- Materiales no estructurados: palitos, ramitas, hojitas, conos de papel
- Crayolas y cartulinas
- Plastilina u otra masita similar
- Puedes compartir también la bandeja sensorial de arena que te proporciona Centauro.



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Antes de la experiencia de aprendizaje, organiza un “Taller de diseños de moda”. Elabora muñecos y muñecas de cartón grueso, debes hacer como mínimo uno para cada niño. Ten listos retazos de tela de diferentes colores, diseños y tamaños. Inicia la actividad mostrando catálogos de ropa de niños, en físico o virtuales. Conversa con ellos sobre el tipo de ropa que les gusta y sus colores favoritos para sus prendas.

2. Desarrollo

A continuación, entrega los materiales: muñecos de cartón y retazos de tela, debes apoyarlos en poner silicona líquida para que la tela pueda pegar sobre el cartón.

Luego, desarrolla la pág. 201 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos. Proporciónales los retazos de tela que haya quedado después de vestir a sus muñecos.

Recuerda que las experiencias sensoriales ayudan a formar conexiones neuronales en el cerebro de los niños pequeños, lo que es esencial para el aprendizaje y la memoria; así como también ayudan a integrar la información sensorial de diferentes fuentes, lo que es esencial para la percepción y la comprensión del entorno.

3. Cierre

Finalmente realiza una exposición de los trabajitos realizados, socializa la experiencia: ¿con qué materiales hiciste tus diseños?, ¿qué colores de tela usaste para hacer tus diseños?, ¿en dónde compran tus prendas?, ¿quién te compra la ropa?, ¿te gustaría realizar otra actividad similar?, ¿con quiénes te gustaría ir de compras?

Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como estímulo por los logros personales de cada niño.

Pág. 201

¡A la moda!



Ahora eres un diseñador o diseñadora de moda. Con diferentes retazos de tela elabora y crea lo que desees. Luego, comparte lo que realizaste con tus compañeros.

RECURSOS

- Muñecos y muñecas de cartón
- Retazos de tela
- Silicona líquida
- Puedes compartir la figura de Paulina del lúdico, para que elaboren de papel su ropa de baño



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Portafolio de evidencias

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Inicia la experiencia de aprendizaje presentando a los niños bandejas sensoriales de arena (recuerda que puedes usar como bandeja la tapa de la caja de Paulina). Esconde piedritas, conchitas, caracoles y similares para que los descubran libremente. Progresivamente incorpora vasos, cucharitas y rastrillos para que les permita explorar. Seguidamente proporciona recipientes y pide que clasifiquen los elementos que han encontrado en la arena. Acompaña este momento con música de relajación.

2. Desarrollo

A continuación, desarrolla la pág. 203 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos. Proporcionales un poco de arena para que tapen todos los elementos que hay en la imagen.

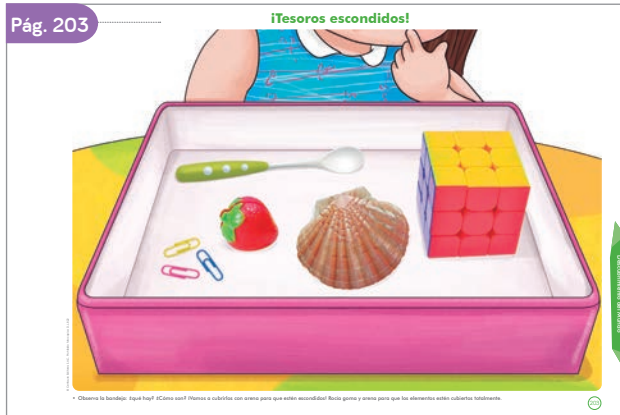
Recuerda que las experiencias sensoriales ayudan a formar conexiones neuronales en el cerebro de los niños pequeños, lo que es esencial para el aprendizaje y la memoria; así como también ayudan a integrar la información sensorial de diferentes fuentes, lo que es esencial para la percepción y la comprensión del entorno.

3. Cierre

Finalmente socializa la experiencia: ¿te gusta explorar con arena?, ¿qué sientes al hacerlo?, ¿qué elementos estaban escondidos?, ¿pudiste clasificar lo que encontraste?, ¿qué otros objetos se pueden esconder en la arena?, ¿alguna vez escondiste algo en la playa?, ¿quién te ayudó a encontrarlo?

Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como estímulo por los logros personales de cada niño.

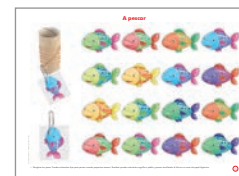
Pág. 203



Observa la bandeja: ¿qué hay? ¿Cómo son? ¡Vamos a cubrirlos con arena para que estén escondidos! Rocía goma y arena para que los elementos estén cubiertos totalmente.

RECURSOS

- Bandeja sensorial de arena con piedritas, conchitas, ramitas, caracoles
- Vasos, cucharas y rastrillos
- Goma
- Puedes usar también los pececitos del Material Lúdico de Paulina



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Organiza en el aula “La tiendita”. Solicita a los padres su apoyo con empaques de productos que consumen los niños, en buen estado, lavados y que no ocasionen algún tipo de peligro. Inicia la actividad invitando a los niños a jugar a comprar y vender, proporciónales monedas del valor de 1 sol para que intenten hacer una transacción. Es importante que los roles sean rotativos; durante un tiempo determinado algunos niños son los que venden y luego intercambia y que otros pasen a vender. Acompaña este momento con música de relajación.

2. Desarrollo

A continuación, desarrolla la pág. 205 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos. Ten a la mano los desglosables y goma.

Recuerda que, los niños pequeños interiorizan la noción de número y cantidad, a través de un proceso gradual que involucra reconocimiento de cantidades pequeñas, conteo y enumeración, comprensión de la cardinalidad y simbolización. Es importante proporcionarles experiencias y oportunidades para que puedan desarrollar su comprensión de los números de manera natural y divertida.

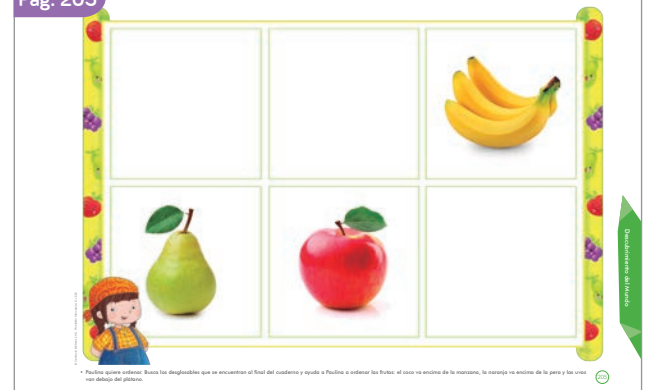
3. Cierre

Finalmente socializa la experiencia: ¿qué te gustó más: comprar o vender?, ¿qué productos compraste?, ¿te alcanzaron las monedas?, ¿quién hace las compras en tu casa?, ¿acompañas a hacer las compras?, ¿qué alimentos son tus favoritos?, ¿quisieras volver a jugar a la tiendita?, ¿con quiénes te gusta salir de compras?, ¿por qué?

Te sugerimos preparar un detalle, como medalla, diploma, caritas, stickers, etc. que sirva como estímulo por los logros personales de cada niño.

Pág. 205

¿Qué desea, caserita?



Paulina quiere ordenar. Busca los desglosables que se encuentran al final del cuaderno y ayuda a Paulina a ordenar las frutas: el coco va encima de la manzana, la naranja va encima de la pera y las uvas van debajo del plátano.

RECURSOS

- Implementos de la tiendita: productos conocidos por los niños, canastillas, bolsas, etc.
- Monedas de cartón
- Goma
- Puedes usar los bits de productos del lúdico, para que los coloquen en la tiendita



ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Ficha de observación

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Organiza con los niños “Taller de arcilla”. Asegúrate de tener un espacio adecuado y seguro, cubre las mesas o superficies con papel film o plástico para facilitar la limpieza.

Prepara la arcilla: puedes usar arcilla blanca o de colores, dependiendo de tus preferencias, asegúrate de que esté suave y maleable. Ten a mano herramientas básicas como rodillos, cortadores, palillos, esponjas y retazos de pabito. Invita a los niños a que exploren y jueguen con la arcilla libremente. Pueden amasar, estirar, aplastar y moldear la arcilla a su gusto.

Acompaña este momento con música de relajación.

2. Desarrollo

A continuación, ten listo un modelo de cactus elaborado por ti. Esto les servirá de inspiración pero no les diga como hacerlo.

Luego desarrolla la pág. 207 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos.

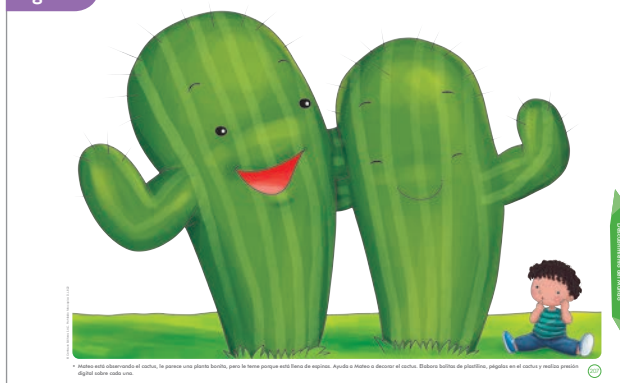
Recuerda que, la manipulación de arcilla tiene un impacto positivo en el desarrollo de los niños, puede ser una actividad relajante y terapéutica, que invita a la atención y concentración, potencia el desarrollo de habilidades de paciencia y perseverancia. A través de sus producciones en arcilla pueden expresar sus emociones y sentimientos de manera saludable; desarrollan confianza en sí mismos.

3. Cierre

Finalmente realiza una galerías de arte con los trabajos, puedes invitar a los padres a que vean los trabajos a la salida o también tomar videos y compartirlo con ellos. Conversa con los niños sobre la experiencia: como se sintieron al trabajar con arcilla y si les gustaría volver a realizar algo similar.

Pág. 207

¡Auuu, hinca!



Mateo está observando el cactus, le parece una planta bonita, pero le teme porque está llena de espinas. Ayuda a Mateo a decorar el cactus. Elabora bolitas de plastilina, pégalas en el cactus y realiza presión digital sobre cada una.

RECURSOS

- Arcilla natural o de color
- Cortadores, rodillos y pabito
- Plásticos para forrar las mesas
- Papel periódico
- Cinta masking tape
- Puedes usar la música de relajación que te presentamos en la plataforma

ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico

ESTRATEGIAS

1. Inicio

Realiza con los niños “Taller naturaleza viva”. Para realizar este taller sería espectacular que puedas ir con los niños al parque a recolectar piedritas, palitos, ramitas, hojas secas, pétalos secos, semillas, etc. De no ser posible invita a los padres que vayan con sus niños a realizar la recolección y que te envíen fotos como evidencia de que su pequeño participó de la actividad previa. Inicia la actividad presentando rincones con estos elementos y permitiendo que realicen sus producciones de manera libre.

2. Desarrollo

A continuación, usando los materiales propón realizar un trabajo colectivo, preséntales como referencia un vitral de hojas secas y que ellos lo reproduzcan pegando sus hojas sobre un cuadro de papel de contacto o cinta de embalaje, cuyo marco puede ser madera o tiras de cartón grueso. Luego desarrolla la pág. 209 del cuaderno de trabajo de Paulina y sus amigos.

Las actividades con elementos de la naturaleza ayudan a los niños a desarrollar una mayor conciencia y respeto por el medio ambiente, son una fuente de inspiración para la creatividad y la imaginación. El contacto con la naturaleza fortalecen el sistema inmunológico y reducen el estrés y la ansiedad en los niños. A través de sus producciones expresan sus emociones y sentimientos de manera saludable.

3. Cierre

Finalmente realiza una galerías de arte con los trabajos, puedes invitar a los padres a que vean los trabajos a la salida o también tomar videos y compartirlos con ellos. Conversa con los niños sobre la experiencia: como se sintieron al trabajar con estos elementos.

Pág. 209

¡Hojitas revoltosas!



¡Paulina ha recolectado muchas hojas secas! ¿Te animas a hacer lo mismo? Agrégales pintura con un pincel grueso y estámpala en la ficha como desees.

RECURSOS

- Elementos de la naturaleza: palitos, ramitas, hojas secas, semillas, etc.
- Papel de contacto
- Tiras de cartón grueso
- Puedes usar la música de relajación que te presentamos en la plataforma

ÁREA: DESCUBRIENDO EL MUNDO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Genera y registra datos o información.	Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno. Explora y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos, y experimenta con sus propiedades; descubre los efectos que sus acciones producen sobre ellos.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Portafolio de evidencias