

¡Escanea el QR, descarga la app y aprende con educación aumentada!



A partir de los 3 años

ÍNDICE INTERACTIVO

Haz clic en el contenido para acceder a la página.

INTRODUCCIÓN	4
ESTRUCTURA DEL TEXTO BALANCÍN	5
Estructura de cada página del texto del alumno.....	6
Cobertura de los contenidos en las actividades de aprendizaje.....	7
ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA	11
RECURSOS DIGITALES.....	13
Aplicación PleIQ.....	14
Uso de los marcadores PleIQ.....	16
Papel Digital.....	18

CAMPO FORMATIVO: LENGUAJES.....	20
Sugerencias de actividad previa	21
Página 15	22
Página 49	23
Página 62	24
Página 82	25
Sugerencias de actividad previa	26
Página 19	29
Página 28	30
Página 30	31
Página 31.....	32
Página 46.....	33
Página 73.....	34
Sugerencias de actividad previa	35
Página 26.....	37
Página 87.....	38
Sugerencias de actividad previa.....	40
Página 27.....	42
Página 50.....	43
Página 72.....	44
Página 104.....	45
Marcador página 104.....	46
Página 105.....	47
Página 106.....	48
Marcador página 106.....	49
Página 107.....	50
Página 108.....	51
Marcador página 108.....	52
Página 109.....	53
Página 110.....	54
Marcador página 110.....	55
Página 111.....	56
Página 112.....	57
Marcador página 112.....	58
Página 113.....	59
Página 117.....	104

CAMPO FORMATIVO: SABERES Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO	60
Sugerencias de actividad previa	61
Página 20.....	63
Página 21.....	64
Página 25.....	65
Marcador página 25.....	66
Página 52.....	67
Página 65.....	68
Página 66.....	69
Página 78.....	70
Página 92.....	71
Página 93.....	72
Sugerencias de actividad previa	73
Página 33.....	74
Página 34.....	75
Página 53.....	76
Página 64.....	77
Marcador página 64.....	78
Página 80.....	79
Página 103.....	80
Marcador página 103.....	81
Sugerencias de actividad previa	82
Página 79.....	84
Página 81.....	85
Página 94 y 95.....	86
Página 96.....	87
Página 97.....	88
Página 98.....	89
Sugerencias de actividad previa	90
Página 114.....	92
Marcador página 114.....	93
Actividad complementaria.....	94
Actividad complementaria.....	95
Página 115.....	96
Marcador página 115.....	97
Actividad complementaria.....	98
Actividad complementaria.....	99
Página 116.....	100
Marcador página 116.....	101
Actividad complementaria.....	102
Actividad complementaria.....	103
Página 118.....	105
Marcador página 118.....	106
Actividad complementaria.....	107
Actividad complementaria.....	108
Página 119.....	109
Marcador página 119.....	110
Actividad complementaria.....	111
Actividad complementaria.....	112
Página 120.....	113
Marcador página 120.....	114

**CAMPO FORMATIVO: ÉTICA,
NATURALEZA Y SOCIEDAD..... 115**

Sugerencias de actividad previa 116

Página 6 y 7.....	117
Página 16.....	118
Página 17.....	119
Página 22 y 23.....	120
Página 24.....	121

Sugerencias de actividad previa 122

Página 54 y 55.....	123
Página 58.....	124
Página 59.....	125
Página 60.....	126

Sugerencias de actividad previa 127

Página 67.....	130
Marcador página 67.....	131
Página 68 y 69.....	132
Página 71.....	133
Página 77.....	134
Página 83.....	135

Sugerencias de actividad previa 136

Página 84 y 85.....	138
Página 86.....	139

**CAMPO FORMATIVO: DE LO HUMANO Y
LO COMUNITARIO..... 140**

Sugerencias de actividad previa 141

Página 8.....	142
Página 9.....	143
Marcador página 9.....	144
Página 11.....	145
Página 14.....	146
Marcador página 14.....	147
Página 70.....	148

Sugerencias de actividad previa 149

Página 13.....	151
Página 29.....	152
Página 32.....	153
Página 48.....	154
Página 61.....	155
Página 63.....	156
Página 74.....	157
Página 75.....	158
Página 89.....	159
Página 47.....	160
Página 76.....	161
Marcador página 76.....	162
Página 88.....	163
Página 91.....	164
Página 100.....	165
Página 90.....	166

Sugerencias de actividad previa 167

Página 18.....	169
Página 36 y 37.....	170
Página 56.....	171
Página 57.....	172
Marcador página 57.....	173

Sugerencias de actividad previa 174

Página 38.....	176
Página 39.....	177
Página 41.....	178
Página 42.....	179
Página 43.....	180
Página 44.....	181
Página 45.....	182
Marcador página 45.....	183
Página 51.....	184
Marcador página 51.....	185
Página 99.....	186
Marcador página 99.....	187
Página 101.....	188

Sugerencias de actividad previa 189

Página 35.....	190
----------------	-----

INTRODUCCIÓN

El cuaderno de actividades **Balancín** es una propuesta didáctica que favorece el logro de aprendizajes vinculados a los contenidos expresados en el Marco Curricular y Plan de Estudios para la Educación Preescolar.

El texto posee un enfoque lúdico y contextualizado, cuyos contenidos se han organizado de manera secuencial de menor a mayor complejidad. Las experiencias de aprendizaje planteadas resaltan el rol activo que deben tener niños y niñas* como protagonistas de sus aprendizajes, a través de actividades que incentivan y promueven el deseo de aprender, la interacción e intercambio de ideas, experiencias y vivencias que los conducen a construir significados de manera individual y colectiva, coherentes con el entorno cultural en el que se desarrollan.

Es importante tener en consideración que promover el desarrollo gradual de habilidades y la adquisición de nuevos aprendizajes implica ofrecer oportunidades de comunicación, interacción, indagación y exploración de los espacios físicos, sociales y culturales. Son estas experiencias de relación con el mundo que les rodea, las que favorecen la construcción de nuevos significados en concordancia con actitudes que respondan a valores transversales en torno a la inclusión, pensamiento crítico, vida saludable, interculturalidad crítica, educación estética, igualdad de género y fomento a la lectura y la escritura.

**Siempre que sea posible, este texto intenta usar un lenguaje inclusivo y no discriminatorio. Sin embargo, con el fin de respetar la ley lingüística de la economía expresiva y facilitar la lectura y comprensión, en algunos casos se usará la terminación gramatical correspondiente al género masculino que, según la Real Academia de la Lengua Española, se acepta como representante de todos los géneros en igual medida.*

ESTRUCTURA DEL TEXTO BALANCÍN

El cuaderno de actividades **Balancín** está organizado en siete unidades temáticas, las cuales entregan oportunidades de aprendizaje basadas en los Campos de Formación, propuestos en el Marco Curricular y Plan de Estudios para la Educación Preescolar.

Cada unidad contempla también los Ejes Articuladores de manera transversal, para integrar temáticas de relevancia social y pertinentes a la etapa de desarrollo de los niños y niñas.

La propuesta integra actividades lúdicas y contextualizadas, secuenciadas de menor a mayor grado de complejidad, para promover así un aprendizaje eficaz y significativo, que considera los intereses y características propias de los niños y niñas de 3 años.

Las unidades cuentan con dos páginas de inicio, en las que se incluye:

- Presentación de la unidad: se hace mención al nombre de la unidad.
- Temática de la unidad: presenta los contenidos que se abordan en las actividades.
- Preguntas de activación de conocimientos previos: permiten conectar la temática de la unidad con las experiencias previas de niñas y niños y ejercitar habilidades de observación y expresión oral.

Estructura de cada página del texto del alumno

Para facilitar el proceso de planificación, en cada página del cuaderno del alumno se señala la habilidad que se trabaja en cada actividad, la que se presenta vinculada a los colores que se han asignado para diferenciar los Campos formativos: Lenguajes, Saberes y Pensamiento Científico, Ética, Naturaleza y Sociedad y De lo humano y lo comunitario.

El color representado en el número de página corresponde al color de la unidad temática.

The diagram illustrates the layout of a page titled "Estructura de las páginas". It features a central illustration of a family celebrating a birthday around a table with a cake and balloons. The page includes several key elements:

- Marcador PleIQ:** A yellow square icon with white balloons, located in the top right corner.
- Actividad interactiva:** A vertical orange bar on the right side of the page.
- Habilidad a desarrollar, con el color del Campo formativo:** A red-bordered box pointing to the text "Utilizamos estrategias de comparación para clasificar" and the questions "¿Qué celebra la familia?" and "¿Colores de rojo los globos y de azul los gorros.".
- Instrucciones:** A red-bordered box pointing to the text "Caligrafix®" at the bottom left.
- Numeración de página con el color de la unidad:** A red-bordered box pointing to the number "25" in a blue circle at the bottom right.
- Ícono actividad interactiva:** A red-bordered box pointing to a blue circular icon with a white star at the bottom right.

Cobertura de los contenidos en las actividades de aprendizaje

Los siguientes cuadros establecen la relación entre los contenidos que se abordan en los cuatro Campos formativos, las actividades que se desarrollan en el cuaderno y las sugerencias de la guía didáctica. Su objetivo principal es facilitar la labor docente para la organización y articulación de los conocimientos y experiencias que puedan incorporarse en el diseño de las trayectorias de aprendizaje.

Campo formativo: Lenguajes		
Contenidos	Páginas del cuaderno	Páginas de la guía didáctica
Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares.	15, 49, 62, 72, 82.	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.
Narración de historias mediante diversos lenguajes, en un ambiente donde todas las niñas y todos los niños, participen y se apropien de la cultura, a través de la lectura y la escritura.	19, 28, 30, 31, 46, 73.	30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37.
Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.	26, 87.	38, 39, 40, 41.
Producciones gráficas dirigidas a diversos destinatarios, para establecer vínculos sociales con personas en distintas culturas.	27, 50, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113.	43, 44, 45, 47, 48, 50, 51, 53, 54, 56, 57, 59.

Campo formativo: Saberes y pensamiento científico		
Contenidos	Páginas del cuaderno	Páginas de la guía didáctica
Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región	20, 21, 25, 52, 65, 66, 78, 92, 93.	61, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74.
Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.	33, 34, 53, 64, 80, 103.	75, 76, 77, 78, 79, 81, 82.
Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	79, 81, 94, 95, 96, 97, 98.	84, 85, 86, 87, 88, 89.
Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	114, 115, 116, 117, 118, 119, 120 y actividades complementarias.	90, 91, 92, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 111, 112, 113.

Campo formativo: Ética, Naturaleza y Sociedades		
Contenidos	Páginas del cuaderno	Páginas de la guía didáctica
La diversidad de personas y familias en la comunidad y su convivencia, en un ambiente de equidad, libertad, inclusión y respeto a los derechos humanos.	6, 7, 16, 17, 22, 23, 24.	115, 116, 117, 118, 119, 120, 121.
Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades.	54, 55, 58, 59, 60.	122, 123, 124, 125, 126.
Interacción, cuidado y conservación de la naturaleza, que favorece la construcción de una conciencia ambiental.	67, 68, 69, 71, 77, 83.	127, 128, 129, 130, 132, 133, 134, 135.
Construcción de la identidad y pertenencia a una comunidad y país a partir del conocimiento de su historia, sus celebraciones, conmemoraciones tradicionales y obras del patrimonio artístico y cultural.	84, 85, 86.	136, 137, 138, 139.

Campo formativo: De lo humano y lo comunitario		
Contenidos	Páginas del cuaderno	Páginas de la guía didáctica
Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos y materiales, de acuerdo con las condiciones, capacidades y características de niñas y niños.	8, 9, 11, 13, 14, 29, 32, 47, 48, 61, 63, 70, 74, 75, 76, 88, 89, 90, 91, 100.	140, 141, 142, 143, 145, 146, 148, 149, 150-161, 163, 164, 165, 166.
Los afectos en la interacción con diversas personas y situaciones.	18.	167, 168, 169.
Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.	36, 37, 56, 57.	170, 171, 172, 173.
Cuidado de la salud personal y colectiva, al llevar a cabo acciones de higiene, limpieza, y actividad física, desde los saberes prácticos de la comunidad y la información científica.	38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 51, 99, 101.	De la 174 a la 188.
Medidas de prevención de accidentes y situaciones de riesgo, para el cuidado de la integridad personal y colectiva, de acuerdo con el contexto.	35.	189, 190.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

En la presente guía, se organizan las páginas del texto del estudiante en torno a cuatro campos formativos. A saber:

- **Lenguajes**
- **Saberes y pensamiento científico**
- **Ética, naturaleza y sociedad**
- **De lo humano y lo comunitario**

Cada uno incluye una breve introducción y Sugerencias de actividades previas pensadas para motivar y preparar a las y los niños antes de trabajar en las páginas del texto, y conectar con el contenido que se abordará posteriormente en cada una.

Las páginas de actividades previas incluyen la siguiente información:

- **Contenido**
- **Páginas del cuaderno contempladas**
- **Nombre de la actividad**
- **Tiempo estimado**
- **Materiales**
- **Lugar**
- **Descripción**

A continuación se presentan las soluciones a las actividades del cuaderno Balancín, con información que facilita el trabajo del docente, tal como:

- **Habilidad a desarrollar:** Establece el aspecto central que se trabajará en la actividad, en concordancia con el contenido de aprendizaje y la capacidad que se espera que las y los niños desarrollen.
- **Habilidades de aprendizaje:** Niveles de desarrollo cognitivo involucrados en la actividad.

- **Preguntas de inicio:** Permiten activar conocimientos previos y conectar a través de la observación atenta de los elementos que se muestran en la página, para facilitar su comprensión.
- **Preguntas de cierre:** Permiten evaluar las experiencias de aprendizaje, profundizar y extender sus conocimientos y habilidades en otros contextos, y fomentan la metacognición.
- **Instrucciones:** Corresponden a las indicaciones señaladas en forma escrita para cada actividad, en cada página del cuaderno.
- **Soluciones:** Entregan las respuestas esperadas y los indicadores para corregir las actividades. Así como sugerencias de preguntas complementarias y orientaciones metodológicas.

RECURSOS DIGITALES

Las experiencias de aprendizaje en modalidad virtual ofrecen gran variabilidad en las formas en que se accede e interactúa con la información y el conocimiento, ofreciendo diferentes canales que se vinculan directamente con los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Exponer a las niñas y niños a entornos virtuales con fines educativos enriquece la propuesta, dotando de dinamismo, participación, posibilidades de creación y autonomía.

Nuestros cuadernos contienen experiencias educativas transmedia que incluyen contenidos y actividades intertextualizados, es decir, que conectan sus vivencias y conocimientos previos transfiriéndolos a otros contextos de aprendizaje. Esto se logra a través de diferentes recursos como son: el Cuaderno Interactivo, la App PleIQ y el Papel digital.

Esta propuesta innovadora transmedia se basa en el cuaderno interactivo Balancín e incluye, de manera gratuita, un código de acceso para habilitar dos recursos digitales: **App PleIQ** y **Papel digital Caligrafix**. Para acceder a ellas se debe utilizar el raspe que está al reverso de la portada.

Caligrafix + PLEIQ

Este cuaderno incluye 2 aplicaciones con recursos digitales y tecnologías educativas que puedes activar usando el siguiente código:

Código válido por un año: una vez activada la cuenta. No es reusable.

1. Aplicación PleIQ

¡Combinamos los beneficios del aprendizaje físico y digital!

- Actividades educativas, interactivas y lúdicas con personajes 3D entre tus páginas.
- Ayuda a que tus hijos aprendan de forma autónoma, con seguimiento del progreso en tiempo real!
- Uso responsable y seguro del tiempo en pantalla, habilitado por ti.

Potencia el aprendizaje de tus hijos en 3 sencillos pasos:

1. Descarga la aplicación PleIQ y crea tu perfil!
2. Activa tu cuaderno ingresando el código de 9 dígitos.
3. Escanea los marcadores PleIQ para aprender con la educación aumentada.

2. Aplicación Caligrafix Papel Digital

¡Tus cuadernos de siempre en versión digital!

Puedes acceder a tu cuaderno para seguir practicando desde cualquier lugar. Solo debes ingresar a: www.caligrafix.mx/papeldigital y seguir los pasos para instalar la app en tu dispositivo móvil.

Aplicación PleIQ

La aplicación PleIQ, potencia el aprendizaje de las niñas y niños a través del uso responsable de la tecnología en el aula y el hogar.

¿En qué consiste la App PleIQ?

Es un recurso tecnológico transmedia para el aprendizaje lúdico y adaptativo con seguimiento en tiempo real.

Esta aplicación cumple con todos los criterios para una educación digital segura y responsable.



¿Cómo habilitar la aplicación?

Si quieres saber más acerca de la instalación de la App PleIQ te invitamos a ver el siguiente tutorial de activación:



¿Qué beneficios brinda el cuaderno interactivo?



¿Cómo potencia la autonomía en las niñas y niños esta aplicación?

La aplicación PleIQ potencia la autonomía de los estudiantes utilizando un asistente virtual, llamado Compañero, quien los guía y acompaña a través de las siguientes acciones:

- Vocaliza las instrucciones de cada actividad.
- Da sugerencias al estudiante cuando este presenta dificultad para lograr un objetivo.
- Ofrece refuerzos positivos, motivando a niñas y niños a progresar.



¿Dónde se puede usar este recurso?

La propuesta de **Caligrafix + PleIQ** permite el uso de los recursos de manera conjunta e independiente, por lo que se puede utilizar tanto en el aula como en el hogar, según lo determine el docente.

Además, el correo electrónico del tutor a cargo, registrado en la aplicación para su habilitación, recibirá informes semanales de los avances y logros que ha tenido el estudiante, con el fin de vincular la información entre el hogar y el centro educativo.

Uso de los marcadores PleIQ

Balancín cuenta con actividades que incorporan experiencias interactivas con realidad aumentada que favorecen el logro de los contenidos expresados en los Campos Formativos en la Educación Preescolar.

La propuesta conecta las actividades concretas de los cuadernos con las bondades del mundo digital y la realidad aumentada, acercando a los estudiantes al uso responsable de la tecnología.

Las experiencias interactivas con realidad aumentada tienen como objetivo motivar a niñas y niños en sus aprendizajes y despertar en ellos su imaginación y creatividad, con experiencias educativas con diferentes grados de dificultad adaptados a las posibilidades de cada niño, según su ritmo de aprendizaje.

TIPOS DE MARCADORES

Existen dos tipos de marcadores PleIQ en los cuadernos, los cuales ofrecen experiencias interactivas relacionadas con la actividad de la página y alineadas a los contenidos expresados en los Campos Formativos de la Educación Preescolar.

- Marcadores de motivación

Estimulan visualmente a través de la experiencia de realidad aumentada, despertando el interés y curiosidad hacia la situación de aprendizaje que propone la actividad.

Este tipo de marcadores puede ser utilizado en el inicio de la actividad para contextualizar la temática y dar a niñas y niños la oportunidad de comentar sus experiencias y conocimientos previos.



- Marcadores de ejercitación

Crean experiencias interactivas con realidad aumentada, que otorgan a niñas y niños la posibilidad de ejercitar la actividad del cuaderno a través de la App PleIQ, con retroalimentación instantánea para validar el conocimiento o habilidad, generando trazabilidad de los aprendizajes.

Este tipo de marcador puede ser utilizado al iniciar o finalizar la actividad del cuaderno para ejercitar la habilidad que propone el Habilidad a desarrollar. La experiencia interactiva favorece la capacidad del niño de tomar conciencia acerca de su propio pensamiento, rehaciendo mentalmente los pasos y el proceso utilizado en la resolución del ejercicio. También le permite planificar y predecir las estrategias que se utilizarán para, realizar la tarea de manera autónoma y reflexionar acerca de su desempeño; todas estas habilidades metacognitivas se aprenden y ejercitan a través de este recurso digital lúdico.

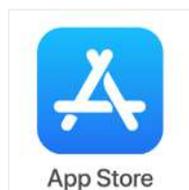


Papel Digital

Es una propuesta de Caligrafix que transforma el cuaderno en una versión digital, lo que permite que niñas y niños continúen aprendiendo desde el hogar o el aula de clase y puedan practicar las veces que sea necesario.

¿Cómo acceder a este recurso?

1) Descarga la aplicación Caligrafix Papel Digital.



2) Crea tu cuenta.

The diagram illustrates the account creation process in six steps:

- 1** Ingresar un correo electrónico para registrarse y recibir el link de activación de la aplicación. (Icon: envelope with @ symbol)
- 2** Crear una contraseña de al menos 8 caracteres. (Icon: password field with asterisks)
- 3** Leer y aceptar las políticas de privacidad. (Icon: document with checkmark)
- 4** Presionar "Aceptar". (Icon: button labeled ACEPTAR)
- 5** Revisar el correo electrónico y activar la aplicación en el link enviado. (Icon: envelope)
- 6** ¡Listo! Ya puedes utilizar tu cuaderno en versión digital. (Icon: checkmark in a circle with rays)

To the right of the steps is a screenshot of the app's login screen, which includes the text: "Iniciar Sesión", "¿Ya tienes una cuenta?", "Ingresar tu mail y tu contraseña para seguir", "Correo electrónico", "Contraseña", "Ingresar", and "¿Olvidaste tu contraseña?".

En tu cuenta puedes administrar los perfiles de usuario para asignar a las niñas y los niños que utilizarán el cuaderno en versión digital o activar nuevos cuadernos que adquieras más adelante. Además, tendrás acceso a configurar y editar tus datos.

3) ¿Cómo activar tu cuaderno?

Una vez creada tu cuenta de acceso, puedes comenzar a registrar los cuadernos que quieras utilizar en versión digital. Para eso, debes realizar los siguientes pasos:



1 Inicia sesión ingresando el correo electrónico y contraseña de tu cuenta.



2 Ingresa o escanea el código de activación ubicado al reverso de la portada del cuaderno.



3 Confirma que el cuaderno corresponde al que quieres activar.



4 Asigna los usuarios que podrán acceder al recurso digital.



5 ¡Listo! En la sección "Mis cuadernos" encontrarás el acceso a las actividades en versión digital de tu cuaderno Caligrafix.

Campo formativo: Lenguajes



El desarrollo de habilidades comunicativas debe ser objeto de actividades cuidadosamente planificadas e intencionadas en el contexto educativo. Es importante considerar que las oportunidades que se ofrezcan deben ser equitativas, diversas, motivadoras y desafiantes, generando instancias de interacción entre las y los niños con otras personas de su comunidad escolar y cultural. Las actividades propuestas en el cuaderno y en esta guía buscan ofrecer experiencias de lectura, escritura, diálogos, expresión de opiniones, ideas y sentimientos, con el propósito de que las y los estudiantes puedan enriquecer su comunicación y formas de expresión a través de diversos lenguajes.

Las actividades sugeridas propician y fortalecen las habilidades de escuchar y hablar, así como también los acercan a las habilidades de lectura y escritura. Las experiencias que se presentan brindan la flexibilidad necesaria para que cada educadora las adapte a las características de su grupo de niños y niñas.

Los contenidos de este campo formativo se articulan y están en concordancia con las actitudes que responden a los siguientes ejes: fomento a la lectura y la escritura, pensamiento crítico, educación estética, igualdad de género, vida saludable, inclusión e interculturalidad crítica.



Contenido

Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares.

Páginas del libro: 15, 49, 62, 82.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Jugando a las rimas.

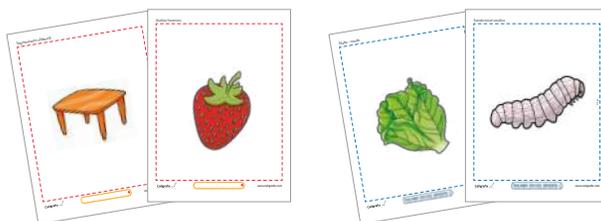
Tiempo estimado: 15 minutos.

Materiales: pares de tarjetas con imágenes de objetos que rimen entre sí, ejemplo: fresa - mesa, balón - pantalón, oruga - lechuga, perro - cerro, bote - popote, cuna - luna.

Lugar: aula o patio.

Invite a las y los niños a formar un círculo sentados en el suelo y ubique las imágenes al centro. Explique que el juego consiste en descubrir las palabras que riman, para lo cual cantarán una canción que permita detenerse aleatoriamente en alguno de las y los niños; en esa pausa el estudiante pasará al centro y seleccionará dos tarjetas que rimen, al tomar la primera dirá la palabra en voz alta y haciendo eco en la sílaba final, seguido de esto tomará la tarjeta que rime con esa palabra repitiendo la acción de verbalizar en eco. Si lo desea, puede comenzar ejemplificando el juego: se pone de pie y saca la tarjeta “pantalón, lón, lón”, luego toma la segunda tarjeta “balón, lón, lón”. Puede preguntar: *¿Riman estas palabras?, ¿cómo lo sabes?, ¿en qué tienes que fijar tu atención para encontrar las palabras que riman?*

Se sugiere ir pegando las tarjetas en el pizarrón, de manera que al finalizar la actividad puedan recordar las palabras que rimaban.



Juego grupal: Juegos de palabras.

Tiempo estimado: 15 minutos.

Materiales: set de diversos juegos de palabras solicitados previamente a los padres, los que estarán categorizados en cajas rotuladas con sus nombres: retahílas, rimas, adivinanzas, trabalenguas, canciones.

Lugar: aula

Esta actividad está dirigida al trabajo con las familias, solicitándoles que promuevan la realización de juegos de palabras, tales como rimas, adivinanzas, canciones, trabalenguas, retahílas, practicando en casa y seleccionando un ejemplo de cada juego para que lo envíen en un formato gráfico determinado por la educadora. Cada niña y niño podrá presentar sus juegos frente a los compañeros. Una vez que se han recibido todos los juegos se podrán clasificar en cajas diferenciadas, de manera que se coloquen en algún lugar del aula al alcance de las y los niños para usar en sus momentos de juego libre.

Página 15

Habilidad a desarrollar

Participamos en juegos de palabras: rimas.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • asociar • memorizar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la página? ¿Qué dibujos ves? ¿Qué colores distingues en cada dibujo? Si piensas en los colores, rojo, azul, amarillo y verde, ¿qué palabras podrían rimar con cada color?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué contenía cada cuadro de color? ¿Con qué cuadro uniste el pirata, los juguetes, el castillo y el loro?, ¿por qué? ¿Cuáles eran las palabras que rimaban? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Escucha los siguientes versos y une cada uno con el dibujo que le corresponde.
- ¿De qué color es el parche del pirata?, ¿de qué color son los juguetes?, ¿de qué color es el castillo?, ¿de qué color es el lorito?

Solución

The diagram consists of four colored boxes at the top, each containing a line of text. Below the boxes are four illustrations. Colored lines connect each box to its corresponding illustration: a yellow box connects to a pirate, a red box connects to toys, a green box connects to a castle, and a blue box connects to a parrot.

Color of Box	Text in Box	Illustration
Yellow	El rey Lillo tiene un castillo pintado muy lindo de color...	Yellow castle
Red	El pirata pelirrojo se tapa el ojo con un parche redondo de color...	Pirate
Green	El lorito cantor ningún evento se pierde y se viste con plumas de color...	Green parrot
Blue	Tengo mis juguetes guardados en un baúl, todos son muy bonitos y de color...	Toys (teddy bear, car, balloons)

Página 49

Habilidad a desarrollar

Participamos en juegos de palabras: adivinanzas.

Habilidades de aprendizaje

• Razonar • comparar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la actividad? ¿Cuántas frutas hay? ¿Cuántas verduras hay? ¿Hay algún alimento que no sea ni fruta ni verdura?, ¿cuál? ¿Has jugado a las adivinanzas alguna vez? ¿En qué consiste el juego? ¿Qué piensas que hay que hacer con los dibujos? ¿De qué se tratan estas adivinanzas?, ¿cómo lo sabes?

Preguntas de cierre

¿Qué dibujo encerraste en la adivinanza de cada recuadro de color?, ¿recuerdas qué decía el texto? ¿Por qué no encerraste la fresa y el plátano? ¿Cuáles de estos alimentos te gustan? Si tuvieras que crear una

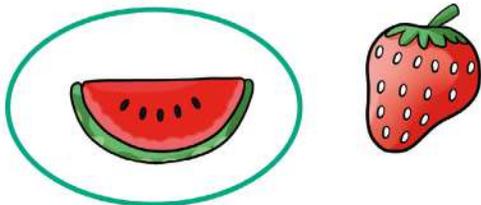
adivinanza para el plátano o la lechuga, ¿qué dirías? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

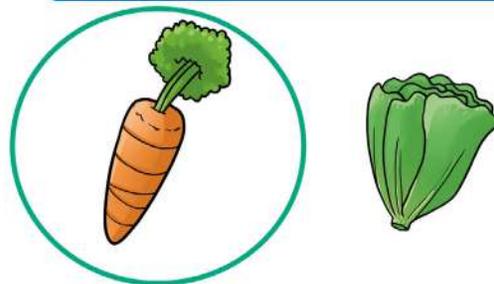
- Observa cada alimento y nómbralo.
- Escucha las adivinanzas y encierra la respuesta correcta de cada una.

Solución

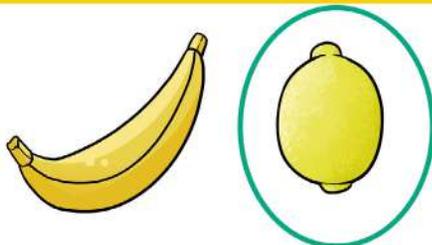
Verde por fuera, roja por dentro y con bailarinas negras en el centro.



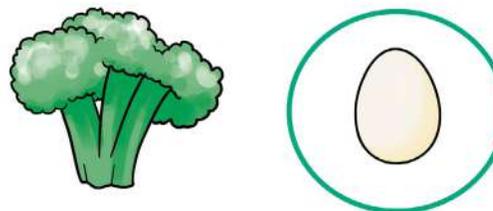
Crece bajo la tierra con forma alargada, hace bien para la vista y es anaranjada.



Soy amarillo, redondito y muy acidito.



Blanco es, la gallina lo pone, con aceite se fríe y con pan se come.



Página 62

Habilidad a desarrollar

Participamos en juegos de palabras: adivinanzas.

Habilidades de aprendizaje

• Razonar • interpretar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Cómo son los marcos? ¿Qué piensas que dicen los textos en cada marco? ¿Qué sabes acerca de los oficios de bombero, estilista y payaso? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿En qué tuviste que fijar tu atención? ¿Qué información te dió la adivinanza de la mujer bombero, del estilista y el payaso? ¿Has estado con personas que tengan alguno de estos oficios?, ¿cuándo y dónde?, ¿qué necesitan para hacer su trabajo? Si tuvieras que pensar en otro oficio o

profesión y luego crear una adivinanza, ¿qué oficio sería?, ¿qué diría la adivinanza? ¿Qué te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Escucha cada adivinanza y descubre de quién se habla.
- Despega las calcomanías de la página 123 y pega el personaje de cada adivinanza.
- ¿Qué hace la mujer bombero? ¿Dónde trabaja el estilista? ¿Dónde trabaja el payaso?

Solución

<p>Con su escalera gigante y su camión con sirena, el fuego siempre apaga utilizando la manguera.</p> 	<p>Trabajo en un circo con la cara muy coloreada, soy el que hace reír a toda la chiquillada.</p> 	 <p>Uso la peineta y también la tijera. Hago hermosos peinados en toda la cabellera.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Página 82

Habilidad a desarrollar

Participamos en juegos de palabras: retahílas.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • razonar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en los cuadros de colores? ¿Qué animales ves? ¿Conoces las retahílas?, ¿has jugado a decir las?, ¿cuál o cuáles? ¿De qué piensas que se tratan estas retahílas?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

¿Qué decían las retahílas? ¿A qué animal uniste cada cuadro?, ¿por qué? ¿Qué retahíla te gustó más?, ¿por qué? ¿En qué se parecen estos animales?, ¿en qué se diferencian? ¿En qué juegos que conoces se dicen retahílas? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Escucha y repite cada retahíla.
- Une cada retahíla con el dibujo que corresponde.
- ¿Cuántas patas tiene el pajarito? ¿Cuántas patas tiene el pez? ¿Cuántas patas tiene el gato?

Solución

En un café se rifa un pez al que le toque el número tres: uno, dos, tres.
1 2 3

Cuatro patas tiene el gato uno, dos, tres y cuatro.
1 2 3 4

En el bosque hay un árbol, en el árbol hay un nido, en el nido un pajarito que da cinco brincos uno, dos, tres, cuatro y cinco.
1 2 3 4 5

Sugerencias de actividad previa

Contenido

Narración de historias mediante diversos lenguajes, en un ambiente donde todas las niñas y todos los niños, participen y se apropien de la cultura, a través de la lectura y la escritura.

Páginas del libro: 19, 28, 30, 31, 46, 73.

Juego grupal: Exploramos y descubrimos libros.
Tiempo estimado: 15 minutos.

Materiales: libros diversos en sus formatos y contenidos, pueden ser de la biblioteca de aula o bien visitar la biblioteca de la escuela (previo acuerdo con la o el bibliotecario); hojas blancas y lápices de colores.

Lugar: aula o biblioteca.

Antes de exponer esta actividad, realice la selección de los títulos que estarán disponibles para la exploración. Prepare el salón de clases o la biblioteca, ofreciendo un espacio cómodo donde puedan sentarse en el suelo (puede usar una alfombra y cojines) para disfrutar de la experiencia. Antes de entrar al salón, explique a las y los niños que tendrán un “encuentro con los libros” y que podrán disfrutar de ellos de manera individual, o si lo desean en parejas. Invíteles a elegir un libro y explorarlo libremente, jugando a leer sus textos y el contenido que hay en su interior.

Después de algunos minutos, forme dos equipos, cada uno con un adulto a cargo (si es posible). Invite a cada grupo a formar un círculo, y por turnos, cada niña y niño presenta a sus compañeros el libro que eligió. Puede realizar algunas preguntas orientadoras que estimulen el pensamiento y el compartir ideas; algunos ejemplos: *¿Por qué elegiste ese libro?, ¿qué te llamó la atención?, ¿qué descubriste en su interior?, ¿piensas que es un cuento o es otro tipo de texto?, ¿por qué? ¿Cómo son sus imágenes?, ¿qué información te entregaron? ¿Qué fue lo que más te gustó del libro? ¿Con quién te gustaría compartir tu lectura?*

Si desea dejar registro de la experiencia, puede entregarles media hoja e invitarlos a dibujar lo que más les gustó del libro que exploraron, puede preguntar uno a uno y registrar en su dibujo lo expresado, además del título del libro. Puede tener el formato hecho con anterioridad con los siguientes títulos: “Conocí el libro...” y “Lo que más me gustó de este libro...”.



Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Jugamos a la casa.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: objetos y juguetes representativos de las diferentes habitaciones de una casa, elementos que se usan en la cocina, comedor, dormitorio, sala, baño. También pueden usar accesorios para representar diversos roles, de papá, mamá, hijo, hija. Solicítelos con anticipación a cada familia.

Lugar: aula.

Organice el salón de clases delimitando los espacios con cinta adhesiva sobre el piso para representar las distintas habitaciones de una casa; y distribuya los objetos, elementos y accesorios disponibles de acuerdo a su lugar de uso. Divida al grupo en 4 o 5 equipos y explique que jugarán a representar diferentes roles familiares. Se asignará un tiempo de juego en cada espacio, de manera que todas y todos puedan estar en las diferentes habitaciones. Permita que las y los niños usen los accesorios libremente, respetando sus gustos e intereses. Para finalizar, pídale que se reúnan en el centro del aula y comenten la experiencia. Motive el diálogo mediante las siguientes preguntas: *¿Qué rol te gustó representar?, ¿de papá, mamá, hijo o hija? ¿Qué lugar de la casa te gustó más?, ¿por qué?, ¿qué hiciste ahí? ¿En qué lugar de tu casa pasas más tiempo?, ¿por qué? ¿Cómo se organizan para realizar las tareas del hogar con tu familia? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?, ¿qué no te gustó?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste?*

Juego grupal: Juntando las partes.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: imágenes impresas o tomadas de pósters del tamaño de un bloc de dibujo, se presentan divididas en dos partes (tipo rompecabezas). Idealmente, las imágenes deben incluir situaciones de la vida cotidiana del hogar o de la escuela, que sean significativas para las y los niños.

Lugar: aula.

Entregue a cada niña y niño la mitad de una imagen y pida observarla detenidamente; indíqueles que les falta la otra mitad, por lo que deberán buscarla entre las imágenes que tienen sus compañeros, para ello tendrán que caminar por el salón mostrando su imagen. Cuando encuentren la parte que complete su rompecabezas, se reunirán con la o el otro niño para unir ambas partes y observar la imagen completa. Para finalizar, invíteles a compartir la experiencia y describir a todo el grupo la imagen asignada.

El trabajo en parejas tendrá que ser guiado y monitoreado por las educadoras a cargo.



Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Creando una nueva historia

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: cuento seleccionado previamente, 2 pliegos de cartulina, plumones.

Lugar: aula

Invite a las y los niños a sentarse en círculo. Presente la portada del libro a leer y pídeles que la observen y anticipen el tema que tratará la historia, puede registrar sus predicciones en papeles de notas para luego, durante la narración, confirmarlas o corregirlas. Antes de comenzar con la lectura, informe acerca del autor e ilustrador de este cuento; invíteles a mirar las guardas y activar el pensamiento.

Durante la lectura, genere un clima de sorpresa y expectativa, también puede realizar preguntas relacionadas con la historia, haciéndoles partícipes del relato. Una vez finalizada la lectura, puede invitarlos a expresar sus ideas y opiniones acerca del cuento. Recuerde la historia y guíe a las y los niños a parafrasearla. Para continuar, divida el curso en dos equipos (cada uno a cargo de una educadora), entregue a cada equipo un pliego de cartulina y plumones. Explique que la actividad consiste en crear un nuevo inicio y un nuevo final para la historia que acaban de escuchar.

Mientras las y los niños recuerdan y parafrasean la historia, la educadora escribe en la columna del centro de la cartulina (intermedio) todo lo que recuerdan desde el comienzo hasta el fin de la historia. Posteriormente, invíteles a pensar en un nuevo comienzo, recordando el intermedio de la historia, entre todo el grupo van

proponiendo ideas para este nuevo inicio. Completada esta parte, recorren la historia completa (el nuevo comienzo y el intermedio), para crear también el final de esta nueva historia. Para finalizar, la educadora lee la nueva historia completa y la presenta al otro equipo. Se puede dejar el registro en algún lugar de la sala y en otra oportunidad ilustrar esta creación.

Comienzo	Intermedio	Final



Página 19

Habilidad a desarrollar

Interpretamos textos para entender a otros.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • interpretar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué ves en cada recuadro? ¿Cómo crees que se sienten la y el niño en cada cuadro? ¿De qué manera nos puede ayudar la frase de cada recuadro? ¿Cómo podrías marcar la imagen que representa a cada frase?

Preguntas de cierre

¿Qué imagen encerraste en el recuadro con el punto rojo?, ¿qué decía la frase? ¿Qué imagen encerraste en el recuadro con el punto azul?, ¿qué decía la frase? ¿Qué imagen encerraste en el recuadro con el punto amarillo?, ¿qué decía la frase? ¿Qué imagen encerraste en el recuadro con el punto verde?, ¿qué decía la frase? ¿Qué frase usarías para representar la imagen de cada

recuadro que no encerraste? ¿Cómo te sientes en alguna de estas situaciones? ¿Qué sientes cuando se te rompe un juguete?, ¿qué puedes hacer para solucionarlo? ¿Sientes lo mismo que Mateo cuando se te termina algo que te gusta mucho?, ¿qué cosas te hacen sentir mejor, después de estar triste o enojado? ¿Cómo puedes ayudar a un amigo o amiga que está triste o enojado? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa las imágenes y comenta lo que sucede en cada recuadro.
- Escucha cada frase y encierra la imagen que la representa.

Solución

   <p>Eli está feliz abrazando a su gatita Pelusa.</p>	   <p>Pablo está enojado porque se reventó su globo.</p>
   <p>Mateo está triste porque se le acabó su leche con chocolate.</p>	   <p>Luisa está sorprendida porque encontró un huevo en el nido.</p>

Página 28

Habilidad a desarrollar

Usamos lenguajes verbales para describir escenas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué lugares de la casa observas en la ilustración?
 ¿Quién está en el baño?, ¿qué está haciendo? ¿Quiénes
 están en el dormitorio?, ¿qué están haciendo? ¿Qué
 hacen la niña y el gato?, ¿en qué lugar de la casa
 están? ¿Dónde está el papá?, ¿qué está haciendo?

Preguntas de cierre

¿En qué lugar de la casa puedes descansar y dormir?
 ¿En qué lugar de la casa se preparan los alimentos? Si
 vuelves de jugar en el patio y necesitas lavarte, ¿dónde
 lo harías? ¿Cuál es tu lugar favorito de la casa?, ¿por

qué?, ¿qué haces en ese lugar? ¿Qué labores de casa
 hace cada uno de los miembros de tu familia?, ¿qué
 haces tú?

Instrucciones

- Señala las cosas que ves en la casa y lo que realiza cada integrante de la familia.
- ¿Qué hacen los integrantes de tu familia en la casa?

Solución



Página 30

Habilidad a desarrollar

Nos familiarizamos con la lectura de textos.

Habilidades de aprendizaje

- Observar
- Identificar
- Interpretar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la actividad? ¿De qué piensas que se trata el texto? ¿Quiénes están en esta historia?, ¿cómo lo sabes? ¿A qué corresponden las palabras que están en amarillo? ¿Puedes jugar a leer?, ¿cómo puedes hacerlo?

Preguntas de cierre

¿De qué se trataba el texto? ¿Acerca de quién era la historia?, ¿quiénes aparecían en ella? ¿Quiénes forman parte de la familia de Eli? ¿Qué hace cada integrante de la familia? ¿Cómo es tu familia?, ¿quiénes la componen? ¿Qué hacen los integrantes de tu familia?

¿Qué haces tú? ¿Por qué piensas que es importante colaborar en las tareas del hogar? ¿Todas las familias son iguales?, ¿en qué son diferentes?

Instrucciones

- Escucha el siguiente texto y nombra los dibujos que aparecen.
- Trata de leer el texto tú solito o solita.

Solución

Eli y su familia

Eli y su familia viven en una .

Eli  riega las .

La  mamá pone la .

El  papá barre con la .

El  hermano anda en  y

la gatita  Pelusa juega con la .

Página 31

Habilidad a desarrollar

Interpretamos y comprendemos un texto.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • interpretar.

Preguntas de inicio

¿Quiénes aparecen en las imágenes? ¿De qué piensas que se trata esta actividad? ¿Qué ves en cada recuadro? ¿Qué recuerdas del texto de Eli y su familia? ¿Cómo podrías marcar la respuesta en cada recuadro?

Preguntas de cierre

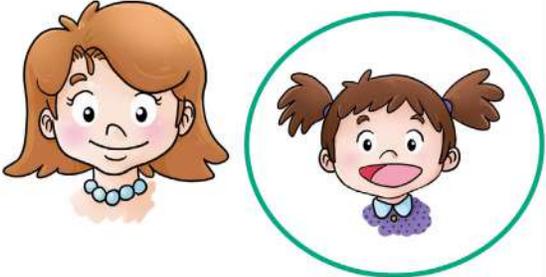
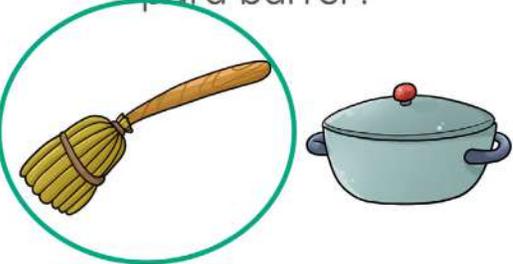
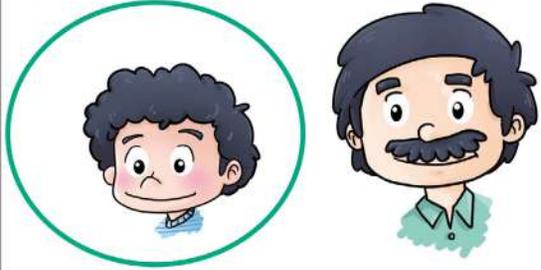
¿Qué imagen encerraste en el recuadro con punto rojo? En el recuadro con el punto azul, ¿por qué no encerraste la olla? ¿Quién pone la mesa? ¿A quién encerraste en el recuadro con el punto verde?, ¿por qué? ¿Qué tuviste

que hacer para responder cada pregunta? ¿En qué colaboras en tu casa?, ¿qué hace cada miembro de tu familia? ¿La actividad te pareció fácil o difícil? ¿Por quién no preguntaron? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

• Escucha las preguntas y encierra la respuesta de cada una.

Solución

<p>● ¿Quién es Eli?</p> 	<p>● ¿Qué usa el papá para barrer?</p> 
<p>● ¿Qué pone la mamá?</p> 	<p>● ¿Quién anda en bicicleta?</p> 

Página 46

Habilidad a desarrollar

Interpretamos y comprendemos un texto.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • identificar • interpretar.

Preguntas de inicio

¿Qué ves en cada recuadro?, ¿qué están haciendo las y los niños? En la oración que está al lado de cada recuadro ¿cómo relacionas las imágenes? ¿Qué órganos de los sentidos ves en el texto?

Preguntas de cierre

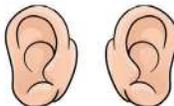
¿Qué recuerdas del texto que leíste?, ¿de qué se trataba? ¿Qué sentido usas para ver las estrellas?, ¿con qué órgano puedes ver? ¿Qué órgano de tu cuerpo usas para distinguir olores?, ¿qué olores son agradables para tí? ¿Cómo puedes distinguir el sabor de los alimentos?, ¿qué órgano utilizas?, ¿cuáles son

tus sabores favoritos? ¿Qué puedes sentir a través de las manos?, ¿cómo se llama ese sentido? ¿Qué sabes del sentido de la audición?, ¿con qué órgano puedes escuchar?, ¿qué sonidos son agradables para tí?, ¿cuáles no lo son? ¿Qué aprendiste? ¿Cuál es tu sentido favorito? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Escucha el siguiente texto y nombra los dibujos que aparecen.
- Trata de leer el texto tú solito o solita.

Solución

	Para sentir el olor de las  uso mi  .
	Para ver las  brillar uso mis  .
	Para sentir la suavidad de mi  uso mis  .
	Para sentir el sabor del  uso mi  .
	Para oír el canto de los  uso mis  .

Página 73

Habilidad a desarrollar

Interpretamos y comprendemos un texto.

Habilidades de aprendizaje

• Escuchar • observar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué animales ves en cada oración? ¿Cómo piensas que se relaciona cada frase con las imágenes que están en los semicírculos rojo, amarillo y verde? ¿Qué piensas que podrías dibujar en cada cuadro?

Preguntas de cierre

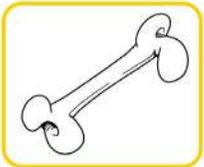
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿En qué tuviste que fijar tu atención para saber la respuesta? ¿Qué dibujaste en el recuadro amarillo? ¿Quién enterró el hueso? ¿Qué dibujaste en el recuadro rojo? ¿Cómo se llamaba la gata? ¿Qué dibujaste en el recuadro

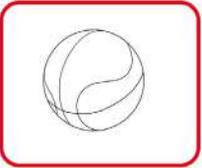
verde? ¿Quién come lechuga? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil para ti? ¿Qué aprendiste?

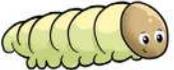
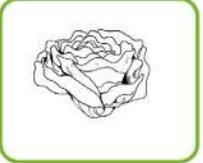
Instrucciones

- Escucha el siguiente texto y juega a leer nombrando los dibujos que aparecen (perro, gata, oruga).
- Dibuja dentro del cuadro el elemento que falta en cada oración.

Solución

El  travieso entierra un  .

La  Carlota juega con la  .

La  come una  .

Contenido 3

Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.

Páginas del libro: 26, 87.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Nos expresamos.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: cajas de diversos tamaños, pinturas de agua, pinceles, brochas, revistas, tijeras, pegamentos, plastilina o arcilla para modelar, soportes horizontales y verticales donde puedan dibujar o pintar, hojas, cartulinas, diferentes tipos de papeles con y sin diseño, lápices de colores, plumones, etc.

Lugar: aula.

Organice los materiales en distintas estaciones de trabajo distribuidas al interior del salón. A modo de sugerencia, puede habilitar las siguientes estaciones de expresión:

- Creación de esculturas mediante la expresión con cajas de diversos tamaños, brochas, pinturas de agua, plumones.
- Creación de esculturas mediante la expresión con plastilina, arcilla, cerámica en frío.
- Creación de collages mediante la expresión con recortes, imágenes, fotografías, papeles de diferentes tipos y colores, hojas o cartulinas de colores como soporte.
- Creación y expresión a través del dibujo y la pintura. Puede disponer de hojas blancas o de un bloc, lápices de colores, pinceles, pinturas de agua.

Esta actividad está pensada como una experiencia de estimulación y desafío, para la cual se dispone de un espacio físico donde cada niña y niño del grupo elige

espontáneamente la estación de trabajo en la que desea permanecer y los materiales con los cuales se expresará. Si lo desea puede motivarlos a “convertirse en artistas”, por lo que puede decirles: *Hoy vamos a jugar a que todos somos artistas*. Las y los niños que presenten alguna dificultad para elegir libremente, pueden ser guiados a través de preguntas como: *¿Con qué material te gustaría jugar?, ¿qué te gusta más, colorear, recortar y pegar o modelar?*

Cuando todas y todos hayan terminado su trabajo, invíteles a reunirse en el centro del salón y pida a algunos voluntarios compartir la experiencia y mostrar lo que realizaron.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Estampamos con globos.

Tiempo estimado: 20 minutos.

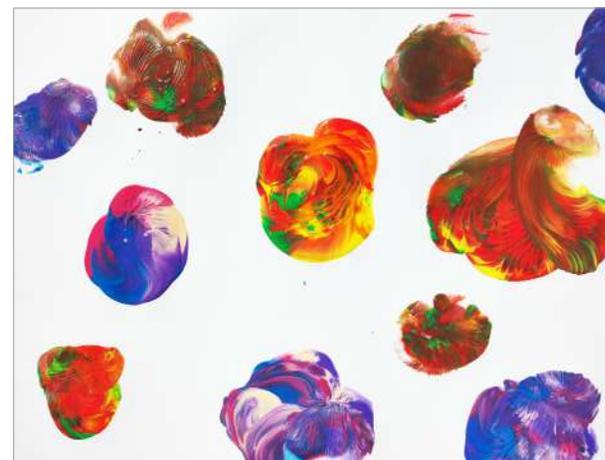
Materiales: globos inflados tamaño pequeño, pinturas de agua, recipientes, hojas de bloc.

Lugar: aula.

Disponga en cada mesa los materiales al centro, con excepción de las hojas que deben estar colocadas en cada lado de la mesa para que las y los niños se ubiquen de pie frente a su hoja de trabajo. Se sugiere depositar suficiente cantidad de pintura de agua de diferentes colores en los recipientes; incluso puede disponer tres colores diferentes juntos para que al emparar la base del globo y estampar sobre la hoja, los colores se mezclen produciendo un efecto novedoso y divertido.

Antes de iniciar, invite a observar los materiales y predecir lo que tendrán que hacer: *¿Cómo podemos usar estos materiales? ¿Piensan que podríamos pintar usando globos?, ¿cómo lo harían? ¿Qué piensas que sucederá si juntamos diferentes colores?, ¿cómo lo sabes?* Si lo considera necesario, modele la experiencia antes de que comiencen a trabajar.

Cuando hayan concluido, pueden comentar la experiencia y exponer sus trabajos.



Página 26

Habilidad a desarrollar

Expresamos creativamente a través del dibujo.

Habilidades de aprendizaje

- Expresar • reproducir.

Preguntas de inicio

¿Qué piensas que podrías dibujar en el marco? Si tuvieras que dibujar a tu familia, ¿a quiénes dibujarías?, ¿sabes sus nombres? ¿Tienes hermanos o hermanas?

Preguntas de cierre

¿A quiénes dibujaste? ¿Qué colores usaste para hacer tu dibujo? ¿Qué es lo que más te gusta de tu familia?, ¿qué te gusta hacer con ellos? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil hacer el dibujo?

Instrucciones

- Dibuja a tu familia dentro del marco.
- Señala y comenta quiénes son los integrantes que dibujaste.

Solución



Página 87

Habilidad a desarrollar

Expresamos creativamente a través de los colores.

Habilidades de aprendizaje

• Expresar • reproducir • interpretar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen?, ¿sabes el nombre de esta flor y lo que representa?, ¿cuáles pueden ser sus colores? ¿Qué piensas que dice el texto que está en el recuadro rojo? ¿Qué harías con la flor?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué decía el texto acerca del cempasúchil?, ¿de qué color lo iluminaste? ¿Qué significado tiene esta flor en nuestras tradiciones? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Escucha los versos.
- Colorea el cempasúchil de amarillo.
- ¿De qué color piensas que son el tallo y sus hojas? Coloréalos también.

Solución

Pequeña flor dorada, naranja o amarilla,
cuando germina y florece, todo el campo brilla.

Guarda en sus pétalos el calor del sol,
mientras su dulce aroma atrapa al picaflor.

En ramillete, deshojada o en seto,
honra las tradiciones con mucho respeto.
Maravillosa, adorna ofrendas y altares,
y guía a las almas de regreso a sus hogares.

Paola Lizbeth Guzmán



Sugerencias de actividad previa

Contenido

Producciones gráficas dirigidas a diversos destinatarios, para establecer vínculos sociales con personas en distintas culturas.

Páginas del libro: 27, 50, 72, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113.

Las siguientes estrategias se pueden realizar solo con la vocal en estudio o también con todas las vocales:

- Representar la letra corporalmente.
- Asociar la letra o vocal con algún elemento que se parezca.
- Graficarla en el suelo y caminar sobre la letra.
- Ejercitar el trazado de la letra en bandejas con arena o harina.
- Disponer de moldes de letras en mayúscula y minúscula, en diferentes texturas (lija, algodón, semillas) para que las y los niños puedan pasar sus dedos siguiendo la trayectoria del trazado.
- Ubicar todas las vocales en una pared del aula, ir agregando palabras ilustradas que vayan aprendiendo según su respectivo sonido inicial.
- Modelar la forma de las vocales con plastilina, y limpiapiipas.

Juego grupal: Cazando vocales. Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: matamoscas plásticos (debe hacerle un orificio al centro), plumones, pliego de papel kraft o cartulina, texto narrativo, canción o poema breve que enfatice diferentes sonidos iniciales vocálicos.

Lugar: aula.

Presente un texto breve de una canción, poema o narración en formato gigante, cuide la presentación de la letra, ortografía, uso de mayúsculas y minúsculas. El texto debe estar escrito en letra de molde y tener imágenes que permitan su lectura.

Invite a las y los niños a sentarse en semicírculo frente al texto; explique que jugarán a leer este texto, y después de su primera lectura guiada con un puntero, lo leerán nuevamente con la misión de “cazar vocales A/a”, para ello muestre el objeto especial para cazar o atrapar vocales A. Muestre un ejemplo, comenzando con el título del cuento, ubicando el orificio del matamoscas donde encuentre la vocal que se está buscando, para luego encerrarla. Para continuar cazando las vocales A/a, invite uno a uno a buscarlas en el texto. Si no han participado todas y todos los niños, puede continuar cazando la vocal en otras palabras que se encuentren en el salón. Lo importante es lograr la participación de todo el grupo.

Esta actividad aplica para trabajar todas las vocales y en cualquier texto escrito en formato grande, previamente seleccionado. Cuando hayan conocido y aprendido todas las vocales, puede darle mayor complejidad, cazando las vocales combinadas de acuerdo a una indicación de color para diferenciarlas.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: A contar sílabas.

Tiempo estimado: 15 minutos.

Materiales: objetos concretos del aula o tarjetas con imágenes de elementos con una, dos y tres sílabas, ejemplos: tren, pan, sal, sol, mar, dos, tres, mesa, silla, pluma, sopa, cara, lápiz, delfín, perro, gato, moto, auto, globo, cepillo, caballo, maleta, sombrero, tiburón, canica; fichas de conteo o palitos de paleta.

Lugar: aula.

Invite a las y los niños a sentarse en el centro del salón de clases, formando un círculo. Luego, explique que van a jugar a contar las sílabas de las palabras. Indague en sus conocimientos previos acerca de esta habilidad. Explique que a medida que muestre uno a uno cada objeto o tarjeta, podrán descubrir la cantidad de sílabas que forman cada palabra. Primero, lo harán tocándose la cabeza, cintura y rodillas. Puede mostrar dos ejemplos con una palabra monosilábica y otra bisilábica. Luego de haber practicado con diversas palabras, entregue tres palitos de paleta a cada niño y niña; continúe mostrando los objetos o imágenes que faltan e indique que marcarán cada sílaba con un palito de paleta. Recuerde que al nombrar cada palabra debe marcar las pausas y hacerlo lentamente para que las y los niños distingan las sílabas.



Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Carrera de vocales.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: vocales en formato grande de fomi en diferentes colores cada una, un estambre o cordel pegado al reverso de cada vocal y que cuelgue hacia abajo, tarjetas con imágenes de elementos con sonidos iniciales vocálicos (pueden ser 10 de cada vocal), cada tarjeta debe estar pegada a una pinza de ropa, silbato.

Lugar: aula o patio.

Coloque las vocales pegadas en el pizarrón, al centro del aula ubique un recipiente grande con todas las tarjetas. Luego forme cinco equipos, uno para cada vocal, formando hileras al fondo del salón (se sugiere realizar la actividad en el patio si el salón es muy pequeño). Explique el juego, haciendo énfasis en que solo debe salir el primero que está en la fila cuando escuche el silbato. Debe dirigirse a la caja o recipiente que tiene las tarjetas y buscar un elemento que comience con el sonido inicial que le ha correspondido a su grupo; cuando encuentre uno debe ir rápidamente a colgarlo en la vocal correspondiente y regresar a donde está su equipo, para que el siguiente compañero (en relevo) pueda sacar un nuevo elemento. Gana el grupo que tenga más tarjetas y estén correctas. Puede hacer la revisión de las tarjetas que se colgaron con todo el grupo para que entre todos comprueben que lo hicieron correctamente; o corregirlo en conjunto, en caso de haber un error.

Puede continuar el juego, rotando los equipos y sorteando una nueva vocal para cada uno de ellos.



Página 27

Habilidad a desarrollar

Participamos en juegos de palabras: separación silábica.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • razonar • reproducir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la actividad? ¿Conoces los nombres de la familia de Mateo? ¿Por qué piensas que hay aplausos debajo de cada nombre? ¿Qué puedes hacer para saber la cantidad de sílabas de cada nombre?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué hiciste para saber la cantidad de sílabas de cada nombre? ¿Qué nombres tienen tres y dos sílabas? ¿Cuántas sílabas tiene tu nombre? ¿Qué palabras diferentes a las de la actividad tienen dos o tres sílabas? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Mateo juega a aplaudir los nombres de los integrantes de su familia: Ana (mamá), Lalo (papá), Camila (hermana), Milo (mascota).
- ¿Cuántos aplausos tiene cada nombre? Colorea las manos.

Solución



Página 50

Habilidad a desarrollar

Participamos en juegos de palabras: separación silábica.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- razonar
- reproducir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en cada cuadro? ¿Qué está haciendo Eli?
 ¿Por qué piensas que las palabras están separadas por líneas?
 ¿Cómo podrías marcar las sílabas de cada palabra?

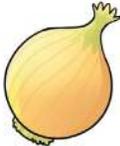
Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Cuántas sílabas tiene cada palabra?, ¿cuántos círculos coloreaste en cada cuadro? ¿Cuál palabra tiene más sílabas?, ¿cuál tiene menos? ¿Qué hiciste para contar las sílabas de cada palabra? ¿Puedes nombrar otras palabras que tengan una sílaba?, ¿cuáles? ¿Qué palabras conoces que tengan dos y tres sílabas?

Instrucciones

- Eli juega a aplaudir los nombres de los alimentos.
- ¿Cuántos aplausos tiene cada palabra? Colorea los círculos que corresponden a cada sílaba.

Solución

<p>CE - RE - ZA</p>  	<p>CE - BO - LLA</p>  
<p>LE - CHE</p>  	<p>PAN</p>  



Página 72

Habilidad a desarrollar

Participamos en juegos de palabras: separación silábica.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- razonar
- reproducir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la actividad? ¿Cuántos animales ves?
 ¿Por qué piensas que hay círculos en cada cuadro? Si
 tuvieras que separar en sílabas los nombres de cada
 animal, ¿cómo lo harías? ¿Dónde viven estos animales?
 ¿Cuáles viven en el mar?

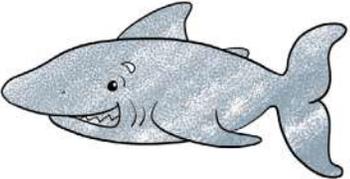
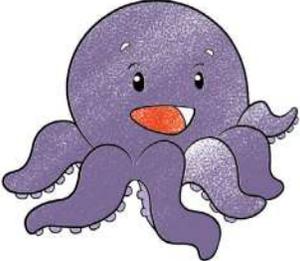
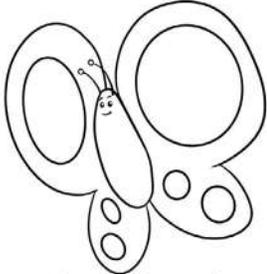
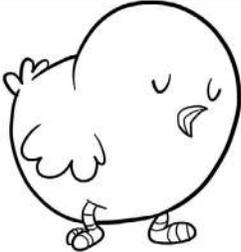
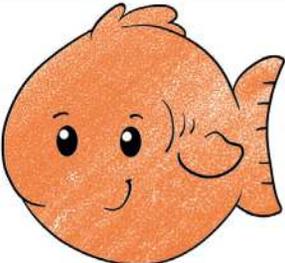
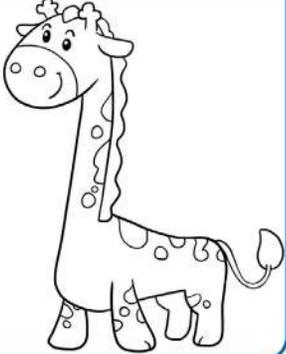
Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Cuál nombre
 tiene más sílabas?, ¿cuál tiene menos? ¿Qué hiciste
 para saber cuántas sílabas tiene cada palabra? ¿Qué
 animales no coloreaste?, ¿por qué? ¿Qué animales
 coloreaste?, ¿por qué? ¿Esta actividad fue fácil o difícil
 para ti? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Marca, al ritmo de las palmas, las sílabas de cada palabra (tiburón, pulpo, mariposa, pollo, pez, jirafa).
- Colorea los animales que viven en el mar.

Solución

Página 104

Habilidad a desarrollar

Ampliamos nuestros conocimientos: reconocemos vocal A.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué le sucede a la abuelita? ¿Conoces esa letra?, ¿cómo suena? ¿Por qué piensas que hay una abeja y una abuelita en la imagen?, ¿cuál es el sonido inicial de estas palabras? ¿Qué piensas que puedes hacer con la vocal A? ¿Cuántas A ves en la imagen?

Preguntas de cierre

¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿cuál es su sonido? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido A? Si tuvieras que recordar la forma de

esta letra, ¿con qué la puedes relacionar? ¿Cuál es el nombre de la abuela? ¿Cuántas A tiene la palabra abeja y la palabra abuela? ¿Conoces otras palabras que comiencen con este sonido?, ¿cuáles? ¿Tu nombre tiene esta vocal? ¿Alguien de tu grupo tiene un nombre que comience con esta vocal? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- La abuela Adela cuando ve una abeja grita: ¡AAA!
- Repite el sonido que hace la abuela Adela: ¡AAA!
- Rellena la vocal A con plastilina.

Solución



Marcador página 104

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar la imagen en RA, reconocer el sonido inicial vocálico y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Página 105

Habilidad a desarrollar

Reconocemos sonido inicial A.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿En qué se parecen los elementos que están en la telaraña?, ¿cuál es su sonido inicial? Si tuvieras que agregar otros elementos que comiencen con el sonido A, ¿cuáles serían?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Por qué coloreaste todos los elementos que estaban en la telaraña? ¿Qué elementos pegaste?, ¿cuál es su sonido inicial? Si tuvieras que pensar en un nombre diferente para la araña y con el mismo sonido inicial, ¿cuál sería? ¿Qué

fue lo que más te gustó de la actividad?, ¿qué fue lo que menos te gustó? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- La araña Adelina con su tela atrapó muchos objetos que comienzan con el sonido A. Nómbralos y coloréalos.
- Recorta y pega dos elementos que comiencen con A en la tela de Adelina.

Solución



Página 106

Habilidad a desarrollar

Ampliamos nuestros conocimientos: reconocemos vocal E.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué le sucede al esquimal?, ¿cómo lo sabes? ¿Conoces esa letra?, ¿cómo suena? ¿Por qué piensas que hay un esquimal en la imagen?, ¿cuál es el sonido inicial de esta palabra? ¿Qué piensas que puedes hacer con la vocal E? ¿Cuántas E ves en la imagen?

Preguntas de cierre

¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿cuál es su sonido? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido E? Si tuvieras que recordar la forma de esta letra, ¿con qué la relacionarías? ¿Dónde está la E en la

palabra esquimal?, ¿al inicio o al final? ¿Conoces otras palabras que comiencen con este sonido?, ¿cuáles? ¿Tu nombre tiene esta vocal? ¿Alguien de tu grupo tiene un nombre que comience con esta vocal? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- El esquimal cuando siente frío dice: ¡EEE!
- Repite el sonido que hace el esquimal: ¡EEE!
- Rellena la vocal E con pedazos pequeños de papel.

Solución



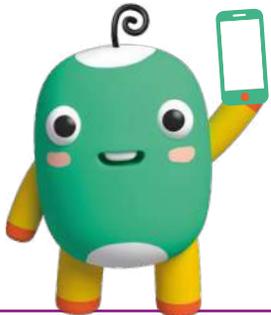
Marcador página 106

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar la imagen en RA, reconocer el sonido inicial vocálico y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Página 107

Habilidad a desarrollar

Reconocemos sonido inicial E.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿En qué se parecen los elementos que están en la estrella?, ¿cuál es su sonido inicial? Si tuvieras que agregar otros elementos que comiencen con el sonido E, ¿cuáles serían? ¿Qué piensas que nos puede indicar el color de cada círculo?

Preguntas de cierre

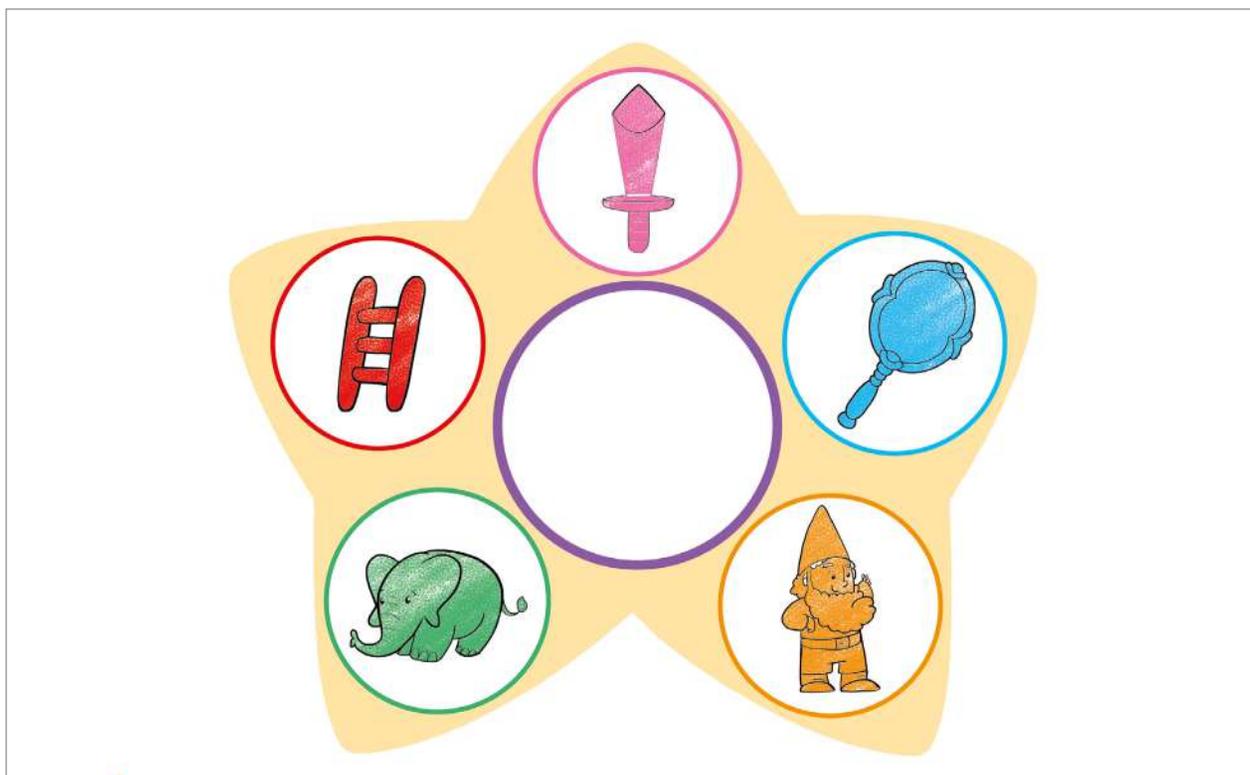
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué colores usaste para iluminar el elemento de cada estrella? ¿Qué dibujaste en el círculo morado?, ¿Qué fue lo que más te

gustó de la actividad?, ¿qué fue lo que menos te gustó? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Nombra los objetos que aparecen en la estrella, ¿con qué sonido comienzan?
- Ilumina los objetos del color del círculo.
- En el círculo morado dibuja un elemento que comience con E.

Solución



Página 108

Habilidad a desarrollar

Ampliamos nuestros conocimientos: reconocemos vocal O.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué le sucede al oso?, ¿cómo crees que se siente? ¿Conoces esa letra?, ¿cómo suena? ¿Por qué piensas que hay un oso en la imagen?, ¿qué está haciendo? ¿Qué piensas que puedes hacer con la vocal O? ¿Cuántas O ves en la imagen?

Preguntas de cierre

¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿cuál es su sonido? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido O? Si tuvieras que recordar la forma de esta letra, ¿con qué la relacionarías? ¿Cuál era el nombre

del oso?, ¿qué otro nombre le pondrías tú, manteniendo el sonido inicial? ¿Cuántas O tiene la palabra oso? ¿Conoces otras palabras que comiencen con este sonido?, ¿cuáles? ¿Tu nombre tiene esta vocal? ¿Alguien de tu grupo tiene un nombre que comience con esta vocal? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- El oso Orión sorprendido dice ¡OOO!
- Repite el sonido que hace el oso Orión: ¡OOO!
- Ilumina la vocal O con tu color favorito.

Solución



Marcador página 108

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar la imagen en RA, reconocer el sonido inicial vocálico y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Página 109

Habilidad a desarrollar

Reconocemos sonido inicial O.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué están haciendo los animales que están en la ola? ¿Cuáles de los elementos que están en la ola comienzan con el sonido O?, ¿hay alguno que no comience con este sonido? Si observas los elementos que están en la ola, ¿cómo puedes agruparlos?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué elemento marcaste con una X?, ¿por qué? ¿Cómo agrupaste los elementos que estaban en la ola?, ¿cuáles encerraste

con rojo?, ¿cuáles encerraste con azul? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿qué fue lo que menos te gustó? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Nombra todos los dibujos que están en la ola.
- Marca con una X el dibujo que no comienza con O (oso, oveja, oruga, oreja, delfín, ojos).
- Encierra con rojo los animales y con azul las partes del cuerpo.

Solución



DE Reconocemos sonido inicial O

Página 110

Habilidad a desarrollar

Ampliamos nuestros conocimientos: reconocemos vocal I.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Conoces esa letra?, ¿cómo suena? ¿Por qué piensas que hay una iguana?, ¿cómo se siente?, ¿qué piensas que le sucedió? ¿Qué piensas que puedes hacer con la vocal I? ¿Cuántas I ves en la imagen?

Preguntas de cierre

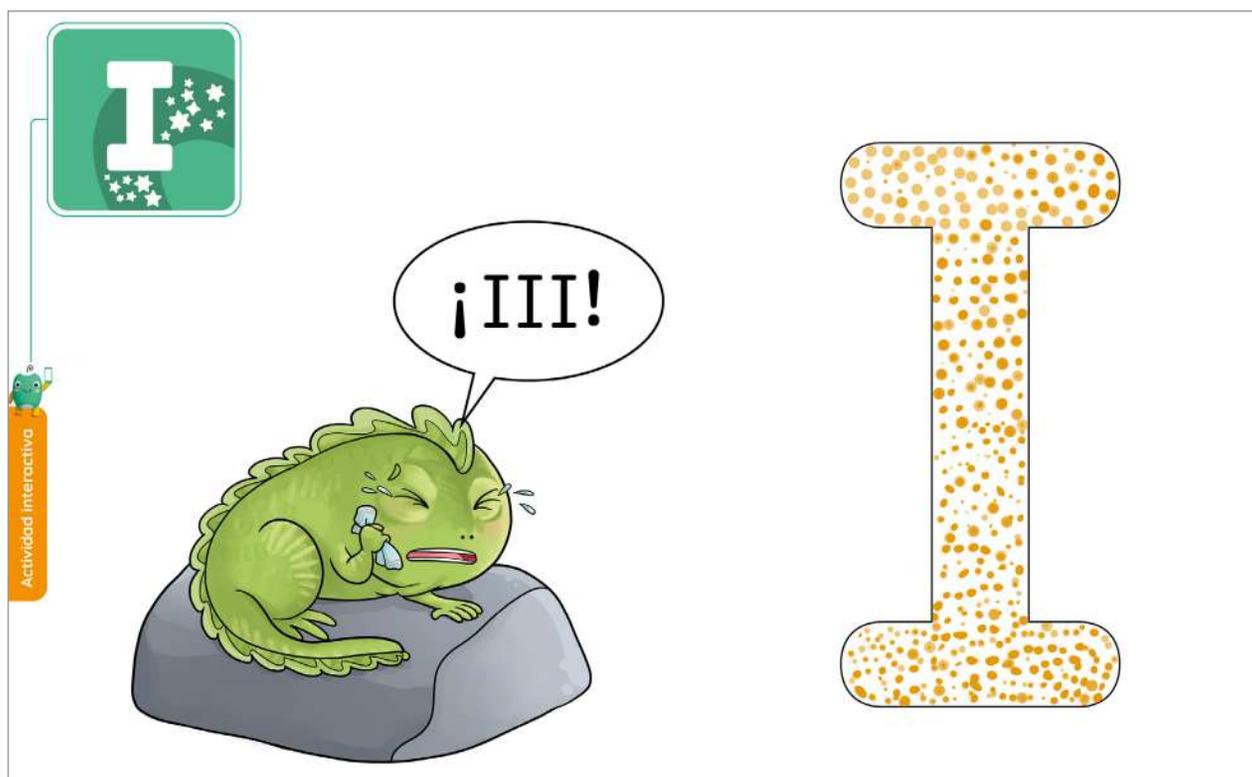
¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿cuál es su sonido? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido I? Si tuvieras que recordar la forma de esta letra, ¿con qué la relacionarías? ¿Cuál era el nombre de la

iguana? ¿Dónde está la I en la palabra iguana?, ¿al inicio o al final? ¿Conoces otras palabras que comiencen con este sonido?, ¿cuáles? ¿Tu nombre tiene esta vocal? ¿Alguien de tu grupo tiene un nombre que comience con esta vocal? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- La iguana Isabel cuando llora dice ¡III!
- Repite el sonido que hace la iguana Isabel: ¡III!
- Rellena la vocal I con muchos puntitos.

Solución



Marcador página 110

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar la imagen en RA, reconocer el sonido inicial vocálico y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Página 111

Habilidad a desarrollar

Reconocemos sonido inicial I.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿En qué se parecen los elementos que están en el imán? ¿cuál es su sonido inicial? ¿Cuántas sílabas tiene cada palabra que está en el imán? ¿Qué información nos entrega la tabla con la clave de color? ¿de qué color puedes pintar los elementos que tienen dos sílabas?, ¿y los que tienen tres sílabas?

Preguntas de cierre

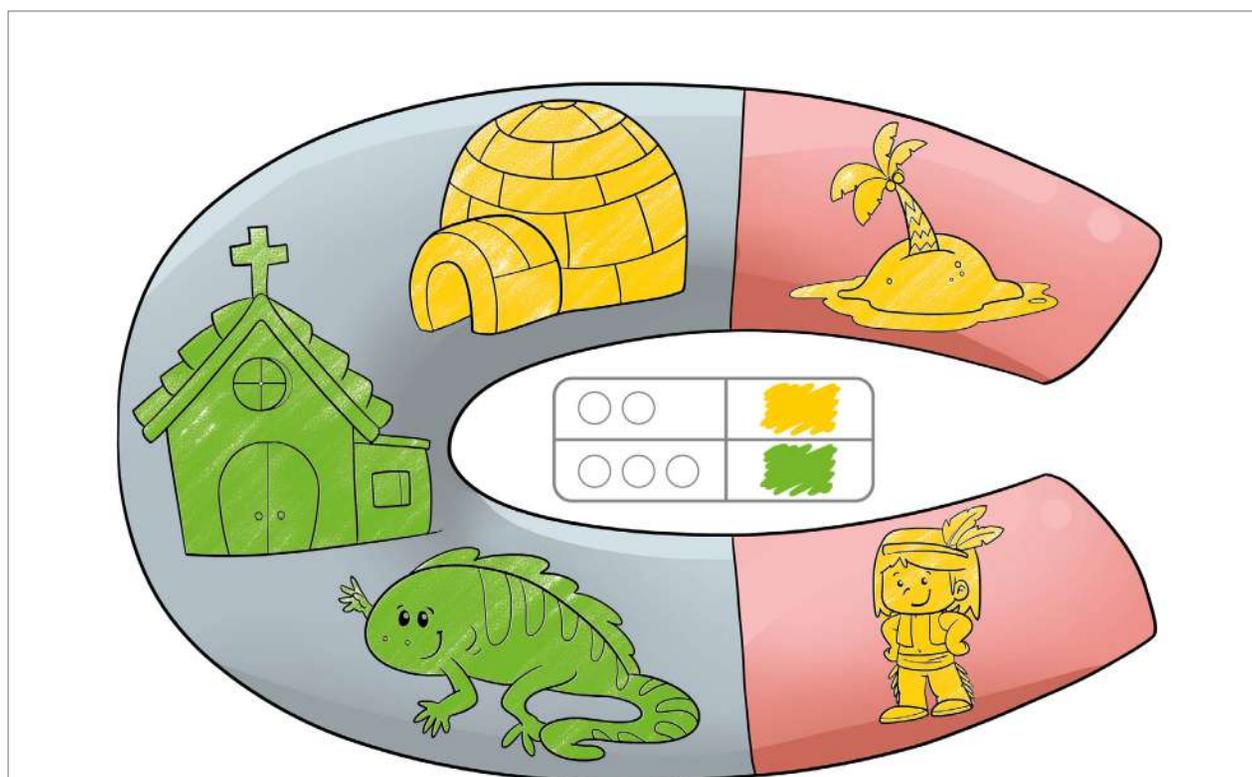
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué elementos tienen dos sílabas?, ¿de qué color los iluminaste? ¿Qué elementos tienen tres sílabas?, ¿de qué color los iluminaste? ¿Qué

fue lo que más te gustó de la actividad?, ¿qué fue lo que menos te gustó? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa y nombra los elementos que están en el imán.
- ¿Con qué sonido comienzan? Colorea los elementos, según la cantidad de sílabas que tenga su nombre. Fíjate en la tabla.

Solución



Página 112

Habilidad a desarrollar

Ampliamos nuestros conocimientos: reconocemos vocal U.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Conoces esa letra?, ¿cómo suena? ¿Cuál es el sonido inicial del nombre Ubelina? ¿Qué piensas que puedes hacer con la vocal U? ¿Cuántas U ves en la imagen?

Preguntas de cierre

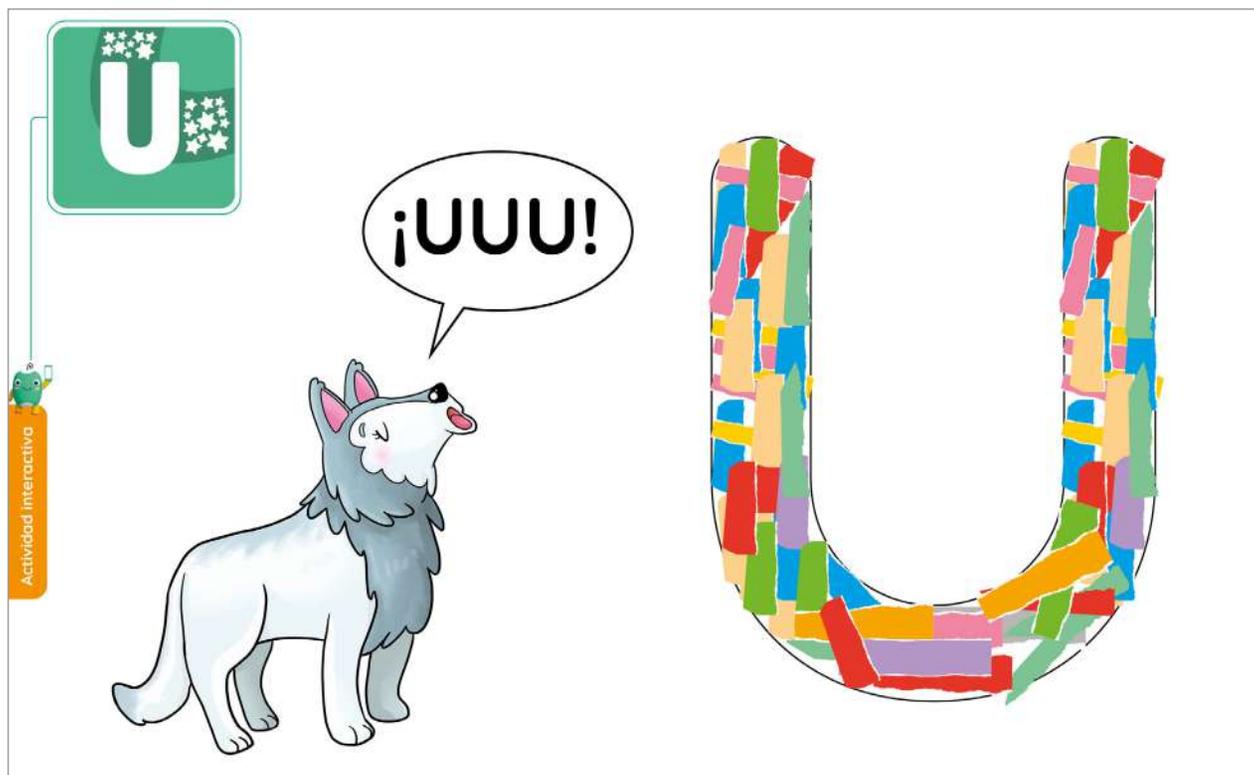
¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿cuál es su sonido? ¿Qué forma tiene tu boca cuando dices el sonido U? Si tuvieras que recordar la forma de esta letra, ¿con qué la puedes relacionar? ¿Cuál era el nombre de la loba? ¿Conoces otras palabras que

comiencen con este sonido?, ¿cuáles? ¿Tu nombre tiene esta vocal? ¿Alguien de tu grupo tiene un nombre que comience con esta vocal? ¿Con qué rellenaste la U? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- La loba Ubelina cuando aúlla dice ¡UUU!
- Repite el sonido que hace la loba Ubelina: ¡UUU!
- Rasga trozos de papel y pégalos en la U.

Solución



Marcador página 112

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar la imagen en RA, reconocer el sonido inicial vocálico y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Página 113

Habilidad a desarrollar

Reconocemos sonido inicial U.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿En qué se parecen los elementos que están en cada planeta?, ¿cuál es su sonido inicial? ¿Qué sabes de las adivinanzas?, ¿a qué tienes que prestar atención para resolverlas?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Cuál era el sonido inicial de los elementos que estaban en los planetas? ¿Cuál era la respuesta a la adivinanza?, ¿qué dibujaste en el planeta vacío? Si tuvieras que pensar en otras palabras con el mismo sonido inicial, ¿cuáles serían?

¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?, ¿qué fue lo que menos te gustó? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa el universo y comenta los elementos que ves. Nombra los elementos que están en cada planeta y coloréalos.
- ¿Con qué sonido comienzan?
- Adivina y dibuja el elemento que falta en el planeta vacío. Escucha la adivinanza: Es una fruta muy dulce y su nombre comienza con U.

Solución



Campo formativo: Saberes y Pensamiento Científico



Las experiencias de aprendizaje que se integran en el cuaderno y la presente guía didáctica promueven el desarrollo de habilidades y actitudes basadas en la observación, indagación, exploración, interpretación de fenómenos y procesos naturales, así como acontecimientos que ocurren en su entorno social en situaciones que dan espacio al razonamiento, el diálogo, la participación, el análisis y la reflexión en favor de la comprensión que niñas y niños construyen en su visión de mundo.

Articular las ideas científicas y la matemática busca dotar a las y los alumnos de herramientas conceptuales para enfrentar problemas reales y significativos para la comunidad a la cual pertenecen, lo que facilita la transferencia y aplicación sistemática de conocimientos a nuevas situaciones. De ahí la relevancia de fomentar la creatividad, la imaginación, la formulación de preguntas e hipótesis, y animar a las y los estudiantes a dar explicaciones acerca de los cambios que observan. Todo lo anterior nos permite poner en práctica el trabajo colaborativo, priorizando la contribución de la comunidad en la actividad escolar, y considerando el contexto sociocultural que enmarca el aprendizaje en un entorno significativo para los estudiantes.

Su transversalidad permite relacionar actitudes y contenidos con los ejes de: pensamiento crítico, interculturalidad crítica, educación estética, igualdad de género, vida saludable y diversidad.



Contenido

Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad natural, cultural y artística de la comunidad o región.

Páginas del libro: 20, 21, 25, 52, 65, 66, 78, 92, 93.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Comparamos colecciones.

Tiempo estimado: 15 minutos.

Materiales: colecciones de llaves, semillas, botones, clips, tapas de botellas y otros envases; bloques de ensamble, bloques lógicos, etc. Tome en cuenta que que los materiales seleccionados posean inicialmente atributos de color, tamaño y forma que favorezcan la habilidad de clasificación.

Lugar: aula.

Disponga el material en tres estaciones de trabajo sobre mesas. Explique que con este juego aprenderán a distinguir con atención características de algunos elementos, como su color, forma o tamaño y compararlos. Forme tres equipos y solicíteles permanecer en cada estación explorando e interactuando con el material ahí disponible; después de algunos minutos y al sonido de una campanilla o timbre, pida a cada equipo cambiar a otra estación. Todos los equipos deben pasar por las tres estaciones e interactuar con los materiales disponibles.

Considere inicialmente que la exploración frente a este tipo de material debe ser espontánea por parte de las y los niños; sin embargo, se sugiere involucrarse en el juego a través de la mediación con preguntas como: *¿Qué estás haciendo? ¿Cómo es el material con el que estás jugando?, ¿Cómo es su tamaño, color o forma?, ¿son todos iguales?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Cómo podríamos agruparlos? Para juntar los que pueden estar en un mismo grupo, ¿qué vas a mirar?*

Cuando hayan finalizado, invíteles a reunirse al centro del salón de clases y comentar la experiencia. Puede motivar el diálogo mediante algunas preguntas: *¿Con qué material jugaste?, ¿cómo era?, ¿qué semejanzas encontraste?, ¿qué diferencias? ¿Lograste agrupar algunos elementos?, ¿en qué te fijaste para agrupar? ¿Qué haces cuando tienes que comparar elementos? ¿Para qué te sirve comparar? Espere las respuestas de las y los niños, parafrasee y, si es necesario, complete o aclare las ideas, es decir, explíquelas de manera sencilla.*



Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Comparando y ordenando.

Tiempo estimado: 15 minutos.

Materiales: piedras, caracolas, semillas, cilindros de toalla de papel, cucharas, coladores, platos, vasos, hojas secas, piñas de árbol. Todos estos materiales se deben presentar en tres cantidades cada uno y diferente tamaño entre sí.

Lugar: aula o patio.

Solicite a las y los niños formar un semicírculo al centro del aula, en lo posible sentados en el suelo. Explique que la actividad consiste en observar, descubrir atributos de algunos elementos, compararlos y luego ordenarlos. Se sugiere ubicar los materiales en una caja e invitar voluntariamente a una niña o un niño a salir adelante y escoger alguno de los elementos en sus tres tamaños. Pídale que los muestre al grupo y luego guíe el diálogo mediante preguntas: *¿Cómo son estas piedras?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué son diferentes? Si tuvieras que ordenarlas según su tamaño, ¿cómo lo harías?, ¿cómo las ordenaste?, ¿de qué otra manera las podrías ordenar? ¿En qué te fijaste para ordenarlas?*

Continúe con los siguientes materiales y considere la participación de todas y todos los niños. Si el grupo es muy numeroso, se aconseja dividirlo en dos equipos, cada uno a cargo de una educadora

Cuando hayan finalizado, realice el cierre de la actividad haciendo énfasis en que antes de ordenar de mayor a menor tamaño o viceversa, es necesario comparar los elementos.



Página 20

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias para comparar.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • comparar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué semejanzas encuentras?, ¿cuáles diferencias distingues? ¿Qué errores observas? ¿En qué imagen te parece que Mateo está vestido correctamente?, ¿cómo podrías diferenciarlo de la otra imagen?

Preguntas de cierre

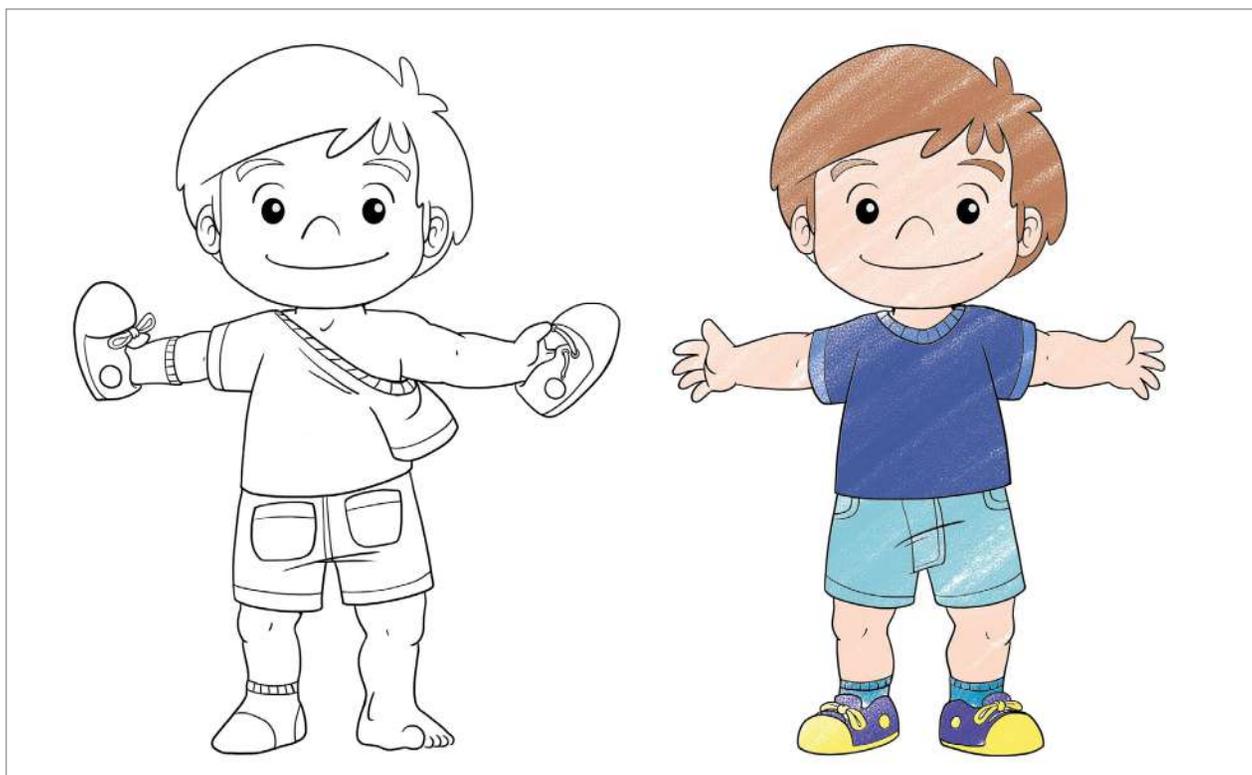
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿En cuál imagen Mateo está vestido correctamente? ¿Qué errores identificas en la imagen de la izquierda? ¿En qué tuviste que fijar tu atención? Cuando te vistes, ¿cómo lo

haces?, ¿dónde te pones cada prenda de vestir?, ¿qué te pones primero?, ¿qué te pones al final? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- ¿Crees que son iguales?, ¿en qué son diferentes?
- Colorea el dibujo que muestra a Mateo vestido correctamente.

Solución



Página 21

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias de comparación para clasificar.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • agrupar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo son las niñas y los niños? ¿Cómo describirías a las niñas y a los niños?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué son diferentes? ¿Te sientes identificado con alguno o alguna?, ¿con cuál? ¿De qué manera podrías diferenciar a niñas y niños en la actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿A quiénes iluminaste de rojo?, ¿a quiénes de azul? ¿Por qué crees que el niño tiene un balón y la niña una cuerda?, ¿qué podrían hacer para que todos puedan jugar básquetbol

y a la cuerda? ¿A qué juegas con tus compañeras y compañeros?, ¿qué cosas les divierten? ¿Qué te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa la imagen.
- Colorea la ropa de las niñas de rojo y la de los niños de azul.

Solución



Página 25

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias de comparación para clasificar.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • describir • agrupar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la página? ¿De quién es el cumpleaños? ¿Quiénes son los invitados? ¿Cuántos años crees que cumple el niño? ¿cómo lo supiste? ¿Qué información te entrega la tabla? ¿Qué piensas que hay que hacer con los globos y los gorros?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿De qué color iluminaste los globos?, ¿y los gorros? ¿Cuántos globos y gorros hay?, ¿qué hay más: globos o gorros? ¿Cómo celebras tu cumpleaños?, ¿qué es lo que más te

gusta de ese día? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- ¿Qué celebra la familia?
- Colorea de rojo los globos y de azul los gorros.

Solución



Marcador página 25

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar colores según la indicación dada.

Habilidades trabajadas

Identificar - seleccionar



Página 52

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias para resolver problemas.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- comparar
- agrupar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la tabla?, ¿Cómo la completarías?
¿De qué color iluminarías las manzanas y los jitomates?
¿En qué tienes que fijar tu atención?

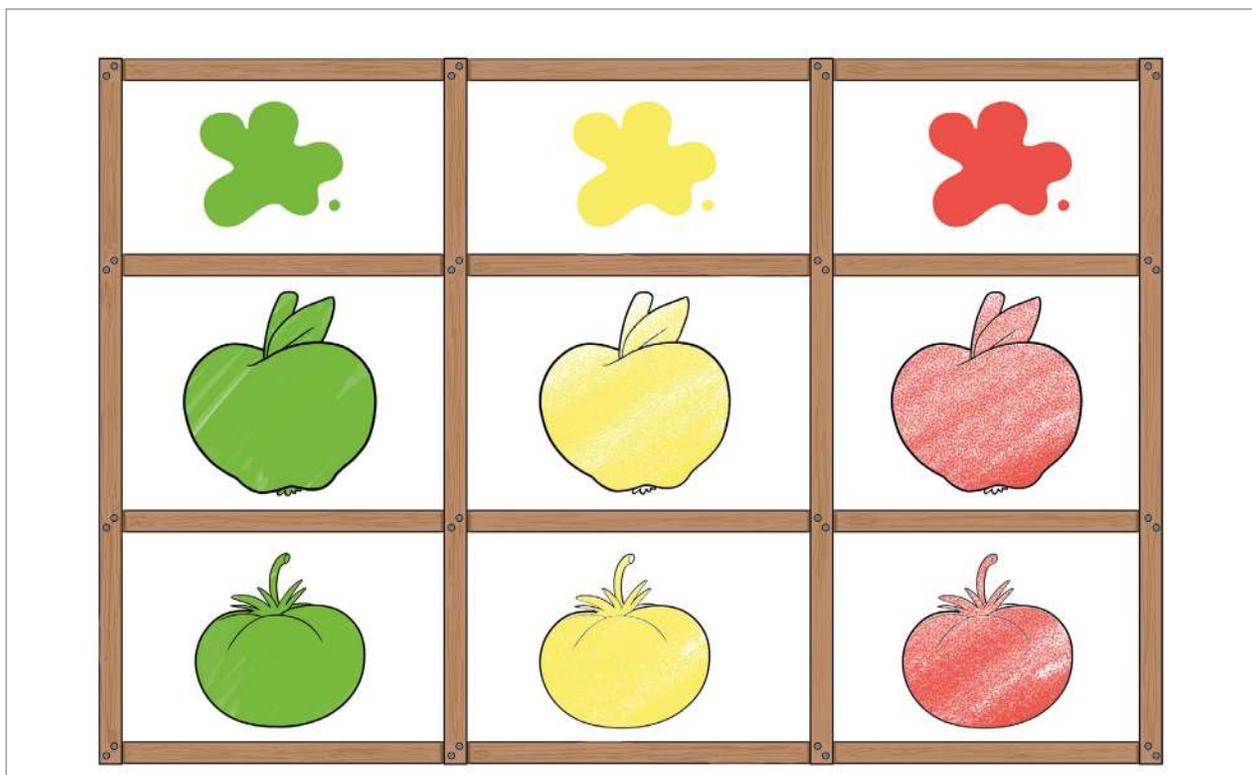
Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Con qué dibujos completaste la tabla?, ¿qué colores usaste para iluminarlos? Si tuvieras que comparar los elementos de la tabla, ¿cómo son los elementos de cada fila?, ¿cómo son los elementos de cada columna? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Nombra los colores que están en la parte de arriba de la tabla.
- Colorea las manzanas y los jitomates del color que corresponda.

Solución



Página 65

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias para comparar.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en cada fila? ¿Qué usos tienen los elementos de cada fila? ¿En qué tienes que fijar tu atención para encontrar el elemento que es igual al modelo?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿En qué fijaste tu atención? ¿Qué elemento encerraste en cada fila?, ¿qué condición tenía que tener? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Encierra el dibujo igual al modelo.
- ¿Para qué sirven una mochila, un auto y una señal de Alto?

Solución



Página 66

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias para comparar.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • comparar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo son los recipientes? ¿Qué atributo los hace diferentes: forma, tamaño o color? ¿Qué atributo los hace semejantes? ¿Qué piensas que están preparando Eli y Mateo? Si tuvieras que rasgar papel, ¿cómo lo harías?, ¿qué dedos usarías para romper el papel?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué recipiente rellenaste?, ¿cómo lo hiciste?, ¿fue fácil o difícil? ¿Qué semejanzas tienen los recipientes ahora?,

¿en qué son diferentes? ¿Qué uso le dan Eli y Mateo al recipiente azul?, ¿qué usos le darías tú? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa los recipientes. ¿En qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?
- Rasga trocitos de papel y pégalos en el recipiente más grande.
- ¿Qué crees que hacen Eli y Mateo?

Solución



Página 78

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias de comparación para clasificar.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • comparar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo son los animales?
¿Cuántos cerdos y pollos hay?, ¿dónde están?, ¿qué sabes de estos animales?, ¿los has visto alguna vez?, ¿dónde?

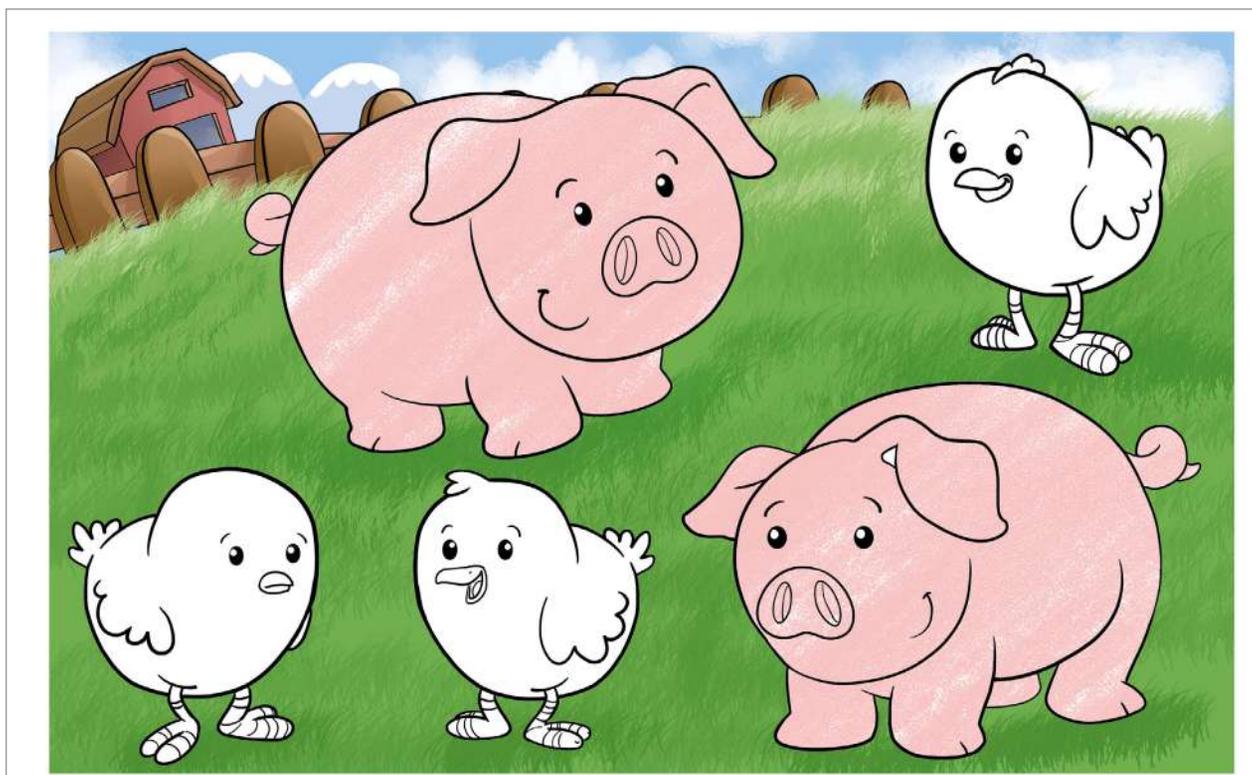
Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué animales coloreaste?, ¿cuántos cerdos había? ¿De qué animal hay más? ¿Qué animal te gusta más? ¿Qué otros animales pueden vivir en el campo? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa el dibujo: ¿en qué lugar crees que están los animales, en la ciudad o en el campo? ¿Qué hay más, pollos o cerdos?
- Colorea solo los cerdos.

Solución



Página 92

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias de comparación para clasificar.

Habilidades de aprendizaje

- Comparar • agrupar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿A qué país pertenecen las banderas? ¿Cuántos papalotes hay?, ¿qué piensas que puedes hacer con ellos? ¿Te gustaría colorear todos o algunos papalotes? ¿Cómo podrías agrupar los rehiletes?, ¿en qué caja los pondrías? ¿En qué te tienes que fijar para agrupar los rehiletes?

Preguntas de cierre

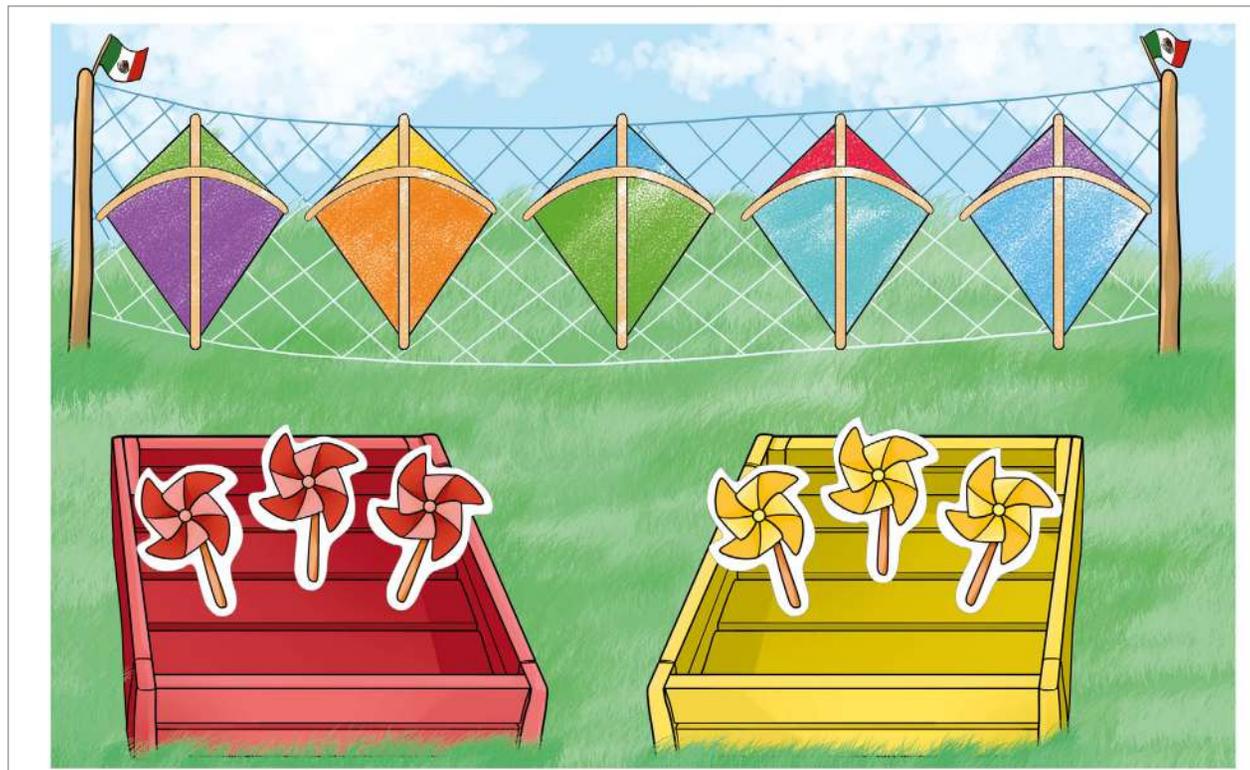
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué tenías que hacer con los papalotes? ¿Cómo agrupaste los rehiletes?, ¿en qué cajas los pegaste?, ¿qué atributo usaste para agruparlos: tamaño, forma o color? Si observas ambas

cajas, ¿en qué son semejantes?, ¿en qué son diferentes? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Colorea todos los papalotes.
- Despega las calcomanías de la página 123 y pega los rehiletes en las cajas, según el color.
- ¿Qué caja tiene más rehiletes?

Solución



Página 93

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias para comparar cantidades.

Habilidades de aprendizaje

- Comparar • diferenciar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué está haciendo la alfarera?, ¿con qué material trabaja? ¿Has visto este tipo de artesanía?, ¿dónde?, ¿qué otras figuras o diseños se producen? Si comparas los sacos, ¿cómo son en cantidad de cochinitos?, ¿iguales o diferentes?, ¿cuál tiene muchos? Si comparas las canastas, ¿cómo es la cantidad de jarrones de cada una? ¿Cómo podrías diferenciar la canasta que tiene muchos jarrones de la que tiene pocos?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué saco coloreaste?, ¿cuántos tenía el saco con pocos cochinitos? ¿Qué canasta

coloreaste? Si tuvieras que pensar en ejemplos para comparar objetos del aula, considerando los conceptos: muchos - pocos, ¿en qué piensas? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Ayuda a la alfarera en su trabajo: Colorea el saco que tiene muchos cochinitos de barro. Colorea la canasta que tiene pocos jarrones.

Solución



Contenido

Desplazamientos y recorridos en diferentes lugares de su comunidad, que implican el reconocimiento de las formas y el dominio del espacio, a partir de distintos puntos de observación.

Páginas del libro: 33, 34, 53, 64, 80, 103.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: ¿Dónde están?

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: 5 aros, 5 conos, 3 mesas, 2 bancos suecos, silbato o campanilla.

Lugar: patio.

Organice un circuito en el patio con las siguientes estaciones:

- Estación 1: un aro para que cada niña o niño se ubique dentro o fuera, y realice ejercicios poniendo el aro arriba y luego abajo, según las indicaciones dadas. Pueden estar simultáneamente 5 estudiantes realizando el ejercicio.
- Estación 2: una silla para cada niño o niña, se ubican de acuerdo a la indicación que usted dé, delante o detrás de la silla.
- Estación 3: mesas juntas que simularán un túnel para pasar por debajo de ellas.
- Estación 4: bancos suecos para que las y los niños repten o pasen por encima.

Si lo desea, puede trabajar primero solamente la estación 1; y cuando las y los niños hayan incorporado los conceptos espaciales arriba, abajo, dentro y fuera, puede agregar las siguientes estaciones. Se sugiere que la actividad sea vivida como una experiencia de juego y, al final, puedan comentar grupalmente a través de preguntas orientadoras para interiorizar los conceptos: *¿En qué consistía el juego que realizaste? ¿Dónde estabas ubicado con respecto al aro?, ¿cuáles fueron las indicaciones? Cuando pasaste por el túnel, ¿por dónde lo hiciste?, ¿por encima o por debajo de las mesas? ¿Encima de qué objeto pasaste?, ¿cómo lo hiciste?*

Juego grupal: Juguemos a las figuras 2D.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: Caja con orificios de forma circular, cuadrada y triangular para encajar pelotas, un dado de seis caras con las tres figuras geométricas mencionadas, dos veces, pelotas de plástico o de tenis.

Lugar: aula o patio.

Prepare la caja de tamaño extra grande, diseñe la cara de un payaso o alguna temática que permita incluir las tres formas. Forme dos equipos de juego y explique que el juego consiste en lanzar el dado por turnos, la figura que sale tiene que ser nombrada en voz alta por la o el niño, también puede recibir la ayuda de su equipo si lo requiere, si acierta tiene la posibilidad de lanzar la pelota para que encaje en la figura que salió en el dado. Si logra encajar es punto ganado para el equipo. Se sugiere ir registrando en el pizarrón el puntaje de cada equipo y la figura en la cual se logró el punto; con el objetivo de hacer un recuento final de cuáles fueron las figuras 2D que fueron más encajadas.

Al final del juego, podrán comentar cuáles son las características que pueden reconocer de cada figura.

Página 33

Habilidad a desarrollar

Representamos relaciones espaciales: dentro-fuera.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • localizar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué está haciendo cada integrante de la familia? ¿Dónde están? ¿Has ido a acampar alguna vez?, ¿a qué lugar?, ¿cómo fue la experiencia?, ¿te gustó? Si no has ido nunca, ¿te gustaría hacerlo?, ¿por qué? ¿Quiénes están dentro de la carpa?, ¿quiénes están fuera?

Preguntas de cierre

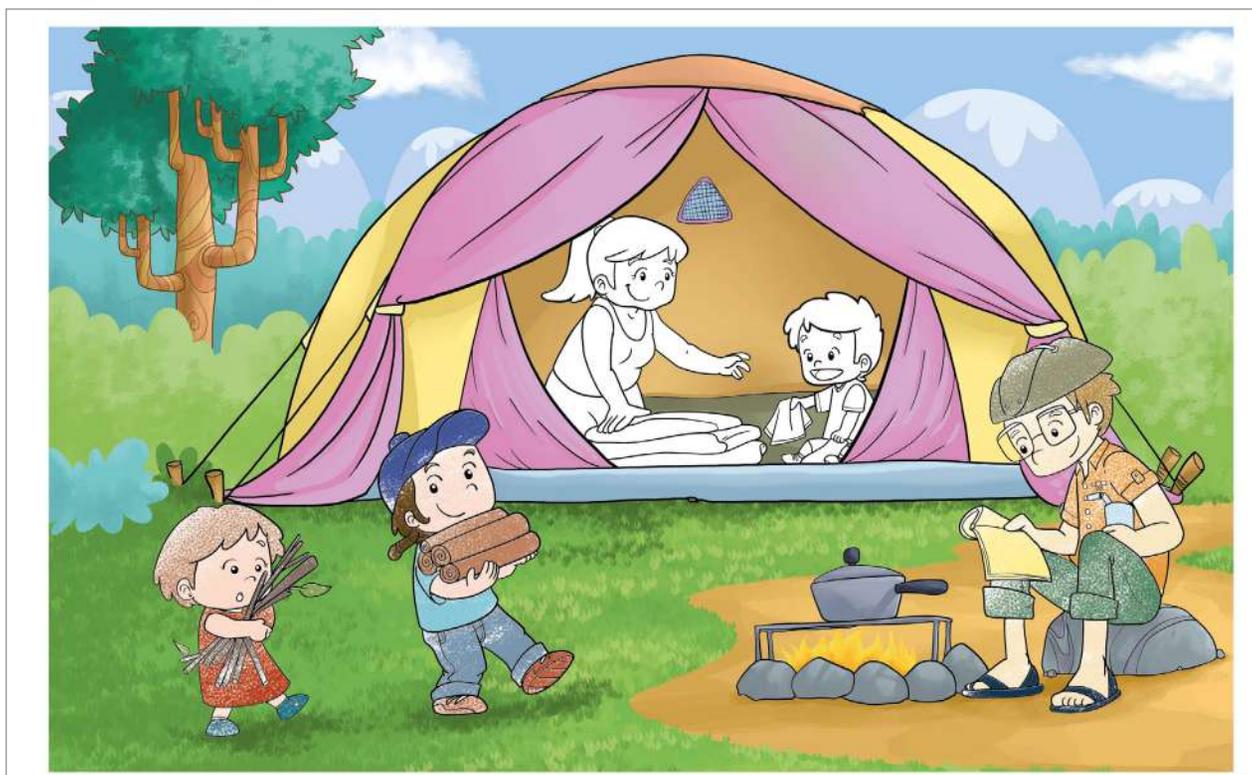
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Dónde están las personas que coloreaste? Si estuvieras en la misma situación, ¿dónde te gustaría estar?, ¿fuera o dentro de la carpa?, ¿por qué? ¿Qué cosas se pueden hacer

dentro de la carpa?, ¿qué cosas se tienen que hacer fuera de la carpa? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa la imagen y describe lo que hace la familia.
- Colorea a los integrantes de la familia que están fuera de la carpa.

Solución



Página 34

Habilidad a desarrollar

Representamos relaciones espaciales: encima - debajo.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • localizar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en el cuadro rojo?, ¿a qué lugar de la casa corresponde?, ¿Cuál es la ubicación de los objetos?, ¿qué ves encima de la mesa?, ¿qué ves debajo?, ¿Qué ves encima del mueble de cocina? ¿Qué piensas que podrías dibujar en la mesa que está vacía?

Preguntas de cierre

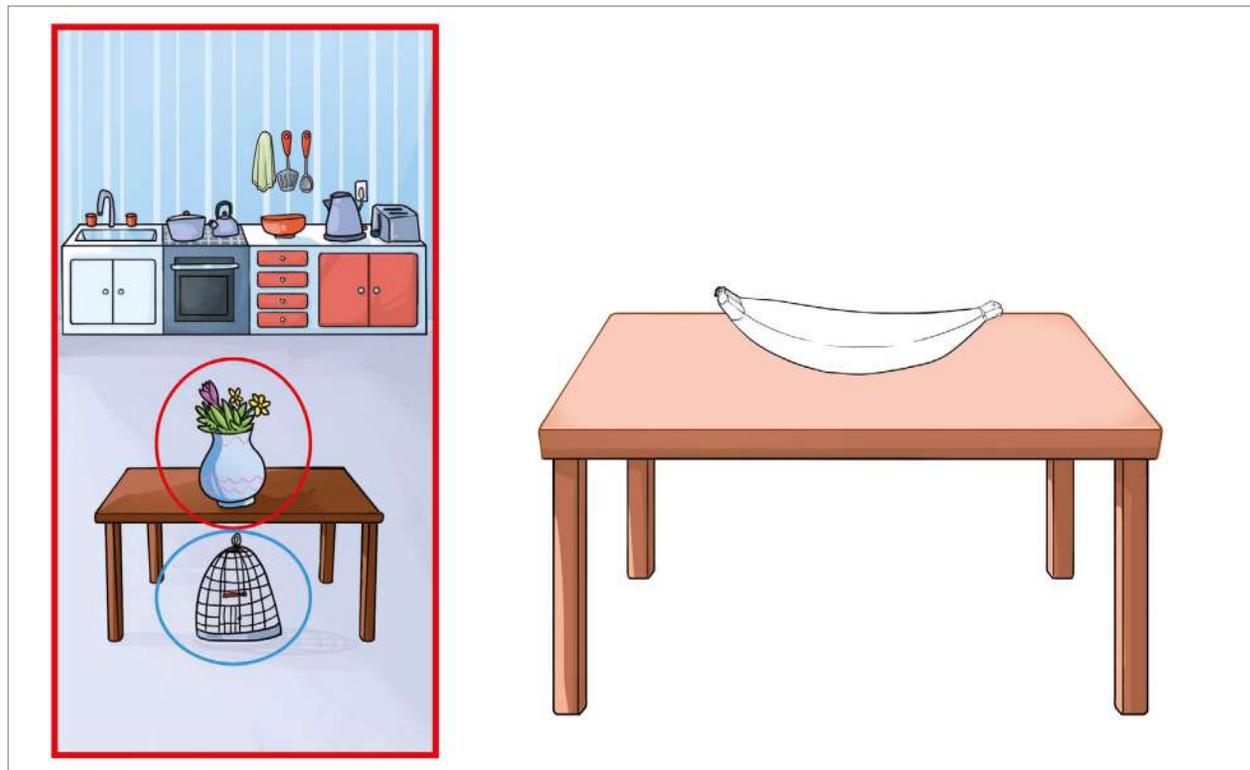
¿Qué hiciste en esta actividad?, ¿en qué tuviste que fijar tu atención para encerrar los objetos? ¿qué dibujaste encima de la mesa?, ¿qué dibujaste debajo de la mesa? ¿Qué nos indican las palabras encima y debajo? Si observas tu mesa de trabajo, ¿qué hay encima?,

¿hay algo debajo? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa la imagen del recuadro rojo. ¿Qué lugar de la casa piensas que es?
- Encierra de color rojo el objeto que está encima de la mesa.
- Encierra de color azul el objeto que está debajo de la mesa.
- Dibuja un plátano encima de la mesa grande y debajo de ella lo que tú quieras.

Solución



Página 53

Habilidad a desarrollar

Representamos relaciones espaciales: arriba - abajo.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • localizar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Dónde están las manzanas? ¿Cuántas manzanas hay arriba?, ¿y cuántas hay abajo? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?

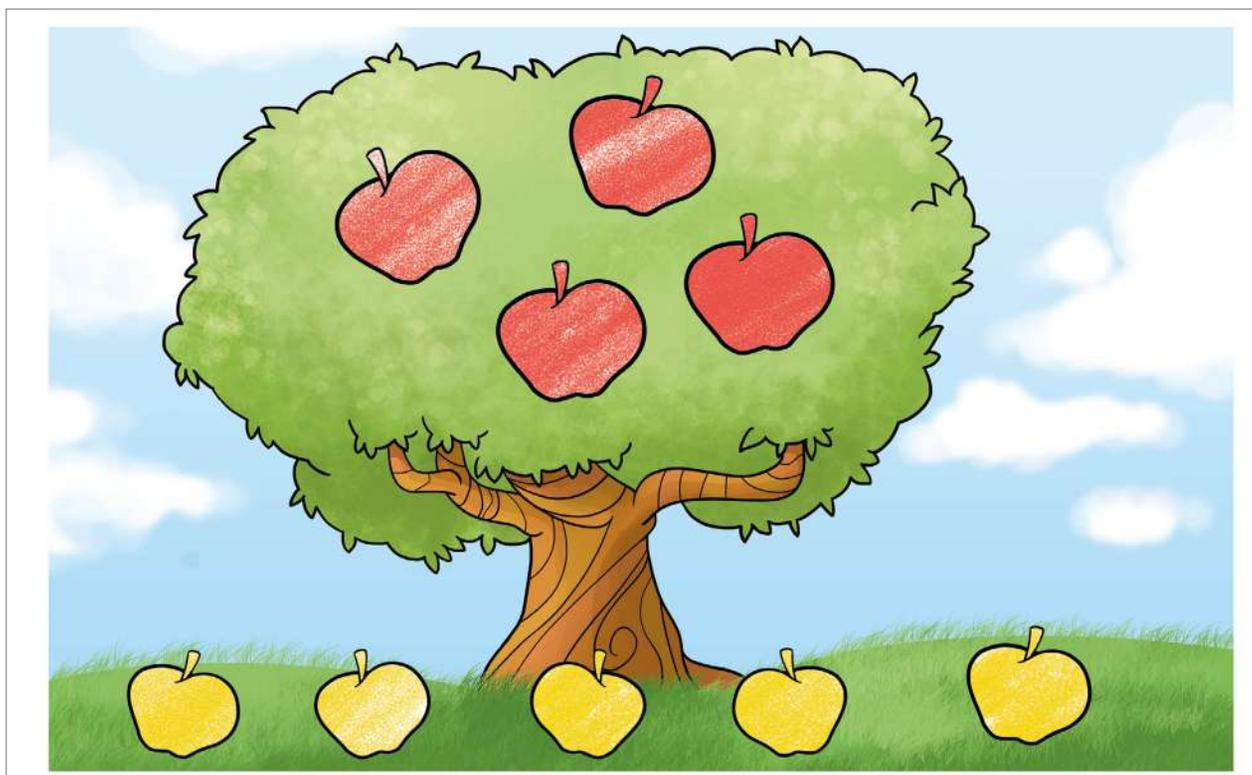
Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué color usaste para iluminar las manzanas que estaban arriba? ¿Cuáles iluminaste de amarillo? ¿Dónde hay más manzanas, arriba o abajo? ¿Cómo podrías representar con tu cuerpo estos conceptos? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

• Colorea de rojo las manzanas que están arriba y de amarillo las que están abajo.

Solución



Página 64

Habilidad a desarrollar

Representamos relaciones espaciales: delante - detrás.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • aplicar • explicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en ambas imágenes?, ¿cuáles son sus semejanzas?, ¿cuáles son sus diferencias? ¿Dónde está el perro en cada imagen? ¿Quién es la persona que está con el perro?, ¿qué sabes de su trabajo? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad? ¿Cómo podrías diferenciar el perro que está delante del que está detrás de la veterinaria?

Preguntas de cierre

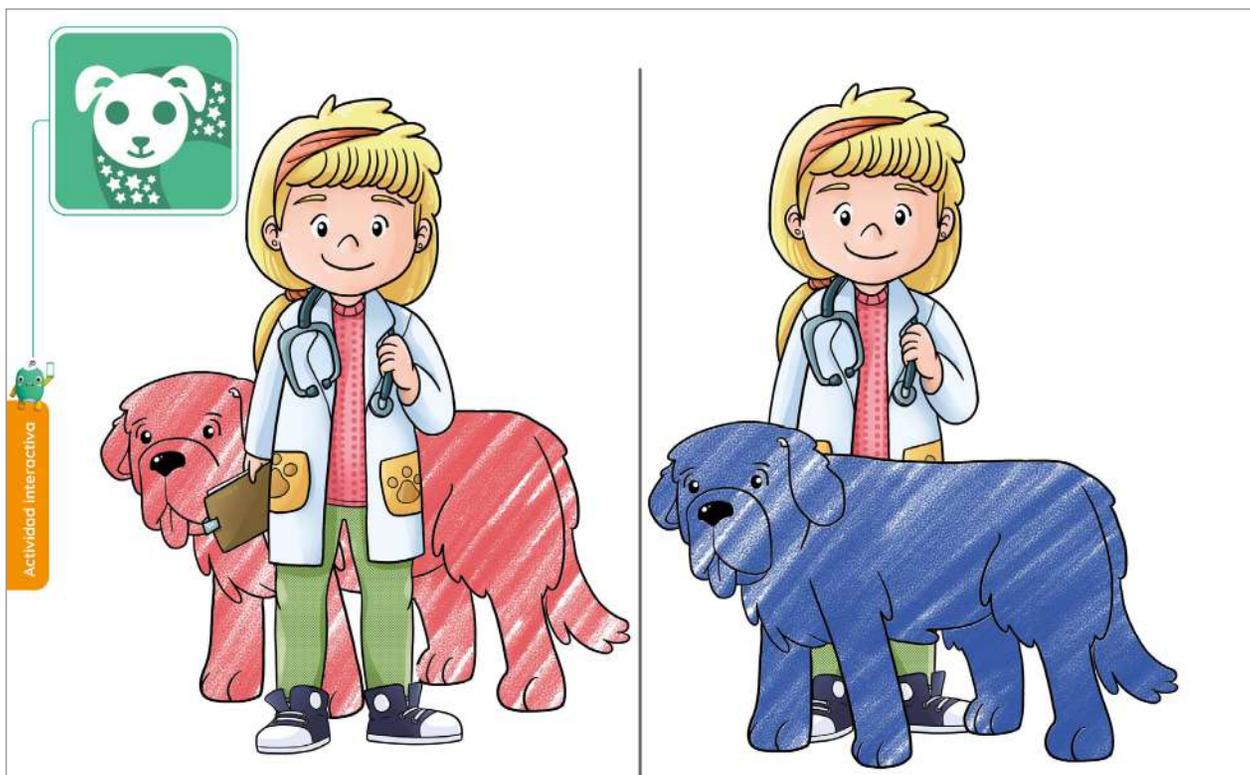
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué perro coloreaste de azul? ¿El perro que estaba detrás de la veterinaria de qué color lo iluminaste? ¿Qué hacen las y los

veterinarios? Si observas a tu alrededor, ¿quién está sentado delante de tí?, ¿quién está detrás? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Colorea de azul el perro que está delante de la veterinaria y de rojo el que está detrás de ella.
- ¿Sabes a qué se dedica una veterinaria?

Solución



Marcador página 64

Marcador motivacional

La actividad consiste en colorear las figuras según la indicación dada.

Habilidades trabajadas

Reconocer - desarrollo visomotriz.



Página 80

Habilidad a desarrollar

Observamos y relacionamos formas geométricas.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • identificar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en ambas columnas? ¿Cómo es la forma de cada elemento?, ¿cuáles son parecidos en su forma?, ¿qué podrías hacer para relacionarlos?

Preguntas de cierre

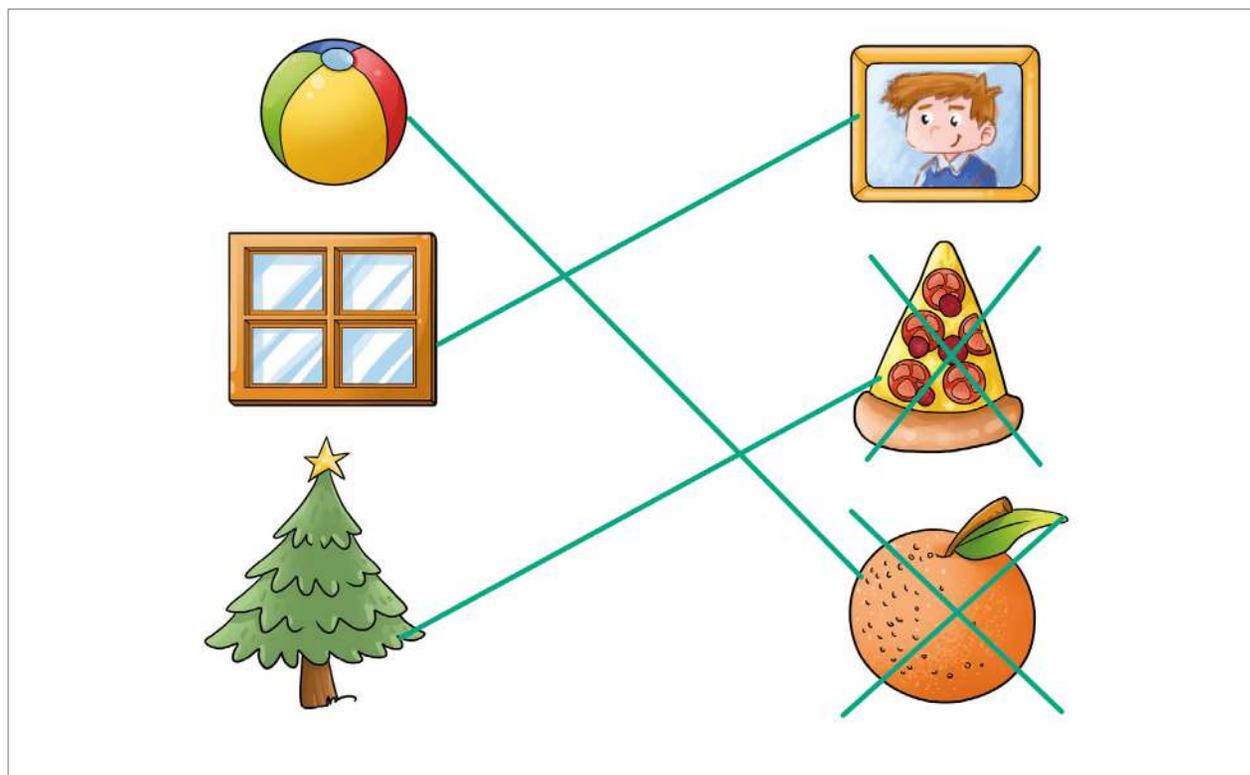
¿Qué elementos uniste?, ¿en qué se parecían? ¿Qué elementos marcaste con una X?, ¿por qué? Si tuvieras que buscar el parecido de cada elemento con una figura geométrica 2D o 3D, ¿con cuál relacionarías cada uno? ¿Cuáles elementos fueron más fáciles de relacionar?, ¿cuáles fueron más difíciles? Si observas en tu entorno, ¿qué objetos tienen formas parecidas?

En esta actividad, ¿en qué tuviste que fijar tu atención? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Une los elementos que se parecen en su forma.
- Marca con una X los que son alimentos.

Solución



Página 103

Habilidad a desarrollar

Observamos y relacionamos formas geométricas.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • asociar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué figuras 2D están en la actividad?, ¿de qué color es cada figura?, ¿cuál de ellas se parece a la luna? ¿Qué piensas que tienes que hacer con las figuras que están en la luna?, ¿y con las que están en líneas punteadas?

Preguntas de cierre

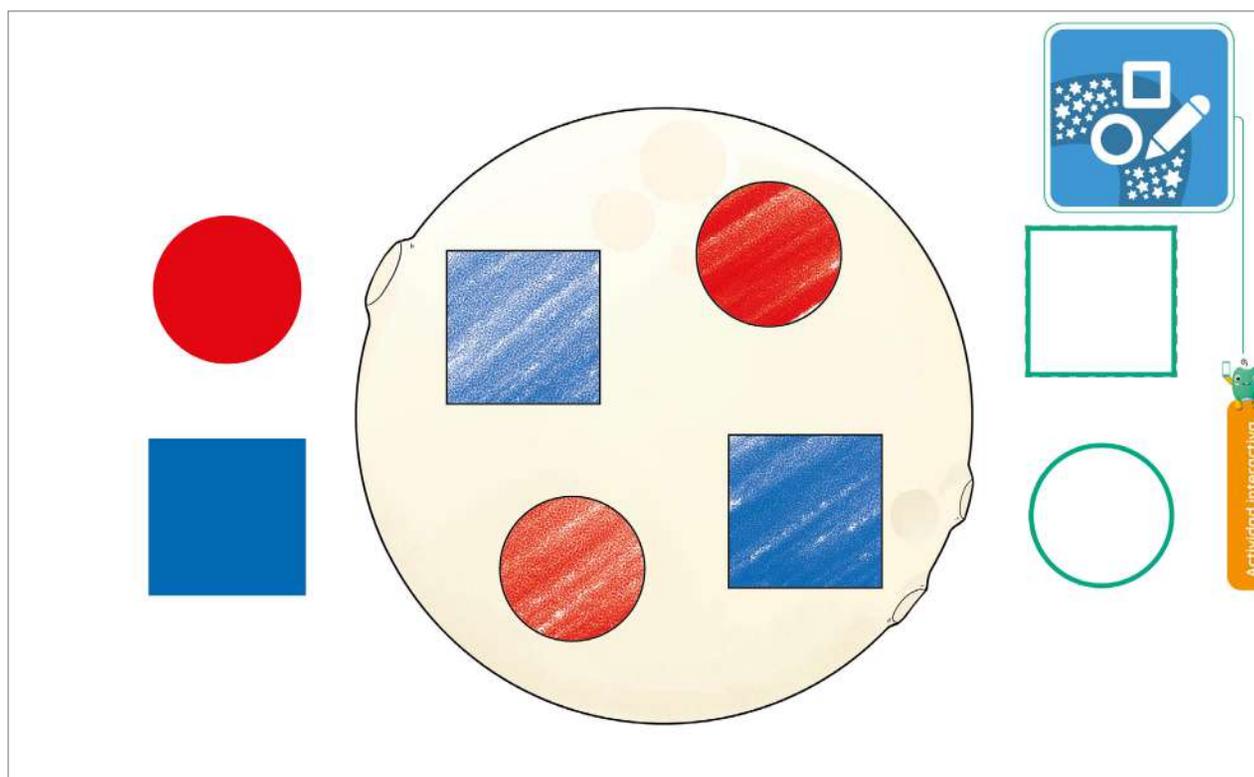
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿De qué color iluminaste los cuadrados?, ¿y los círculos? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad: colorear o remarcar? ¿Cómo es el cuadrado? ¿Cómo es el círculo? Si observas a

tu alrededor, ¿qué objetos tienen forma de círculo o cuadrada? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa las figuras geométricas. La de color rojo es un círculo y la de color azul es un cuadrado.
- Colorea las figuras geométricas que están en la luna, usando los colores del ejemplo.
- ¿A qué figura geométrica se parece la luna?
- Remarca con tu lápiz las figuras geométricas.

Solución



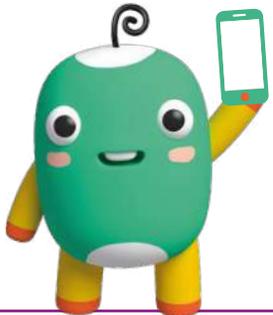
Marcador página 103

Marcador motivacional

La actividad consiste en seleccionar la figura 2D y practicar el trazado de la figura tres veces siguiendo el modelo.

Habilidades trabajadas

Identificar - desarrollo visomotriz.



Contenido

Magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.

Páginas del libro: 79, 81, 94, 95, 96, 97, 98.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: ¿Sucede en el día o sucede en la noche?

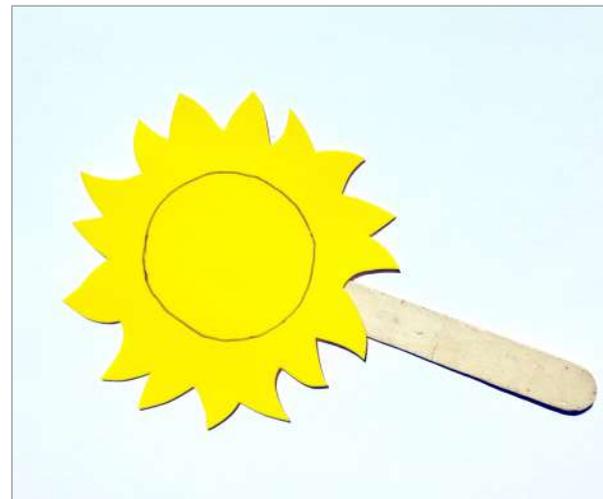
Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: 2 palitos de paleta para cada niño y niña, uno con una figura de fomi de un sol y de una luna. Imágenes de actividades que se realizan de día y de noche.

Lugar: aula o patio.

Invite a las y los niños a sentarse, de preferencia en el suelo, formando un semicírculo. Al centro ubique imágenes de actividades que se realizan de día y otras de noche. Entregue a cada niña y niño dos palitos de paleta, uno con el símbolo del sol y otro de la luna. A continuación explique el juego, si desea puede ejemplificar sacando una tarjeta y describiendo la actividad, ejemplo: "La ciudad con las luces encendidas". Luego pregunte: *¿Sucede de día o de noche?* Aclare que solo deben levantar el palito con el símbolo que representa al día o la noche. Si alguien levanta el palito equivocado, pregunte: *¿En qué momento del día es necesario encender las luces?, ¿durante el día, quién nos da luz?* Entonces, mientras recibimos la luz del sol no es necesario encender las luces, pero al anochecer cuando todo está oscuro, sí podemos encender las luces.

Continúe con el juego hasta que todas y todos hayan participado. Tenga presente que puede haber actividades que se pueden realizar de día y de noche, escuche las respuestas y explicaciones de las y los niños.



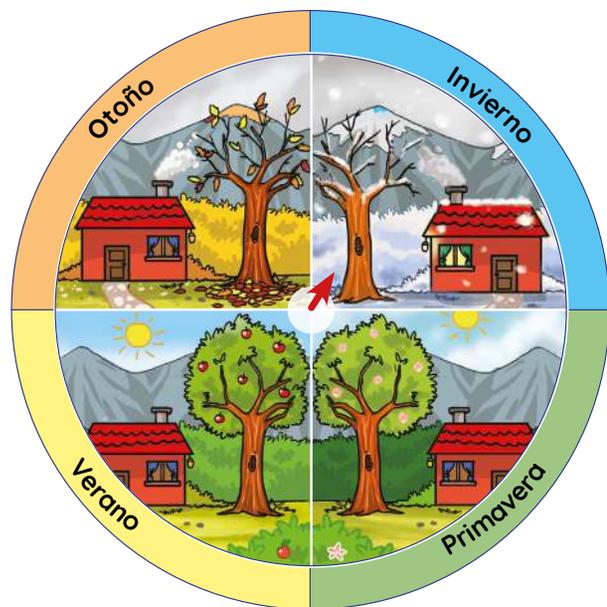
Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: ¿En qué estación lo usamos?

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: objetos, prendas de vestir y elementos característicos de uso en cada estación (botas, paraguas, gorros, bufandas, abrigos, trajes de baño, shorts, camisetas, vestidos, hojas secas, imágenes de mariposas, abejas, flores, etc); una ruleta con la representación de las estaciones en forma de árbol y 4 cajas, cada una con la misma simbología de la ruleta, que servirán para ir dejando los objetos o imágenes.

Lugar: aula o patio.



Invite al grupo a reunirse al centro del aula, formando un semicírculo. Ubique la ruleta, los objetos y las cajas frente al grupo. Pídales observar los elementos y predecir acerca de qué se tratará el juego. *¿Qué estaciones se presentan en la ruleta? ¿Qué árbol simboliza cada estación? ¿De qué piensas que se trata el juego?, ¿para qué están los objetos e imágenes?* Luego de escuchar las respuestas de las y los niños explique el juego. Comience diciendo que por turnos cada estudiante girará la ruleta, al detenerse en una imagen según indique la flecha, la o el participante tendrá que reconocer la estación y sacar algún objeto que se use en ese periodo, deberá explicar su elección y dejar el objeto en la caja correspondiente.

Al finalizar el juego, invíteles a reflexionar y comentar acerca de la actividad y las características de cada estación. Agregue información relacionada con las diferencias que hay en las distintas regiones del país.

Juego grupal: Pícnico o pijamada.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: mantas, canastos, alimentos para compartir durante el picnic, sombreros para el sol. Para la pijamada: mantas o sacos de dormir, pijamas, cojines o almohadas pequeñas, linternas pequeñas.

Lugar: aula y patio.

Indague en sus conocimientos y experiencias previas acerca de los picnics y pijamadas. *¿Qué es un picnic?, ¿has ido de picnic alguna vez?, ¿a qué lugar?, ¿en qué consiste?, ¿qué llevaste?, ¿te gustó esa experiencia? ¿Les gustaría que hiciéramos un picnic con todo el grupo?, ¿qué necesitaríamos?* Después, pregunte acerca de las pijamadas: *¿qué son?, ¿has ido alguna vez a una?, ¿cómo tienes que ir vestido?, ¿qué actividades suelen hacer?* Finalmente, invíteles a reflexionar sobre las diferencias entre ambas actividades: *¿En qué momento del día piensas que se va de picnic?, ¿por qué? ¿En qué momento del día se hacen las pijamadas?, ¿por qué?*

Programa ambas actividades para diferentes días en una misma semana.

Para el picnic seleccione un patio que cuente con áreas verdes. En el caso de la pijamada, cubra las ventanas con papel kraft o telas oscuras, en el techo del aula puede pegar estrellas con papel brillante, despeje el centro del aula para que puedan ubicar sus mantas o sacos de dormir. Seleccione un cuento para leerles y luego ponga una música que invite a la relajación.

Al finalizar cada actividad invite a comentar acerca de las características de cada una, de los momentos del día en que se realizan y de los pasatiempos que se pueden planificar ya sea para el picnic o para la pijamada.

Página 79

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias de comparación para seriar.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • ordenar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las calcomanías? ¿Cómo son los elefantes?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? Si tuvieras que ordenarlos, ¿cómo lo harías? ¿Cómo son las flores?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿cómo las ordenarías?

Preguntas de cierre

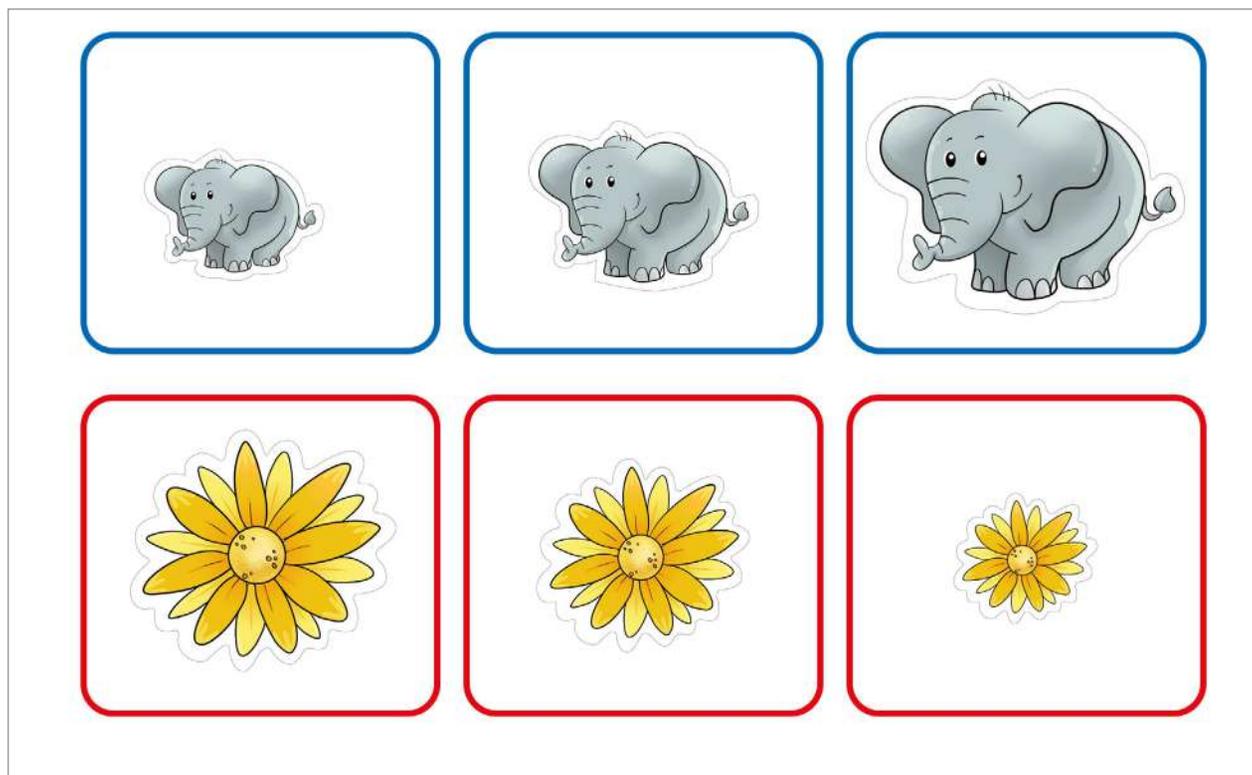
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué pegaste en los cuadros azules? ¿Cómo ordenaste los elefantes? ¿Qué pegaste en los cuadros rojos? ¿Cómo ordenaste las flores? ¿De qué otra forma podrías haberlos ordenado? ¿Qué atributo usaste para ordenar: color,

tamaño o longitud? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Despega las calcomanías de la página 123 y pégalas según las indicaciones:
 - En los cuadros azules pega los elefantes, del más chico al más grande.
 - En los cuadros rojos pega las flores, de la más grande a la más chica.

Solución



Página 81

Habilidad a desarrollar

Utilizamos estrategias de comparación para completar secuencias.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • comparar • seriar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en ambas filas? ¿En qué tienes que fijar tu atención para continuar las secuencias? En la secuencia de las hojas, ¿cuál es el color que continúa la serie?, ¿y en la de las flores?

Preguntas de cierre

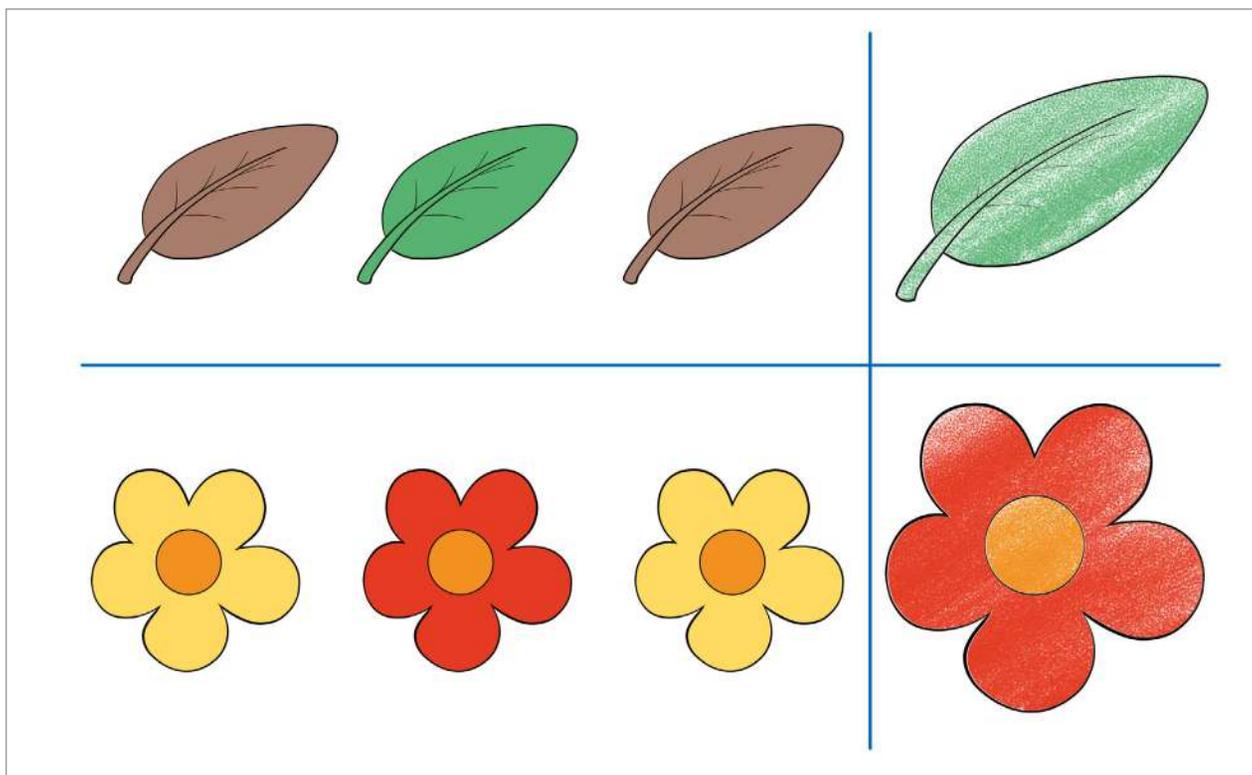
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿De qué color iluminaste la hoja para continuar la secuencia?, ¿qué hiciste para saber qué color continuaba? ¿De qué color iluminaste la flor para continuar la secuencia? ¿Cuál es el atributo

que cambia en estas secuencias? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿En qué te fijaste para realizarla? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa cada secuencia y nombra los elementos.
- Descubre la serie y colorea la hoja y la flor para continuar con la secuencia.

Solución



Página 94 y 95

Habilidad a desarrollar

Organizamos y ordenamos situaciones de la vida cotidiana.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • explicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en ambos paisajes? ¿Qué diferencias ves entre el paisaje de día y el de noche? ¿Cómo sabes cuándo es de día?, ¿cómo distingues cuando es de noche? ¿Qué están haciendo Mateo y Eli de día? ¿Qué hacen Pelusa y Milo de noche? ¿Sabes por qué el búho está despierto en el paisaje de noche?

Preguntas de cierre

¿Qué aprendiste acerca del día y la noche? ¿Qué haces durante el día? ¿Qué haces en la noche? ¿Qué te gusta más, el día o la noche?, ¿por qué?

Instrucciones

- Observa y comenta lo que ves en la imagen. ¿Qué elementos ves en el paisaje de día? ¿Qué elementos ves en el paisaje de noche? ¿Qué actividades haces en el día? ¿Qué actividades haces en la noche?

Solución



Página 96

Habilidad a desarrollar

Representamos situaciones de nuestra vida cotidiana.

Habilidades de aprendizaje

- Distinguir • razonar • representar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en cada imagen? ¿Qué crees que representa el sol? ¿Qué piensas que representa la luna y las estrellas? ¿Qué actividades realizas durante el día?, ¿qué haces durante la noche?

Preguntas de cierre

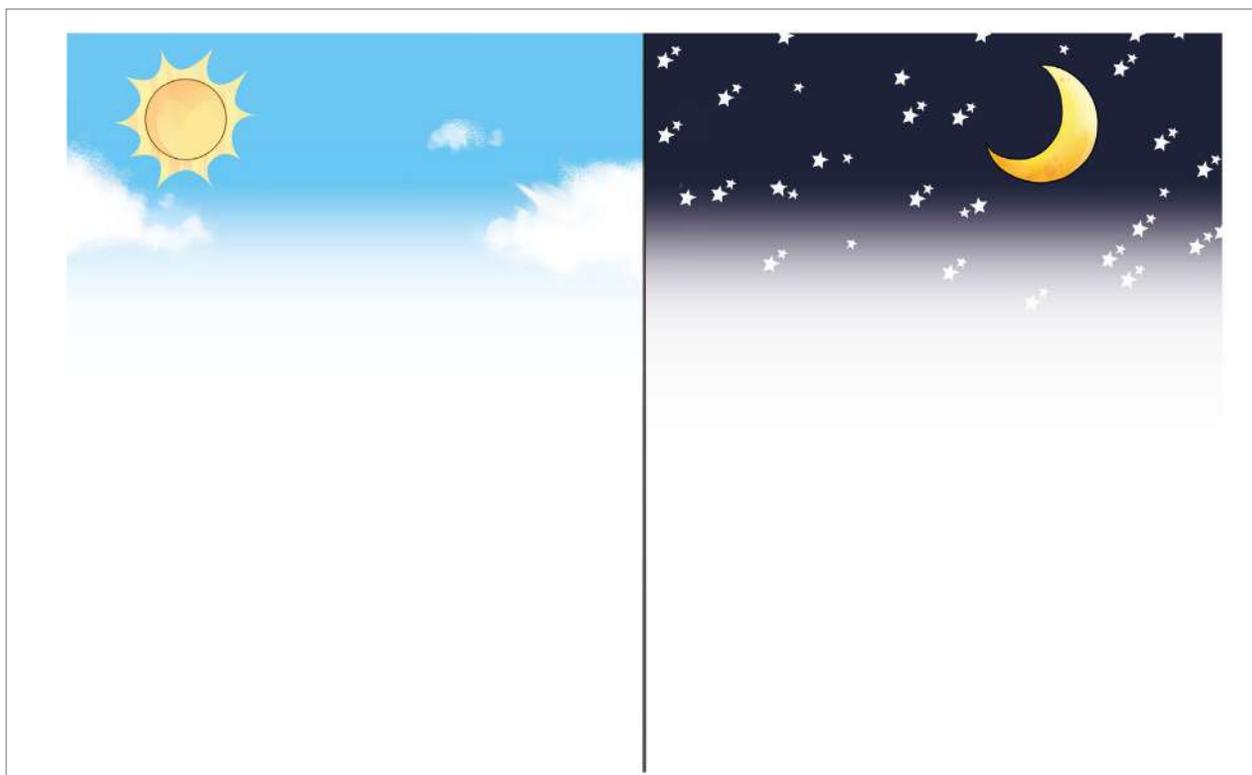
¿Qué dibujaste en el paisaje de día? ¿Qué dibujaste en el paisaje de noche? ¿Qué crees que pasaría si las actividades que haces de día las hicieras en la noche?, ¿cómo te sentirías? ¿Qué acostumbrabas hacer antes de ir a la cama? ¿Por qué es importante dormir durante la

noche? ¿Cuáles son tus actividades favoritas durante el día? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Dibuja una actividad que realizas de día y una que realizas de noche.

Solución



Página 97

Habilidad a desarrollar

Representamos eventos de nuestra vida cotidiana.

Habilidades de aprendizaje

- Escuchar • comentar • representar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en cada imagen? ¿Cómo está el árbol?, ¿por qué piensas que está con pocas hojas?, ¿qué estación del año piensas que representa: otoño, invierno, primavera o verano? ¿Qué estación del año piensas que representa la nube? ¿Qué representan las líneas punteadas?, ¿qué puedes hacer con ellas?, ¿cómo puedes trazarlas?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué dibujaste cayendo del árbol?, ¿qué estación representa? ¿Fue fácil o difícil

trazar las líneas de lluvia?, ¿qué estación representa esta imagen? ¿Qué estación te gusta más, el otoño o el invierno?, ¿por qué? ¿Qué decían los versos? ¿Cómo son estas estaciones?, ¿más frías o cálidas? ¿qué haces para protegerte de la lluvia y del frío? ¿Qué te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

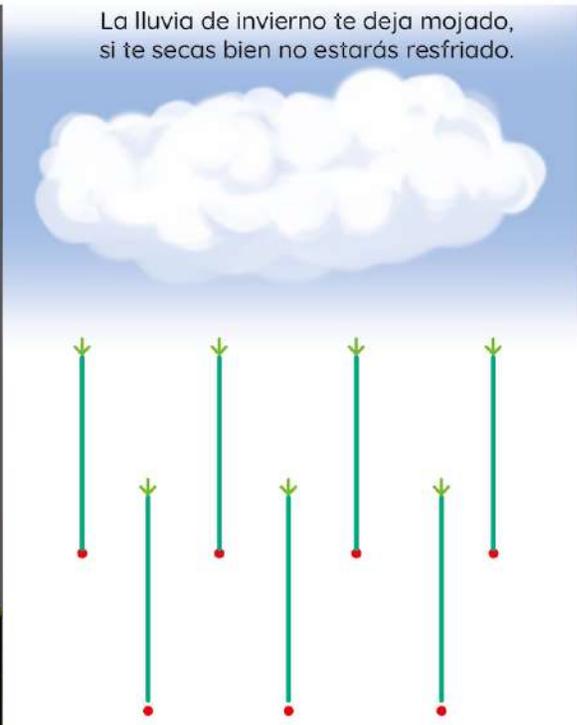
- Escucha los versos de cada estación del año.
- En el otoño dibuja hojas que caen del árbol.
- En el invierno traza la lluvia que cae de la nube.

Solución

Llega el otoño y me abrigo un poco, mientras las hojas caen poco a poco.



La lluvia de invierno te deja mojado, si te secas bien no estarás resfriado.



Página 98

Habilidad a desarrollar

Representamos eventos de nuestra vida cotidiana.

Habilidades de aprendizaje

- Comentar
- representar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en cada imagen? ¿Cómo está el paisaje del árbol?, ¿qué estación del año piensas que representa: otoño, invierno, primavera o verano? ¿Qué piensas que puedes hacer en este paisaje? ¿Qué estación del año piensas que representa el sol?, ¿qué crees que le falta al sol?, ¿podrías dibujar sus rayos?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué colores usaste para iluminar el paisaje de la primavera?, ¿cómo dice el verso que son las hojas de los árboles y las flores? ¿Qué

elementos agregarías a este paisaje? ¿Cómo dibujaste los rayos del sol? ¿Cómo es el verano, según el verso?, ¿el sol calienta o enfría? ¿Qué estación te gusta más, la primavera o el verano?, ¿por qué? ¿Qué haces durante el verano?, ¿vas a algún lugar? ¿Qué aprendiste acerca de estas estaciones?

Instrucciones

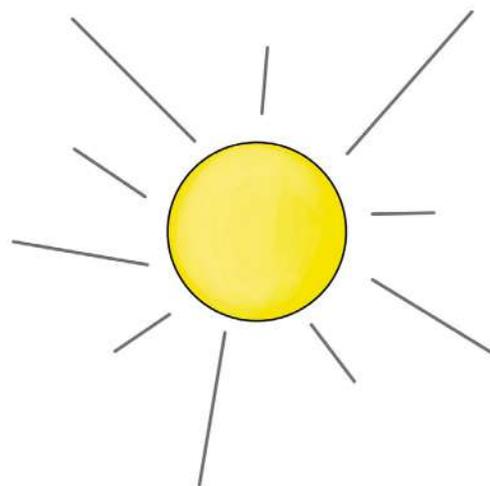
- Escucha los versos de la primavera y del verano.
- En la primavera colorea el paisaje.
- En el verano dibuja los rayos del sol.

Solución

Flores y árboles con hojas verdes, ha llegado la primavera siempre alegre.



En verano con más calor el sol calienta un montón.



Contenido

Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.

Páginas del libro: 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120 y actividades complementarias.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Los números perdidos

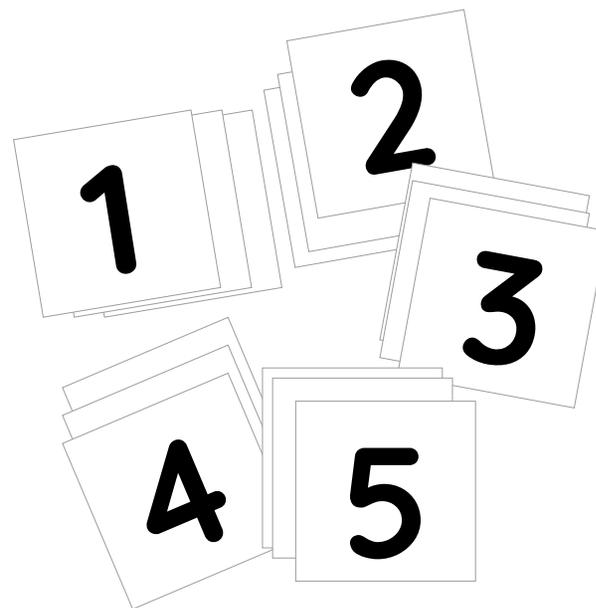
Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: números del 1 al 5 en tarjetas de 10 x 10 (se debe repetir cada número la cantidad necesaria dependiendo del total del grupo de niñas y niños), recipientes o cajas, bloques gigantes para cuantificar u otro material de conteo disponible en el aula.

Lugar: aula

Oculte las tarjetas con números en distintos lugares del aula, diga a las y los niños que se han perdido algunos números y hay que encontrarlos, explique que cuando encuentre una tarjeta se tiene que ir a sentar al centro del aula. Cuando hayan encontrado los números, pídale que los muestren y pregunte a cada quien: *¿Qué número encontraste?, ¿dónde lo encontraste?* Si observas los números de los demás, *¿hasta qué número se habían perdido?* Después, invíteles a ponerse de pie y reunirse con las y los niños que tienen el mismo número para representar la cantidad de su número con alguno de los materiales disponibles en el aula. Cuando todas y todos hayan seleccionado el material, se volverán a ubicar al centro del aula formando un semicírculo para presentar al grupo su número y cantidad en orden, comenzando por los que tienen el número uno hasta finalizar con los que encontraron el cinco. Guíe la actividad para que primero realice el conteo el equipo que esté presentando el número y la cantidad; y luego, todas y todos juntos vuelven a cuantificar.

Para finalizar, invite a reflexionar acerca de la actividad: *¿Qué números estaban perdidos?, ¿dónde los encontraron? ¿Qué hicieron después de encontrarlos? ¿Qué material utilizaron para representar la cantidad? ¿Qué hicieron para representar la cantidad que indicaba el número?, ¿en qué se tuvieron que fijar? ¿Qué aprendieron?*



Sugerencias de actividad previa

Juegos grupales o individuales.

Tiempo estimado: 15 minutos.

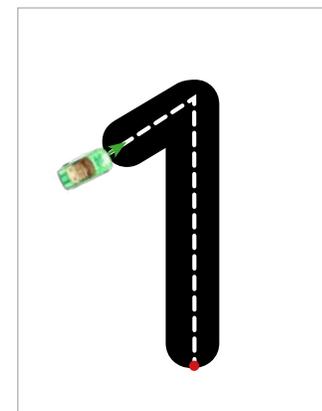
Materiales: números marcados con gises o cinta adhesiva en el patio, tarjetas con números en forma de autopista en tamaño carta plastificadas, autos pequeños, vasos de colores marcados con los números del 1 al 5, material de conteo, limpiapipas, cuentas para ensartar, o trocitos de popote.

Lugar: aula o patio.

Las siguientes son estrategias que se pueden realizar de manera grupal o individual, podrían formar parte de trabajo de estaciones o juegos por áreas.

- En el patio trace números del 1 al 5, de tamaño grande, con gises de colores o cintas adhesivas de colores diferentes. Señale el punto de inicio del recorrido con una flecha verde y el término con un punto rojo. En los momentos de patio, invite a jugar recorriendo los números, siguiendo la secuencia indicada por las flechas. Al comienzo pídale que los recorran caminando, después pueden hacerlo gateando.
- Disponga de tarjetas con los números plastificados en un formato de autopista, con cada tarjeta entregue un auto de juguete. Explique que debe conducir el auto siguiendo la secuencia correcta del trazado del número, señalado por medio de flechas. Explique que hay un punto de inicio y un punto de término del trazado.

- En una bandeja ubique 5 vasos, cada uno de diferente color y etiquetado con un número del 1 al 5. Al centro de la bandeja coloque un recipiente con material de conteo para que las y los niños vayan depositando dentro de cada vaso la cantidad que se indica.
- En una bandeja coloque 5 limpiapipas, cada uno señalado con un número del 1 al 5. En un recipiente coloque cuentas o pedacitos de popote, para que las y los niños los vayan ensartando de acuerdo a la cantidad que indica el número de cada limpiapipas.
- Marque en el patio el juego “el avión”, modele la forma de juego para que las y los niños puedan jugarlo.
- Realice juegos y caminatas de conteo de puertas, ventanas, salas y otros elementos significativos del centro escolar. Puede usar una tabla de registro, elaborada previamente. Cuando regresen al aula, comenten y comparen las cantidades de sus registros.



Página 114

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 1.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • asociar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos observas? ¿Qué número es?, ¿qué cantidad representa? Para remarcar el número uno, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza? En la locomotora, ¿cuál vagón tiene el número uno?, ¿qué puedes hacer para diferenciarlo de los demás vagones?

Preguntas de cierre

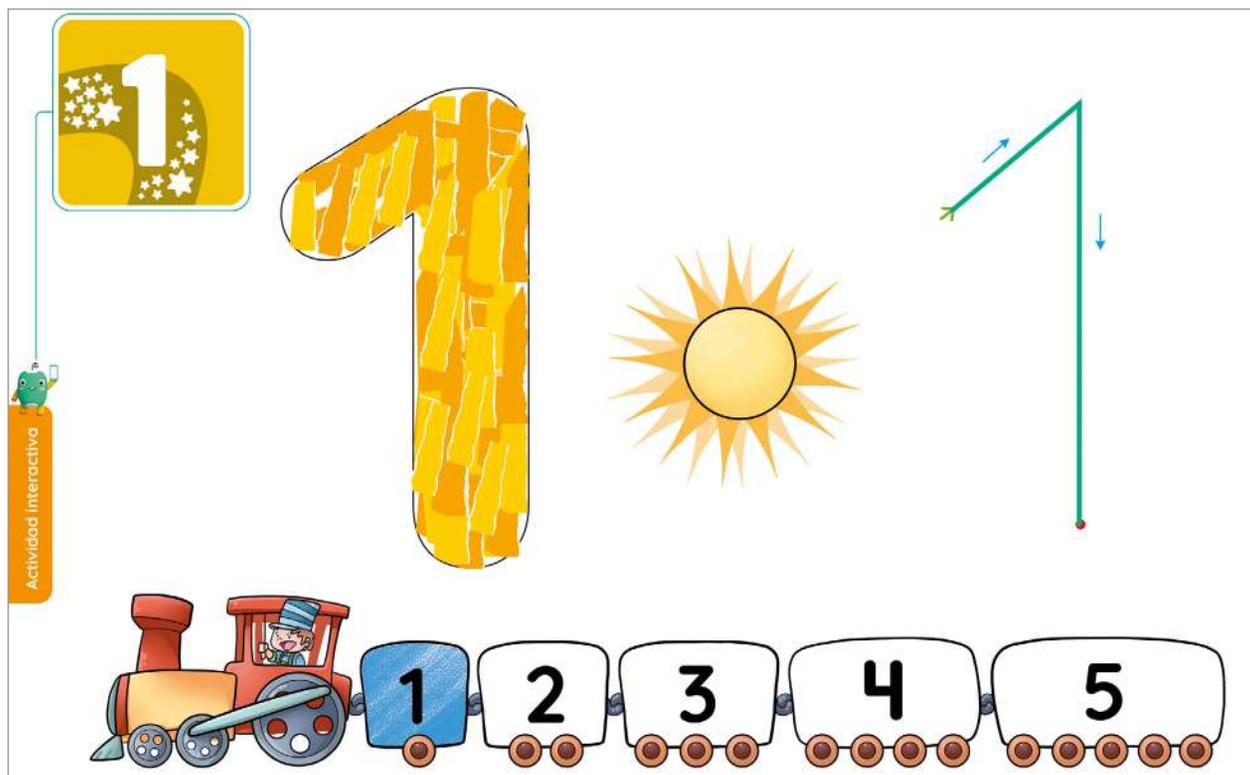
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué hiciste para rellenar el número uno?, ¿cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil remarcar el número uno? ¿Qué fue lo que más te

gustó de la actividad? Si tuvieras que recordar la forma del número uno, ¿con qué lo puedes relacionar?, ¿a qué se parece?

Instrucciones

- El número 1 representa un elemento.
- ¿Cuántos soles hay? Rasga papeles amarillos y pégalos en el número 1.
- Remarca el número 1 sobre la línea punteada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Colorea el vagón que tiene el número 1.

Solución



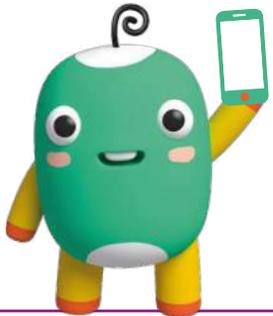
Marcador página 114

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 1 y contar un elemento.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - cuantificar - relacionar número con cantidad.



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 1.

Habilidades de aprendizaje

• reconocer • asociar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué animales observas?, ¿qué tiene cada animal?,
¿qué números son?, ¿hay alguno que se repite?, ¿cuál?
¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Por qué no coloreaste
el tigre y el gato? ¿Qué animales coloreaste?, ¿por qué?
¿Cómo es el número 1?, ¿qué forma tiene? ¿Cómo es la
forma del 2 y del 3?

Instrucciones

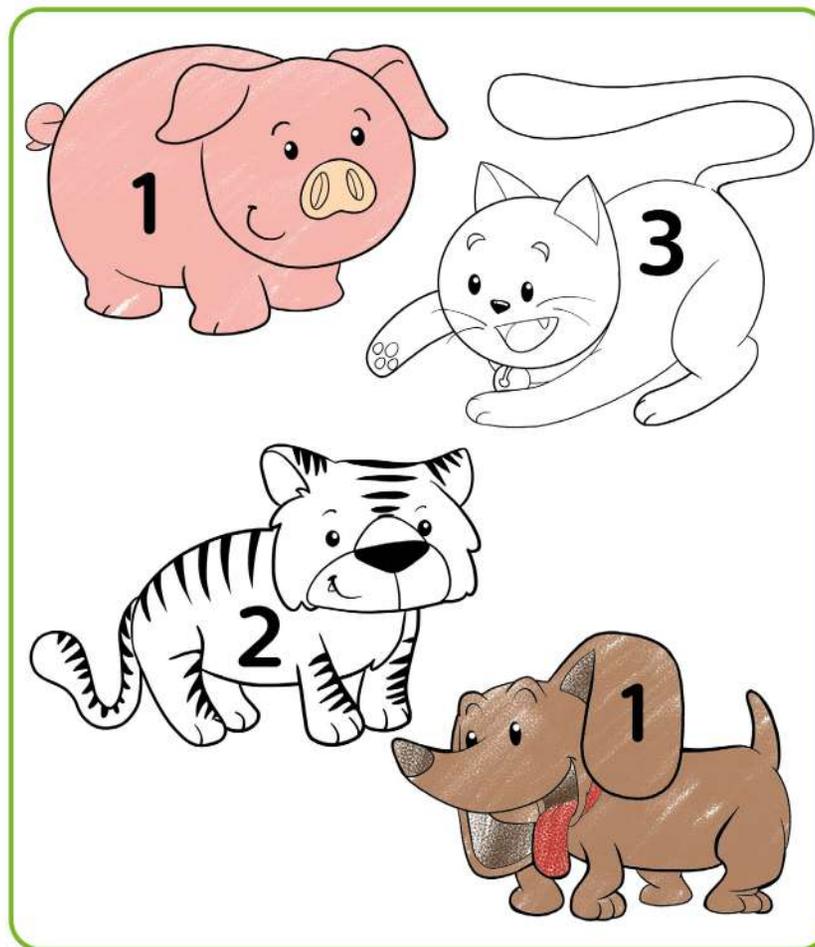
- El número 1 representa un elemento.
- Observa los animales y colorea solo los que llevan el número 1.

Solución

Actividad complementaria página 114

Caligrafix 

- Observa los animales y colorea solo los que llevan el número 1.



www.caligrafix.mx

Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 1.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué animales observas?, ¿Cuál te gusta más?, ¿por qué? ¿De qué color te gustaría iluminarlo? Además de colorearlo, ¿qué piensas que tienes que hacer?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué animal elegiste?, ¿qué sabes de él?, ¿por qué te gusta? ¿Dónde puedes encontrar estos animales?, ¿qué sabes de ellos? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- ¿Qué animal te gusta más, el pollo, la vaca o el perro?
- Elige uno, coloréalo, recórtalo y pégalo dentro del círculo.

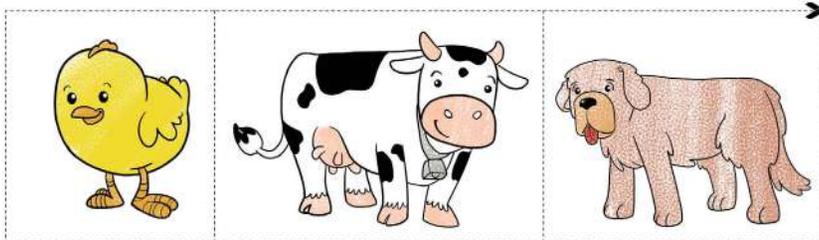
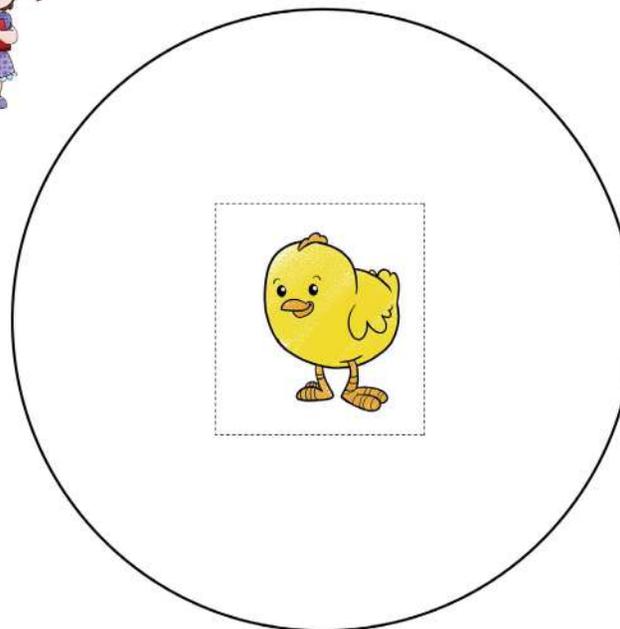
Solución

Actividad complementaria página 114

Caligrafix 



¿Qué animal te gusta más, el pollo, la vaca o el perro?
Elige uno, coloréalo, recórtalo y pégalo dentro del círculo.



www.caligrafix.mx

Página 115

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 2.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos observas? ¿Qué número es?, ¿qué cantidad representa? Para remarcar el número 2, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza el trazo? En la locomotora, ¿cuál vagón tiene el número 2?, ¿qué puedes hacer para diferenciarlo de los demás vagones?

Preguntas de cierre

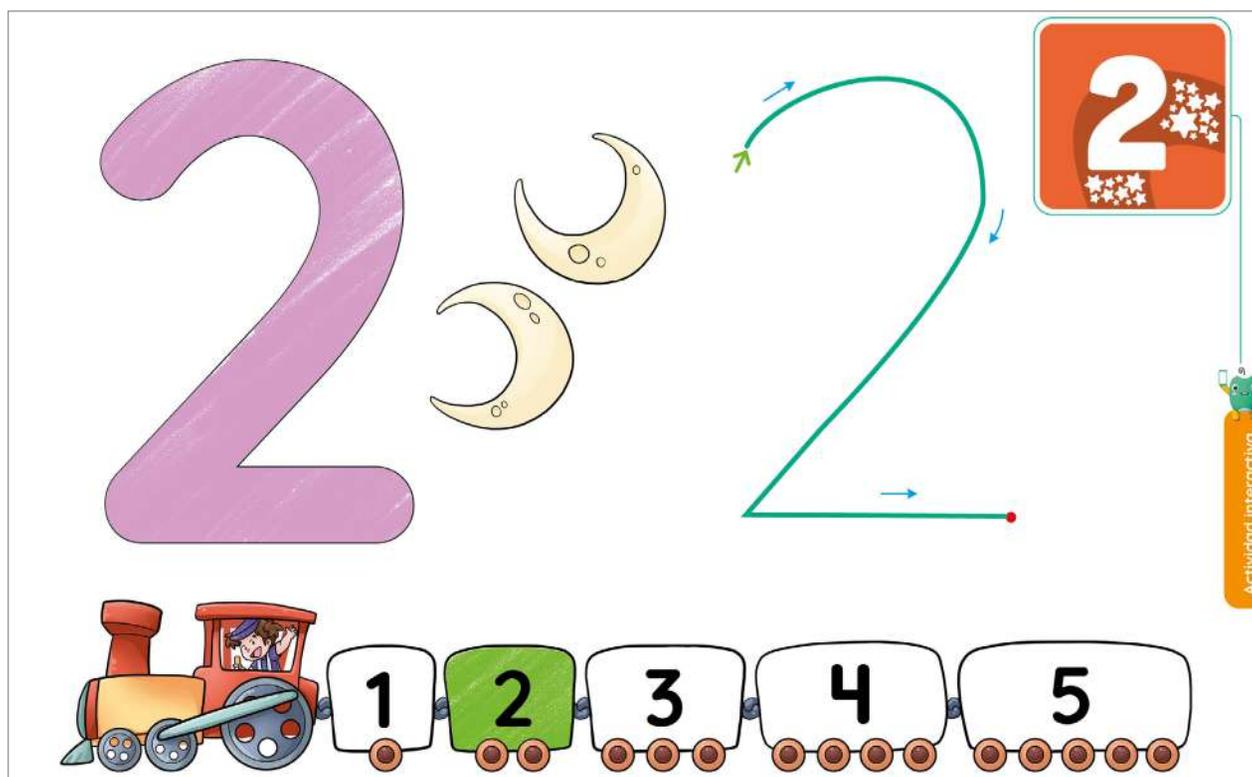
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué color usaste para iluminar el número 2? ¿Fue fácil o difícil remarcar el 2? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? Si tuvieras que recordar la forma del 2, ¿con qué lo

puedes relacionar?, ¿a qué se parece? Si tuvieras que pensar en partes de tu cuerpo que tengas de a dos, ¿cuáles serían? ¿Qué número está antes del 3? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- El número 2 representa dos elementos.
- ¿Cuántas lunas hay? Colorea el número 2 como tú prefieras.
- Remarca el número 2 sobre la línea punteada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Colorea el vagón que tiene el número 2.

Solución



Marcador página 115

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 2 y contar hasta dos.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - cuantificar - relacionar número con cantidad.



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 2.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • aplicar • explicar.

Preguntas de inicio

¿Qué frutas observas?, ¿cuántas frutas ves y cómo son?, ¿sabes dónde crecen? Si tuvieras que colorear dos frutas, ¿cuántas quedarían sin colorear?

Preguntas de cierre

¿Cuántas frutas tenías que colorear?, ¿qué hiciste para saber cuántas colorear? ¿Cuáles iluminaste?, ¿de qué colores? ¿Cuál de estas tres frutas te gusta más?, ¿por qué? ¿Qué otras frutas conoces?, ¿cuáles no crecen en los árboles?, ¿dónde crecen? ¿Qué frutas comes?, ¿por qué es importante comerlas? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

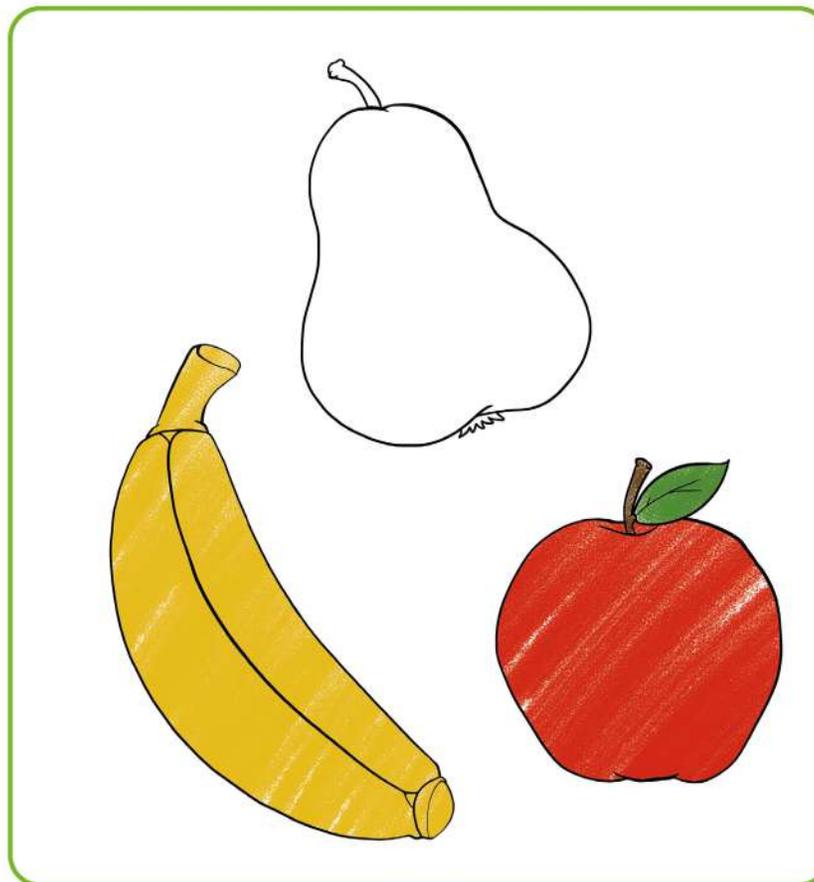
• Colorea dos frutas. ¿Cuál es tu fruta favorita?

Solución

Actividad complementaria página 115

Caligrafix 

• Colorea dos frutas. ¿Cuál es tu fruta favorita?



www.caligrafix.mx

Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 2.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué número se forma al armar el rompecabezas?

¿Cuántos elementos piensas que tienes que pegar en el recuadro?, ¿por qué? ¿Qué materiales vas a necesitar?

Preguntas de cierre

¿Cuántos elementos recortaste de la revista?, ¿qué hiciste después? ¿Fue fácil o difícil armar el rompecabezas?, ¿qué fue lo que más te costó? ¿Cómo es el número dos?, ¿qué forma tiene?, ¿qué cantidad representa?

Instrucciones

- Recorta dos elementos de una revista y pégalos dentro del recuadro.
- Recorta con la ayuda de un adulto y arma el rompecabezas del número 2.

Solución

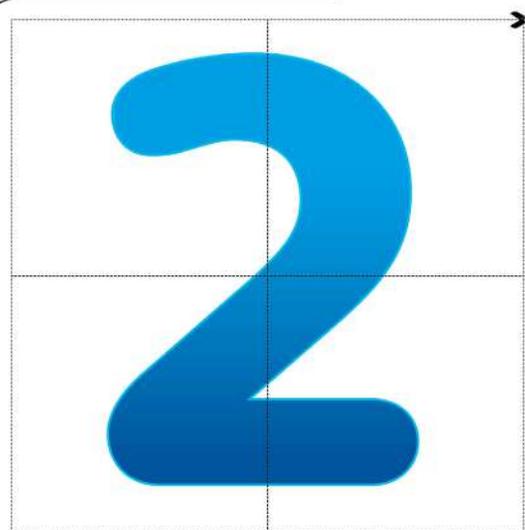
Actividad complementaria página 115

Caligrafix 

- Recorta dos elementos de una revista y pégalos dentro del recuadro.



Recorta con la ayuda de un adulto y arma el rompecabezas del número 2.



www.caligrafix.mx

Página 116

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 3.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos observas? ¿Qué número es?, ¿qué cantidad representa? Para remarcar el número 3, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza el trazo? En la locomotora, ¿cuál vagón tiene el número 3?, ¿qué puedes hacer para diferenciarlo de los demás vagones?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué color usaste para iluminar el 3? ¿Fue fácil o difícil remarcar el 3? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? Si tuvieras que recordar la forma del 3, ¿con qué lo puedes relacionar?,

¿a qué se parece? ¿Conoces los nombres de los tres planetas de la actividad?, ¿cuáles son? ¿Qué número está antes del 3? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- El número 3 representa tres elementos.
- ¿Cuántos planetas hay? Colorea el número 3 con crayolas.
- Remarca el número 3 sobre la línea punteada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Colorea el vagón que tiene el número 3.

Solución



Marcador página 116

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 3 y contar hasta tres.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - cuantificar - relacionar número con cantidad.



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 3.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué números observas? Si tuvieras que rellenar el 3, ¿en qué fijarías tu atención? ¿Qué forma tiene el número 3?, ¿en qué se diferencia del número 1?

Preguntas de cierre

¿Qué número rellenaste?, ¿qué material usaste?, ¿fue fácil o difícil? ¿Qué cantidad representa el 3? ¿Qué número quedó en blanco? ¿Qué número es mayor el 1 o el 3? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

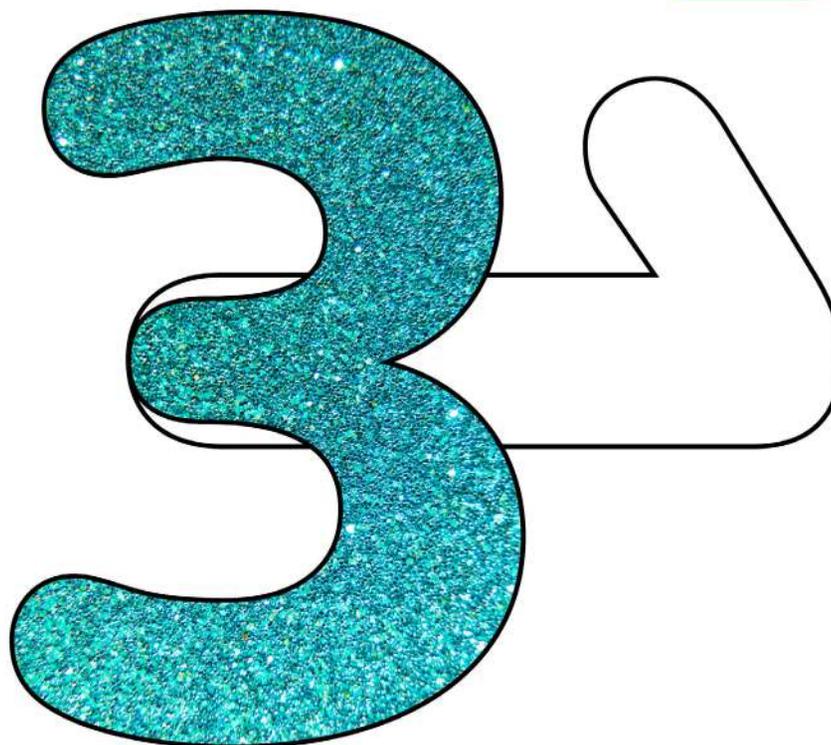
• Rellenar solo el número 3.

Solución

Actividad complementaria página 116

Caligrafix 

• Rellenar solo el número 3.



www.caligrafix.mx

Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 3.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué figura geométrica 2D observas?, ¿cuántos lados tiene el triángulo?, ¿Qué elementos hay abajo?, ¿para qué se usan?, ¿qué piensas que tienes que hacer con ellos?, ¿por qué?, ¿dónde los podrías pegar? Si tuvieras que elegir tres, ¿cuáles recortarías?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

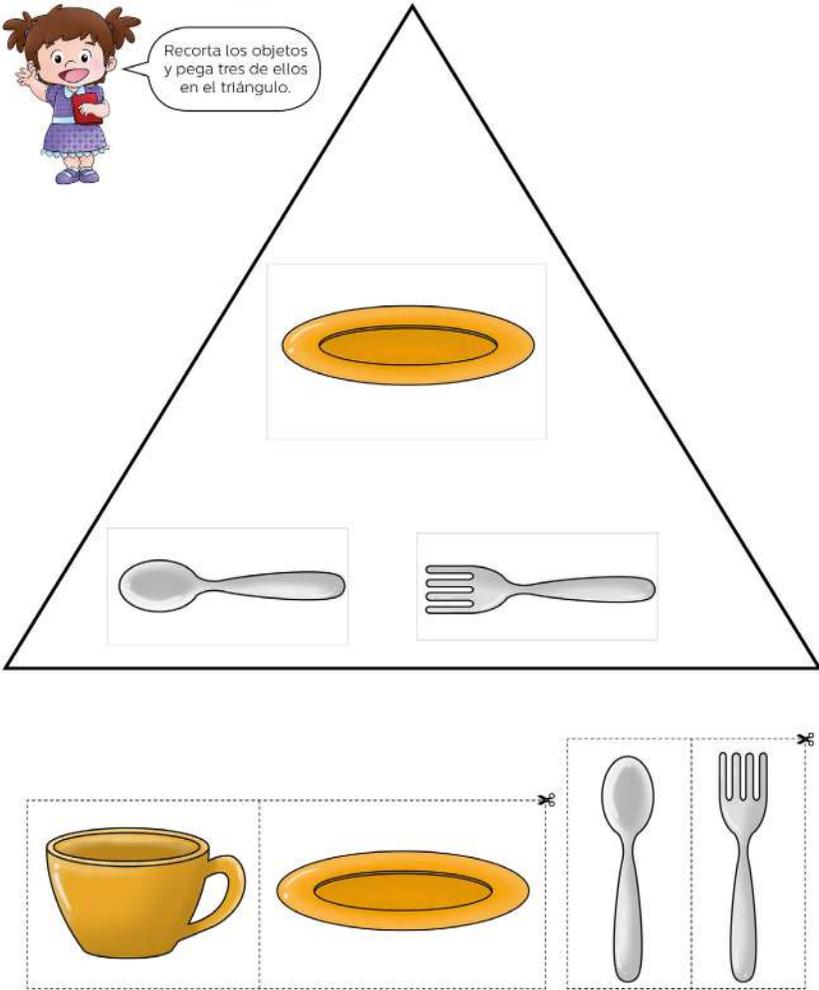
¿Cuántos elementos pegaste en el triángulo? ¿Qué hiciste para pegar solo tres elementos?, ¿cuáles elegiste?, ¿para qué sirve cada uno de los elementos que pegaste?, ¿en qué momentos del día los usas? ¿Hay algún elemento que tenga el mismo uso y no esté en la actividad?, ¿cuál? ¿La actividad fue fácil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

• Recorta los objetos y pega tres de ellos en el triángulo.

Solución

Actividad complementaria página 116 Caligrafix 



Recorta los objetos y pega tres de ellos en el triángulo.

www.caligrafix.mx

Página 117

Habilidad a desarrollar

Utilizamos el conteo para distinguir cantidades.

Habilidades de aprendizaje

- Reconocer • asociar • cuantificar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿De qué color es cada número? ¿Qué elementos hay en los conjuntos que están debajo del número 1? Los conjuntos que tienen estrellas, ¿debajo de qué número están? ¿Qué elementos están debajo del número 2? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?, ¿cómo podrías marcar el conjunto que tiene la cantidad que indica el número?

Preguntas de cierre

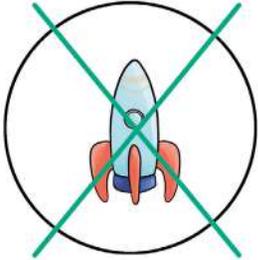
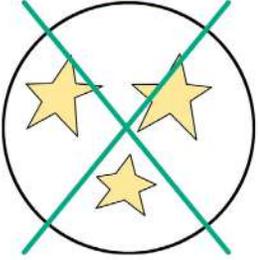
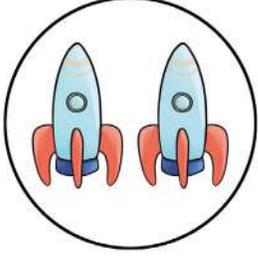
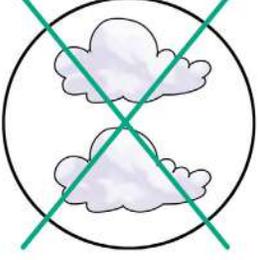
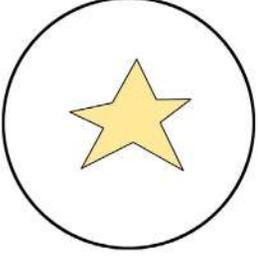
¿Qué hiciste para saber qué conjunto marcar en cada caso? ¿Cuántos cohetes tiene el conjunto que marcaste? ¿Qué conjunto de nubes marcaste?, ¿qué

cantidad indicaba el número? ¿Cuántas estrellas tiene el conjunto que marcaste?, ¿por qué? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Hasta qué número tuviste que contar? ¿Qué número es el mayor?, ¿cuál es el menor? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Marca con una X el conjunto que tiene la cantidad indicada por el número.

Solución

1	2	3
		
		

Página 118

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 4.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos observas? ¿Qué número es?, ¿qué cantidad representa? Para remarcar el número 4, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza el trazo? En la locomotora, ¿cuál vagón tiene el número cuatro?, ¿qué puedes hacer para diferenciarlo de los demás vagones?

Preguntas de cierre

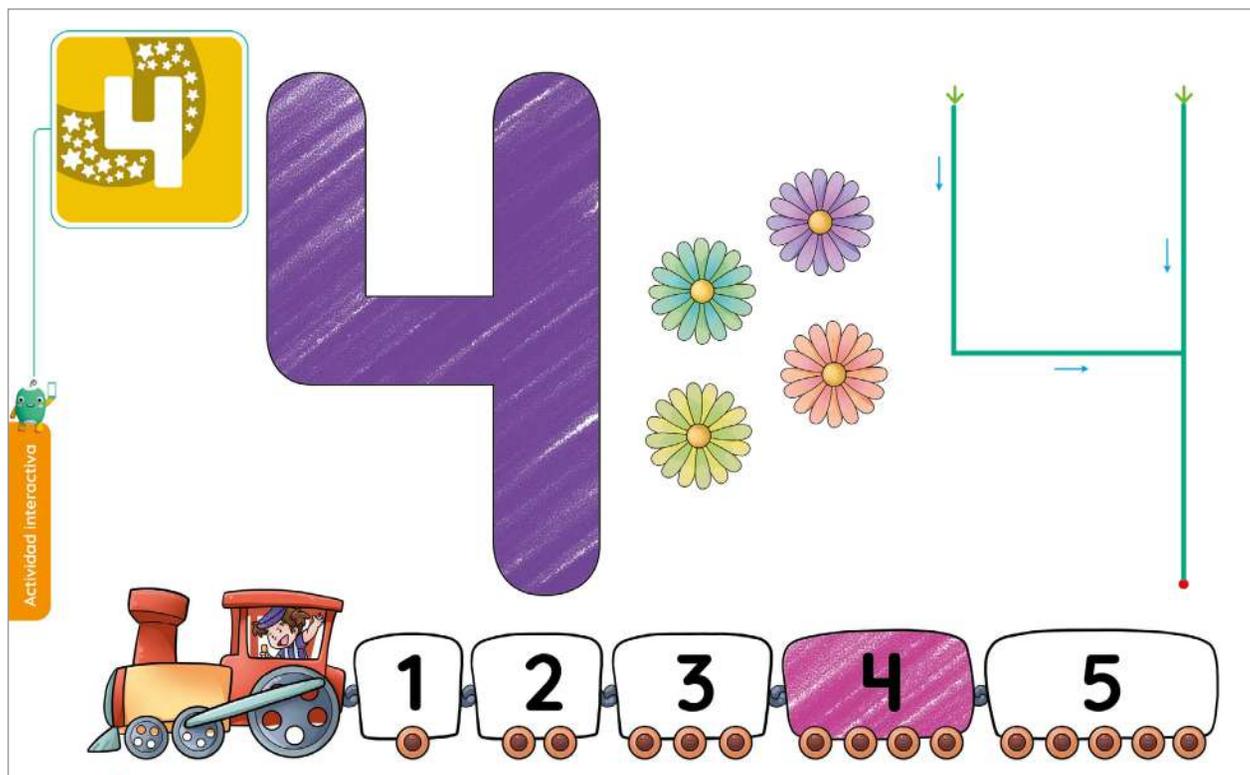
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué color usaste para iluminar el número 4? ¿Fue fácil o difícil remarcar el número cuatro? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? Si tuvieras que recordar la forma del número

4, ¿con qué lo puedes relacionar?, ¿a qué se parece? ¿Cuántas flores había?, ¿eran todas iguales?, ¿en qué se diferenciaban? ¿Qué número está antes del 4? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- El número 4 representa cuatro elementos.
- ¿Cuántas flores hay? Colorea el número 4 como tú prefieras.
- Remarca el número 4 sobre la línea punteada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Colorea el vagón que tiene el número 4.

Solución



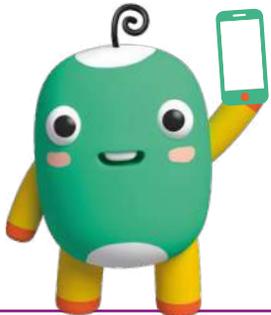
Marcador página 118

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 4 y contar hasta cuatro.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - cuantificar - relacionar número con cantidad.



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 4.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • asociar • cuantificar.

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Cómo son los camiones? ¿Qué número ves en cada camión? Si tuvieras que colorear el camión con el número 4, ¿en qué te fijarías para reconocerlo?

- Actividad 2. ¿Qué número tiene la gatita Pelusa en su mantita? ¿A cuál canasta de pelotas piensas que se dirige?, ¿cómo podrías ayudarla a llegar a la canasta que tiene cuatro pelotas?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿En qué te fijaste para colorear el camión?, ¿qué color usaste? ¿Cuántos camiones quedaron sin colorear?

- Actividad 2. ¿Cómo supiste cuál canasta colorear?, ¿en qué te fijaste? ¿Qué hiciste para ayudar a la gatita a llegar a la canasta?, ¿cómo es la línea que trazaste? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

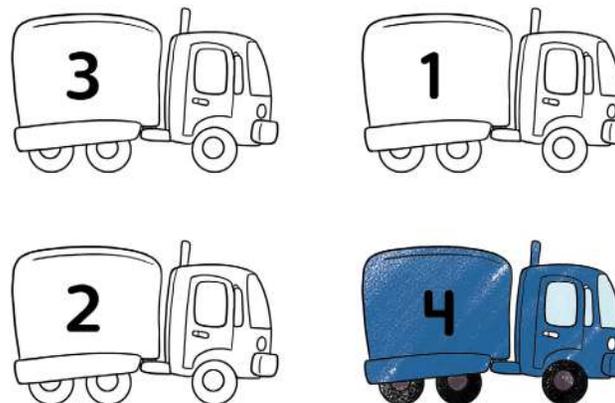
1. Colorea el camión que lleva el número 4.
2. Ayuda a la gatita Pelusa a llegar a la canasta que tiene la cantidad indicada en su mantita. Colorea la canasta que tiene cuatro pelotas.

Solución

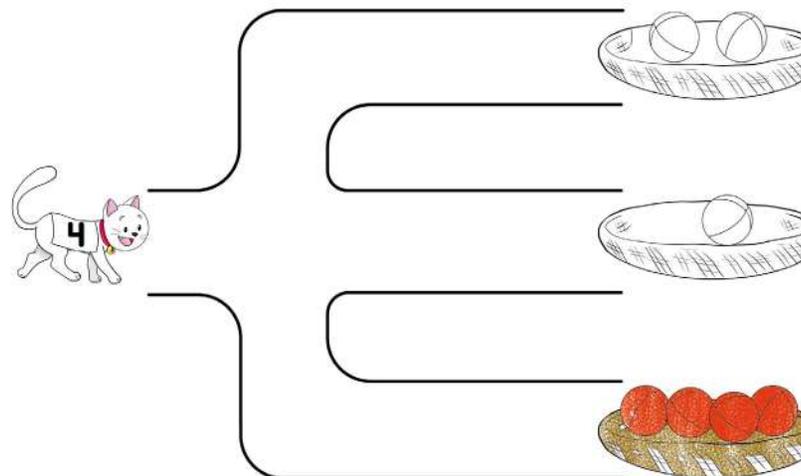
Actividad complementaria página 118

Caligrafix 

1. Colorea el camión que lleva el número 4.



2. Ayuda a la gatita Pelusa a llegar a la canasta que tiene la cantidad indicada en su mantita. Colorea la canasta que tiene 4 pelotas.



www.caligrafix.mx

Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 4.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué figura geométrica 2D observas? ¿Cómo es el cuadrado?, ¿cuántos lados tiene y cómo son? Si tuvieras que buscar cuatro elementos en una revista, recortarlos y pegarlos, ¿qué te gustaría recortar? ¿Qué harías para saber cuántos recortar y pegar?

Preguntas de cierre

¿Cuántos elementos pegaste?, ¿qué recortaste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué hiciste para saber cuántos elementos pegar? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Aprendiste algo nuevo?, ¿qué aprendiste?

Instrucciones

• Recorta cuatro elementos de una revista y pégalos dentro del cuadrado.

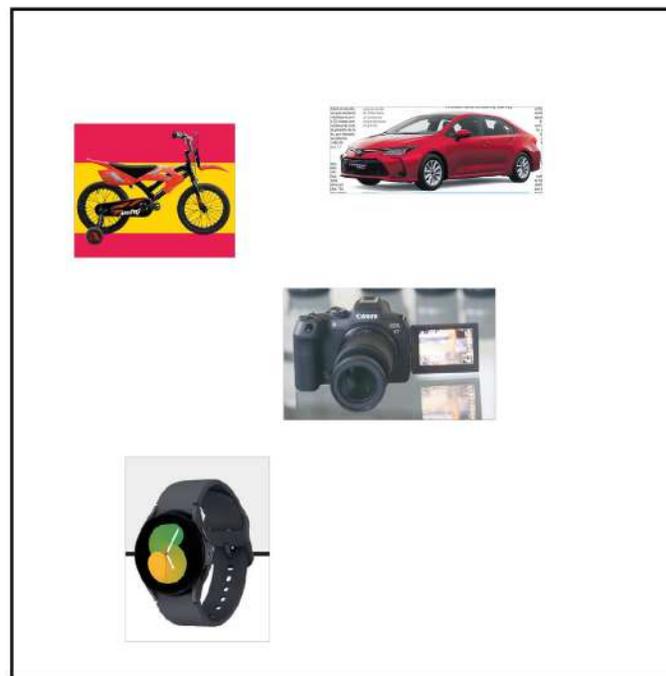
Solución

Actividad complementaria página 118

Caligrafix 



Recorta cuatro elementos de una revista y pégalos dentro del cuadrado.



www.caligrafix.mx

Página 119

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 5.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • cuantificar • coordinar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos observas? ¿Qué número es?, ¿qué cantidad representa? Para remarcar el número 5, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza el trazo? En la locomotora, ¿cuál vagón tiene el número 5?, ¿qué puedes hacer para diferenciarlo de los demás vagones?

Preguntas de cierre

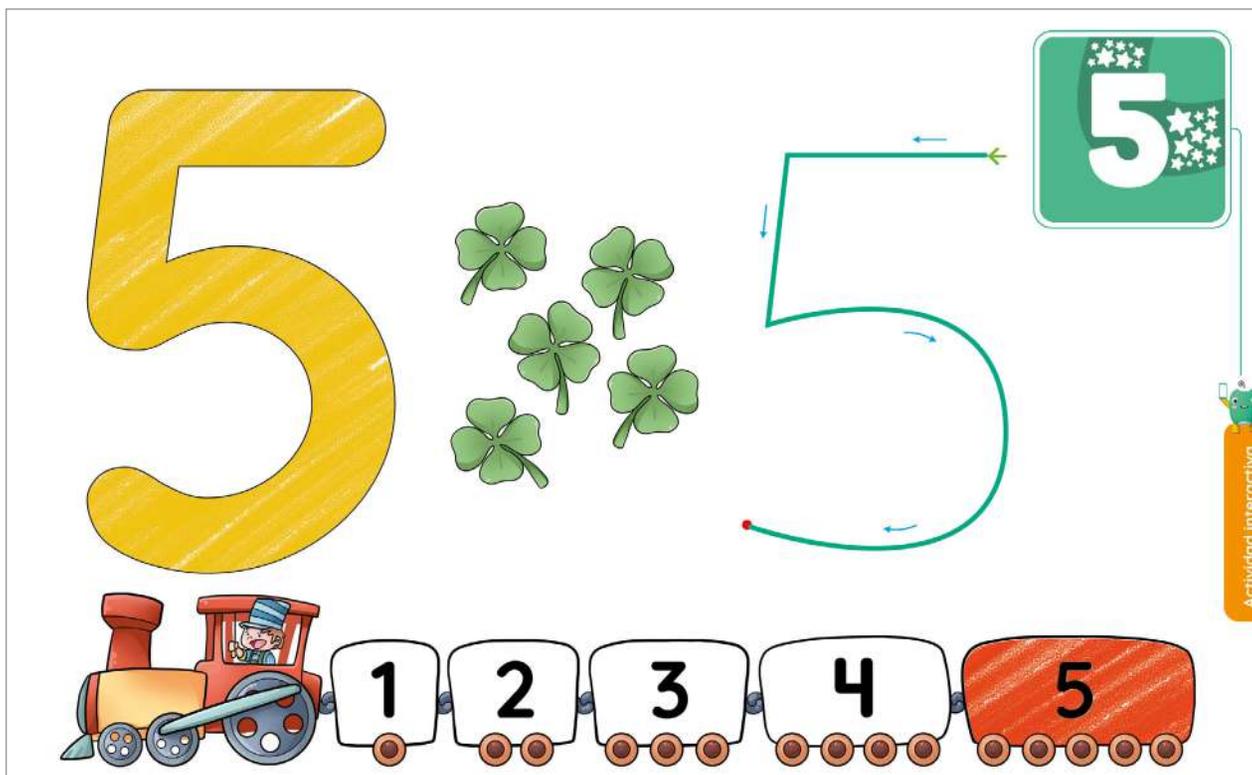
¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué color usaste para iluminar el número 5? ¿Fue fácil o difícil remarcar el 5? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? Si tuvieras que recordar la forma del 5, ¿con qué lo puedes

relacionar?, ¿a qué se parece? ¿Cuántos tréboles había?, ¿de cuántos pétalos cada uno? ¿Qué número está antes del 5? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- El número 5 representa cinco elementos.
- ¿Cuántos tréboles hay? Colorea el número 5 como tú prefieras.
- Remarca el número 5 sobre la línea punteada, siguiendo la dirección de las flechas.
- Colorea el vagón que tiene el número 5.

Solución



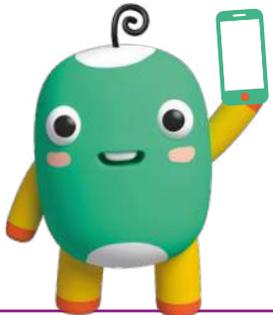
Marcador página 119

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 5 y contar hasta cinco.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - cuantificar - relacionar número con cantidad.



Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 5.

Habilidades de aprendizaje

• Reconocer • asociar • cuantificar • aplicar • explicar.

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo son los árboles?, ¿qué frutos dan? ¿Qué semejanzas y diferencias ves entre ambos? ¿Cuál tiene 5 naranjas?, ¿cómo podrías diferenciarlo del otro árbol?

- Actividad 2. ¿Qué número ves en el cuadro pequeño? En el cuadro grande, ¿qué números hay?, ¿qué piensas que tienes que hacer?, ¿en qué número tienes que fijar tu atención?, ¿cómo podrías diferenciarlo de los demás números?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué árbol coloreaste?, ¿cuántas naranjas tenía?, ¿te gusta esta fruta?, ¿qué puedes preparar con ella? ¿El otro árbol tenía más o menos naranjas?, ¿cuántas tenía?

- Actividad 2. ¿Qué números encerraste?, ¿en qué te fijaste para identificarlos? ¿Cómo es la forma del 5?, ¿con qué lo relacionas?, ¿qué cantidad representa este número? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

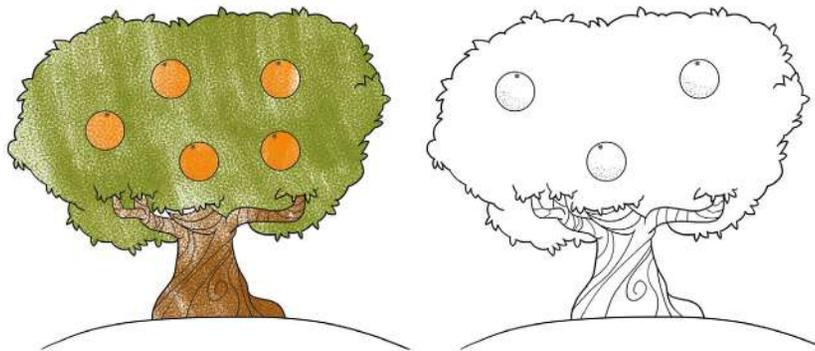
1. Colorea el árbol que tiene cinco naranjas.
2. Encierra los números que son iguales al modelo. ¿Qué número es el modelo?

Solución

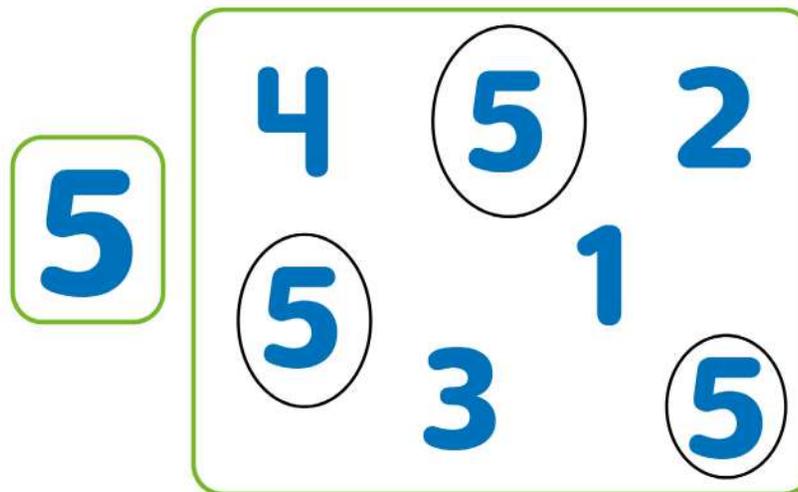
Actividad complementaria página 119

Caligrafix 

1. Colorea el árbol que tiene cinco naranjas.



2. Encierra los números que son iguales al modelo. ¿Qué número es el modelo?



www.caligrafix.mx

Actividad complementaria

Habilidad a desarrollar

Identificamos y comprendemos el número 5.

Habilidades de aprendizaje

• Cuantificar • aplicar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué figura geométrica 2D observas? ¿Cómo es el rectángulo?, ¿cuántos lados tiene y cómo son? Si tuvieras que buscar cinco elementos en una revista, recortarlos y pegarlos, ¿qué te gustaría recortar? ¿qué harías para saber cuántos recortar y pegar?

Preguntas de cierre

¿Cuántos elementos pegaste?, ¿qué recortaste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué hiciste para saber cuántos elementos pegar? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Aprendiste algo nuevo?, ¿qué aprendiste?

Instrucciones

• Pega 5 elementos dentro del rectángulo.

Solución

Caligrafix

Pega 5 elementos dentro del rectángulo.

www.caligrafix.mx

Página 120

Habilidad a desarrollar

Utilizamos el conteo para distinguir cantidades.

Habilidades de aprendizaje

- Reconocer
- cuantificar
- asociar
- aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en cada conjunto? ¿Qué número indican los conjuntos verde, rojo, morado, amarillo y azul? ¿Qué piensas que tienes que hacer para asociar el número con la cantidad de elementos de cada conjunto?, ¿en qué tienes que fijar tu atención?

¿cuál es el que tiene menos? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Colorea la cantidad de elementos que indica el número.

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué hiciste para saber cuántos elementos colorear en cada conjunto? ¿Cuántos elementos coloreaste en cada conjunto, ¿Cuál es el conjunto con más cantidad de elementos?,

Solución

The image shows a grid of five numbered circles, each containing a set of objects. A legend in the top left corner shows the numbers 1, 2, and 3 with stars. A vertical label 'Actividad interactiva' is on the left side of the grid.

- Circle 1 (Blue):** Contains 1 white t-shirt and 1 blue t-shirt.
- Circle 2 (Purple):** Contains 2 red candies and 1 white candy.
- Circle 3 (Yellow):** Contains 3 carrots and 1 white carrot.
- Circle 4 (Green):** Contains 4 purple ice cream cones.
- Circle 5 (Red):** Contains 5 green buttons and 1 white button.

Marcador página 120

Marcador motivacional

La actividad consiste en seleccionar el número que corresponde a la cantidad de animales que aparece en cada nivel.

Habilidades trabajadas

Identificar números - cuantificar.



Campo formativo: Ética, naturaleza y sociedad



La importancia de ofrecer experiencias en las que las y los niños logran establecer relaciones de vínculo con otras personas, con su comunidad cultural y su entorno natural, sientan las bases formativas para que perciban su entorno de manera integrada y se muestren comprometidos con el desarrollo de actitudes que fomenten el respeto y cuidado hacia las personas, la naturaleza y el medioambiente. Por lo tanto, las actividades que se proponen en el cuaderno y en esta guía didáctica buscan promover espacios de diálogo, participación y reflexión en favor de la construcción de la identidad personal y comunitaria de las y los niños.



En este sentido, la transversalidad de los contenidos y la interrelación de los aprendizajes se entrecruzan con actitudes vinculadas a los ejes de interculturalidad crítica, inclusión, igualdad de género, pensamiento crítico, vida saludable y fomento a la lectura y la escritura.



Contenido

La diversidad de personas y familias en la comunidad y su convivencia, en un ambiente de equidad, libertad, inclusión y respeto a los derechos humanos.

Páginas del libro: 6, 7, 16, 17, 22, 23, 24.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Mi familia y yo.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: objetos concretos del aula o tarjetas con imágenes de elementos con una, dos y tres sílabas, ejemplos: tren, pan, sal, sol, mar, dos, tres, mesa, silla, pluma, sopa, cara, lápiz, delfín, perro, gato, moto, auto, globo, cepillo, caballo, maleta, sombrero, tiburón, canica, fichas de conteo o palitos de paleta.

Lugar: aula o patio.

Si el curso es numeroso, se sugiere dividirlo en dos equipos; cada uno a cargo de un educador. Previamente prepare el aula. Cuelgue del techo las fotografías, que deben quedar al alcance de las y los niños. Invite al grupo a entrar al salón y motívelos a buscar la fotografía de su familia. Las y los niños que la encuentran, con ayuda del adulto deberán descolgarla y esperar sentados en el suelo hasta que todos la encuentren. Cuando estén sentados con su fotografía en mano (recuerde dividir el grupo en dos equipos si fuera necesario), comience la actividad modelando la descripción de su fotografía familiar, utilizando un lenguaje claro y simple. Después, por turnos, las y los niños muestran y describen su fotografía; si presentan alguna dificultad, guíe la actividad mediante preguntas, como: *¿Quiénes están en la fotografía? ¿Recuerdas qué estaban haciendo en ese momento? ¿En qué lugar estaban?* Las y los niños del grupo también pueden hacer preguntas a quien esté describiendo a su familia. Cuando hayan finalizado las descripciones de sus familias, coloque las fotografías en una pared del aula, donde permanecerán durante todo el año con el objetivo de socializar y generar un espacio con significado emocional para todo el grupo.

Juego grupal: Siluetas del cuerpo.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: dos pliegos de papel kraft, pinturas de agua, pinceles, marcadores de punta gruesa y cinta adhesiva.

Lugar: aula.

Organice al grupo en dos grandes equipos; uno de niñas y otro de niños; si el grupo fuera numeroso, podrán formar más equipos. Pídales extender el papel sobre el piso y fijarlo con cinta adhesiva para impedir que se mueva. Después, cada equipo elegirá a un voluntario para trazar su silueta sobre el papel kraft. Cuando hayan dibujado la silueta, cada integrante del equipo podrá dibujar una parte del cuerpo hasta completarlo. También podrán colocar el nombre de cada parte, con ayuda del adulto, para identificarlos con más facilidad. Considere pedir que incluyan todas las características físicas y colorear con crayones.

Variantes de la actividad:

- Cuando hayan terminado de dibujar las siluetas, podrán colocarlas en alguna pared y jugar a "ponerle las partes del cuerpo". Para ello, entregue hojas blancas y lápices para que dibujen de manera aislada cada parte, por ejemplo: ojos, nariz, boca, orejas, cabello, manos, ombligo, rodillas, pies. Una vez finalizados todos los dibujos, ayude colocando un trozo de cinta adhesiva para que las y los niños los peguen en el lugar correcto.
- Recortar la silueta y jugar al puzzle con ella.

Página 6 y 7

Habilidad a desarrollar

Reconocemos que somos diferentes: características físicas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Dónde están las y los niños? ¿Qué están haciendo? ¿Qué juegos hay?, ¿cómo son?, ¿alguno de ellos es tu preferido? ¿En qué juegos están las niñas?, ¿cómo son ellas? ¿En qué juegos ves a los niños?, ¿cómo son ellos? ¿Puedes identificar quién está en tu juego favorito?, ¿cómo es? ¿Cómo son los globos que puedes ver en la imagen? ¿Cuántos globos hay? ¿Todos los globos son del mismo color?, ¿cuál es tu globo favorito? ¿Cómo piensas que se sienten las y los niños de la escena?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Con qué lugar de tu comunidad identificas esta escena?

¿Conoces algún lugar que se le parezca?, ¿cómo es? ¿En qué se parecen las y los niños de la escena a tu grupo? ¿Cuál es tu juego favorito?, ¿por qué te gusta? ¿Qué figuras tenían los globos? ¿Qué rasgo tienen en común las y los niños en la escena? ¿Con qué imagen de la escena te identificas? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- ¿En qué lugar están los niños?
- ¿Cuál es tu juego favorito?, ¿por qué?
- Encierra a los niños que tienen globos de animales, ¿qué animales son?
- ¿De qué color son los globos de corazones?
- Ilumina los globos de Eli con tus colores favoritos.

Solución



Página 16

Habilidad a desarrollar

Reconocemos que somos diferentes: características físicas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo son las y los niños de la fila de arriba? ¿Qué representan los dibujos de la fila de abajo? ¿qué hay en ellos? ¿En qué te fijarías para relacionar a las y los niños de la fila de arriba con los dibujos de la fila de abajo? Si tuvieras que identificarte con alguna de las imágenes que ves, ¿con cuál sería?

Preguntas de cierre

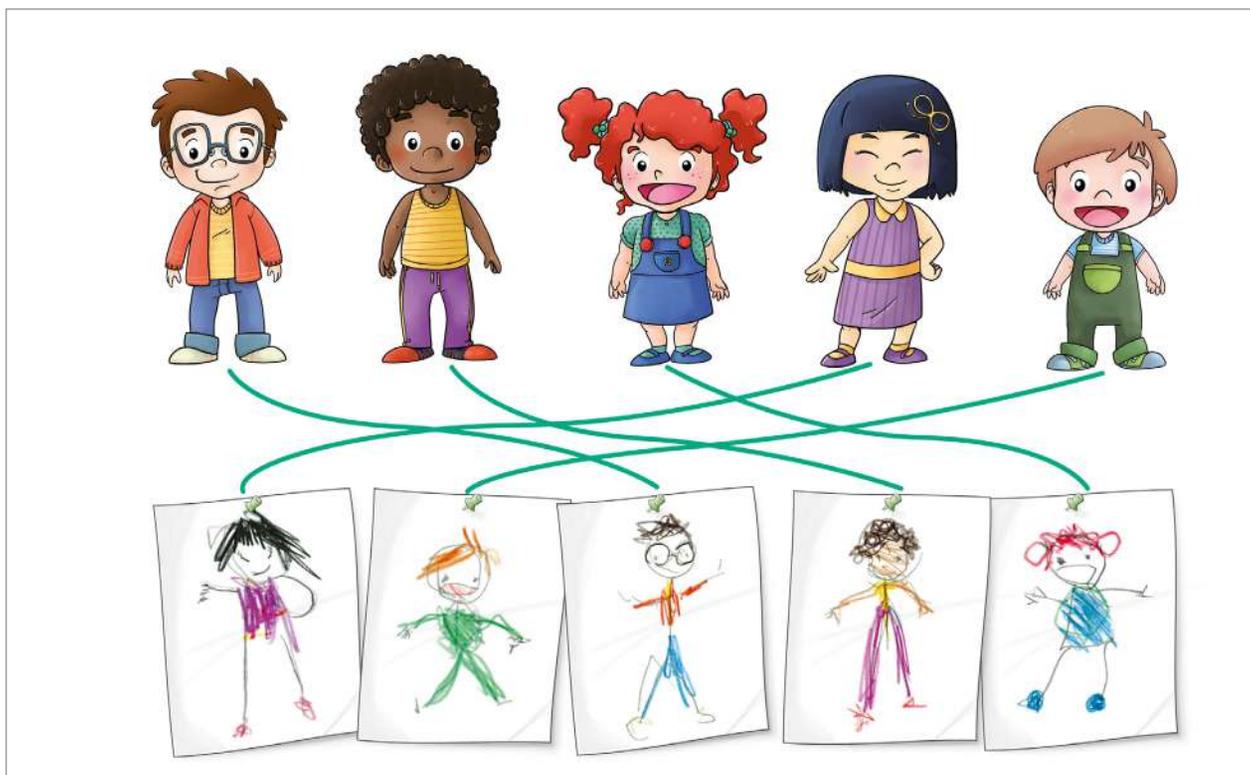
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Lograste relacionar a las y los niños con los dibujos?, ¿en qué te fijaste para relacionarlos? ¿Te identificaste con alguna de las imágenes que observaste? Si tuvieras

que realizar tu propio dibujo, ¿cómo lo harías? ¿Cómo son las y los niños de tu curso?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué son diferentes? ¿Qué actividades o juegos comparten? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Observa a los niños y niñas y señala cómo es cada uno.
 - Une con una línea a cada niño y niña con el dibujo que hizo de sí mismo.
- ¿Cómo reconociste el dibujo que representaba a cada niño y niña?

Solución



Página 17

Habilidad a desarrollar

Reconocemos que somos diferentes: características físicas.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿En qué se parecen los niños de la imagen?, ¿en qué son diferentes? ¿A cuál crees que te pareces?, ¿por qué? ¿En qué te fijarías para encontrar el parecido? ¿Qué calcomanías elegirías para vestir al niño?, ¿cuáles para vestir a la niña?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

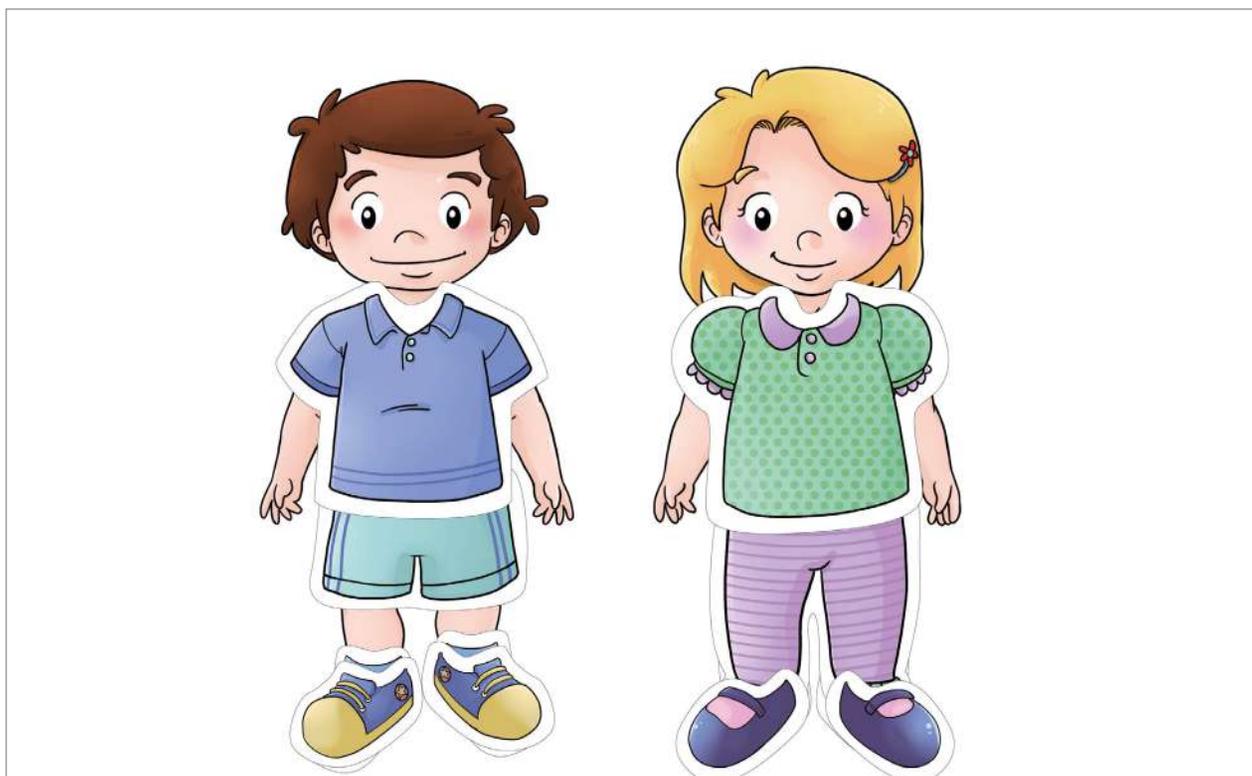
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Te identificaste con alguna de las imágenes de la actividad?, ¿con qué características te identificas? ¿Qué calcomanías elegiste para vestir al niño y a la niña?, ¿por qué? ¿Qué colores de ropa son tus favoritos? ¿Con

qué ropa te sientes cómodo?, ¿hay alguna prenda de vestir que no te guste usar?, ¿por qué? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Observa al niño y a la niña; y responde: ¿cuál de los dos se parece más a ti?, ¿por qué?
- Despega las calcomanías de la página 121 y viste al niño y a la niña.

Solución



Página 22 y 23

Habilidad a desarrollar

Reconocemos a los integrantes de nuestra familia.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la ilustración? ¿Cómo es la familia que se muestra en la escena? ¿Todas las familias son iguales?, ¿por qué? ¿A qué lugar de la casa corresponde la imagen? ¿Cuál es el lugar favorito de tu casa?, ¿por qué? ¿Cuál es la mascota de la familia de la imagen?

Preguntas de cierre

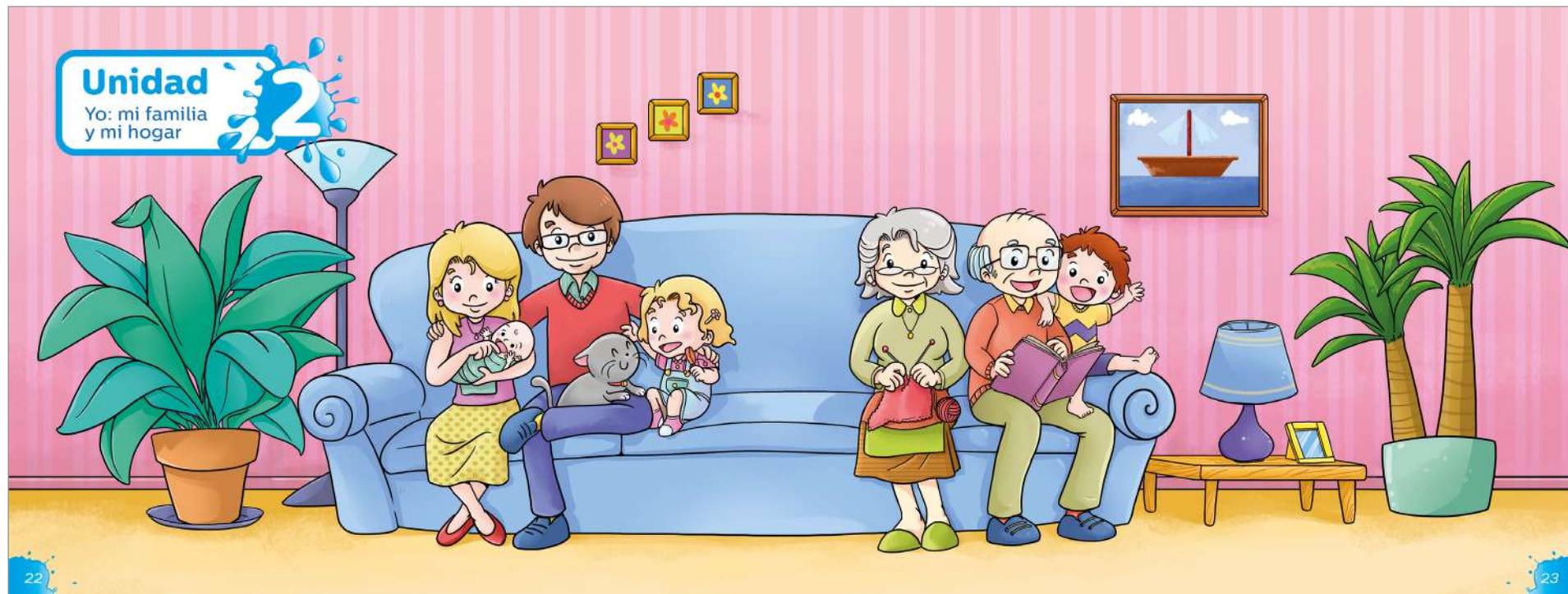
¿Qué aprendiste acerca de las familias? ¿Con cuál persona de la ilustración te identificaste? ¿Quiénes conforman tu familia? ¿Qué te gusta de tu familia? ¿Qué te gusta hacer con tus padres? ¿Qué te gusta hacer con tus abuelos? ¿Tienes mascota?, ¿cuál?, ¿qué

haces para cuidarla? ¿Qué pasatiempos o juegos compartes con tu familia?

Instrucciones

- Describe a cada integrante de la familia que aparece en la imagen.
- Identifica al personaje de la imagen que piensas que se parece más a ti; y di por qué.
- Identifica el lugar en el que está la familia de la imagen.
- Explica quiénes integran tu familia.

Solución



Página 24

Habilidad a desarrollar

Reconocemos a los integrantes de nuestra familia.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en esta imagen? ¿De qué color es la casa?, ¿cuántas ventanas tiene?, ¿cómo son? Si tuvieras que pegar una fotografía, ¿en cuál ventana lo harías?, ¿por qué? Si tuvieras que dibujarte en una de las ventanas, ¿cómo lo harías?

Preguntas de cierre

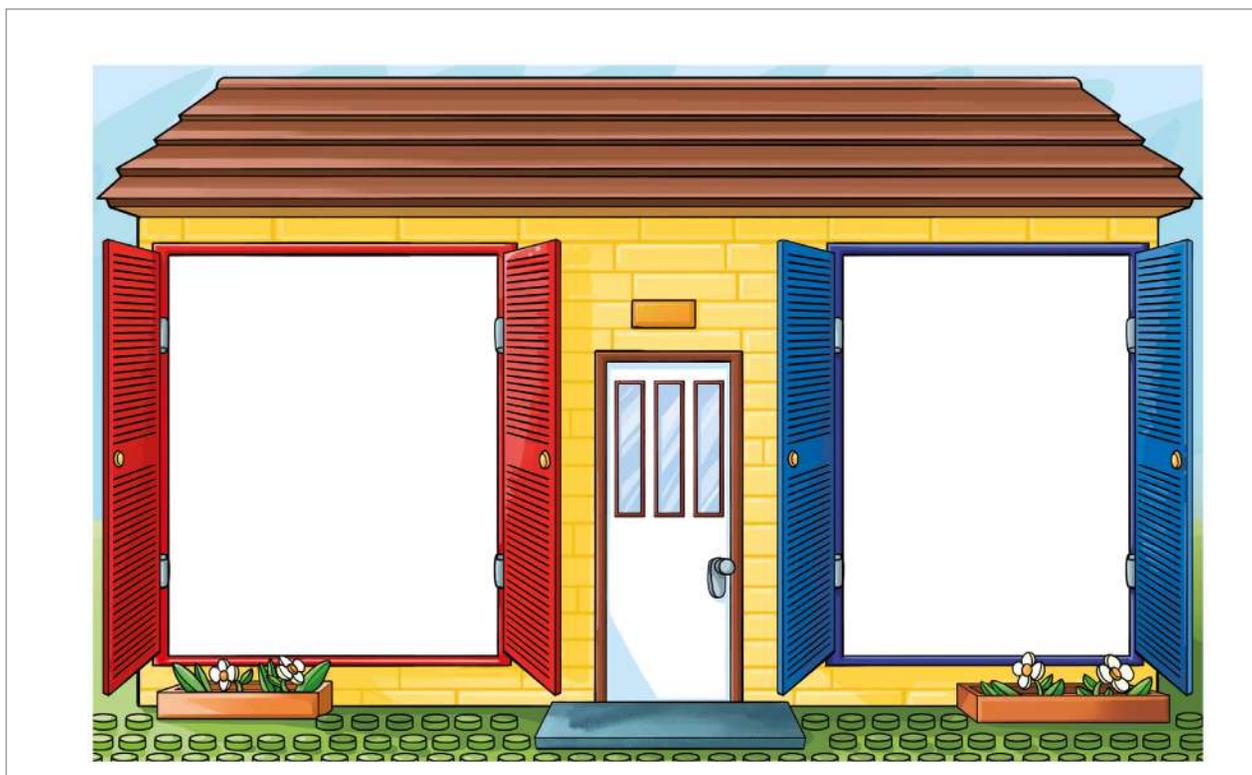
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿En qué te fijaste para seleccionar la fotografía de tu familia?, ¿Cómo es cada uno de los integrantes de tu familia? ¿Cómo es tu casa?, ¿se parece a la de la actividad? ¿En

qué te fijaste para realizar tu dibujo? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- En la ventana roja pega una foto de tu familia y describe a los integrantes que la componen.
- En la ventana azul haz un dibujo de ti mismo.

Solución



Contenido

Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades.

Páginas del libro: 54, 55, 58, 59, 60.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Dígalos con mímica.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: tarjetas con la imagen y el nombre de diversos oficios y profesiones, de 8 x 12 cm., pizarrón o rotafolio y marcadores.

Lugar: aula o patio.

Organice el grupo en dos o más equipos y explique que el juego consiste en adivinar la mayor cantidad de oficios y profesiones que representará un integrante del equipo, a través de la mímica. Enfatique el hecho de que quien hace la mímica no puede hablar, pero sí usar otros recursos gestuales y objetos de la sala para “hacer como si fuera un...”. Se sugiere que modele el juego y establezca algunas normas como: antes de dar la respuesta debe levantar la mano, si no acierta se le da la posibilidad al otro equipo para que dé su respuesta. En el pizarrón o rotafolio puede ir dejando las tarjetas que fueron adivinadas por cada equipo; de esta forma todas y todos pueden observar cuántos puntos tiene ganado cada equipo. Ganará el equipo que logre adivinar el mayor número de tarjetas.

Se aconseja ir rotando a las y los niños para hacer la mímica, procurando que todos los que deseen participar de esta misión, puedan hacerlo.

Recuerde a los equipos ser respetuosos durante el juego.

Este juego aplica para usarse con diferentes temáticas.

Juego grupal: Tareas del campo o de la ciudad.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: cajas de diversos tamaños, pinturas de agua, pinceles, brochas, revistas, tijeras, pegamentos, soportes horizontales y verticales donde puedan dibujar o pintar, hojas, cartulinas, diferentes tipos de papeles con y sin diseño, lápices de colores, plumones, gises blancos, cinta adhesiva, etc.; objetos y prendas para improvisar disfraces.

Lugar: aula y patio.

Con ayuda de los padres de familia, la educadora prepara dos áreas de juego; podrá disponer del aula para recrear el ambiente de ciudad y del patio para crear el ambiente de campo. En cada área, considere instalar diferentes estaciones con distintas actividades de la comunidad; en el caso de la ciudad puede contemplar: escuela, limpieza, transporte, correo, salud, seguridad, restaurante, peluquería. Para el caso del campo: siembra y cosecha; cuidado de animales, tareas propias del gallinero, elaboración de productos y alimentos propios del campo.

Cuando todo esté dispuesto, organice al grupo en dos equipos. Para iniciar, pida a las y los niños recorrer las áreas para identificar si se encuentran en el campo o en la ciudad. Después, cada integrante de cada equipo podrá elegir alguna de las tareas, actividad o servicio que se proponen, usando los disfraces disponibles; podrán rotarse entre los diferentes roles y luego de un período de tiempo determinado los equipos podrán intercambiar el área de juego y personificar los roles del otro escenario.

Para finalizar, reúna a ambos equipos y comenten la experiencia.

Página 54 y 55

Habilidad a desarrollar

Conocemos y valoramos las distintas labores y servicios de nuestra comunidad.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué lugares de la comunidad reconoces en la imagen?, ¿has estado en alguno?, ¿en cuál?, ¿a qué fuiste? ¿Qué funciones cumplen las personas de la comunidad? ¿Te gustaría realizar alguna de las funciones que se muestran en la imagen?

Preguntas de cierre

¿En qué lugares de la comunidad había niñas y niños?, ¿qué estaban haciendo? ¿Qué actividades realizaban las personas adultas? Si tuvieras que cruzar la calle, ¿por dónde lo harías? ¿Cómo piensas que se sienten las personas de la comunidad? ¿En cuál de los lugares que

se muestran en la ilustración te gustaría estar?, ¿por qué? ¿En cuál de estos lugares no te gustaría estar?, ¿por qué? ¿Piensas que falta algo en esta ilustración?, ¿qué y por qué? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Describe lo que ves en la imagen.
- ¿Qué lugar de la comunidad te gusta más?
- ¿Qué hacen las personas en la comunidad?
- ¿Qué cuidados debes tener cuando caminas por la calle?

Solución



Página 58

Habilidad a desarrollar

Conocemos la vida rural de nuestro país.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿A qué paisaje corresponde la imagen?, ¿campo o ciudad? ¿Conoces algún lugar como el que se muestra en la imagen?, ¿cuál? ¿Qué animales puedes encontrar en la granja o en el campo?, ¿qué comen los animales en el campo?, ¿qué come la vaca? ¿Qué actividades realizan las personas del campo?

Preguntas de cierre

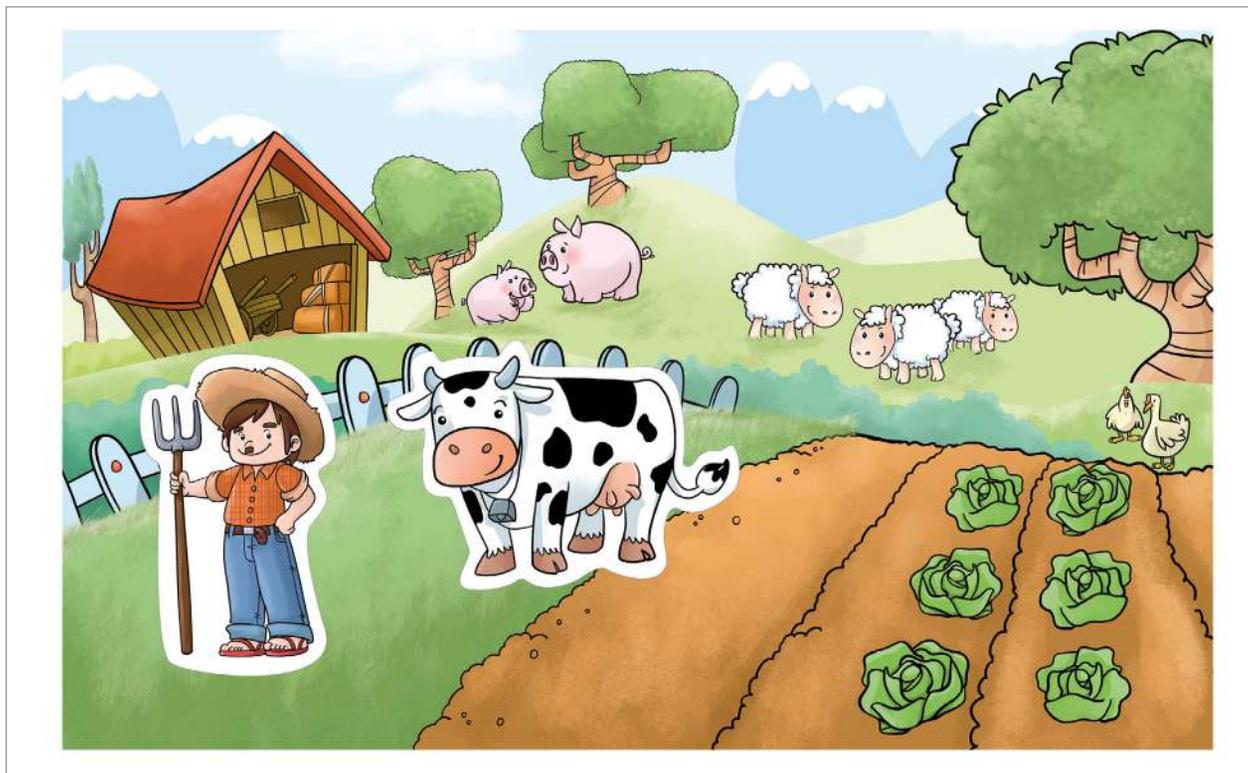
¿Qué calcomanías pegaste que corresponden al campo? ¿Qué hacen las personas como el granjero? ¿Has estado en el campo alguna vez?, ¿dónde, y cómo era el paisaje? ¿Qué te gusta del campo?, ¿por qué? ¿Qué no te gusta del campo?, ¿por qué? ¿Qué animales

podiste encontrar en la imagen del campo?, ¿qué otros animales puedes encontrar en un paisaje rural? ¿Lograste identificar qué es lo que come la vaca?, y los demás animales, ¿qué comen? ¿Por qué no pegaste el semáforo?, ¿a qué paisaje corresponde este elemento? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa el paisaje de campo y describe lo que ves.
- Despega las calcomanías de la página 121 y pega las que corresponden al paisaje rural.
- Menciona lo que come la vaca en el campo; y explica lo que hace el granjero.

Solución



Página 59

Habilidad a desarrollar

Conocemos la vida urbana de nuestro país.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Conoces algún lugar como el que se muestra en la imagen? De lo que puedes observar, ¿qué elementos son característicos de la ciudad? ¿Qué actividades realizan las personas de la ciudad, sabes cómo lo hacen?, ¿qué necesitan para realizar su función? ¿Sabes para qué sirve un semáforo en la ciudad?, ¿puedes explicar cómo funciona?

Preguntas de cierre

¿Qué calcomanías pegaste?, ¿por qué? ¿Cómo describirías el paisaje urbano? ¿Qué cosas te gustan de la ciudad y por qué?, ¿qué no te gusta de la ciudad

y por qué? ¿Qué señales, además del semáforo, conoces? ¿por qué es importante respetarlas? ¿Qué elemento agregarías a este paisaje?, ¿por qué? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa el paisaje de la ciudad y describe lo que ves.
- Despega las calcomanías de la página 123 y pega las que corresponden al paisaje urbano.
- ¿Para qué sirve el semáforo en la ciudad?

Solución



Página 60

Habilidad a desarrollar

Reconocemos medios de transporte de nuestra comunidad.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • relacionar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué ves en el paisaje?, ¿piensas que le falta algo?
¿Qué medios de transporte conoces?, ¿cuál es su función?, ¿por donde se desplazan? ¿Qué medios de transporte son aéreos?, ¿cuáles son terrestres?, ¿cuáles son marítimos? ¿Alguna vez has viajado por aire?, ¿a dónde viajaste? Si has navegado por mar, ¿qué transporte usaste? ¿Qué transporte usarías si deseas viajar por tierra?

Preguntas de cierre

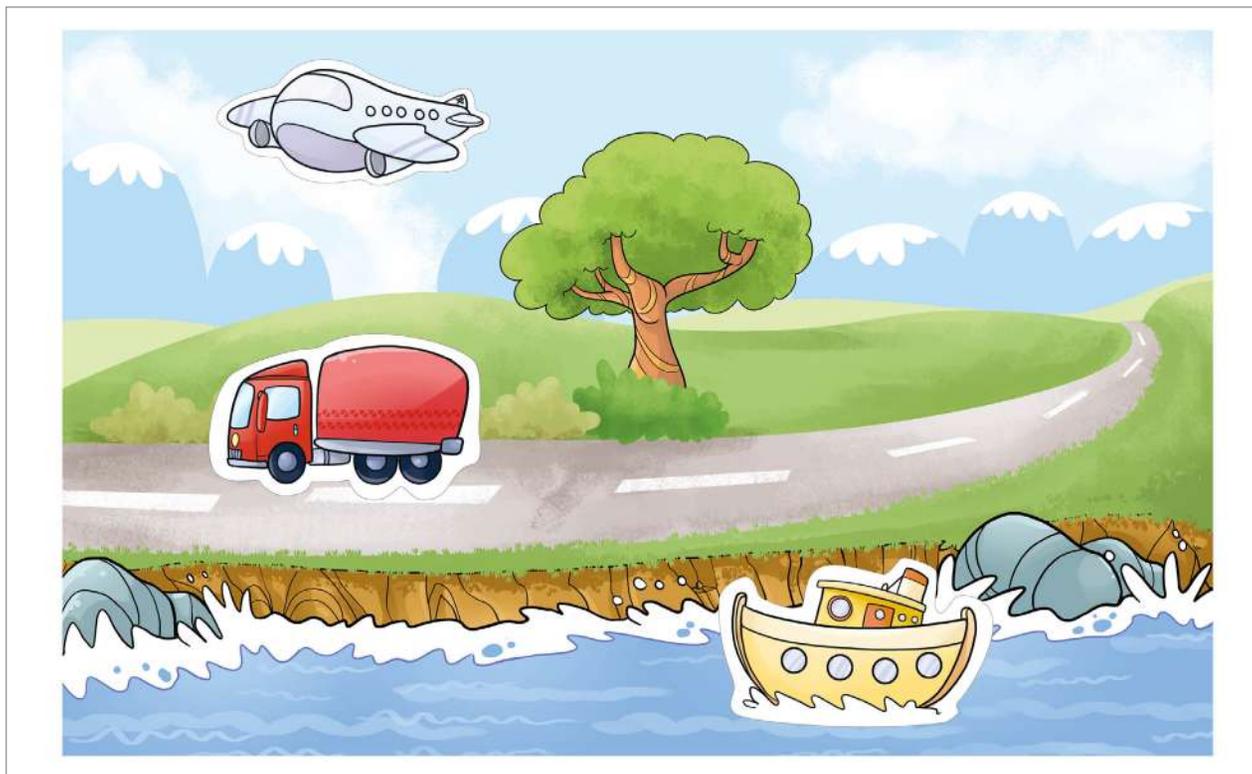
¿Qué medios de transporte pegaste en el paisaje? ¿Qué medio de transporte aéreo pegaste? ¿El camión a qué

medio de transporte corresponde? ¿Cómo es el medio marítimo que pegaste en el paisaje? ¿Cuál es el medio de transporte que más te gusta?, ¿por qué? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa el paisaje y describe lo que ves.
- Despega las calcomanías de la página 123 y pega los medios de transporte donde corresponde.
- ¿Qué medio de transporte vuela por el cielo? ¿Qué medio de transporte anda por la tierra? ¿Qué medio de transporte navega por el mar?

Solución



Contenido

Interacción, cuidado y conservación de la naturaleza, que favorece la construcción de una conciencia ambiental.

Páginas del libro: 67, 68, 69, 71, 77, 83.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Veo, veo y reconozco mi entorno.
Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: imágenes de acciones correctas e incorrectas hacia el medioambiente y la naturaleza (solicitar previamente 4 imágenes por cada niño y niña), pegamentos en barra y 2 pliegos de papel kraft; cada pliego debe tener el dibujo del planeta Tierra con cara feliz y el otro con cara triste.

Lugar: centro educativo, patio y aula.

Invite a las y los niños a sentarse en el suelo, formando un semicírculo al centro del aula, ubique las imágenes al centro y pegue los pliegos de papel kraft en el pizarrón. Pídales que observen los dibujos del planeta y pregunte: *¿Qué observan? ¿Qué diferencias observan entre un dibujo otro? ¿Por qué piensas que el planeta Tierra podría estar triste? ¿Por qué en este dibujo está feliz? ¿Qué piensas que hicieron las personas para que el planeta esté feliz o triste?* Solicite que observen las imágenes que se encuentran en el centro, invite a una niña o un niño a elegir una imagen y pregúntele: *¿Qué muestra la imagen? Esa acción, ¿es buena para el medioambiente? ¿En qué planeta lo ubicarías, en el que está triste o feliz?, ¿por qué?*

Invíteles uno a uno a seleccionar dos imágenes, una que muestre una acción de cuidado hacia el medioambiente y otra que represente lo contrario, para que las peguen en el planeta que corresponde.

Una vez que todas y todos hayan realizado la actividad, finalice con preguntas que los lleven a reflexionar acerca de la importancia de promover acciones de respeto y cuidado hacia la naturaleza y el medioambiente.

Juego grupal: Clasificamos la basura.
Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: pliego de papel kraft (u hojas de rotafolio), botes de basura hechos de fomi en color azul (papel), verde (vidrio), amarillo (plástico/metal), gris (desechos biodegradables), naranja (orgánico); recortes de revista de diversos elementos que puedan ser clasificados según la materialidad del deshecho; cinta adhesiva o pegamento y lápices de colores.

Lugar: aula.

Previamente, prepare los botes de basura de fomi y péguelos encabezando cinco filas en el pliego de papel kraft o rotafolio. Si considera necesario formar equipos al interior del grupo, deberá preparar la cantidad de pliegos suficiente y pegarlos en diferentes espacios dentro del aula. Entregue a cada equipo un kit de recortes de revista o pida anticipadamente que los lleven para realizar la actividad. Modele la actividad, ejemplificando con uno de los recortes, muéstrelo y pregunte: *¿De qué material es este deshecho?, ¿en qué bote de basura podríamos depositarlo? ¿Qué significa el color de cada contenedor? ¿Por qué es importante clasificar la basura? ¿Qué haces en tu casa para clasificar la basura?*

Luego, solicite a las y los niños de cada equipo que se ubiquen en un lugar del aula con el rotafolio, observen las imágenes y las peguen en la fila del bote de basura que corresponda, según su clasificación.

Para finalizar, invite a los equipos a reunirse en el centro del aula y presentar sus rotafolios, comentando grupalmente la actividad.

Si considera que la clasificación es muy complicada para el grupo, puede comenzar con la clasificación básica: orgánicos y no orgánicos.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Guardia ambiental: amigos del medioambiente.
Tiempo estimado: 20 minutos (durante el recreo preferentemente).

Materiales: distintivos, cartulinas, plumones, marcadores, pinturas de agua, revistas o recortes de revista, regla, tijeras, pegamento.

Lugar: aula o patio.

Proponga al grupo realizar una guardia ambiental, con el objetivo de promover el respeto y cuidado del medioambiente, mostrando actitudes y llevando a cabo acciones para favorecer la generación de espacios limpios y saludables; por ejemplo, no tirar basura fuera de los botes o contenedores. Luego podrán planear la campaña “Amigos del medioambiente”, para lo cual podrán colocarse un distintivo previamente diseñado por el grupo.

De este modo, invite a las y los niños a organizarse en equipos para elaborar un cartel o póster usando diferentes materiales. Invíteles a representar sus ideas a través de dibujos, símbolos y mensajes con los que motiven a la comunidad escolar a cuidar el agua,

las plantas, los árboles; cuidar y mantener limpios los espacios escolares o comunitarios y respetar a los animalitos. Cuando tengan sus carteles, podrán colocarlos en espacios designados para la difusión del centro escolar. Se espera que con sus ideas niñas, niños y adultos desarrollen actitudes de cuidado y respeto ambiental.

Programa recorridos a distintos espacios del centro escolar durante la semana y al finalizar esta, genere instancias de diálogo acerca de los resultados de la campaña, a partir de lo observado en los distintos recorridos. Invíteles a reflexionar sobre lo que sienten al ver un lugar limpio y otro sucio; cuáles son sus sensaciones cuando ven situaciones o acciones que descuidan la naturaleza y el medioambiente; por último, qué podemos hacer entre todos para no dañar el lugar donde vivimos.



Sugerencias de actividad previa



Juego grupal: Conozcamos los animales. Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: tarjetas de cartulina tamaño carta con la imagen de los diferentes animales, caja o bolsa mágica, pliego de papel kraft dividido en tres columnas que representen el ambiente acuático, terrestre y aeroterrestre, cinta adhesiva.

Lugar: aula.

Reúna al grupo sentados en sus bancas o en el suelo formando un semicírculo. Explique que se pasarán la bolsa o caja mágica, al ritmo de una canción breve elegida previamente. Cuando la canción finalice se detiene la bolsa y el niño que la tiene saca una tarjeta y describe al animal, puede guiar la descripción mediante preguntas orientadoras: *¿Cómo es este animal? ¿Dónde vive? ¿Cómo es su cubierta corporal?, ¿tiene pelos, plumas, piel desnuda o escamas? ¿De qué se alimenta?* Luego de que entregue las características, pida a los niños adivinar de qué animal se trata. Cuando hayan acertado, solicite a quien realizó la descripción que ubique la imagen en la columna correspondiente a su hábitat.

Continúe de la misma forma hasta que todas y todos hayan participado.

Juego grupal: Máscaras y antifaces de animales divertidos. Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: moldes de máscaras o antifaces de diferentes animales, diferentes tipos de papeles con texturas para decorar, lápices de colores, plumas artificiales, escarcha verde, pegamento. Cintas de colores, resorte, palos de bandera.

Lugar: aula o patio.

Para iniciar, motive al grupo a cantar alguna de las canciones de animales que conozcan. Después, muestre los moldes de máscaras o antifaces y en una lluvia de ideas recupere sus propuestas de lo que les gustaría hacer con ellas. Pregunte: *¿Qué son?, ¿qué podemos hacer para que parezcan animales reales?, ¿cómo las decorarías? Si eliges ser un águila, ¿qué usarías para decorar?, ¿por qué?* Una vez que ha escuchado sus respuestas, muestre los diferentes materiales para decorar. Pídales que piensen en algún animal que les gustaría representar, puede corresponder a la canción o a su animal favorito. Cada niña y niño elige su máscara y los materiales que utilizará para decorar.

Antes de la decoración, pídale pensar en las características físicas de los animales; guíe a través de preguntas: *¿Cómo son las aves?, ¿de qué está cubierto su cuerpo?, ¿qué material podrías usar para decorar tu máscara? ¿Cómo es la piel de las serpientes?, ¿qué material piensas que podría asemejar mejor las escamas?* Continúe este tipo de preguntas de acuerdo a los tipos de animales que hayan elegido las niñas y los niños.

Para finalizar, vuelven a cantar o representar la canción conocida usando sus máscaras o antifaces.

Página 67

Habilidad a desarrollar

Reconocemos acciones para cuidar el medioambiente.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué crees que debes hacer en esta actividad? De lo que puedes observar, ¿qué actividades realizan las personas de la comunidad? ¿Las actividades que realizan contribuyen al cuidado del medioambiente?, ¿cuáles? ¿Con qué niño o niña de la imagen te identificas?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

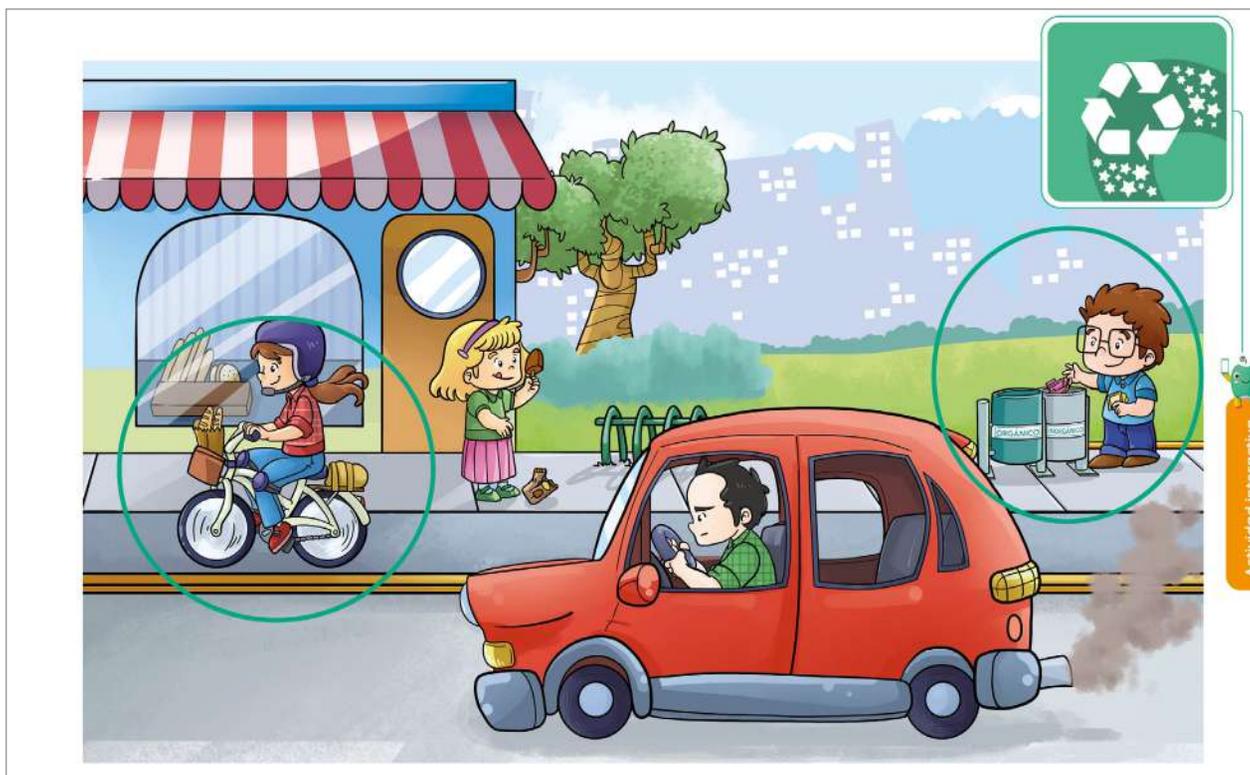
¿Qué actividades identificaste a favor del cuidado del medioambiente? ¿Te identificaste con alguna acción de la imagen?, ¿con cuál? ¿Consideras que eres un

guardián del medioambiente?, ¿por qué? ¿Qué harías tú para cuidar el medioambiente? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa la imagen y expresa lo que las personas hacen en su comunidad.
- Encierra en un círculo a las personas que están cuidando el medioambiente.
- Enlista las acciones que haces tú para cuidar el medioambiente.

Solución



Marcador página 67

Marcador motivacional

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad y buscar en la playa la basura para luego reciclar, dejándola en los contenedores que correspondan (papel -plástico - vidrio - orgánico).

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - clasificar.



Página 68 y 69

Habilidad a desarrollar

Ampliamos nuestros conocimientos sobre los animales.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué elementos del paisaje te gustan?, ¿por qué? ¿Qué tipo de paisaje es? ¿Qué sabes acerca de los animales que aparecen en la ilustración? ¿Qué elementos de la ilustración te gustan? ¿Qué características de los seres vivos observas en la imagen?, ¿con cuál te identificas?

Preguntas de cierre

¿Qué seres vivos había en la ilustración? ¿Qué necesitan los seres vivos para vivir y crecer? ¿Qué formas de desplazamiento de los seres vivos ves en la ilustración? ¿Qué sabes acerca de la cubierta corporal de los animales?, ¿en qué se diferencian? ¿Cómo son

los árboles y las flores de tu comunidad?, ¿cuál crees que es su importancia? ¿Qué animales hay en tu comunidad? ¿Cómo puedes ayudar al cuidado de la naturaleza y los seres vivos? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Describe lo que ves en la imagen.
- Describe cómo son los árboles.
- Describe cómo son las flores.
- ¿Por qué crees que son importantes las plantas y los animales?

Solución



Página 71

Habilidad a desarrollar

Actuamos con responsabilidad para el cuidado de plantas y animales.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué crees que debes hacer en esta actividad? De las imágenes, ¿cuáles son las acciones que muestran cuidado hacia las plantas?, ¿cuáles son las acciones que muestran cuidado hacia los animales?, ¿en qué te fijarías para identificar las acciones que no muestran cuidado de plantas y animales?

Preguntas de cierre

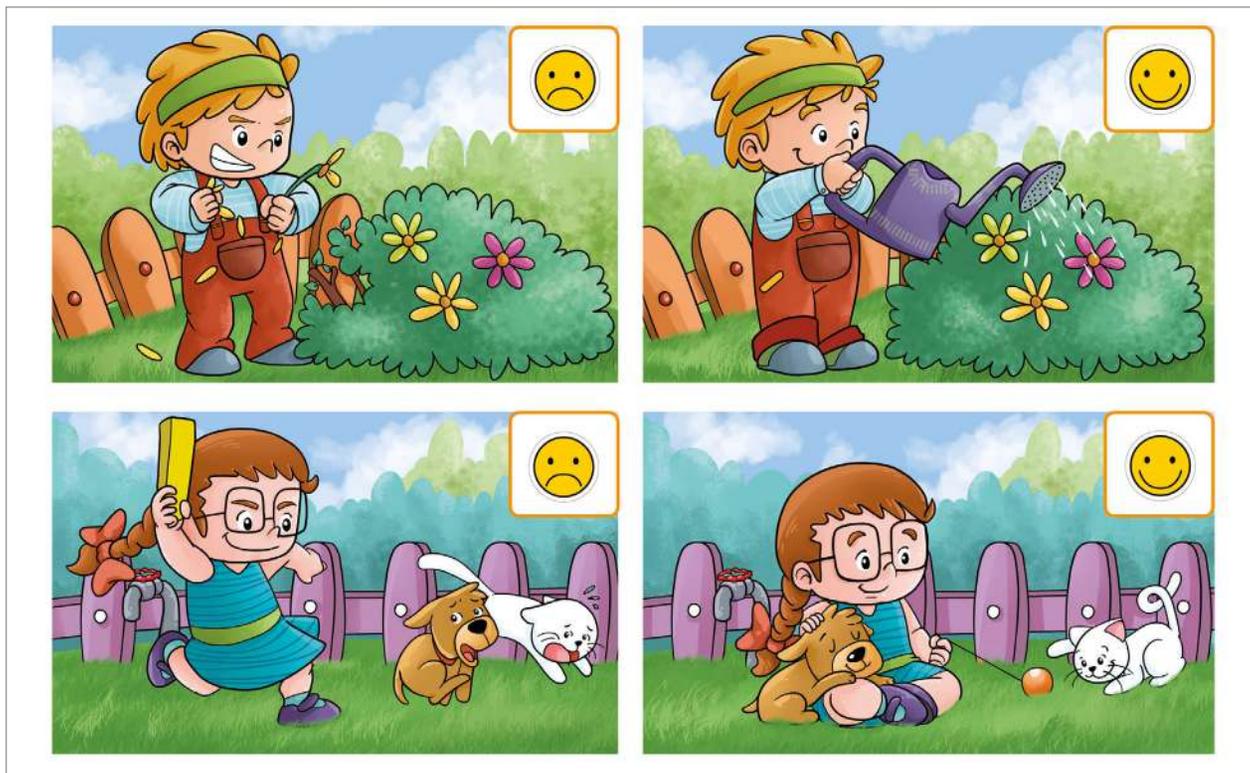
¿En qué te fijaste para identificar a las y los niños que cuidan las plantas y los animales? ¿Qué acciones observas de falta de cuidado y respeto hacia las plantas y los animales? ¿Qué actividades realizas tú

para cuidar plantas y animales? ¿De qué otra forma podemos cuidar las plantas y los animales? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿qué no te gustó? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa las imágenes y comenta cada una.
- Utiliza las calcomanías de la página 123. Pega las caritas alegres en las acciones que muestran cuidado hacia plantas y mascotas. Luego, pega las caritas tristes en las que no.

Solución



Página 77

Habilidad a desarrollar

Ampliamos nuestros conocimientos sobre los animales.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?
¿Qué elementos observas en la imagen?, ¿puedes nombrarlos?
¿Qué están haciendo el pájaro y la mariposa?
¿Sabes dónde se encuentra el oso y la tortuga?
¿dónde están los peces?
¿Puedes mencionar el tipo de desplazamiento que realizan los animales de la imagen?, ¿cómo lo hacen?

Preguntas de cierre

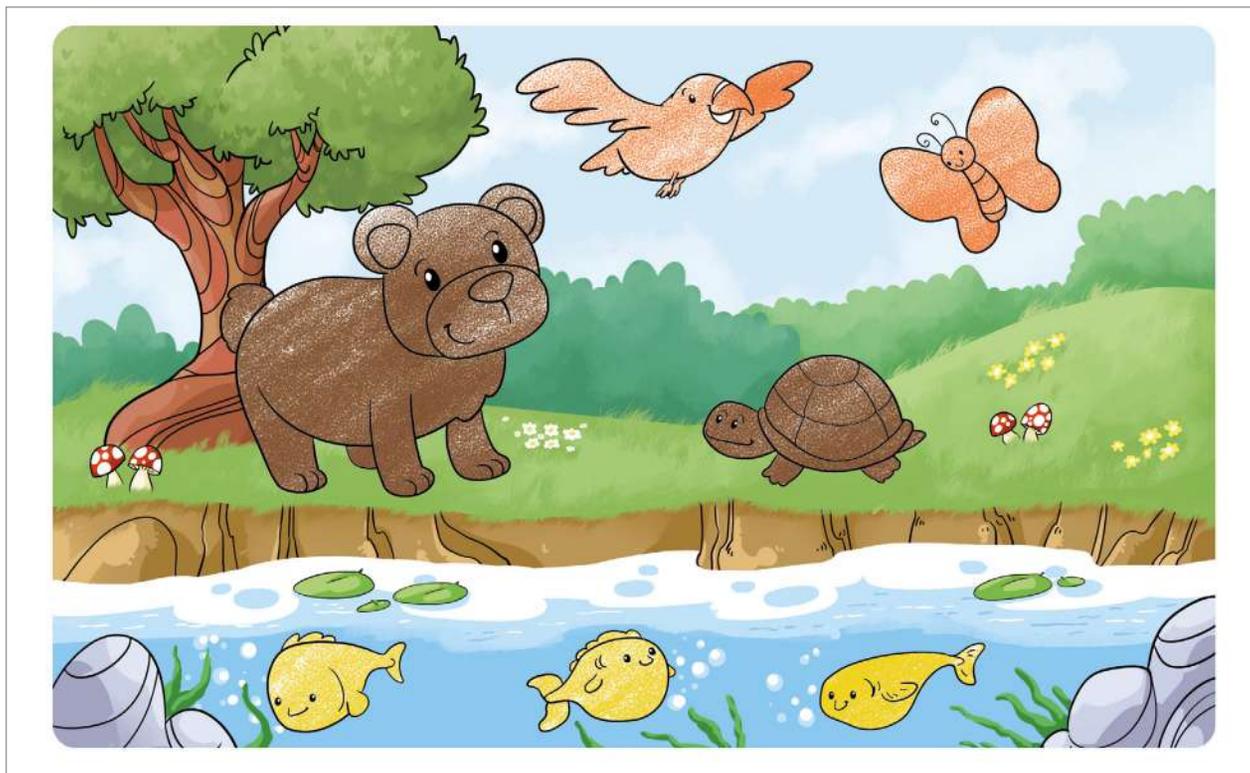
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad?
¿Qué formas de desplazamiento conociste?
¿Cómo se desplazan los animales de la ilustración?
¿De qué color iluminaste los animales que se desplazan caminando?
¿Qué

animales coloreaste de amarillo y por qué?
¿Cuáles se desplazan volando?
¿Qué otros animales conoces que se desplacen como los de la actividad?
¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?
¿Fue fácil o difícil?
¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa la imagen y nombra los elementos que ves en ella.
- ¿Dónde están el pájaro y la mariposa?
¿Dónde están el oso y la tortuga?
¿Dónde están los peces?
- Colorea de amarillo los animales que se desplazan nadando, de café los que se desplazan caminando y de naranja los que se desplazan volando.

Solución



Página 83

Habilidad a desarrollar

Ampliamos nuestros conocimientos sobre los animales.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • dibujar.

Preguntas de inicio

¿Cómo son los animales que hay en la imagen?, ¿puedes nombrarlos? ¿Conoces algún animal de los que se muestran en la imagen?, ¿cuál y cómo es? ¿Conoces el nombre del ave que se encuentra en la imagen?, ¿sabes cómo se llama el reptil? ¿Cuáles son las principales características de estos animales? ¿Qué animal tiene cuatro patas cortas, es obeso y en el agua es más ágil?, ¿qué animal tiene dos patas, un par de alas y un pico largo? ¿Puedes mencionar tres características, como lo hemos hecho, por cada animal que se aprecia en la imagen?

Preguntas de cierre

¿Qué animal encerraste?, ¿cuáles eran sus características? ¿Cuál es tu animal favorito?, ¿por qué? ¿Qué animal dibujaste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa y nombra los animales que aparecen en la imagen.
- Encierra el animal que tiene cuatro patas, cuello largo y manchas de color café, ¿cómo se llama?
- Dibuja en el centro de la imagen a tu animal favorito y el lugar donde vive.

Solución



Contenido

Construcción de la identidad y pertenencia a una comunidad y país a partir del conocimiento de su historia, sus celebraciones, conmemoraciones tradicionales y obras del patrimonio artístico y cultural.

Páginas del libro: 84, 85, 86.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Lotería de tradiciones.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: planillas de 15 x 20 cm cuadriculadas en 3 filas y 3 columnas. Cada cuadrícula tendrá una imagen o dibujo que represente una tradición mexicana diferente (por ejemplo: carnaval, desfile militar, ofrenda o altar de muertos, posadas, pastorelas, Voladores de Papantla, Guelaguetza, son jarocho, huapango, polka, jarabe tapatío, china poblana, cempasúchil, flor de nochebuena, chiles en nogada, tamales, atole, piñatas, catrinas, mariachi, feria, kermesse, pajarito de la suerte, carrera de caballos, charrería, entre otras tradiciones). Juego de tarjetas con las imágenes de las tradiciones mexicanas recuperadas; fichas (tapas o semillas).

Lugar: aula o patio.

Previamente, prepare las planillas y tarjetas que entregará a las y los niños. Si no cuenta con suficientes planillas para la cantidad de niños del grupo, se sugiere formar equipos.

Antes de iniciar la actividad, explique que realizarán un juego llamado “Lotería de tradiciones”, el que consiste en entregar a cada niña y niño (o por equipos) una planilla con diversas imágenes de tradiciones de México y las fichas necesarias para colocar sobre las tradiciones que vayan saliendo al azar. Comente que

por turnos, una niña o un niño sacará una tarjeta de una bolsa y tendrá que dar pistas de la tradición o hacer la mímica. Cuando el grupo responda, diga en voz alta el nombre de la tradición e invite a marcarla en sus planillas. Sugiera estar atentos para colocar sus fichas sobre las imágenes, para que no se les pase ninguna. El primero que complete su planilla tendrá que gritar: ¡Lotería! Puede continuar el juego para que más jugadores tengan la posibilidad de completar su planilla.

Al finalizar, invíteles a recordar las diversas tradiciones que se mostraban en las tarjetas, y comentar mediante algunas preguntas: *¿Cómo celebran junto a sus familias las fiestas tradicionales? ¿Qué actividades realizan?, ¿cuáles son las comidas típicas que preparan? ¿Cuál es tu tradición favorita?, ¿por qué?*

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Elaboración de piñatas (o artesanías).

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: una caja de cartón o globos, papel de china de colores, envolturas, bolsas de plástico, papelitos de colores; tijeras, plumones, pegamento blanco (o engrudo). Cintas, cordones, limpiapipas.

Lugar: aula.

Forme equipos al interior del grupo y entregue un paquete de materiales para cada mesa de trabajo, verificando que todos tengan lo necesario para realizar su actividad. Una vez que cada equipo tenga su caja de cartón o globo inflado pueden comenzar a forrarlo como lo deseen; las y los niños podrán usar diferentes materiales, pero sobre todo su imaginación y creatividad para mostrar una artesanía hecha piñata, que permita presentar la manifestación de sus tradiciones. Una vez que han finalizado su trabajo podrán exponerlos en el aula o montar una exhibición.

Juego grupal: Paisajes en piedritas.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: imágenes o fotografías de lugares típicos, celebraciones y tradiciones mexicanas con sus elementos y objetos característicos, pintura dactilar de colores, pinceles, piedras lisas (aproximadamente del tamaño de la palma de su mano) u hoja de trabajo.

Lugar: aula.

Invite a las y los niños a sentarse formando un semicírculo, ubíquese frente a ellos y muestre algunas imágenes de diversos lugares o tradiciones con algunos elementos característicos de México. Mientras va mostrando cada imagen realice preguntas que motiven el diálogo: *¿Qué observan?, ¿a qué tradición corresponde? ¿Qué cosas hacen en familia para preparar esta celebración? ¿Qué elementos típicos de tu país te gustan?, ¿por qué?* Después de escuchar sus comentarios, entregue a cada uno una piedra de cara lisa, de tamaño regular, pincel y pintura dactilar de colores. Pídales realizar el dibujo del elemento típico seleccionado sobre la piedra (calaverita, sombrero de charro, nochebuena, etc.), invíteles a decorar o pintar usando el pincel. Puede acompañar esta actividad con un cuento, una canción o una melodía.

Cuando hayan finalizado sus trabajos, podrán exhibirlos en algún lugar del centro educativo.

Página 86

Habilidad a desarrollar

Conocemos y disfrutamos nuestras celebraciones y tradiciones.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en cada cuadro? ¿Qué representa cada dibujo? ¿Qué sabes de cada festividad que se presenta en la actividad?, ¿cómo celebran en tu familia estas tradiciones?, ¿qué actividades realizan?

Preguntas de cierre

¿Qué marco iluminaste?, ¿a qué festividad corresponde? ¿Cómo celebras esa fiesta en familia?, ¿qué hacen? ¿Hay alguna festividad o tradición de tu país que no esté en los dibujos?, ¿cuál? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- ¿A qué festividad corresponden las escenas de los cuadros?
- Nombra la festividad de cada una de las escenas.
- Colorea el marco de las actividades que más te gustan de las Fiestas Patrias.

Solución



Campo formativo: De lo humano y lo comunitario



Ofrecer experiencias educativas significativas para las y los niños, que los conduzcan a establecer vínculos y relacionarse con otras personas, con su comunidad y su entorno sociocultural; sienta las bases formativas para que perciban su entorno de manera integrada y encuentren elementos sólidos para comprometerse con el desarrollo de actitudes que fomenten la inclusión, la equidad, el respeto y cuidado hacia las personas en comunidad con una perspectiva de género. Las actividades que se proponen en el cuaderno y en esta guía didáctica se orientan a promover espacios de diálogo, participación y reflexión en favor de la construcción de la identidad personal y comunitaria de las y los niños. El carácter transversal de los contenidos y la interrelación de los aprendizajes se entrelazan con actitudes vinculadas a los ejes de interculturalidad crítica, inclusión, igualdad de género, pensamiento crítico, vida saludable y fomento de la lectura y la escritura.



Contenido

Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos y materiales, de acuerdo con las condiciones, capacidades y características de niñas y niños.

Páginas del libro: 8, 9, 11, 13, 14, 29, 32, 47, 48, 61, 63, 70, 74, 75, 76, 88, 89, 90, 91, 100

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Collares de cuentas.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: cuentas de colores y botones con diferentes tamaños de orificios, popotes en trozos; hilo cáñamo, hilo elástico o estambre; aguja de canevá (plástica), tijeras.

*Cada educadora también participará de la actividad, por lo tanto, tendrá que contar con su material.

Lugar: aula.

Disponga en cada mesa la cantidad suficiente de materiales para que las y los niños realicen la actividad e invíteles a crear collares de cuentas para obsequiarlo a alguien cuando lo hayan terminado; puede sugerir realizar secuencias de color, forma o tamaño o bien dejar fluir libremente la imaginación de las y los niños. Antes de iniciar la actividad modele el uso correcto de los materiales, principalmente si se usa aguja de canevá como ensartador. Cuando hayan terminado, pida comentar en qué se inspiraron para hacer su collar y a quién les gustaría regalarlo.

Esta actividad se puede realizar en diferentes momentos para afinar la habilidad motriz; yendo de lo más sencillo (orificios grandes) a lo más complejo (orificios pequeños) para controlar la muñeca, aislar los dedos, hacer la pinza superior; con una buena coordinación entre ojos, manos, y precisión.

Juego grupal: Decorado de lapiceros.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: una lata o un recipiente cilíndrico de plástico, hojas de revistas o periódicos, trozos de papel de colores, hojas blancas, círculos de cartulina de diferentes colores, pegamento blanco, ojos locos, patitas de animales en cartulina o fomi.

Lugar: aula.

Muestre los materiales a las y los niños, y pregunte abiertamente qué creen que pueden realizar con ellos. Formule las siguientes interrogantes: *¿Qué piensan que podemos hacer con estos materiales? ¿Qué podrían crear con ellos? ¿Para qué podrían servir los ojos locos?* Después, explique que el desafío de esta actividad es rasgar en tiras las hojas de periódico y revistas con sus dedos. Se sugiere modelar la acción, enfatizando en el agarre en pinza al sostener y rasgar el papel.

Luego diga que usarán las tiras de papel para cubrir el cilindro, indique aplicar primero el pegamento por partes e ir pegando las tiras de papel al cilindro cubriéndolo totalmente.

Antes de comenzar su trabajo, motívelos a pensar en qué quieren representar: un león, un pulpo, una medusa, una cabeza con pelos locos..., deje fluir la imaginación e invite a darle un uso a su trabajo creativo; si no lo proponen, podría sugerir que fuese un lapicero. Finalmente, pídale presentar y exponer sus lapiceros.

Se busca generar la convivencia y la empatía; así como la paciencia y la coordinación bilateral asimétrica.

Página 8

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión y control.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo se siente Milo?, ¿por qué piensas que está feliz? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad? ¿De qué color te gustaría iluminar a Milo? ¿Cómo puedes rasgar el papel? ¿Cómo son los pedazos de papel que necesitas para pegar en el hueso de Milo?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿De qué color iluminaste a Milo? ¿Pudiste rasgar pequeños pedazos de papel?, ¿fue fácil o difícil? ¿Cómo sería tu

perro favorito? ¿Qué nombre le pondrías? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?

Instrucciones

- Colorea al perrito Milo con crayolas.
- Rasga con tus manos pequeños pedazos de papel y pégalos en el hueso de Milo.

Solución



Página 9

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión y control.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué está haciendo la gatita Pelusa? ¿Qué crees que tienes que hacer en esta actividad? ¿De qué color te gustaría iluminar a Pelusa? ¿Qué necesitas para rellenar el ovillo de lana? ¿Qué sabes de los gatos?

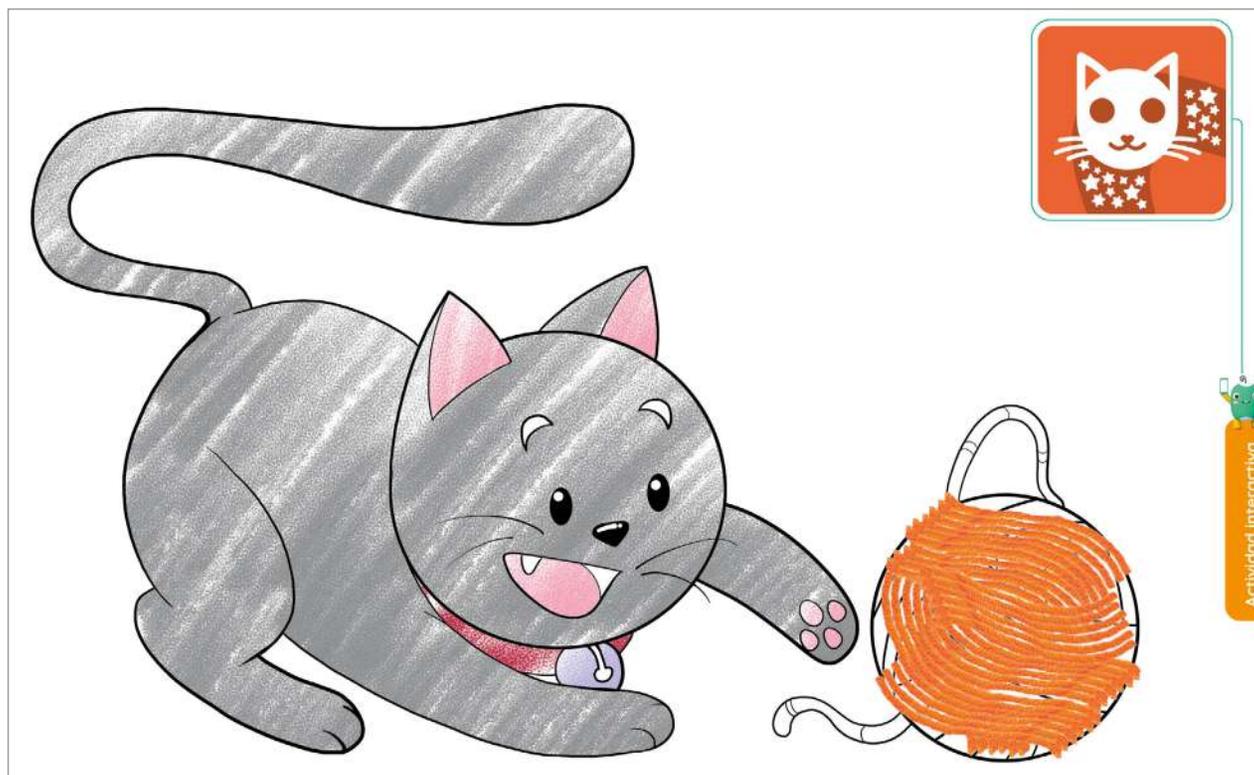
Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿De qué color iluminaste a Pelusa? ¿Con qué material rellenaste el ovillo de lana? ¿Puedes decir cómo sería tu gato favorito? ¿Cómo lo llamarías? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Colorea la gatita Pelusa con tu dedo índice y pinturas de agua.
- Rellena el ovillo de lana con estambre del color que tú quieras.

Solución



Marcador página 9

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar colores según la indicación dada.

Habilidades trabajadas

Identificar - seleccionar.



Página 11

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión y control.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué crees que deberías hacer para rellenar la muñeca? ¿Qué color piensas que tienes que usar para puntear? ¿Qué crees que tienes que hacer con la pelota?, ¿qué color de plastilina usarías? ¿Cuál es tu juguete favorito?

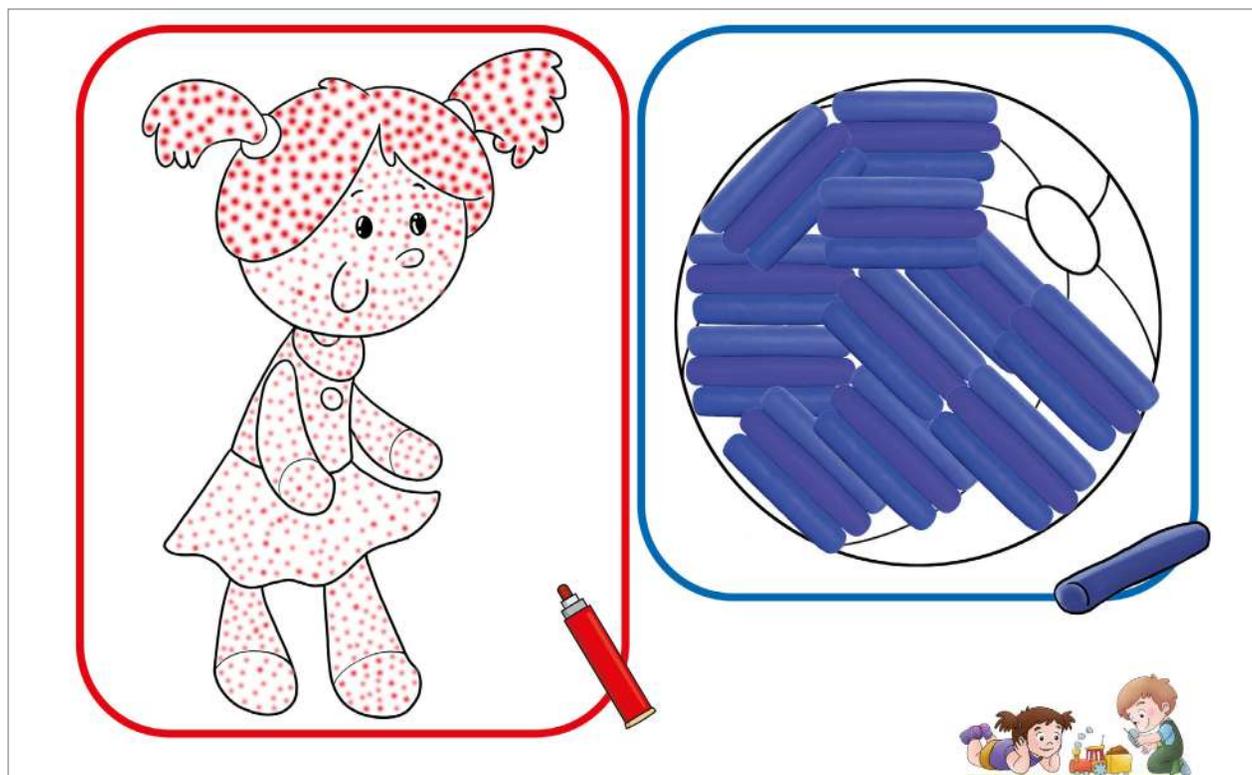
Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué color usaste para puntear la muñeca? ¿Con qué rellenaste la pelota? ¿Qué actividad te gustó más, puntear o rellenar?, ¿por qué? ¿Qué juguetes podrían estar en lugar de la muñeca y la pelota? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Puntea con plumones la muñeca. Utiliza el color indicado en el marco.
- Rellena con plastilina la pelota. Utiliza el color indicado en el marco.
- ¿Cuál es tu juguete favorito?

Solución



Página 14

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión y control.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la ilustración? ¿Qué información te entrega la tabla? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad? ¿Cuáles son los colores que usarás? ¿De qué color debes iluminar la uva?, ¿y la fresa?, ¿de qué color iluminarás el plátano? ¿Qué características tienen las frutas de esta actividad?, ¿cómo es su sabor?, ¿cómo es su forma?

Preguntas de cierre

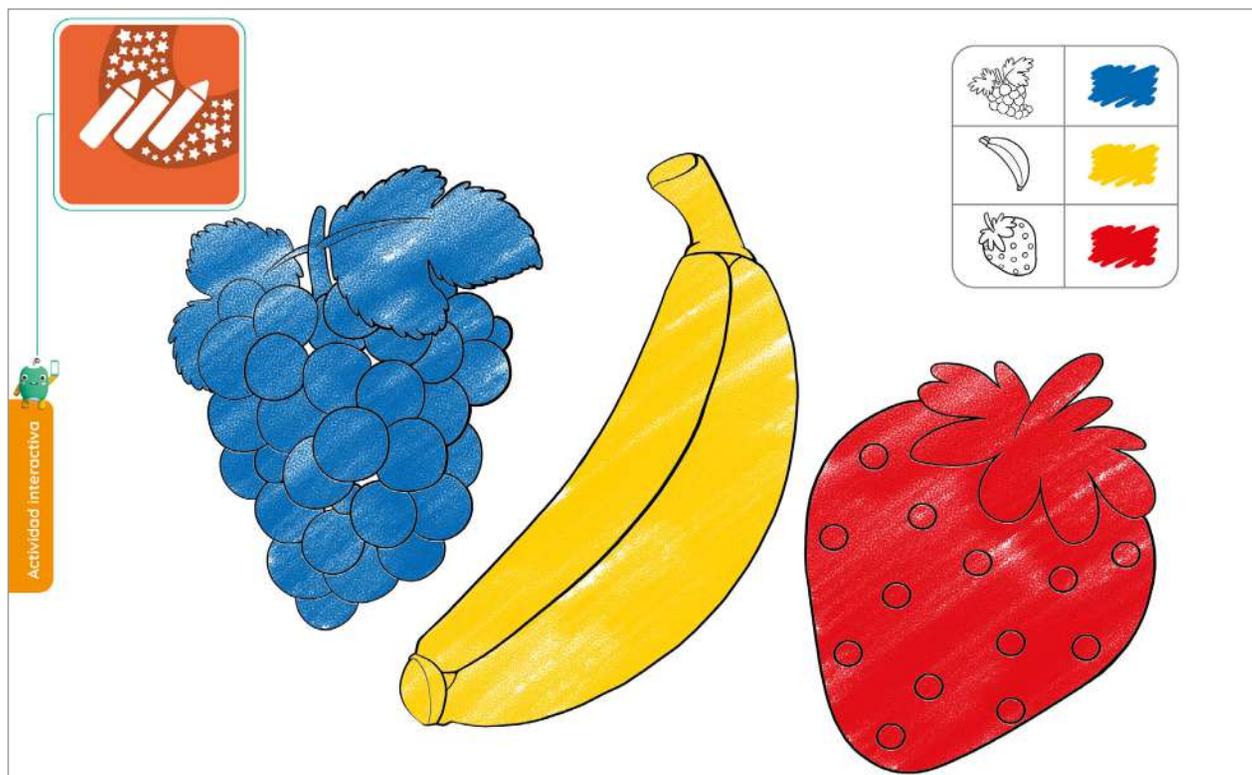
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿De qué color iluminaste la uva?, ¿qué color usaste para la fresa?, ¿y el plátano? ¿Cuál de estas frutas te gusta más?, ¿por

qué? ¿Hay alguna otra fruta que sea tu favorita? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Observa los dibujos y colorea como se indica en la clave de color.
- ¿De qué color iluminaste la uva?, ¿qué color usaste para la fresa?, ¿de qué color iluminaste el plátano?
- ¿Cuál es tu fruta favorita?

Solución



Marcador página 14

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar los lápices en RA y tocar cada uno, para explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar.



Página 70

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión y control.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • coordinar • colorear.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué información te entrega la tabla? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué fijarías tu atención para colorear las flores? ¿Conoces el nombre de las flores? ¿Qué piensas que podrías hacer en el caparazón del caracol? Si tuvieras que rellenar con papel rasgado, ¿cómo lo harías?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿De qué color iluminaste los tulipanes? ¿De qué color iluminaste las margaritas? ¿Qué otras flores conoces? ¿Tienes alguna

flor favorita?, ¿cuál? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿fue fácil o difícil?, ¿en qué te fijaste para lograrlo?

Instrucciones

- Rasga pequeños pedazos de papel café y pégalos en la concha del caracol.
- Colorea las flores como se indica en la clave de color.

Solución



Trazos libres, rectos y curvos.



Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Trazamos libremente.
Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: pliegos de papel kraft o ventanas, pinceles y pinturas de agua de colores.

Lugar: aula o patio.

Determine previamente el soporte sobre el cual realizarán la actividad, si serán las ventanas o el papel kraft fijado en las paredes exteriores del aula. Cuando tenga listo el material, explique a las y los niños que harán libremente diferentes trazos usando los colores de su elección y al compás de la música que escucharán. Solo guíe en el uso correcto de los materiales.

Cuando hayan finalizado, pídeles que se ubiquen en el centro del aula, sentados en semicírculo para comentar la actividad. Puede formular las siguientes preguntas: *¿Cómo son los trazos que hiciste?, ¿rectos, curvos o mixtos? ¿Qué colores usaste? ¿En qué ayudó la música durante la realización de los trazos? ¿Qué te gustó de esta actividad?*

Juego grupal: Modelando formas curvas.
Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: plastilina de diferentes colores.

Lugar: aula.

Invite a las y los niños a sentarse en el suelo, al centro del aula. Pídeles observar a su alrededor para descubrir elementos con líneas y formas curvas, puede guiar la observación con las siguientes preguntas: *¿Qué ves a tu alrededor que esté formado por líneas curvas o que tenga forma curva? ¿En qué se diferencian las formas curvas de las rectas? ¿Qué objetos o animales tienen formas curvas?* Después, solicite pensar en algo curvo que quieran representar; y entregue plastilina de colores a cada uno. Se sugiere modelar el uso correcto con este material, amasando y modelando alguna forma curva que sirva de ejemplo (orugas, mariposas, caracoles, etc.). A continuación, indíqueles que comiencen su creación y cuando hayan finalizado podrán presentarla al grupo.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: La carretera.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: gises de colores o cinta adhesiva, carritos de juguete.

Lugar: patio y aula.

Prepare dos estaciones de juego en el patio y organice al grupo en dos equipos.

Estación 1: esta área de juego debe contar con carreteras trazadas en el patio con líneas curvas, rectas y mixtas. Puede agregar señalizaciones. Entregue a cada niña y niño un carrito de juguete y explique que puede hacerlo transitar por la carretera, respetando las señalizaciones y la trayectoria del camino.



Estación 2: esta área debe contar con el trazado de diversos caminos rectos, cada uno con una flecha verde que indique el inicio del camino y un punto rojo que señale el final. Explique a las y los niños que tendrán que pasar por todos los caminos y recorrerlos caminando.

Una vez que hayan concluido el recorrido, los equipos se intercambian para realizar la actividad de la otra estación.

Al finalizar reúna al grupo en el aula para comentar la experiencia; podrán responder a las siguientes preguntas: *¿Cómo eran las carreteras por las que transitaron los carritos? ¿Cómo eran los caminos que recorrieron caminando? ¿Cuál camino fue más fácil de caminar?, ¿cuál fue más difícil? Cuando vas en carro con tu familia, ¿cómo son las carreteras? ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó?, ¿por qué?*



Página 13

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos: trazos libres.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué tiene Eli en sus manos?, ¿para qué sirve? ¿Cuál es la forma correcta de tomar el lápiz? ¿Qué tipo de líneas te gustaría trazar?, ¿curvas o rectas? ¿Qué colores te gustaría usar?

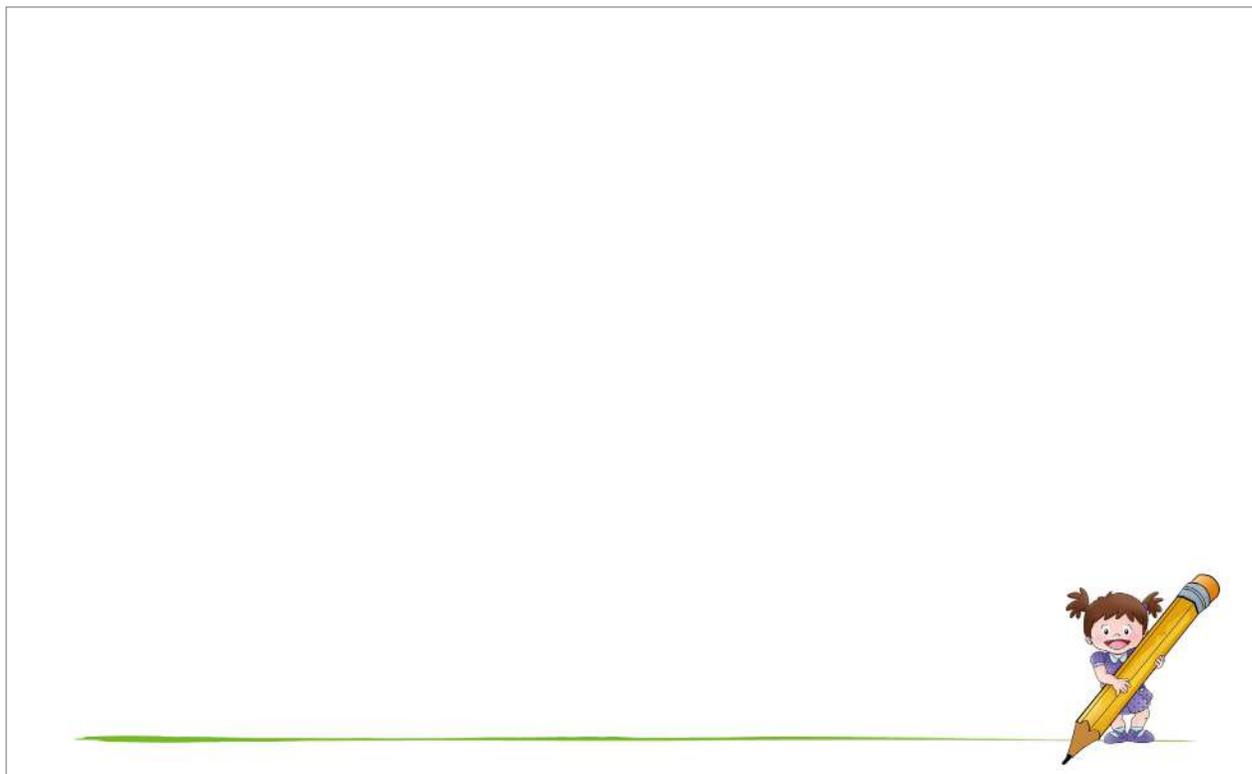
Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿En qué te inspiraste para realizar los trazos? ¿Cuáles fueron los colores que usaste? ¿Pudiste identificar el tipo de trazo que realizaste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?

Instrucciones

• Ayuda a Eli a trazar muchas líneas de colores en toda la página.

Solución



Página 29

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • trazar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué lugares de la casa están en los recuadros? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad? ¿Recuerdas dónde estaba cada integrante de la familia? ¿Qué necesitas hacer para relacionar a la persona con el espacio de la casa donde se encuentra?, ¿en qué debes centrar tu atención?

Preguntas de cierre

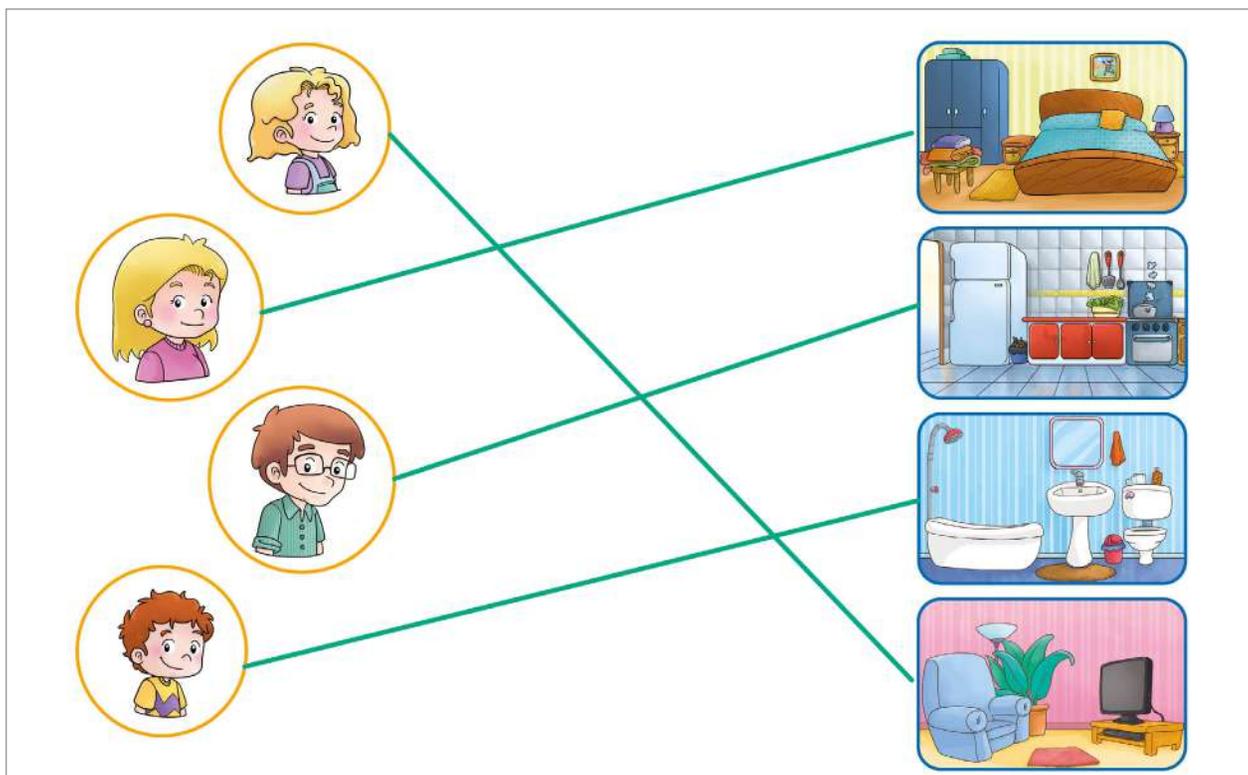
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Dónde se encontraba cada integrante de la familia?, ¿qué hiciste para recordarlo? ¿Recuerdas lo que estaba haciendo cada integrante de la familia? ¿Cómo son los trazos

que realizaste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- ¿Recuerdas en qué lugar de la casa estaba cada integrante de la familia?
- Une con una línea a cada uno con el lugar de la casa que corresponde.
- ¿Dónde estaba la hija? ¿Dónde estaba la mamá?
- ¿Dónde estaba el papá? ¿Dónde estaba el hijo?

Solución



Página 32

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • trazar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?
 ¿Cómo ayudarías a cada bebé a llegar hasta su mamá?, ¿cómo puedes saber quién es la mamá de cada bebé?
 ¿Qué debes hacer para trazar el camino de los bebés?, ¿en qué debes centrar tu atención?
 ¿De qué color es el vestido de cada mamá? ¿Cómo piensas que es la línea que debes trazar?

Preguntas de cierre

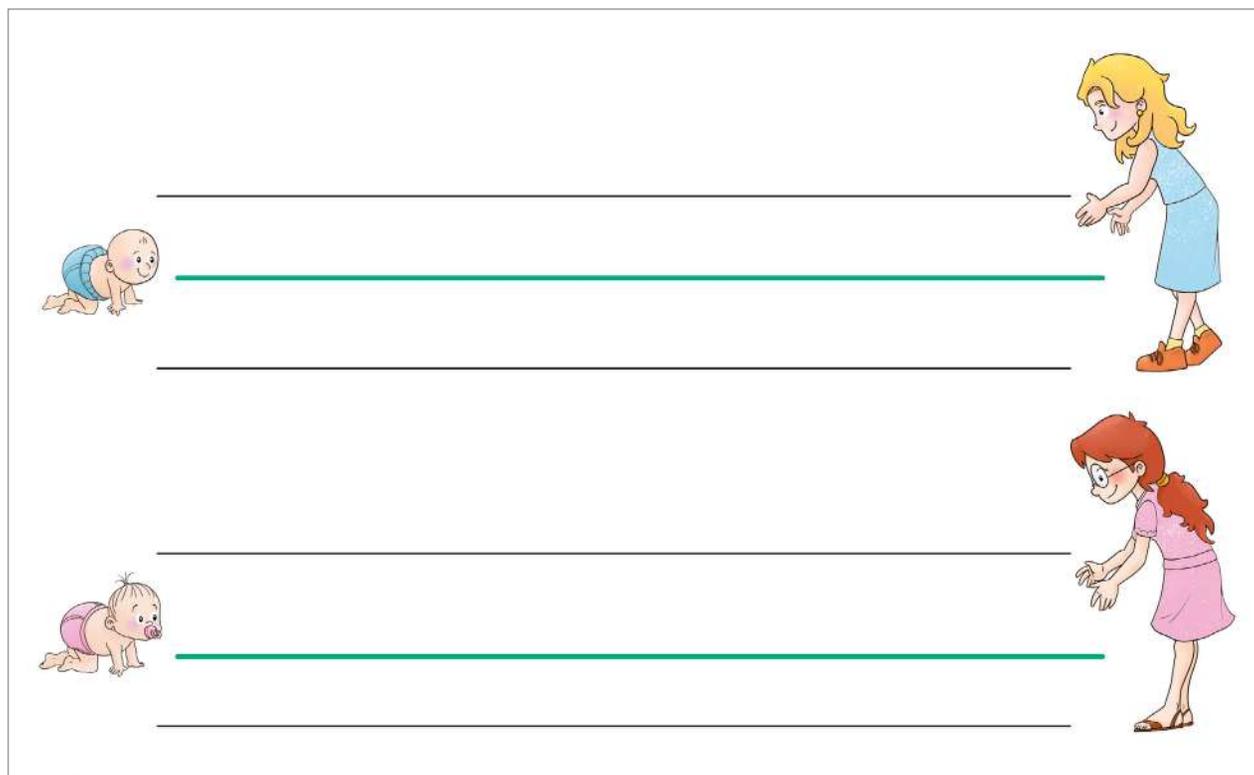
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué hiciste para ayudar a los bebés a llegar a su mamá?, ¿en qué te fijaste para identificar a la mamá de cada

bebé? ¿Cuál es el color que usaste para iluminar el vestido de cada mamá? ¿Cómo es la línea que trazaste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Ayuda a cada bebé a llegar hasta donde está su mamá.
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada bebé.
- Traza el camino con tu lápiz.
- Colorea el vestido de cada mamá del mismo color que el pañal de su bebé.

Solución



Página 48

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • trazar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en los dibujos? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿Cómo ayudarías a cada deportista a llegar hasta la meta? ¿cómo puedes saber cuál es la meta que le corresponde a cada deportista? ¿Qué trazo debes hacer para marcar el camino de los deportistas?, ¿en qué debes centrar tu atención? ¿De qué color podrías iluminar el cartel de meta de cada deportista?

Preguntas de cierre

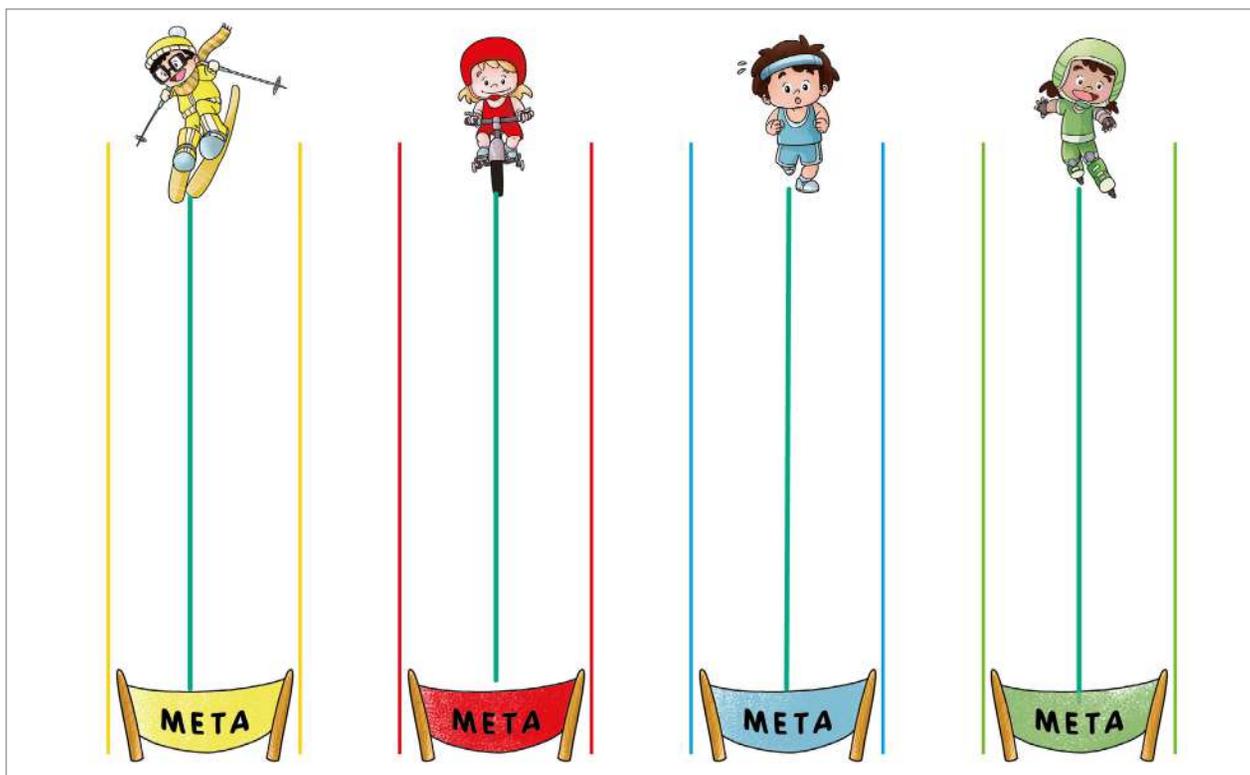
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué hiciste para ayudar a los deportistas a llegar hasta la meta?, ¿en qué te fijaste para identificar la meta de cada

deportista? ¿Cuál es el color que usaste para iluminar el cartel de meta del esquiador y el atleta?, ¿y para la ciclista y la patinadora? ¿Cómo son las líneas que trazaste para cada camino? ¿Qué sabes de estos deportes? ¿Qué otros deportes conoces? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Ayuda a cada deportista a llegar a la meta.
- Traza el camino que deben recorrer el esquiador, la ciclista, el atleta y la patinadora.
- Colorea el cartel de la meta de cada deportista del color de su ropa.

Solución



Página 61

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

- Trazar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?
¿Cómo ayudarías a cada niña y niño a llegar hasta su juego favorito?, ¿cómo puedes saber cuál es el juego que le corresponde a cada niño? ¿Qué debes hacer para trazar el camino de las y los niños? ¿Cómo son las líneas que debes hacer? ¿Hay juegos en tu comunidad?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste para ayudar a las y los niños a llegar a su juego favorito? ¿Cómo son las líneas que trazaste? ¿Dónde podemos encontrar juegos en la comunidad?, ¿dónde están los juegos de tu comunidad? ¿Cuál es

tu juego favorito? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Ayuda a cada niña y niño a llegar hasta su juego favorito.
- Traza el trayecto con tu lápiz.
- ¿En qué lugar de la comunidad podemos encontrar juegos?

Solución

The image shows a tracing exercise for three children. Each child is on the left, and their destination is on the right. A green arrow points from the child to the destination, and a red dot marks the end of the path. The destinations are a seesaw, a slide, and a swing set. Each row is framed by two horizontal lines.

- Top row: A girl is on the left, and a seesaw is on the right. A green arrow points from her to the seesaw, ending at a red dot.
- Middle row: A boy is on the left, and a slide is on the right. A green arrow points from him to the slide, ending at a red dot.
- Bottom row: A girl is on the left, and a swing set is on the right. A green arrow points from her to the swing set, ending at a red dot.

Página 63

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué trabajadores observas?, ¿cómo se relacionan con los otros dibujos de la actividad? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿Cómo ayudarías a cada trabajador a llegar al elemento que le corresponde?, ¿en qué te fijarías para lograrlo? ¿Qué debes hacer para marcar estos caminos?

Preguntas de cierre

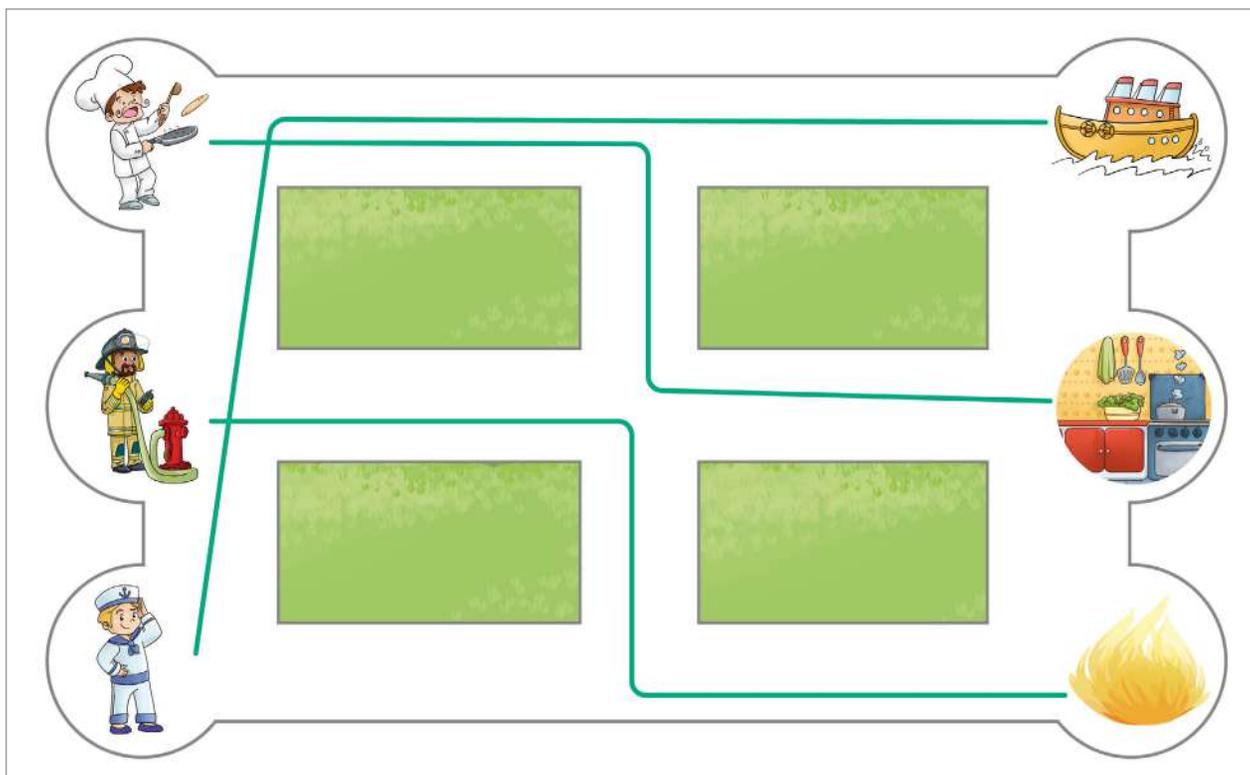
¿Qué hiciste para ayudar a los trabajadores a llegar hasta el elemento que le correspondía?, ¿en qué te fijaste para identificar cada camino? ¿Qué línea hiciste

para trazar los caminos? ¿Qué aprendiste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Ayuda a cada trabajador a llegar a donde corresponde.

Solución



Página 74

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué te fijarías para realizarla? ¿Cómo ayudarías a cada animal a llegar hasta su cría?, ¿cómo puedes saber cuál es la cría de cada animal? ¿Qué tienes que hacer para trazar el camino hacia las crías? ¿Cómo es el trazo que tienes que hacer?, ¿en qué debes centrar tu atención?

Preguntas de cierre

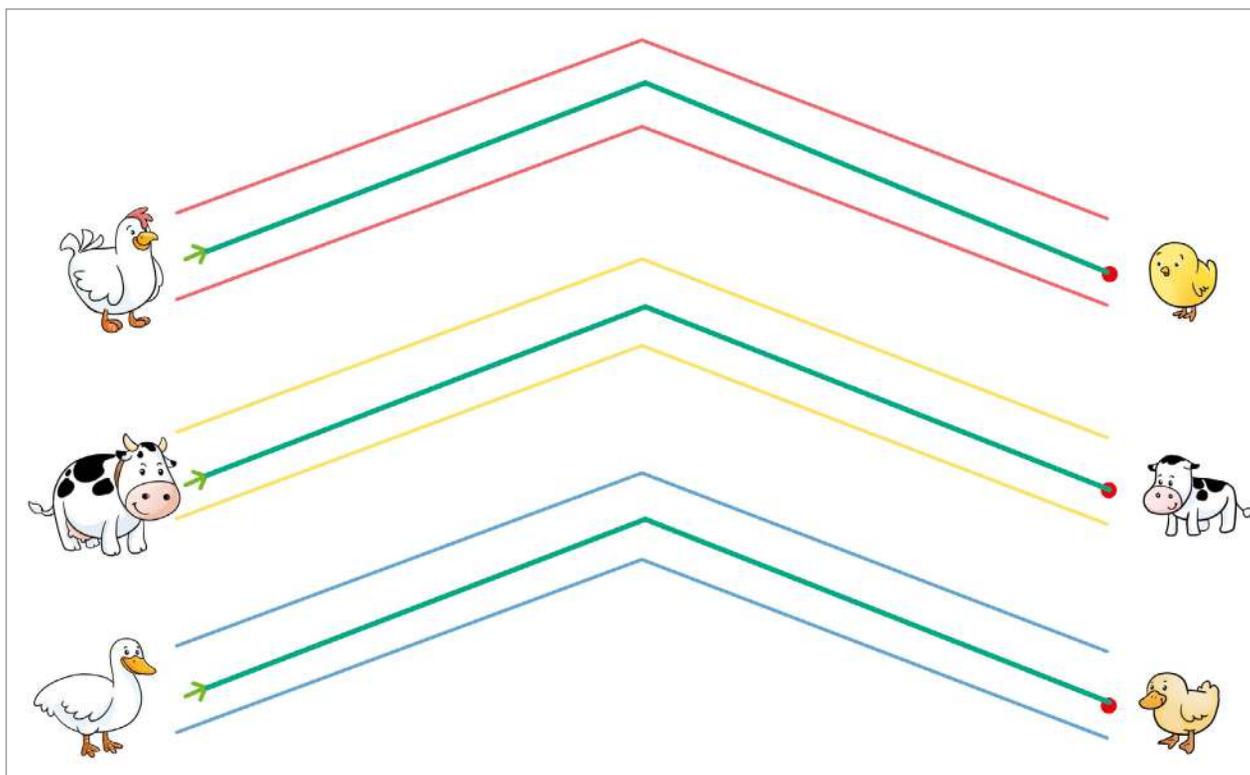
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué hiciste para ayudar a los animales a llegar hasta su cría?, ¿en qué te fijaste para identificar la cría de cada animal? ¿Qué hiciste para trazar cada camino? ¿Cuál de estos

animales te gusta más y por qué? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Ayuda a cada animal a llegar hasta su cría.
- Repasa el camino de cada uno con el dedo índice.
- Traza los caminos siguiendo la flecha.

Solución



Página 75

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

• Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las imágenes? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué te fijarías para realizarla? ¿Cómo ayudarías a cada animal a llegar hasta su alimento?, ¿sabes cuál es el alimento del caballo?, ¿y el del tigre? ¿Qué tienes que hacer para repasar el camino hacia la comida? ¿Desde dónde comienzas a trazar los caminos?, ¿dónde finalizas?

Preguntas de cierre

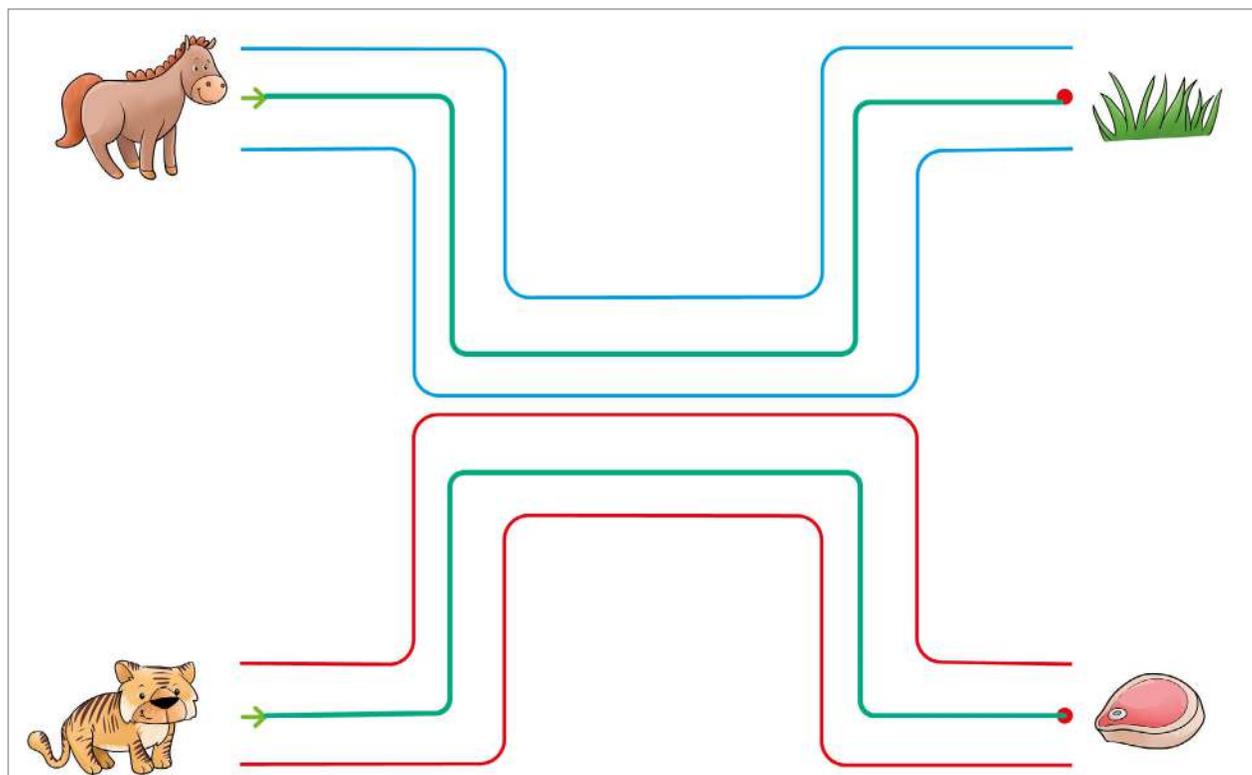
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué hiciste para ayudar a los animales a llegar hasta su alimento?, ¿en qué te fijaste para identificar el alimento

del caballo?, ¿y el del tigre? ¿Qué hiciste para trazar cada camino? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Ayuda a cada animal a llegar hasta su alimento.
- Repasa el camino de cada uno con el dedo índice.
- Traza los caminos siguiendo la flecha.

Solución



Página 89

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué personajes de la comunidad son?, ¿qué hacen? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿Cómo ayudarías a cada personaje a llegar hasta la plaza? ¿Cómo es el trazo que tienes que hacer? ¿Qué colores usarías para trazar el camino de cada personaje? ¿Hay alguna plaza en tu comunidad?, ¿a cuál personaje puedes encontrar en la plaza que frecuentas?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿De qué manera ayudaste a los personajes para llegar hasta el parque? ¿Qué hiciste para seguir y remarcar cada

camino?, ¿cuál fue el punto de inicio y dónde terminaste el trazo? ¿Qué color usaste para trazar cada camino? ¿Habías visto a estos personajes antes?, ¿en qué lugar?, ¿qué hacen?, ¿cómo ofrecen sus productos? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Ayuda a cada personaje popular a llegar hasta la plaza.
- Remarca las líneas punteadas.
- Escucha y repite: El paletero vende paletas de hielo. El organillero toca el organillo. El globero vende globos de diferentes colores.

Solución

	<p>El paletero vende paletas de hielo.</p> <hr/>  <hr/>	
	<p>El organillero toca el organillo.</p> <hr/>  <hr/>	
	<p>El globero vende globos de diferentes colores.</p> <hr/>  <hr/>	

Página 47

Habilidad a desarrollar

Participamos en juegos de palabras: rimas.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Conoces el nombre de los deportes que se muestran en la página?, ¿cómo se juegan? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿Cómo ayudarías a cada deportista a lanzar su pelota o balón? ¿Cómo es la línea que debes trazar? ¿Cuál es el punto de inicio y el de término?, ¿en qué debes centrar tu atención para lograrlo?

Preguntas de cierre

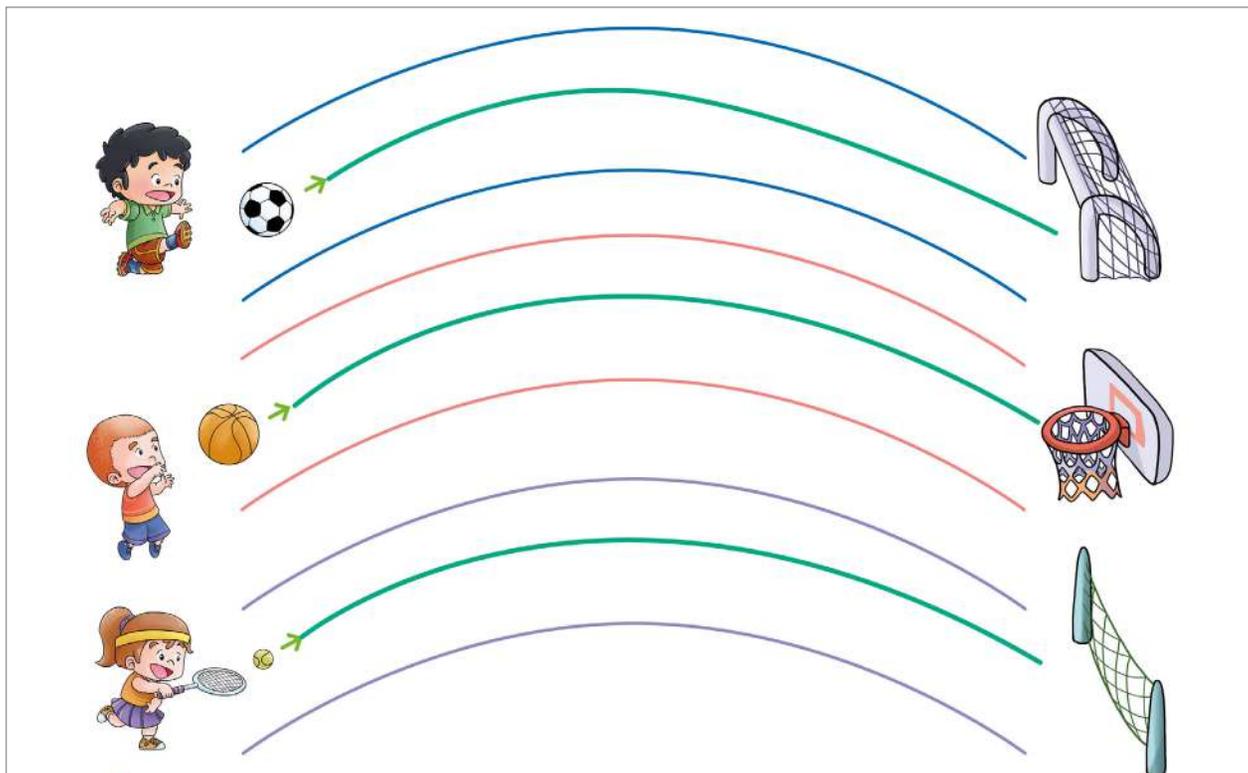
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué hiciste para ayudar a cada deportista a lanzar su pelota y llegar a la red? ¿Cómo es la línea que trazaste en cada caso? ¿Cuál es el color que usaste para trazar el camino de la

pelota de cada jugador? ¿Cuál de estos deportes es tu favorito?, ¿cuál de ellos practicas? ¿Qué otros deportes que se juegan con balón conoces? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- ¿Has visto o practicado algún deporte?
- Ayuda al futbolista a lanzar a la portería, al basquetbolista a lanzar a la canasta y a la tenista a cruzar la red. Repasa el camino de cada uno con el dedo índice.
- Traza el camino que debe recorrer la pelota de cada jugador.

Solución



Página 76

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos curvos.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Hacia dónde se dirigen los caminos de cada animalito? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué te fijarías para realizarla? Después de escuchar los versos de la actividad, ¿puedes relacionar el verso con cada uno de los animalitos? ¿Qué dice del pájaro Guido?, ¿qué dice de la gallina Abelina?, ¿y de la catarina Margarita? ¿Qué indica la flecha verde y el punto rojo? ¿Cómo son las líneas que debes trazar?

¿Cómo son las líneas que trazaste? Si tuvieras que pensar en otros nombres para Guido, Abelina y Margarita, ¿cuáles serían? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

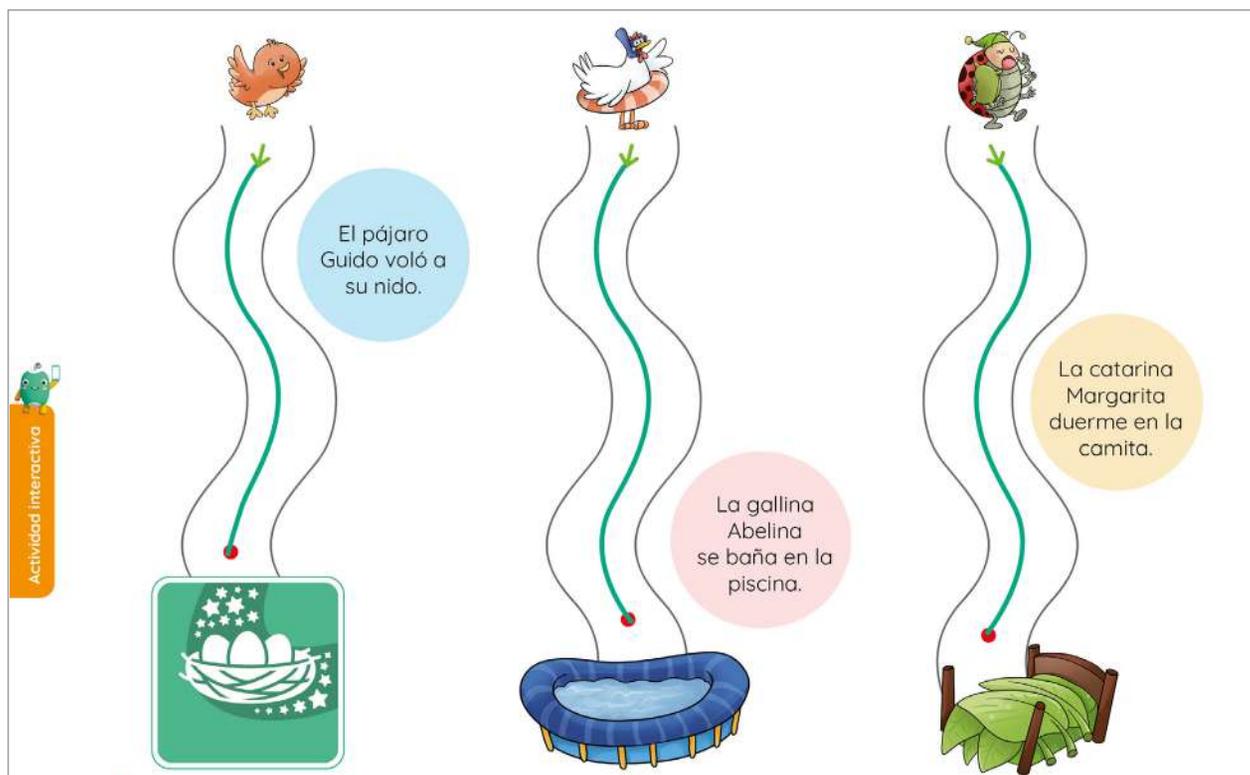
Instrucciones

- Escucha los versos del pájaro, de la gallina y de la catarina.
- Traza el camino que debe realizar cada uno.

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿En qué te fijaste para identificar el camino de cada animalito?

Solución



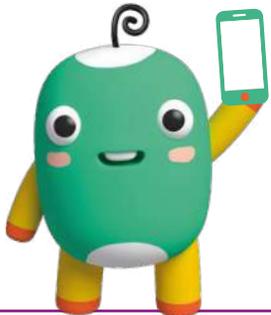
Marcador página 76

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar el nido en RA y tocar cada uno, para explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar.



Página 88

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos curvos.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • trazar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Hacia dónde se dirigen los niños? ¿Cómo ayudarías a cada niño a llegar a su hogar?, ¿cómo puedes saber cuál es el hogar de cada uno? ¿Crees que te pareces a alguno de estos niños?, ¿a cuál de ellos y por qué?, ¿en qué se parece tu casa a alguna de las que ves en la imagen? ¿En qué te fijarías para repasar el camino que deben seguir? ¿Cómo son las líneas que tienes que trazar?

Preguntas de cierre

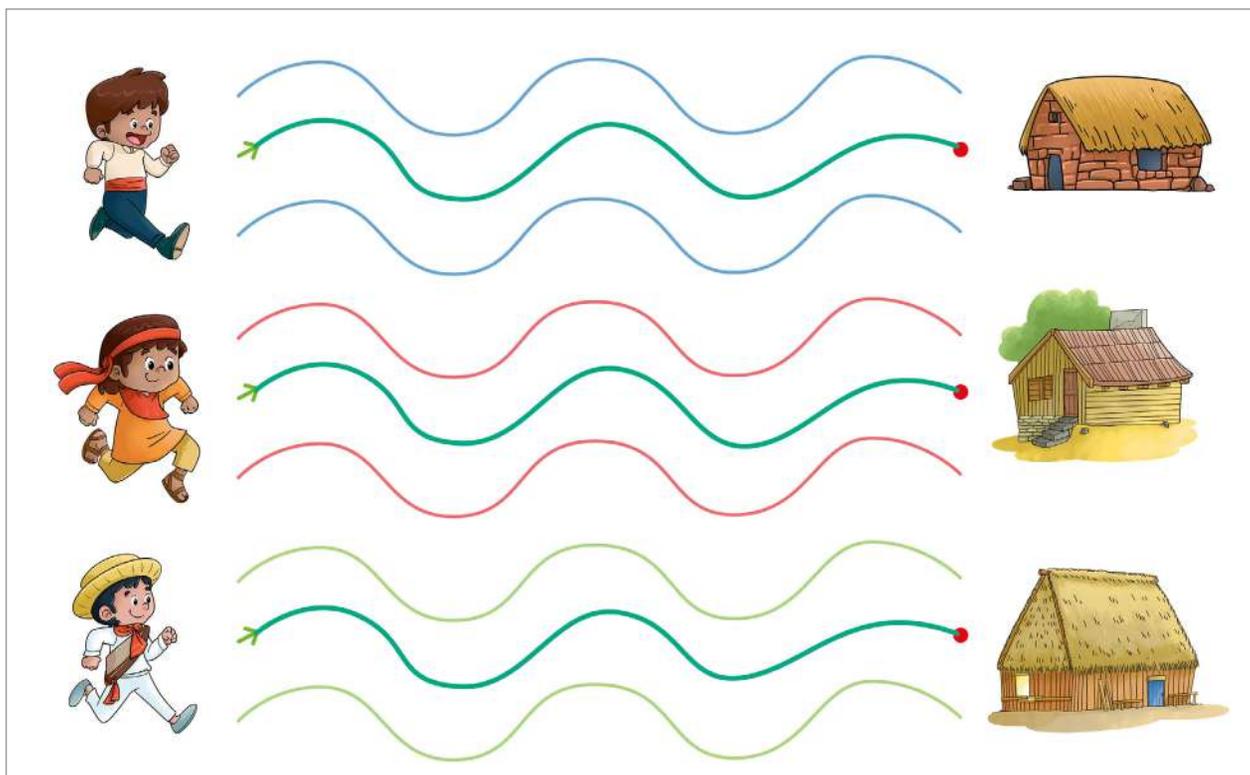
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué hiciste para ayudar a los niños a llegar a su hogar?, ¿en qué

te fijaste para identificar la casa de cada uno? ¿Cómo son las líneas que hiciste? ¿Dónde iniciaste el trazo y dónde lo terminaste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Ayuda a cada niño a llegar a su hogar.
- Repasa con tu dedo índice el camino que debe seguir cada niño.
- Traza el camino con tu lápiz.

Solución



Página 91

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos curvos.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • remarcar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Sabes dónde viven el águila, la ballena gris, el coyote y el venado? ¿Cómo ayudarías a estos animales a llegar hasta donde viven? ¿cómo puedes saber cuál es el lugar correcto al que debe llegar cada animal? ¿En qué te fijarías para remarcar correctamente los caminos? ¿Cómo son las líneas que tienes que repasar?, ¿en qué debes centrar tu atención?

Preguntas de cierre

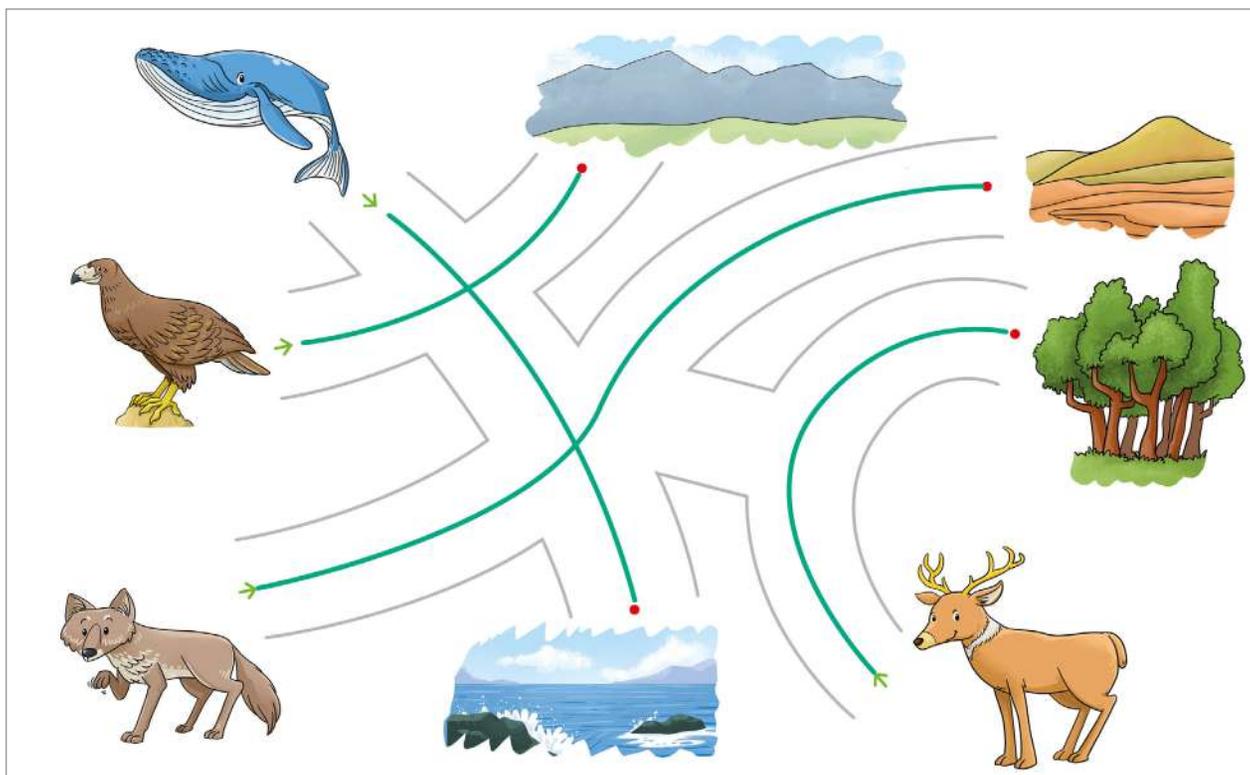
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué hiciste para ayudar a los animales a llegar hasta el lugar donde viven? ¿Dónde vive cada animal? ¿Qué hiciste

con las líneas punteadas?, ¿cómo son las líneas? ¿Cuál es tu animal favorito?, ¿cuál es tu lugar favorito? ¿Qué otros animales conoces que vivan en los lugares que muestran las imágenes? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa los animales. ¿Dónde vive el águila? ¿Dónde vive la ballena gris? ¿Dónde vive el coyote? ¿Dónde vive el venado?
- Ayuda a cada animal a llegar al lugar donde vive.
- Remarca las líneas punteadas.

Solución



Página 100

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos curvos.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • trazar

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Qué están usando Eli y Mateo? ¿Cómo está el clima? ¿En qué estación del año crees que se encuentran? ¿Qué usas tú cuando llueve? ¿Sabes cuándo es la temporada de lluvia en tu comunidad? ¿Qué crees que debes hacer para remarcar al muñeco de nieve, la nube y el paraguas? ¿Cómo te gustaría colorear el dibujo?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Por qué Eli y Mateo usaban esas ropas?, ¿qué usas tú cuando llueve? ¿Cómo es el invierno en tu comunidad? ¿Cuál fue más

fácil de, el muñeco de nieve, la nube o el paraguas? ¿Qué colores usaste para iluminar tu dibujo? ¿Qué te gusta más la lluvia o la nieve? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Observa el dibujo. ¿Con qué se protegen de la lluvia Eli y Mateo?
- Remarca con tu lápiz al muñeco de nieve, la nube y el paraguas.
- Colorea el dibujo con tus lápices de colores.

Solución



Página 90

Habilidad a desarrollar

Realizamos movimientos finos con precisión: trazos rectos y curvos.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la ilustración? ¿Cuáles de estos elementos son juegos? ¿Cómo es la forma de cada elemento? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué te fijarías para repasar los trazos de cada objeto? ¿Cómo son las líneas que debes repasar? ¿Qué te indica la flecha verde y el punto rojo?

Preguntas de cierre

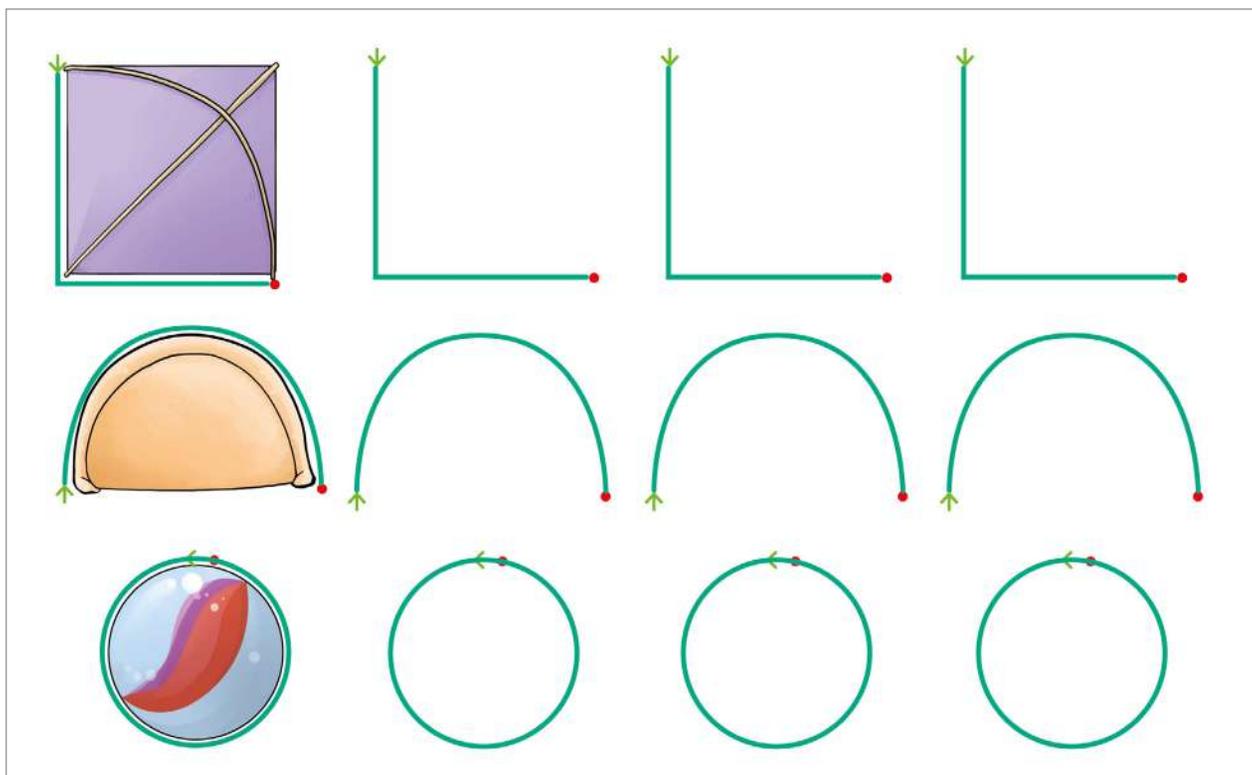
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué hiciste para repasar los trazos del papalote, empanada y canica? ¿Cómo son las líneas que hiciste? ¿Cuál fue

más fácil de trazar?, ¿cuál fue más difícil? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Observa los dibujos y nómbralos (papalote, empanada, canica).
- Repasa los trazos con el dedo índice.
- Remarca con un lápiz las líneas en la dirección que indica la flecha.

Solución



Sugerencias de actividad previa

Contenido

Los afectos en la interacción con diversas personas y situaciones.

Páginas del libro: 18.

Contenido

Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.

Páginas del libro: 36, 37, 56, 57.

Juego grupal: Descubriendo emociones.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: imágenes impresas o tomadas de pósteres del tamaño de un bloc de dibujo, las que se presentan divididas en dos partes (tipo rompecabezas). Idealmente, las imágenes deben incluir emociones en diversas situaciones de la vida cotidiana del hogar o de la escuela, con el objetivo de que sean significativas para las y los niños (seleccione las emociones de acuerdo a las características de su grupo), pueden ser las básicas, o bien incorporar otras: alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa.

Lugar: aula.

Explíqueles que la actividad consiste en que cada quien recibirá la mitad de una imagen, la cual podrán observar detenidamente, ya que falta una parte que la puede tener alguna o alguno de sus compañeros; para encontrarla, tendrán que caminar por el salón de clase, mostrando su imagen; cuando vean la parte que complete el puzle, se reunirán con su compañero y se sentarán en el suelo al centro del salón para unirlos. Posteriormente, comentarán lo que observan en la imagen. Cuando todas y todos se hayan reunido con quien tenía la otra parte de la imagen, invíteles a mostrar su lámina al grupo y comentar acerca de lo que sienten las personas que

aparecen en ella. Puede guiar la dinámica con las siguientes preguntas: *¿Cómo piensan que se sienten las personas de la imagen?, ¿por qué? ¿Alguna vez te has sentido como esas personas?, ¿en qué situación?, ¿cómo lo solucionaste, ¿alguien te ayudó? ¿Qué cosas te hacen sentir contento? ¿Qué situaciones te ponen triste? ¿Qué cosas te hacen enojar?* Cuando todas las parejas hayan presentado su imagen, realice un cierre hablando de la importancia de reconocer nuestras emociones.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Ruleta de las emociones.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: para la elaboración de la ruleta necesitará cartulina, hojas de colores, una chincheta (tachuela de dos patitas), recortes o caritas de emojis (emociones a elegir: alegría, amor, tristeza, enojo, miedo, sorpresa); plumones, tijeras y pegamento.

Lugar: aula.

Ubique a las y los niños sentados formando un semicírculo. Explique que el juego consiste en que por turnos girarán la ruleta y a quien le corresponda observará la emoción que marque la flecha (sin que el resto del grupo pueda ver), para luego realizar el gesto o mímica que representa esa emoción; mientras usted pregunta: *¿Qué emoción crees que está expresando?, ¿por qué? ¿Cómo expresas tú el/la tristeza, alegría, enojo, miedo, enojo, sorpresa?*

Para dar la respuesta, solicite que levanten su mano. La niña o el niño que acierte tendrá la posibilidad de girar la ruleta. Todas y todos los niños deben tener la oportunidad de hacer la mímica.

Variante 1. Disponga de un set con imágenes de lugares o situaciones diversas que pueden generar distintas emociones en las y los niños, algunos ejemplos: colegio, casa, familia, un parque de juegos, la celebración de un cumpleaños, abuelos, una o un niño solo, con una mascota, leyendo un libro, jugando con otros niños, con una herida, enfermo. Por turnos giran la ruleta y seleccionan entre las tarjetas la imagen que les produce esa emoción. Puede guiar a través de preguntas como: *¿En qué lugar te sientes alegre? ¿Con quién te sientes feliz? ¿Qué situación te da tristeza? ¿Qué cosas te*

asustan? ¿Cómo te sientes cuando estás en el colegio, en tu casa, en la plaza? Ajuste las preguntas a la emoción y a la tarjeta que ha seleccionado la o el niño.

Si el grupo es muy numeroso organice dos equipos; para ello considere tener dos sets de materiales.

Variante 2. Prepare cartones y tarjetas con las imágenes de las emociones y juegue a la lotería de las emociones.



Página 18

Habilidad a desarrollar

Identificamos emociones y sentimientos.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar
- asociar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo crees que se sienten Eli y Mateo? ¿Qué piensas que sucedió para que se sientan así? ¿Qué información hay en el recuadro? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué te fijarías para realizarla? ¿En qué situaciones se presentan estas emociones en ti?

Preguntas de cierre

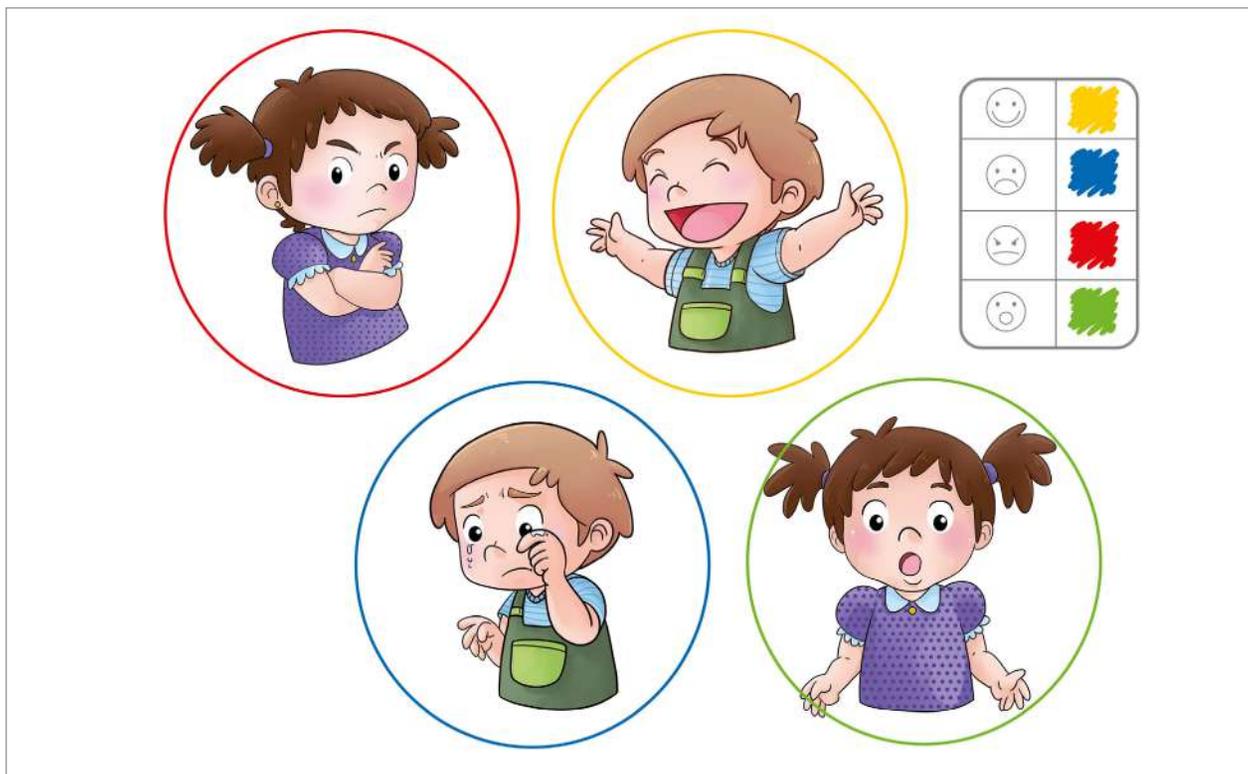
¿Qué tuviste que hacer en esta actividad?, ¿en qué te fijaste para identificar las expresiones de Eli y Mateo? ¿Cómo pudiste reconocer la expresión de alegría y tristeza?, ¿cómo reconociste la expresión de enojo y la de sorpresa? ¿Qué color representaba la alegría?, ¿quién

expresaba esa emoción? El color verde, ¿qué emoción representa?, ¿quién expresaba esa emoción? ¿Qué emociones representaban el rojo y el azul? ¿Qué te hace sentir triste? ¿Qué haces cuando estás triste? ¿Qué haces cuando estás enojado? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Observa las expresiones de Eli y Mateo.
- ¿Por qué motivo piensas que tienen esas expresiones?
- Encierra con amarillo la expresión de alegría, con azul la expresión de tristeza, con rojo la expresión de enojo y con verde la expresión de sorpresa.

Solución



Página 36 y 37

Habilidad a desarrollar

Conocemos nuestro cuerpo.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • relacionar • describir.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la escena? ¿Dónde están las y los niños?, ¿con quiénes están? ¿Qué están haciendo? ¿Puedes reconocer algún juego en el que sólo se use el cuerpo?, ¿cuál? Si estuvieras en ese lugar, ¿en qué juego estarías?, ¿por qué? ¿Prefieres realizar juegos individuales o colectivos?, ¿cuáles y por qué? ¿Todos los niños son iguales? ¿Qué expresiones y actitudes puedes reconocer en la escena?

Preguntas de cierre

¿Qué juego encerraste?, ¿por qué? ¿Hay algún juego de la ilustración que no te guste?, ¿por qué? ¿Conoces algún lugar que se parezca a este parque?, ¿cuál y cómo es? ¿Por qué crees que es importante ejercitar nuestro cuerpo? ¿Qué actividades realizas en el patio con tus maestras y

compañeros de clase? ¿Con qué niño o niña de la imagen te identificas?, ¿por qué? ¿Practicas algún juego o deporte individual?, ¿cuál de ellos también puede ser un juego o deporte colectivo?, ¿cuál es tu favorito? ¿Qué expresiones y actitudes pudiste reconocer en la escena? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Describe lo que hace cada niño y niña.
- De los juegos que realizan los niños y niñas en la imagen, encierra el que más te gusta.
- ¿Cuál es tu juego o deporte favorito?
- ¿Qué partes del cuerpo utilizan los niños y niñas que están jugando fútbol?
- Cuando juegas, ¿prefieres jugar solo o con amiguitos?

Solución



Página 56

Habilidad a desarrollar

Identificamos ambientes favorables para una convivencia armónica.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • comparar • aplicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las dos imágenes? ¿Cuáles son las semejanzas que podrías encontrar en los dos salones de clase?, ¿cuáles serían las diferencias? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿En qué te fijarías para realizarla? ¿Qué elementos debe haber en un salón para mantenerlo limpio?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué pudiste observar en las imágenes de los dos salones de clase? ¿Cuáles son los elementos que contribuyen a mantener limpio un salón de clase? ¿Qué dibujaste? ¿Cuál de

estos dos salones es más parecido al tuyo? ¿Por qué piensas que es importante mantener limpio y ordenado el salón de clases? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Comenta lo que observas en los dos salones de clases. ¿En qué se parecen?, ¿en qué son diferentes?
- Dibuja dos elementos que podrían utilizar los niños y niñas para mantener el salón limpio. Observa las pistas que están debajo del recuadro.

Solución

La solución muestra dos salones de clase. El salón superior está sucio, con papeles, comida y basura en el suelo. El salón inferior está limpio y ordenado. A la derecha, un recuadro rojo contiene un dibujo de un cepillo y un cubo de basura, que son los elementos que los niños debían dibujar. Debajo del recuadro se muestran cinco ítems: un cepillo, un taburete, un cubo, un recogepolvo y un cuaderno.

Página 57

Habilidad a desarrollar

Reconocemos acciones positivas para la sana convivencia.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • comparar • seleccionar.

Preguntas de inicio

¿Qué puedes observar en las dos escenas?, ¿qué semejanzas y diferencias hay entre ambas imágenes?
¿Por qué crees que están llorando los niños de la imagen de la izquierda?, ¿por qué crees que están felices las y los niños de la imagen de la derecha? ¿Cuál de estas imágenes muestra actitudes amables? ¿Qué actitudes de respeto reconoces en estas imágenes?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Cuál dibujo coloreaste?, ¿por qué? ¿Qué actitudes de respeto y

amabilidad contribuyen a mantener buenas relaciones en el salón de clases? ¿Cuál de estos dos salones es más parecido al tuyo? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa ambas escenas y comenta.
- Colorea el dibujo que muestra una relación de respeto y amabilidad entre los compañeros.

Solución



Marcador página 57

Marcador motivacional

La actividad consiste en fomentar actitudes de respeto y convivencia.

Habilidades trabajadas

Empatía - respeto - solidaridad.



Contenido

Cuidado de la salud personal y colectiva, al llevar a cabo acciones de higiene, limpieza, y actividad física, desde los saberes prácticos de la comunidad y la información científica.

Páginas del libro: 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 51, 99, 101

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Las esculturas.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: imágenes de esculturas famosas, se pueden presentar en láminas de formato grande o proyectar las imágenes. Estos materiales son para la variante y deben ser seleccionadas previamente.

Lugar: aula o patio.

Invite a las y los niños a formar parejas y explique que la actividad consiste en que uno sea el escultor y el otro la escultura; el escultor irá identificando y dando forma a su escultura. Si lo desea, puede ir guiando el proceso de la escultura diciendo: Vamos a comenzar esculpiendo los pies, luego las piernas, cuando estén listos continuaremos con el tronco, para seguir con los brazos, den la forma que deseen a las manos y los dedos. Ya casi están terminando su escultura, la cabeza, el rostro, pueden esculpir la expresión que deseen, de alegría, sorpresa, tristeza, enojo. Cuando haya terminado cada escultor, muestra su escultura a sus compañeros; y se intercambian los roles. Puede tomar una fotografía de los escultores con sus esculturas para conservar la evidencia de su trabajo. Al finalizar, podrán comentar la experiencia a través de preguntas orientadoras que realice la educadora, entre ellas: *¿Qué les pareció la actividad? ¿Cómo identificaron y moldearon las partes de su escultura?, ¿fue fácil o difícil? ¿En qué se inspiraron para hacer sus esculturas? ¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad?, ¿qué no les gustó? ¿Qué te gustó más, ser escultor o escultura?, ¿por qué?*

Variante. Presente una a una las imágenes de diferentes esculturas famosas e invítele a representarlas corporalmente, imitando la escultura que están viendo.

Juego grupal: Autorretratos.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: imágenes o fotografías de pintores famosos (autorretratos: Frida Kahlo, Diego Rivera, Remedios Varo, Vincent van Gogh, Leonora Carrington); un espejo, hojas blancas, lápiz y lápices de colores o pincel y pinturas de agua.

Lugar: aula.

Muestre a las y los niños del grupo algunos autorretratos de pintores famosos e invítele a observar atentamente sus características y particularidades físicas; recupere sus respuestas a través de algunas preguntas orientadoras, entre ellas: *¿Cómo son sus ojos, su nariz, su boca? ¿Cómo es la forma de su rostro? ¿De qué color es su cabello, sus ojos y su piel?, ¿tiene lunares o pecas?, ¿cómo es su gesto?* Después, pídale tomar el espejo y verse en él para reconocer sus propias características y plasmarlas en un dibujo para hacer su propio autorretrato, con todos sus detalles y darle color. Al finalizar, podrán montar una galería de autorretratos para que todos los compañeros aprecien las obras.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Rally de los cinco sentidos.

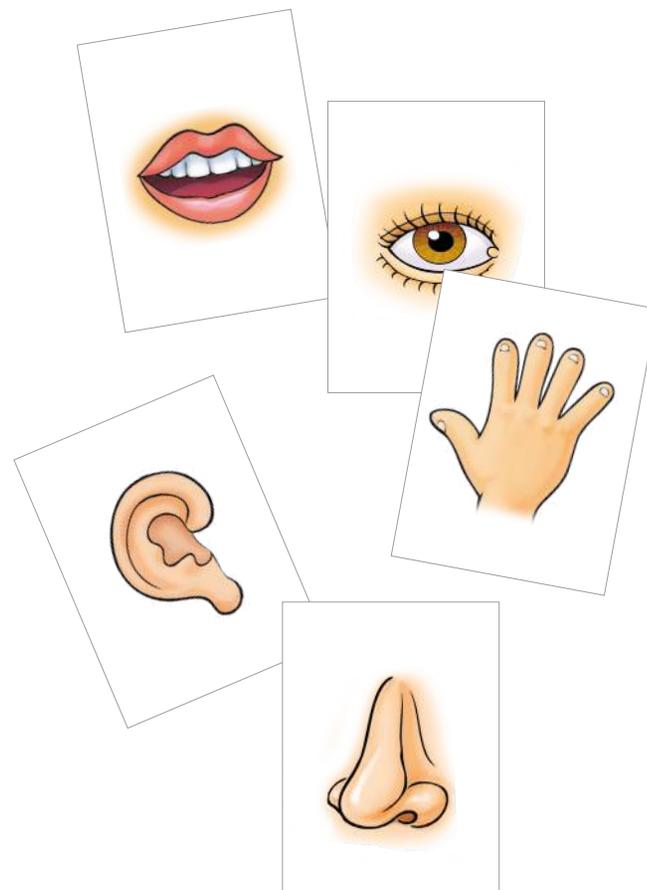
Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: cartel que ilustre los cinco sentidos: vista, olfato, gusto, oído, tacto; juegos de cinco tarjetas tamaño carta donde se muestre un sentido en cada una por cada equipo; cinco cajas de cartón o bolsas mágicas; diferentes elementos y objetos, entre ellos: muñeca, pelota, cubos, lápices de colores, avioncito, carrito de cuerda, sonaja, campana, bolsa de celofán, llaves, flores, perfume, jabón, manzana, paleta o dulce, queso, chocolate, jugo.

Lugar: aula o patio.

La educadora prepara cinco estaciones donde distribuye diferentes elementos debajo de las cajas o al interior de las bolsas mágicas; también forma equipos de cinco integrantes y entrega un set de tarjetas con los cinco sentidos a cada uno. Explica a las y los niños que comenzará el rally, por lo que en relevos deberán ir de estación en estación para que cada niña y niño identifique el conjunto de elementos que ahí se encuentran; cuando lleguen a cada estación, cada relevo levantará la caja o mirará al interior de la bolsa para identificar los elementos y colocará la tarjeta que le corresponda al sentido que se utiliza: visión, olfato, gusto, audición o tacto, según corresponda a la estación.

Todas las y los niños deben participar de la actividad. El equipo que haya acertado al colocar todas las tarjetas en el menor tiempo será el ganador. Finalice preguntando: *¿Qué sentidos se trabajaron en la actividad? ¿Cómo explicas cada sentido?, ¿con qué órganos del cuerpo se relacionan?, ¿para qué nos sirven? ¿Cuál es el sentido que más te gusta?, ¿cuál es el que te gusta menos?, ¿por qué?*



Página 38

Habilidad a desarrollar

Conocemos nuestro cuerpo: brazos, cuello, piernas y cabeza.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • identificar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Cuáles son las partes del cuerpo que conoces? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad? ¿Podrías identificar tus brazos, tus manos, tus piernas y tu cabeza? ¿Qué movimientos podrías hacer con la cabeza?

Preguntas de cierre

¿En qué te fijaste para reconocer las partes del cuerpo? ¿Qué colores usaste para iluminar los brazos, las piernas, las manos y la cabeza?, ¿Fue fácil o difícil? ¿Puedes decir para qué usas los brazos, las piernas, las

manos, los pies, la cabeza? ¿Qué actividades realizarías usando diferentes partes del cuerpo? ¿Qué actividades harías usando sólo los brazos y las manos? ¿Qué harías sólo con las piernas y los pies? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa a los niños y señala las partes del cuerpo que conoces.
- Colorea los brazos de color verde, las manos de azul, las piernas de rojo y la cabeza de amarillo.

Solución



Página 39

Habilidad a desarrollar

Conocemos nuestro cuerpo: brazos, cuello, piernas y cabeza.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • coordinar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué partes del cuerpo observas? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad? ¿En qué te fijarías para realizarla?, ¿qué materiales piensas que necesitarás? Si unes las partes del cuerpo con los broches, ¿qué piensas que sucederá?

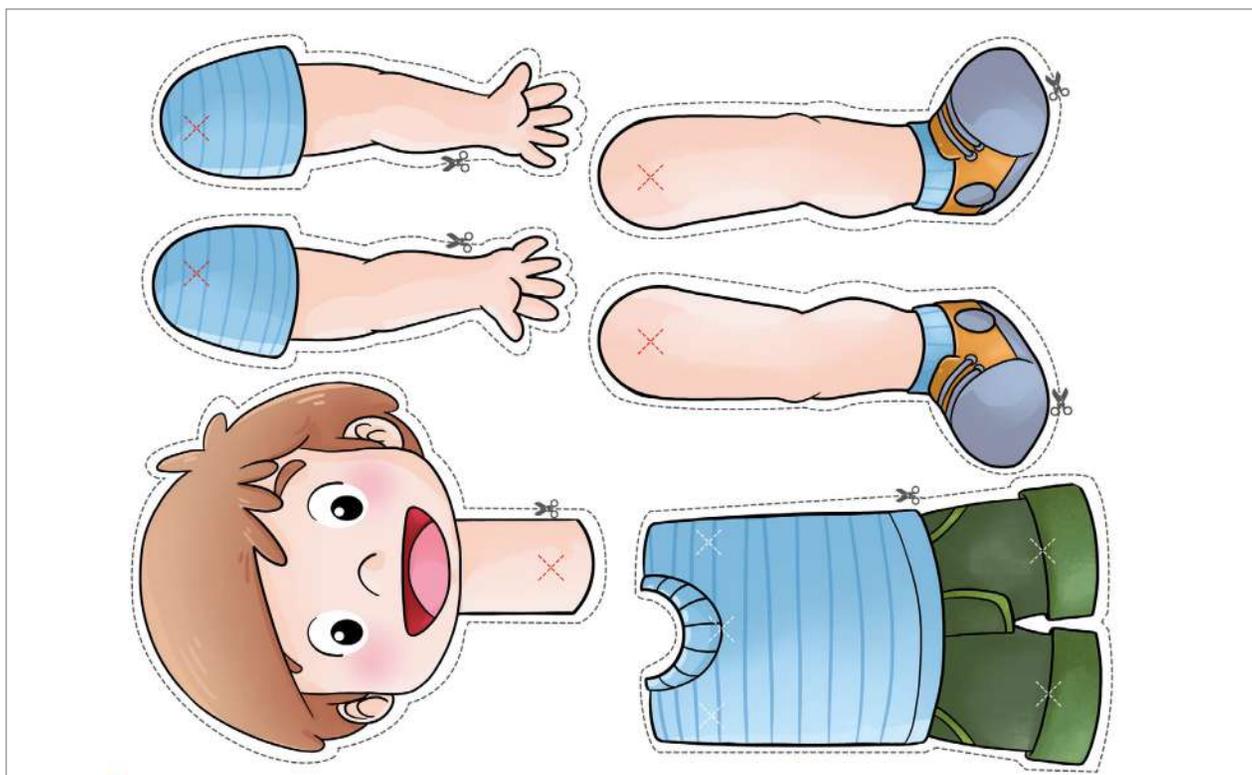
Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad?, ¿cómo uniste el cuerpo de Mateo? ¿En qué centraste tu atención para realizar el armado del cuerpo? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿qué no te gustó? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Recorta las partes del cuerpo de Mateo (se sugiere hacerlo en compañía de un adulto).
- Arma y une las partes del cuerpo con broches pequeños de dos puntas*.
- Señala las partes del cuerpo de Mateo, por ejemplo: mueve el cuello, mueve las piernas, mueve los brazos hacia arriba.

Solución



Página 41

Habilidad a desarrollar

Conocemos nuestro cuerpo: rostro.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • identificar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen?, ¿qué le falta al rostro?

¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

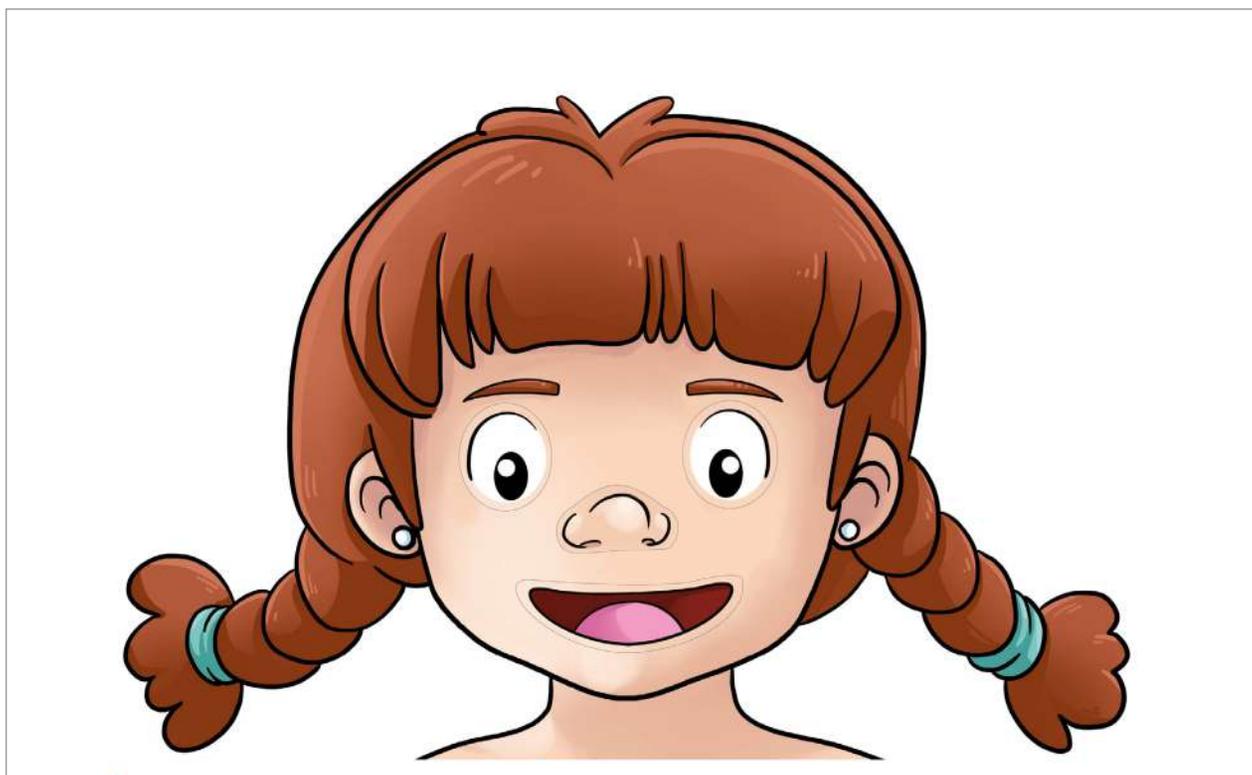
Preguntas de cierre

¿Qué partes del rostro pegaste?, ¿dónde pegaste cada parte? ¿Cómo es tu rostro? ¿Todos los rostros son iguales?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Observa a la niña. ¿Qué le falta?
- Despega las calcomanías de la página 121 y pega las partes que le faltan al rostro.

Solución



Página 42

Habilidad a desarrollar

Practicamos acciones que fomentan hábitos de higiene.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • relacionar • explicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las imágenes? ¿Qué crees que estaba haciendo Eli?, ¿cómo podría solucionarlo? ¿Por qué piensas que Mateo está mostrando sus dientes?, ¿qué podría usar para limpiarlos? ¿Cómo podrías saber qué es lo que dice cada uno? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué hizo Eli para limpiar sus manos?, ¿qué hizo Mateo para limpiar sus dientes? ¿Qué haces tú para limpiar tus manos y dientes?, ¿qué productos y materiales utilizas? ¿Por qué es importante

cuidar y mantener tu higiene? ¿Qué calcomanías usaste para Eli?, ¿cuáles usaste para Mateo? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Comenta las imágenes.
- ¿Qué piensas que le pasó a Eli? ¿Qué muestra Mateo?
- Escucha lo que dice cada uno.
- ¿Qué necesita Eli para que sus manos estén limpias?
- ¿Qué necesita Mateo para que sus dientes estén limpios?
- Despega las calcomanías de la página 121 y pégalas en los círculos blancos.

Solución



Página 43

Habilidad a desarrollar

Conocemos nuestro cuerpo: sentido del olfato y del gusto.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • explicar • ejemplificar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las imágenes? ¿Qué ves en el primer cuadro? ¿Qué están haciendo Eli y su gatita Pelusa?, ¿cuál es el sentido que usan? ¿Qué ves en el segundo cuadro? ¿Qué están haciendo Mateo y su perrito Milo?, ¿qué sentido crees que están usando? Si tuvieras que reconocer aromas, ¿cuál es el sentido que usarías?, ¿Con qué parte del cuerpo sienten el aroma de las cosas? ¿Con qué parte del cuerpo sienten y descubren sabores?, ¿cómo se llama ese sentido? ¿Qué piensas que puedes dibujar en el recuadro amarillo?, ¿por qué? ¿Qué dibujarías en el recuadro verde?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué sentidos estaban usando Eli y Mateo? ¿Qué dibujaste en el cuadro

amarillo?, ¿por qué? ¿Qué dibujaste que se pueda comer y saborear?, ¿qué gusto o sabor tiene lo que dibujaste: salado, dulce, ácido o amargo? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿qué no te gustó? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- ¿Qué hacen Eli y su gatita Pelusa?
- ¿Qué parte del cuerpo utilizan para sentir el aroma de las cosas?
- ¿Qué hacen Mateo y su perrito Milo?
- ¿Qué parte del cuerpo utilizan para sentir el sabor de las cosas?
- En el recuadro amarillo dibuja algo que te gusta oler y en el recuadro verde, algo que te gusta comer.

Solución



Página 44

Habilidad a desarrollar

Conocemos nuestro cuerpo: sentido de la vista y del tacto.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • explicar • ejemplificar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las imágenes? ¿Qué ves en el primer cuadro? ¿Qué están haciendo Eli y su gatita Pelusa?, ¿cuál es el sentido que están usando?, ¿con qué parte del cuerpo puedes ver? ¿Qué ves en el segundo cuadro? ¿Qué están haciendo Mateo y su perrito Milo?, ¿qué sentido están usando?, ¿qué parte del cuerpo están usando? ¿Qué piensas que podrías dibujar en el recuadro rojo?, ¿por qué? ¿Qué dibujarías en el recuadro azul?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué sentidos muestran las imágenes? ¿Qué órgano de tu cuerpo se ocupa de la visión? ¿Qué órgano te permite

reconocer texturas, calor y frío? ¿Qué dibujaste en el cuadro rojo?, ¿por qué? ¿Qué dibujaste en el cuadro azul?, ¿por qué? Si no pudieras ver, ¿qué sentidos crees que te ayudarían a realizar algunas actividades? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿qué no te gustó? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- ¿Qué hacen Mateo, Eli y sus mascotas?
- ¿Qué parte del cuerpo utilizan para escuchar?
- ¿Qué cosas te agrada escuchar?
- En el recuadro naranja, colorea las cosas que te gusta oír.

Solución



Página 45

Habilidad a desarrollar

Conocemos nuestro cuerpo: sentido del oído.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • explicar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Puedes identificar qué es lo que hacen Mateo, Eli, Milo y Pelusa? ¿Qué sentido crees que están usando? Si tuvieras que percibir sonidos, ¿cuál es el sentido que usarías?, ¿de qué manera lo harías?, ¿qué parte del cuerpo te permite oír? ¿Qué sonidos te gusta escuchar?, ¿qué ruidos o sonidos no te gustan? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué sentido se ejemplifica en la imagen?, ¿qué parte del cuerpo te permite percibir sonidos? ¿Qué te gusta escuchar?, ¿por

qué? ¿Qué elementos del cuadro naranja coloreaste?, ¿dejaste alguno sin colorear?, ¿por qué? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- ¿Qué hacen Mateo, Eli y sus mascotas?
- ¿Qué parte del cuerpo utilizan para escuchar?
- ¿Qué cosas te agrada escuchar?
- En el recuadro naranja, colorea las cosas que te gusta oír.

Solución



Marcador página 45

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar la guitarra en RA y tocar cada uno, para explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - razonar - examinar.



Página 51

Habilidad a desarrollar

Practicamos acciones que fomentan el cuidado personal.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • explicar • relacionar • colorear.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Dónde crees que están Eli y Mateo? ¿Sabes por qué la piel de Mateo tiene otro color? ¿Qué hay alrededor de Eli y Mateo? ¿Qué elementos te protegen del sol? ¿Cuáles son los cuidados que debes tener cuando estás mucho tiempo en el sol? ¿Qué es lo que te recomienda tu mamá? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

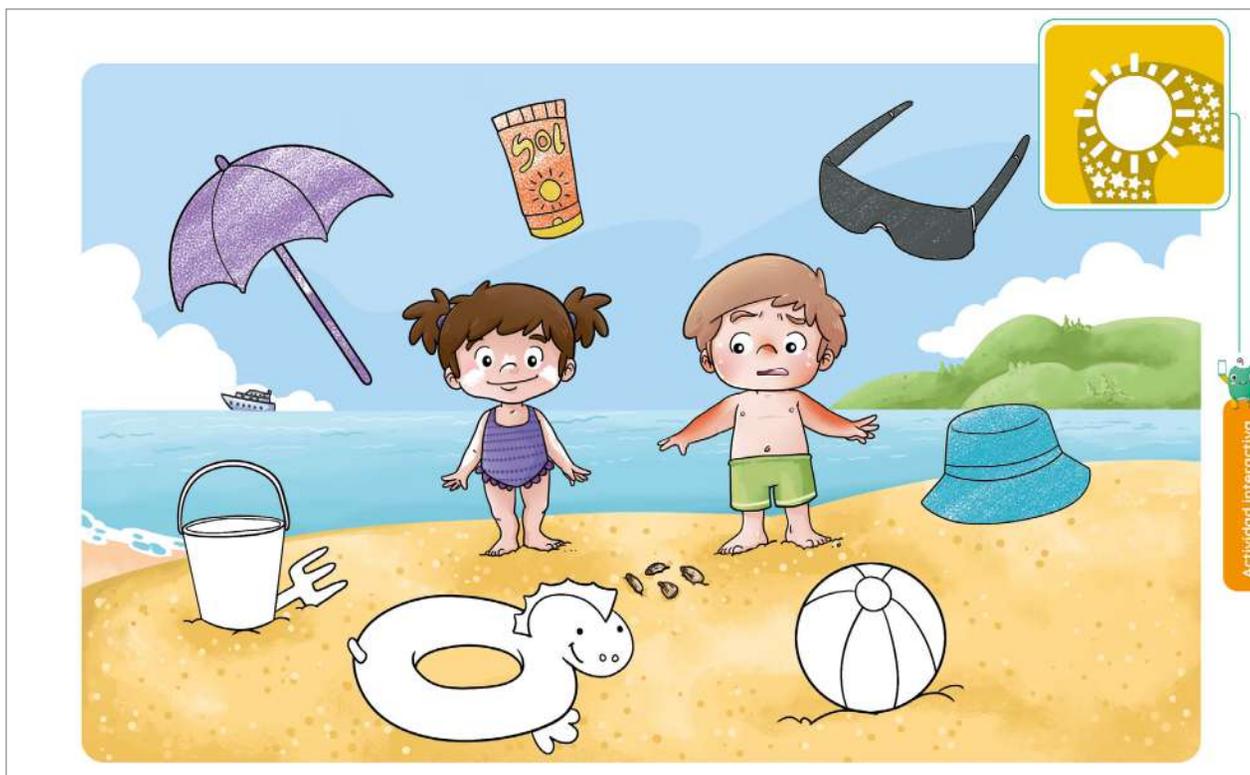
¿Qué fue lo que le pasó a Mateo? ¿Qué elementos coloreaste?, ¿por qué? ¿Cómo se cuidan tú y tu familia

para que no les pase lo que a Mateo? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Observa la imagen. ¿Dónde están Eli y Mateo?
- ¿Por qué crees que Mateo tiene la piel enrojecida?
- Nombra los elementos que están alrededor de Eli y Mateo. Luego colorea solo los que protegen del sol.

Solución



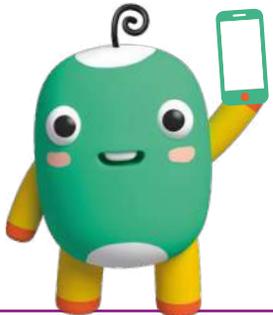
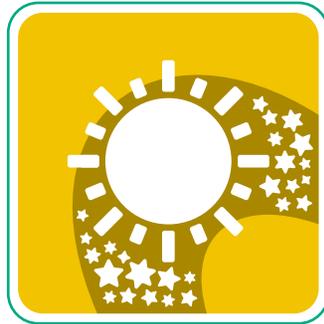
Marcador página 51

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar la imagen del sol en RA y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar.



Página 99

Habilidad a desarrollar

Identificamos prendas de vestir para el cuidado personal.

Habilidades de aprendizaje

- Identificar • relacionar • explicar • coordinar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la ilustración? ¿Sabes de qué estación del año se trata?, ¿cuál es? ¿Qué piensas que siente Mateo?, ¿cómo podrías ayudarlo?, ¿cuáles son las prendas que debería usar Mateo?

Preguntas de cierre

¿Qué ropa coloreaste?, ¿por qué? ¿Cuál es la ropa que se usa en el invierno? y ¿cuál es la que tú usas? ¿En qué estación del año usarías las sandalias y el short? ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil?

Instrucciones

- Observa la imagen. ¿Piensas que Mateo tiene frío o calor?
- ¿Qué ropa crees que debería usar Mateo? Colorea la ropa que debe usar en invierno.

Solución



Marcador página 99

Marcador motivacional

La actividad consiste en observar la imagen del yeti en RA y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar.



Página 101

Habilidad a desarrollar

Identificamos prendas de vestir para el cuidado personal.

Habilidades de aprendizaje

• Observar • coordinar • relacionar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo es la ropa?
¿Cuál le pondrías a Eli si hace frío?, ¿cuál le pondrías si hace calor? ¿En qué te fijarías para vestir a Eli? ¿Cuál es la ropa que usas en primavera?, ¿cuál en el otoño?; ¿qué usas cuando llueve?, ¿qué usarías si visitarás un lugar con mucha nieve? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

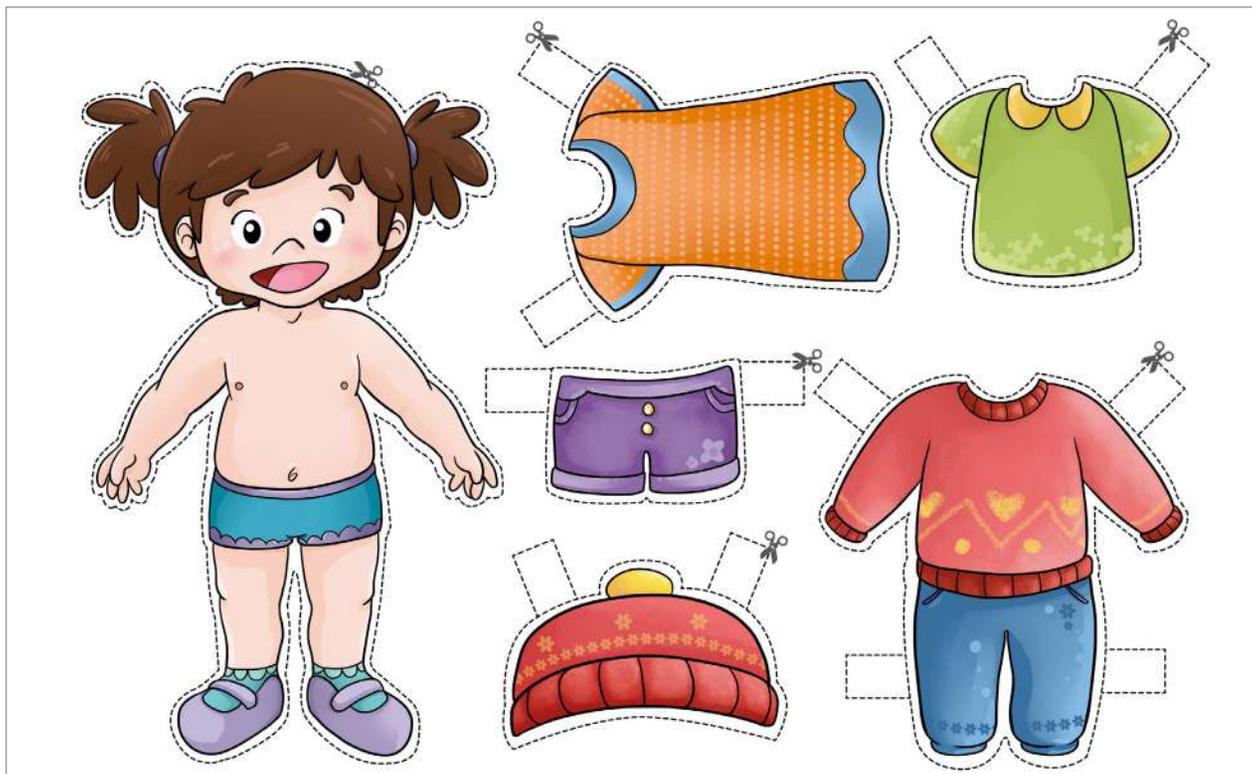
¿Cómo supiste cómo vestir a Eli?, ¿en qué te fijaste para vestirla para el invierno? ¿Qué sabías sobre las

temporadas o estaciones del año?, ¿esto te sirvió para vestir a Eli? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Recorta a Eli y su ropa (se sugiere hacerlo en compañía de un adulto).
- Si es verano y hace mucho calor, ¿qué ropa le pondrías a Eli? Vístela.
- Si es invierno y hace mucho frío, ¿qué ropa le pondrías a Eli? Vístela.

Solución



Contenido

Medidas de prevención de accidentes y situaciones de riesgo, para el cuidado de la integridad personal y colectiva, de acuerdo con el contexto.

Páginas del libro: 35.

Sugerencias de actividad previa

Juego grupal: Memorama situaciones de riesgo.
Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: 2 juegos de tarjetas con imágenes o símbolos relacionados con diferentes situaciones de riesgo o conductas seguras (se deben elaborar previamente con recortes o dibujos).

Lugar: aula.

Forme dos equipos o más, según lo considere. Explique el juego antes de comenzar. El primer equipo elige un par de tarjetas y si coinciden, se las quedan y tendrán la posibilidad de elegir otro par; si no aciertan, ceden el turno de elección al otro equipo. Cuando no haya más tarjetas por emparejar, invite a cada equipo a observar las tarjetas que ganaron y agruparlas en el pizarrón, según se trate de situaciones de riesgo o conductas seguras. Guíe esta parte de la actividad y oriente la reflexión grupal a través de las siguientes preguntas: *¿Cuáles son las situaciones de riesgo que observaste en las imágenes? ¿Cómo puedes reconocer que se trata de una situación de riesgo?, ¿cómo puedes evitarla? ¿Qué acciones son seguras? ¿Qué acciones has observado en el salón de clases que pueden ser de riesgo?, ¿qué harías para evitarlas? ¿Qué acciones del aula te parecen seguras? ¿Por qué crees que son importantes las acciones seguras?*

Juego grupal: Aseo personal.
Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: dos pliegos de papel kraft, marcadores y recortes de revista (elementos de aseo personal: jabón, esponja, champú, peine y cepillo de cabello, cepillo y pasta dental, hilo dental, hisopo, cortaúñas, crema, talco, toalla, espejo); cinta adhesiva.

Lugar: aula.

Sobre el papel kraft dibuje a un niño y a una niña y fíjelos en el pizarrón o en una de las paredes interiores del salón. Forme dos equipos y entregue a cada uno, un set de recortes de elementos de aseo personal (previamente solicitados). Explique que deberán ponerse de acuerdo para pegarlos al lado de la parte del cuerpo en la que se usa.

Después, reúna a todo el grupo para reflexionar sobre los hábitos de higiene que todas y todos debemos tener para mantener una vida saludable; puede orientar sus respuestas preguntando: *¿Cómo cuidas tu cuerpo? ¿Cuáles de estos hábitos de higiene realizas? ¿Por qué es importante cuidar nuestro cuerpo? ¿Qué sucede si no nos preocupamos de la higiene de nuestro cuerpo?* Procure motivar la participación de niñas y niños para que cada uno exprese una idea. Escríbalas en el pizarrón o en la parte inferior de cada trabajo para concluir la actividad con la reflexión final sobre la importancia de contribuir al cuidado personal.

Página 35

Habilidad a desarrollar

Identificamos situaciones de riesgo en nuestra casa.

Habilidades de aprendizaje

- Observar • describir • analizar.

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las imágenes? ¿Qué es lo que puedes apreciar en los recuadros rojos?, ¿cómo son las situaciones que se muestran?, ¿cómo se relacionan las imágenes de los recuadros azules? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste en esta actividad? ¿En qué te fijaste para unir los recuadros rojos con los azules? ¿Qué harías para prevenir acciones como las que se muestran en las imágenes? ¿Te ha sucedido alguna situación como la de las imágenes?, ¿qué sucedió?, ¿cómo se resolvió?

¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿qué no te gustó? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Observa las imágenes y describe lo que sucede en cada una.
- Los recuadros rojos muestran situaciones de riesgo y los recuadros azules muestran las acciones correctas para prevenir aquellas situaciones.
- Une con una línea cada situación de riesgo con la acción correcta.

Solución

<p>Dejar los juguetes en el suelo.</p> 	<p>Subirse a los cajones de los muebles.</p> 	<p>Jugar cerca de la cocina.</p> 
 <p>Jugar lejos de la cocina.</p>	 <p>Recoger los juguetes del suelo.</p>	 <p>Pedir ayuda a una persona más grande.</p>

¡Hasta pronto !
Nos vemos en un
próximo cuaderno.

